

Sênhor dos Anéis

CARD GAME



Regras do Jogo

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, a terra dos Hobbits, Elfos, Anões, Magos e Homens. Das encantadoras cidades e campos do Condado, à Floresta das Trevas, Rhovanion e aos poderosos reinos de Gondor e Rohan, todos os povos lutam contra os servos do mal e a antiga ameaça maligna do Mestre das Sombras, Sauron.

Sobre o Jogo

O Senhor dos Anéis: Card Game é um jogo de heróis, viagens perigosas e aventura que se passa nas terras descritas na obra-prima de fantasia épica *O Senhor dos Anéis* criada por J.R.R. Tolkien. Neste jogo, os jogadores assumem o papel de um grupo de heróis em sua tentativa de completar missões repletas de perigo. As missões acontecem durante um intervalo de 17 anos: desde a celebração do 111º aniversário de Bilbo (e do 33º de Frodo) até alguns dias antes de Frodo deixar o Condado. Em vez de recontar as histórias clássicas já narradas anteriormente, este jogo proporciona aos jogadores diversos elementos – personagens, ambientações, inimigos, eventos, itens, artefatos e cenários – que os permitem embarcar em novas aventuras e compartilhar novas experiências com os adorados personagens e ambientações de *O Senhor dos Anéis* neste período da história da Terra Média.

Diferente de muitos card games em que os jogadores competem uns contra os outros, *O Senhor dos Anéis: Card Game* é um jogo **cooperativo** em que os jogadores agem em conjunto e competem contra um cenário controlado automaticamente pelo próprio jogo. Em cada partida, os jogadores buscam superar os encontros, inimigos e desafios específicos de cada cenário, contra o qual vencerão juntos ou serão derrotados juntos.

Living Card Game

O Senhor dos Anéis: Card Game é um jogo para um ou dois jogadores que pode ser jogado usando somente os componentes presentes nesta caixa. (Até quatro jogadores podem jogar de forma cooperativa usando uma segunda cópia do Jogo-Base.) Além disso, *O Senhor dos Anéis: Card Game* é um Living Card Game (LCG) – Jogo de Cartas Expansível –, e a diversão e experiência obtidas com o jogo podem ser personalizadas e potencializadas pela adição de Pacotes de Aventura (conjuntos de 60 cartas lançados periodicamente). Cada Pacote de Aventura oferece aos jogadores novas estratégias e opções para seus baralhos (veja a pág. 27), além de um cenário inteiramente novo para enfrentar. E mais: o Pacote de Missões Premium traz novas regiões da Terra Média para os jogadores viajarem, explorarem e saírem em busca de novas aventuras. *O Senhor dos Anéis: Card Game* tanto pode ser jogado de maneira descompromissada com os amigos, ou seguindo um programa de jogo oficialmente aprovado pela Fantasy Flight Games.



Sobre os Componentes

O Jogo-Base de *O Senhor dos Anéis: Card Game* 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 Marcadores de Ameaça (cada marcador com 1 base, 2 discos e 4 conectores de plástico)
- 40 Fichas de Dano
- 26 Fichas de Progresso
- 30 Fichas de Recurso
- 1 Marcador de Jogador Inicial

Cartas

O Jogo-Base de *O Senhor dos Anéis: Card Game* contém 226 cartas. Os quatro baralhos iniciais, cada um organizado a partir de uma esfera de influência diferente (Liderança, Conhecimento, Espírito e Tática), estão prontos para serem usados na partida introdutória ou, se preferir, as cartas desses baralhos podem ser combinadas para criar baralhos oficiais de campeonato. Este Jogo-Base também contém 3 cenários e 84 cartas de encontro para os jogadores enfrentarem. Veja as págs. 5-9 para uma explicação completa de cada tipo de carta.

Marcadores de Ameaça

Os marcadores de ameaça são usados para controlar o nível de ameaça de um jogador durante a partida. Ameaça representa o nível de perigo que um jogador enfrentou em um cenário.. Se o nível de ameaça de um jogador atinge certo limite, o jogador é eliminado da partida. O nível de ameaça de um jogador também pode provocar confrontos com inimigos e gerar circunstâncias desagradáveis durante o decorrer da partida.

Para montar o marcador de ameaça, basta prender os dois discos em cada base com os conectores de plástico como mostra a figura abaixo.



Fichas de Dano e Progresso

Fichas de dano representam o dano físico causado em personagens e em inimigos. Fichas de progresso representam o avanço feito em uma missão.



Fichas de Recurso

Fichas de recurso representam os diversos recursos à disposição do herói. Essas fichas são coletadas pelos heróis do jogador e são usadas ao longo da partida para pagar por cartas e efeitos das cartas.



Marcador de Jogador Inicial

O marcador de jogador inicial determina o primeiro jogador de cada fase. Ao final de cada rodada, o marcador de primeiro jogador é passado para outro jogador, em sentido horário.



Sobre a Partida

Em cada partida de *O Senhor dos Anéis: Card Game*, os jogadores começam escolhendo um cenário para tentar vencer em conjunto. Um cenário é concluído quando os jogadores passam por todas as etapas do baralho de missão de maneira bem-sucedida. Durante um cenário, o objetivo do baralho de encontro é prejudicar os heróis e aumentar o nível de ameaça de cada jogador. Um jogador é eliminado da partida se todos os seus heróis são derrotados ou se seu nível de ameaça chega a 50. Se todos os jogadores forem eliminados da partida, significa que eles perdem o jogo. Se pelo menos um jogador sobreviver e conseguir concluir a última etapa do baralho de missão, todos os jogadores vencem.

Para um vídeo tutorial mais detalhado que explica como jogar *O Senhor dos Anéis: Card Game*, visite: www.galapagosjogos.com.br.

Esferas de Influência

Existem quatro esferas de influência diferentes em *O Senhor dos Anéis: Card Game*, cada uma com sua própria característica e particularidade. A maioria das cartas de jogador enquadra-se em uma dessas esferas, representadas por um ícone único e uma cor específica na borda da carta. Cada herói tem uma ênfase em uma dessas quatro esferas. A esfera de um herói determina os tipos de cartas que seu jogador poderá utilizar.

Liderança

A esfera de Liderança enfatiza a influência carismática e inspiradora de um herói. Ela representa o seu potencial para liderar, inspirar e comandar tanto aliados quanto outros heróis.



Conhecimento

A esfera de Conhecimento enfatiza o potencial da mente de um herói. Intellecto, sabedoria, experiência e conhecimento específico, todos se encontram sob o domínio desta esfera.



Espírito

A esfera de Espírito enfatiza a força de vontade de um herói. Determinação, resistência, coragem, lealdade e ânimo são os aspectos desta esfera.



Tática

A esfera de Tática enfatiza a proeza marcial de um herói, principalmente por estar relacionada ao combate e à superação de outros desafios táticos que os jogadores podem enfrentar durante uma missão.



A Regra de Ouro

Se o texto de uma carta contradiz o texto das regras, siga o que está na carta.



Baralhos e Tipos de Cartas

Existem três tipos diferentes de baralhos em *O Senhor dos Anéis: Card Game*: o baralho de missão, o baralho de encontro e o baralho de jogador. Existem também as cartas de herói, que não pertencem a nenhum baralho. Cada baralho tem uma função própria e um conjunto próprio de tipos de cartas, como descritos abaixo. Em uma partida, cada jogador usa um baralho de jogador, e os jogadores trabalham em conjunto para enfrentar um baralho de missão predeterminado/fixo. Em cada cenário, um baralho de encontro organizado aleatoriamente age em conjunto com o baralho de missão para desafiar os jogadores enquanto enfrentam o jogo.

O Baralho de Missão

Cada cenário equivale a uma missão que os jogadores tentarão completar. No início da partida, os jogadores devem escolher um cenário para enfrentar. Um cenário é composto por um baralho sequencial de cartas de missão (chamado de “o baralho de missão”) e um baralho de encontro organizado aleatoriamente com cartas de inimigo, localização, infortúnio e objetivo. Veja a pág. 26 para mais informações sobre os cenários deste Jogo-Base.

Cartas de Missão

Cada carta de missão representa uma das diversas etapas da missão que os jogadores exploram em um cenário. Cada carta de missão é um passo numerado em uma ordem sequencial e fixa. Essas cartas contêm as informações sequenciais nos dois lados para que possam ser colocadas na ordem certa sem entregar os conteúdos das etapas seguintes no cenário. O Lado A é o verso da carta e traz informações sobre a história e a preparação do cenário. Após lerem e seguirem as instruções do Lado A, os jogadores viram a carta para o Lado B. O Lado B contém as informações necessárias para seguir para a próxima etapa da missão.



Anatomia de uma Carta -

O Baralho de Missão

- 1. Título da Carta:** O nome desta carta. Cada etapa sequencial em um cenário tem seu próprio nome..
- 2. Símbolo de Cenário:** Um ícone que identifica este cenário e o faz corresponder a um subconjunto de cartas de encontro.
- 3. Sequência:** Este número determina a ordem em que o baralho de cenário é montado no início da partida. Durante a preparação, a carta 1A é colocada no topo, seguida pelas cartas 2A, 3A e assim por diante. Os jogadores passam do lado A para o lado B em cada etapa do cenário.
- 4. Informação de Encontro:** Um grupo de ícones que, junto ao símbolo do cenário, identifica quais cartas de encontro devem ser embaralhadas no baralho de encontro quando se está jogando este cenário.
- 5. Título do Cenário:** O nome deste cenário.
- 6. Texto:** História, preparação, instrução, efeitos especiais ou condições aplicadas durante esta etapa do cenário.
- 7. Informação do Conjunto:** Toda carta tem um ícone mostrando a que conjunto ela pertence e um número identificador único.
- 8. Pontos de Missão:** O número de fichas de progresso que devem ser colocadas sobre esta carta para avançar para a próxima etapa do cenário.



O Baralho de Encontro

O baralho de encontro representa os vilões, perigos, lugares e as circunstâncias que ficam entre os jogadores e o sucesso na missão. Um baralho de encontro é composto por cartas de inimigo, localização e infortúnio. O conteúdo do baralho de encontro é determinado pelo cenário que os jogadores escolheram (veja “Sobre Cenários”, pág. 26). O baralho de encontro é embaralhado no início da partida.

Anatomia de uma Carta - O Baralho de Encontro

- 1. Título da Carta:** O nome desta carta.
- 2. Custo de Engajamento:** Este número determina quando esta carta inimiga sai da área de perigo para engajar-se a um jogador.
- 3. Força de Ameaça (♣):** O grau de perigo que este inimigo ou localização representa aos jogadores quando está na área de perigo.
- 4. Força de Ataque (♣):** A eficiência deste inimigo ao atacar.
- 5. Força de Defesa (♣):** A eficiência deste inimigo ao defender-se.
- 6. Pontos de Missão:** A quantidade de fichas de progresso que devem ser colocadas nesta localização para que seja completamente explorada e descartada.
- 7. Pontos de Vida:** A quantidade de dano necessário para destruir esta carta.
- 8. Ícone do Conjunto de Encontro:** Indica o conjunto de cartas de encontro a que esta carta pertence. Usado com os ícones de “Informação de Conjunto” do lado A das cartas de missão de qualquer cenário para determinar quais conjuntos de encontro serão utilizados para organizar o baralho de encontro.
- 9. Atributos:** Indicadores escritos que, apesar de não terem nenhum efeito específico, podem ser afetados por outras cartas em jogo.
- 10. Habilidade:** Habilidade especial única desta carta em particular quando se encontra em jogo.
- 11. Ícone de Efeito Sombrio:** Se a carta tem um efeito sombrio, esse efeito é indicado por este ícone que também serve para separar o efeito sombrio do efeito de uma carta em jogo.
- 12. Tipo de Carta:** Indica se é uma carta de inimigo, localização, infortúnio ou objetivo.
- 13. Informação do Conjunto:** Toda carta tem um ícone mostrando a que conjunto ela pertence e um número identificador único.
- 14. Título do Cenário:** O nome do cenário a que pertence esta carta de objetivo.

Cartas de Inimigo

As cartas de inimigo representam vilões, criaturas, monstros e lacaios que buscam capturar, destruir ou enganar os heróis que estão em uma missão. Cartas de inimigo engajam-se a jogadores individuais e permanecem em jogo até serem derrotadas.



Cartas de Localização

Cartas de localização representam os lugares perigosos para onde os jogadores podem viajar em um cenário. Quando estão na área de perigo, essas cartas representam uma ameaça distante aos jogadores (veja a pág. 10) e, no decorrer da missão, os jogadores podem escolher viajar para uma localização para enfrentar sua ameaça.



Cartas de Infortúnio

Cartas de infortúnio representam armadilhas, maldições, manobras, obstáculos e outras surpresas que os jogadores podem enfrentar em um cenário. Quando uma carta de infortúnio é revelada do baralho de encontro, seus efeitos são aplicados imediatamente e a carta é colocada na pilha de descarte de encontros.



Cartas de Objetivo

Dependendo do cenário, as cartas de objetivo podem representar um número de elementos diversos que variam desde os objetivos de um cenário até os aliados que auxiliam os jogadores, os segredos que permitem que os jogadores avancem para a próxima etapa de uma missão, os artefatos necessários para derrotar um inimigo difícil ou superar um desafio específico. A menos que especificado diferentemente, as cartas de objetivo são embaralhadas com as demais cartas do baralho de encontro na preparação de um cenário.



Cartas de Herói

Cartas de herói representam os personagens principais que um jogador controla em sua tentativa de concluir um cenário. Os heróis já começam em jogo e fornecem os recursos usados para pagar pelas cartas (aliados, acessórios e eventos) no baralho de jogador. Os heróis também podem partir em missões, atacar, defender e, em muitos casos, trazem suas próprias habilidades à partida. Cada jogador escolhe 1-3 cartas de herói e inicia a partida com esses heróis em jogo.



Cartas Únicas

Algumas cartas deste jogo representam personagens, localizações e itens específicos da Terra Média. Essas cartas são chamadas de “únicas”. Elas são marcadas por um símbolo antes do título da carta para indicar sua singularidade.

Se *qualquer* jogador tiver uma carta única em jogo, nenhum outro jogador poderá jogar ou colocar em jogo outra carta com o mesmo título. Qualquer tentativa de colocar uma carta com o mesmo título em jogo fracassa, e essa carta permanece onde está (na mão do jogador, no baralho, na pilha de descartes) e não entra em jogo. Essa regra se aplica a todas as cartas únicas de herói, aliado, acessório e evento que possam entrar em jogo. Uma carta única pode entrar em jogo se outra carta com o mesmo título estiver na pilha de descartes do jogador e não em jogo.

Diversas cópias de uma mesma carta que não seja única podem estar em jogo ao mesmo tempo.

Anatomia de uma Carta -

Cartas de Herói e o Baralho de Jogador

- 1. Título da Carta:** O nome desta carta. Uma carta com um símbolo antes do título indica que é única (veja “Cartas Únicas” na pág. 8).
- 2. Custo:** O número de recursos que um jogador deve gastar do conjunto (ou conjuntos) de recursos apropriado para jogar esta carta da sua mão. Cartas de herói não têm custo.
- 3. Custo de Ameaça:** Presente somente nas cartas de herói, este número é a quantidade de ameaça que um jogador deve adicionar a seu marcador de ameaça no início de qualquer partida em que estiver usando este herói.
- 4. Ícone de Esfera de Influência:** Indica a que esfera esta carta pertence. A cor de fundo da carta também indica isso. Cartas neutras são da cor cinza e não têm nenhum ícone de esfera de influência.
- 5. Força de Vontade (☼):** A eficiência deste personagem quando parte em uma missão.
- 6. Força de Ataque (⚔):** A eficiência deste personagem ao atacar.
- 7. Força de Defesa (🛡):** A eficiência deste personagem ao defender-se.
- 8. Pontos de Vida:** A quantidade de dano necessário para destruir esta carta.
- 9. Ícones de Recurso:** Presente somente em cartas de herói, esses ícones indicam a que esfera (ou esferas) de influência pertencem as fichas de recursos neste conjunto de recursos do herói. Também indicam a que esfera (ou esferas) pertence a própria carta de herói.
- 10. Atributos:** Indicadores escritos que, apesar de não terem nenhum efeito específico, podem ser afetados por outras cartas em jogo.
- 11. Habilidade:** Habilidade especial única desta carta em particular. Algumas cartas com texto em itálico apresentam citações das obras de *O Senhor dos Anéis*.
- 12. Tipo de Carta:** Indica se é uma carta de herói, aliado, acessório ou evento.
- 13. Informação do Conjunto:** Toda carta tem um ícone mostrando a que conjunto ela pertence e um número identificador único.

Cartas de Personagem

Às vezes, textos do jogo ou das regras mencionarão cartas de “personagem”. Heróis e aliados são considerados “personagens”. Textos de cartas que dizem “escolha um personagem” permitem que o jogador escolha uma carta de herói ou de aliado para servir como alvo do efeito.

O Baralho de Jogador

O baralho de jogador é composto por uma combinação de cartas de aliado, acessório e evento embaralhadas para formar um baralho do qual o jogador comprará suas cartas ao longo da partida. O baralho de jogador não pode conter mais do que três cópias de qualquer carta de aliado, acessório ou evento. Cada um dos quatro baralhos iniciais com 30 cartas neste Jogo-Base estão prontos para jogar como uma introdução ao jogo. Para uma partida avançada, as cartas desses baralhos iniciais podem ser combinadas umas com as outras ou aprimoradas com cartas dos Pacotes de Aventura para obter baralhos de campeonato de 50 cartas (para saber mais sobre como personalizar o baralho de jogador, veja “Construção e Customização de Baralho de Campeonato” na pág. 27).

Cartas de Acessório

Cartas de acessório representam armas, armaduras, artefatos, equipamentos, perícias e condições. Quando as cartas de acessório são jogadas, elas sempre são anexadas à outra carta (colocadas parcialmente embaixo dessa outra) e tendem a modificar ou influenciar a atividade da carta às quais estão anexadas. Se a carta a qual o acessório está anexado sair de jogo, a carta de acessório é descartada.



Cartas de Aliado

Cartas de aliado representam os personagens (amigos, companheiros, criaturas e ajudantes) que auxiliam os heróis de um jogador em uma missão. As cartas de aliado são jogadas da mão do jogador e permanecem em jogo até que sejam eliminadas ou sejam removidas do jogo pelo efeito.



Cartas de Evento

Cartas de evento representam manobras, ações, táticas, magias e outros efeitos instantâneos à disposição do jogador. Uma carta de evento é jogada da mão do jogador, seus efeitos são aplicados e a carta é colocada na pilha de descartes de seu jogador.



Primeira Partida

Para a primeira partida, cada jogador escolhe uma das quatro esferas de influência e utiliza o baralho inicial da esfera escolhida. Os números das cartas de cada uma das quatro esferas encontram-se abaixo. Cada esfera também mostra os três heróis que devem ser utilizados com o baralho inicial.

Liderança (cartas 13-27; heróis Aragorn, Glóin, Théodred)

Tática (cartas 28-42; heróis Legolas, Gimli, Thalín)

Espírito (cartas 43-57; heróis Éowyn, Dúnhere, Eleanor)

Conhecimento (cartas 58-72; heróis Glorfindel, Denethor, Beravor)

Cada baralho inicial também deve conter 1 cópia do aliado neutro Gandalf (carta 73).

Em seguida, os jogadores escolhem o cenário que querem jogar. Para a primeira partida, recomenda-se que os jogadores tenham o cenário introdutório “Passagem pela Floresta das Trevas”. Organize as cartas para este cenário (veja a pág. 26): cartas de missão (numeradas de 120-123) e cartas de encontro marcadas com os símbolos da Passagem pela Floresta das Trevas, Aranhas da Floresta das Trevas e Orcs de Dol Guldur (veja a pág. 26).

O Jogo

Preparação

Antes de jogar *O Senhor dos Anéis: Card Game*, siga as seguintes etapas em ordem.

1. Embaralhe as Cartas

Embaralhe cada baralho de jogador e o baralho de encontro separadamente como se faz com um baralho convencional, até que suas cartas fiquem aleatoriamente dispostas em suas pilhas. Não embaralhe as cartas de missão com as cartas de encontro e não embaralhe as cartas de herói com as cartas dos baralhos de jogador.

2. Coloque Heróis em Jogo e Ajuste os Níveis Iniciais de Ameaça

Cada jogador coloca seus heróis a sua frente, soma as ameaças dos heróis que controla e coloca o mesmo valor no marcador de ameaça. Este valor indica o nível inicial de ameaça do jogador para a partida.

3. Organize o Banco de Fichas

Coloque as fichas de dano, fichas de progresso e fichas de recurso em pilhas separadas próximas ao baralho de encontros. Todos os jogadores retiram fichas deste banco conforme precisarem durante a partida.

4. Determine o Jogador Inicial

Os jogadores determinam o JOGADOR INICIAL de acordo com a decisão do grupo. Caso o grupo não consiga chegar a uma decisão, o jogador inicial é escolhido aleatoriamente. Ao ser escolhido, o jogador inicial coloca o marcador de jogador inicial a sua frente.

5. Compre sua Mão de Preparação

Cada jogador compra 6 cartas do topo de seu respectivo baralho de jogador. Caso um jogador não queira ficar com sua mão inicial, ele terá uma ÚNICA CHANCE de reembalhar essas 6 cartas em seu baralho e comprar 6 novas cartas. O jogador que fizer isso deverá ficar com sua segunda mão de cartas.

6. Organize as Cartas de Missão

Coloque as cartas de missão em ordem sequencial, com base nos números no verso de cada carta. A etapa 1A deve estar no topo do baralho, seguida em ordem crescente pelas demais cartas de missão. Coloque o baralho de missão próximo ao baralho de encontro, no meio da área de jogo.

7. Siga a Instrução de Preparação de Cenário

O verso da primeira carta de missão geralmente fornece as instruções de preparação do cenário. Siga essas instruções antes de virar a carta de missão para o lado B. Por fim, os jogadores iniciam a primeira rodada.

A Área de Perigo

A área de perigo é um elemento único da área de jogo. Ela representa os perigos em potencial que os jogadores podem enfrentar conforme avançam na missão.

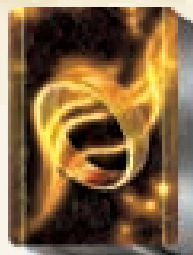
Durante a fase de missão, as cartas de inimigo e localização são reveladas do baralho de encontro e colocadas na área de perigo. As cartas que estão na área de perigo representam ameaças iminentes aos jogadores: inimigos que precisam ser derrotados e localizações que precisam ser exploradas. Enquanto uma localização estiver na área de perigo, os jogadores *não estão* nessa localização – ela representa uma ameaça distante. Durante a fase de viagem, os jogadores podem escolher viajar para uma localização. O mesmo acontece com inimigos que estão na área de perigo: ainda não estão engajados a nenhum jogador. Os inimigos engajam-se aos jogadores quando o nível de ameaça do jogador estiver alto o suficiente para atrair esse inimigo. Os jogadores também podem escolher engajar inimigos voluntariamente durante a fase de encontro (para saber mais sobre como engajar inimigos e viajar para as localizações, veja as págs. 15-16).

Pilha de Descartes

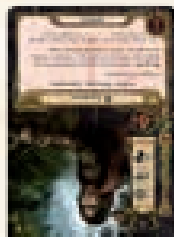
Cada jogador possui sua própria pilha de descartes, e o baralho de encontro também possui sua própria pilha de descartes. Sempre que uma carta for descartada, ela é colocada na pilha de descartes de seu respectivo baralho.

Sugestão de Preparação da Área de Jogo

Marcador de Ameaça do João



Heróis do João



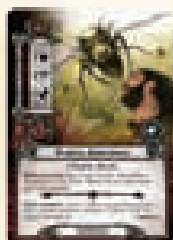
Baralho de Jogador do João

Pilha de Descartes do João

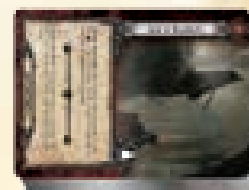
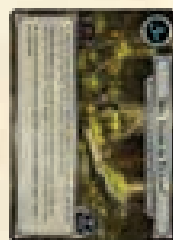


Banco de Fichas

Inimigo Engajado ao João



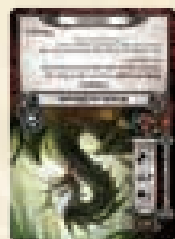
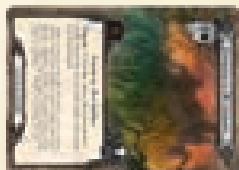
Baralho de Missão



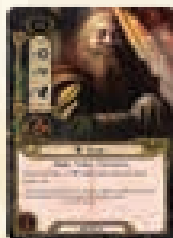
Baralho de Encontro

Pilha de Descarte de Encontros

Área de Perigo



Inimigo Engajado ao Carlos

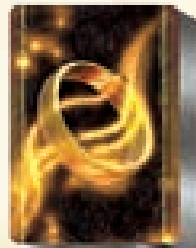


Heróis do Carlos



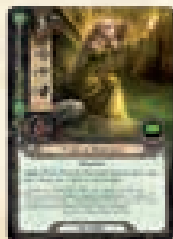
Marcador de Jogador Inicial

Baralho de Jogador do Carlos



Pilha de Descartes do Carlos

Aliado do Carlos



Marcador de Ameaça do Carlos

Sequência do Turno

Uma partida de *O Senhor dos Anéis: Card Game* dura diversos TURNOS, cada um dividido em 7 fases. Algumas fases são jogadas simultaneamente por todos os jogadores e, em outras fases, os jogadores agem separadamente, começando pelo jogador inicial e seguindo em sentido horário pela mesa.

As 7 fases são, em ordem:

1. Recursos
2. Planejamento
3. Missão
4. Viagem
5. Encontro
6. Combate
7. Renovação

Quando as 7 fases forem completadas, o turno termina e um novo turno começa a partir da fase de recursos. Um diagrama das sequências de turno de todas as fases e os eventos que acontecem em cada fase encontram-se nas págs. 30-31 deste livro de regras.

Fase 1: Recursos

Cada jogador simultaneamente adiciona 1 ficha de recurso aos CONJUNTOS DE RECURSOS de cada um de seus heróis. Um conjunto de recursos é uma coleção de fichas de recurso acumuladas próximas à carta de um herói. Essas fichas pertencem ao conjunto daquele herói e podem ser utilizadas para pagar por cartas que pertencem à esfera de influência do herói. Cada herói possui 1 conjunto de recursos.

Após coletar os recursos, cada jogador compra 1 carta de sua pilha de compras e a coloca em sua mão.

Quando for pedido que o jogador compre uma ou mais cartas, ele sempre comprará essas cartas do topo do seu próprio baralho de jogador. Se não houver mais cartas em seu baralho, o jogador não comprará cartas.

Fase 2: Planejamento

Esta é a única fase em que o jogador pode jogar cartas de aliado e de acessório de sua mão. O jogador inicial joga a carta (ou as cartas) de aliado e acessório que quiser jogar primeiro. A vez de jogar cartas de aliado e acessório segue em sentido horário.

Para um jogador jogar uma carta de sua mão (ou ativar certos efeitos das cartas), ele deve pagar gastando fichas de recurso do conjunto de recursos de um herói cujo ícone de recurso combina com a esfera de influência da carta a ser jogada. Isto é chamado de combinação de recursos. Os recursos gastos para pagar pelas cartas ou pelos efeitos das cartas são retirados do conjunto de recursos do herói e colocados no banco de fichas.

Se um herói estiver exausto (veja a pág. 14), os

recursos do conjunto de recursos desse herói ainda podem ser gastos.

Cartas de custo zero não requerem recursos para pagar pelo seu custo, mas requerem que pelo menos um herói que esse jogador controla tenha um ícone de recurso que combine com a esfera da carta.

Depois que o jogador joga uma carta de aliado ou acessório de sua mão, ele a coloca aberta e preparada em sua área de jogo. As cartas de acessório devem ser colocadas atrás da carta a que estão anexadas, de maneira que fiquem parcialmente visíveis (acima ou abaixo).

Se um jogador tem mais de um herói com os mesmos ícones de recurso, ele pode utilizar os recursos dos diversos conjuntos de recursos da mesma esfera para pagar por uma única carta ou um único efeito.

Exemplo: João controla 3 heróis: Glóin (que possui ícone de recurso de Liderança e 3 recursos em seu conjunto), Éowyn (que possui ícone de recurso de Espírito e 2 recursos em seu conjunto) e Eleanor (que possui ícone de recurso de Espírito e 2 recursos em seu conjunto). João quer jogar a carta Guarda da Cidadela da sua mão. O Guarda da Cidadela pertence à esfera de Liderança, portanto João deve gastar os recursos do conjunto de Glóin para poder jogar esta carta. Como o Guarda da Cidadela custa 2, 2 recursos do conjunto de Glóin são colocados no banco e o Guarda da Cidadela é colocado na área de jogo. João também quer jogar a carta Rastreador do Norte de sua mão, que pertence à esfera de Espírito e custa 4 recursos. Para jogar esta carta, João retira 2 recursos do conjunto de Éowyn e 2 recursos do conjunto de Eleanor para obter 4 recursos. Ele pode fazer isso porque Éowyn e Eleanor possuem o mesmo ícone de recurso de Espírito. João gasta esses recursos (depositando-os no banco) e coloca Rastreador do Norte em sua área de jogo (veja o diagrama na pág. 13).

Pagando por Cartas Neutras

As cartas neutras não pertencem a nenhuma esfera de influência e não precisam de nenhuma combinação de recursos para serem jogadas. Isso significa que podem ser pagas com os recursos do conjunto de qualquer herói. Além disso, ao pagar por uma carta neutra, o jogador pode combinar os recursos dos heróis que possuem diferentes ícones de recurso. Gandalf é a única carta neutra no Jogo-Base.

Pagando por Habilidades

Algumas cartas possuem habilidades que podem ser AÇIONADAS em jogo, mas requerem o pagamento de recursos. Acionar a habilidade de uma carta em jogo não requer combinação de recursos, a menos que a habilidade especifique o contrário.

Exemplo: Pagando por Cartas



Preparado e Exausto

Cartas de personagens e acessórios entram em jogo “preparadas” – ou seja, abertas na área de jogo, em frente a seu jogador e na posição vertical.

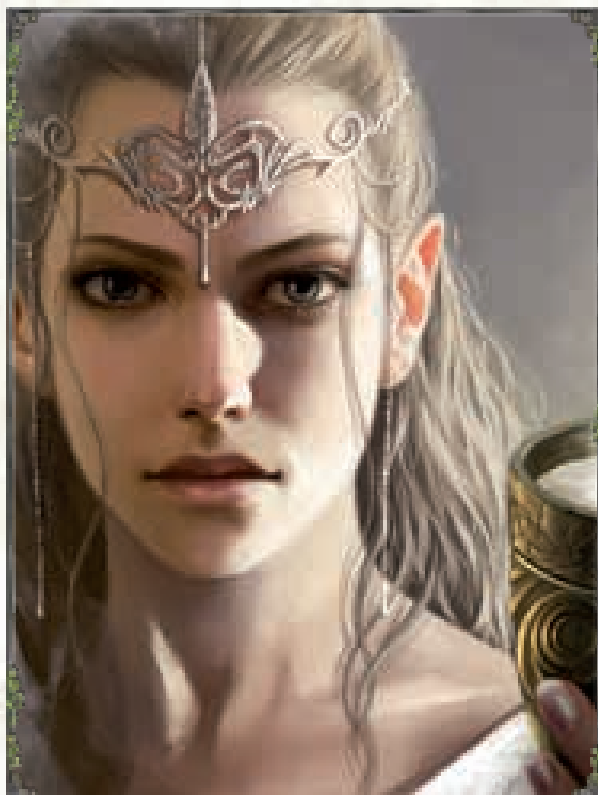
Quando uma carta é “utilizada” para determinado fim, como partir para uma missão, atacar, defender ou usar a habilidade de um personagem que requer que a carta seja gasta, ela é virada 90 graus para o lado e considerada “exausta”. Uma carta exausta não pode ser deixada como exausta novamente (e, sendo assim, não pode participar de nenhuma ação que requer ficar exausto) sem que antes esteja preparada. Quando o jogo ou o efeito de uma carta fizer o jogador preparar uma carta, ele a retornará à posição vertical.



Preparado



Exausto



Fase 3: Missão

Na fase de missão, os jogadores tentam avançar sua etapa atual na missão. Esta fase é dividida em três passos: 1) designar personagens, 2) aumentar perigo e 3) resolução da missão. Os jogadores podem fazer ações e jogar cartas de evento ao final de cada passo.

Passo 1: Designar Personagens

Cada jogador pode designar personagens para a missão atual. Os personagens ficam exaustos quando são designados para uma missão. Os jogadores designam personagens como um time, começando pelo jogador inicial e seguindo em sentido horário. Cada jogador pode designar quantos personagens seus quiser.

Passo 2: Aumentar Perigo

Após cada jogador ter designado ou não personagens à missão, **uma carta por jogador** é revelada do baralho de encontros. Isto é conhecido como AUMENTAR PERIGO. As cartas são reveladas uma por vez, e qualquer efeito que uma carta apresente deve ser resolvido antes de a próxima carta ser revelada. Cartas de inimigo e localização reveladas desta maneira são colocadas na área de perigo; cartas de infortúnio são resolvidas e (a menos que a carta indique o contrário) colocadas na pilha de descartes. Se não há cartas de encontro para comprar durante a fase de missão, a pilha de descarte de encontros é embaralhada para formar uma nova pilha de encontros.

Passo 3: Resolução da Missão

Por fim, os jogadores comparam a força de vontade (☼) combinada de todos os personagens que estão na missão contra a força de ameaça (☹) combinada de todas as cartas da área de perigo.

Se a ☼ é maior, os jogadores foram bem-sucedidos e avançam na missão. Um número de fichas de progresso igual à quantidade de ☼ que superou a de ☹ é colocado sobre a carta de missão atual. Se há alguma localização ativa (veja a pág. 15), as fichas de progresso são colocadas sobre a carta dessa localização até ser totalmente explorada, e as fichas restantes são colocadas sobre a carta de missão atual.

Se a ☹ é maior, os jogadores fracassam na missão e são repelidos pelo baralho de encontros. Cada jogador deve aumentar seu nível de ameaça num valor equivalente à quantidade de ☹ que superou a de ☼ combinada de todos os personagens.

Se o total de ☼ combinada for igual ao total de ☹ combinada na área de perigo: nenhuma ficha de progresso é colocada sobre a carta e os jogadores não aumentam seus níveis de ameaça.

Personagens que partem para uma missão são considerados designados a essa missão até o final da fase de missão, a menos que sejam retirados da missão pelo efeito de alguma carta. Eles permanecem exaustos uma vez que este passo estiver concluído.

Exemplo: Resolvendo uma Missão



- João deixa Éowyn exausta para designá-la à missão. Carlos deixa Aragorn e o Guarda da Cidadela exaustos para designá-los à missão. Uma carta de localização Campos de Lis já está na área de perigo.
- Os jogadores revelam 1 carta de encontro por jogador e colocam as cartas na área de perigo.
- Os jogadores somam a dos personagens designados para a missão e comparam esse total ao total de na área de perigo. O resultado fica empatado: 7 contra 7 . João utiliza a habilidade da carta de Éowyn que dá um ponto de adicional, fazendo com que os jogadores coloquem 1 ficha de progresso na carta de missão atual.

Exemplo: João designa Éowyn (4) e Carlos designa Aragorn (2) e um Guarda da Cidadela (1) para a missão atual. Uma carta de localização Campos de Lis (3) está na área de perigo. Depois que todos os jogadores tiverem escolhido seus personagens, 1 carta de encontro por jogador é revelada: Patrulha das Terras Orientais (3) e Vespões Zumbidores (1). O total de combinada dos jogadores é 7, e o total combinado do baralho de missão é 7. Essa situação leva a um empate. Entretanto, João decide usar a habilidade de Éowyn, que o faz descartar 1 carta de sua mão para aumentar sua em 1 e faz o total de dos jogadores chegar a 8, permitindo aos jogadores colocar 1 ficha de progresso sobre a carta de missão atual (veja o diagrama acima).

Fase 4: Viagem

Durante a fase de viagem, os jogadores podem VIAJAR como um grupo para qualquer localização da área de perigo retirando a carta de localização da área de perigo e colocando-a ao lado da carta de missão atual, fazendo essa localização ser a localização ATIVA. Os jogadores podem viajar para uma localização por vez. O jogador inicial é quem decide se vão viajar e para onde.

Enquanto estiverem na área de perigo, as cartas de localização aumentam o valor de do baralho de encontros. **Uma vez que os jogadores viajaram para uma localização, essa localização não fornece mais , pois se considera que os jogadores viajaram para essa localização e estão confrontando sua ameaça.**

Uma localização ativa funciona como um repositório para a carta de missão revelada, ou seja, qualquer ficha de progresso que seria colocada sobre uma carta de missão é, ao invés disso, colocada sobre a localização ativa. Se uma localização chegar a ter a mesma quantidade de fichas de progresso que possui de pontos de missão, essa localização é considerada EXPLORADA e descartada.

Os jogadores *não poderão* viajar para uma nova localização se houver outra carta de localização ativa; os jogadores devem explorar a localização ativa antes de viajar para qualquer outro lugar. Algumas localizações apresentam um efeito de viagem – um custo adicional que deve ser pago quando os jogadores viajam para essa localização (veja “Efeitos de Viagem” na pág. 23).

Exemplo: João e Carlos acabam de ganhar 3 fichas de progresso contra a carta de missão atual. A localização Rio Encantado, que possui 2 pontos de missão, está ativa. São colocadas 2 fichas de progresso sobre a carta Rio Encantado, que é descartada. A outra ficha de progresso é colocada sobre a carta de missão atual.

Fase 5: Encontro

A fase de encontro consiste em dois passos: engajamento de jogador e verificação de engajamento.

Passo 1: Engajamento de Jogador

Em primeiro lugar, cada jogador pode optar por engajar um inimigo que esteja na área de perigo. Basta pegar a carta do inimigo da área de perigo e colocá-la em frente ao jogador que a engajou.

Cada jogador tem uma oportunidade de engajar ou não um inimigo durante esse passo, e o custo de engajamento de um inimigo não importa neste processo.

Passo 2: Verificação de Engajamento

Em segundo lugar, os jogadores devem realizar uma série de verificações de engajamento para saber se algum inimigo (ou inimigos) restante na área de perigo poderá engajar-se a eles. O jogador inicial compara seu nível de ameaça com o custo de engajamento de cada uma das cartas de inimigo na área de perigo. O inimigo com o maior custo de engajamento e que seja **igual ou menor** do que o nível de ameaça do jogador engaja-se a esse jogador, saindo da área de perigo para o espaço a frente do jogador. Isso é chamado de **VERIFICAÇÃO DE ENGAJAMENTO**. Depois de o jogador inicial realizar sua verificação de engajamento, é a vez do jogador a sua esquerda realizar sua verificação de engajamento. Esse jogador compara seu nível de ameaça com o custo de engajamento de cada uma das cartas de inimigo restantes na área de perigo e engaja o inimigo que possui o custo de engajamento mais alto e que seja igual ou menor do que seu nível de ameaça.

Esse processo acontece com todos os jogadores em sentido horário pela mesa. Quando todos os jogadores tiverem feito suas verificações de engajamento, o jogador inicial realiza uma segunda verificação de engajamento. A verificação de engajamentos continua até que não sobre nenhum inimigo na área de perigo que possa engajar-se aos jogadores.

Não importa se o engajamento de um inimigo é feito pela verificação de engajamento, pelo efeito de uma carta ou pela opção de um jogador, pois o resultado é sempre o mesmo: inimigo e jogador engajados um ao outro. Em todos esses casos, considera-se que

o jogador engajou-se ao inimigo e que o inimigo engajou-se ao jogador.

Durante esta fase de encontro, os inimigos *não* atacam os jogadores; eles apenas se engajam aos jogadores. Os inimigos atacam os jogadores aos quais estão engajados somente durante a fase de combate (veja a pág. 18).

Exemplo: João, o jogador inicial, tem nível de ameaça 24. Carlos, o segundo jogador, tem nível de ameaça 35. Existem 4 inimigos na área de perigo: uma Aranha-Rei (custo de engajamento 20), uma Aranha da Floresta (custo de engajamento 25), uma Cria de Ungoliant (custo de engajamento 32) e Vespões Zumbidores (custo de engajamento 40).

João e Carlos passam a vez durante o passo de engajamento de jogador, abrindo mão de engajar inimigos.

Como João é o jogador inicial, ele é quem faz a primeira verificação de engajamento. O nível de ameaça 24 de João é comparado a cada inimigo da área de perigo. Os custos de engajamento dos Vespões Zumbidores (40), da Cria de Ungoliant (32) e da Aranha da Floresta (25) são maiores do que o nível de ameaça de João, portanto nenhum desses inimigos engaja-se a João. Entretanto, o custo de engajamento da Aranha-Rei (20) é igual ou menor do que o nível de ameaça de João, e a Aranha-Rei engaja-se a João. A carta da Aranha-Rei é retirada da área de perigo e colocada em frente à área de jogo de João.

Em seguida, Carlos realiza sua verificação de engajamento. Ele compara seu nível de ameaça 34 contra os inimigos que restaram na área de perigo. Os Vespões Zumbidores (40) não se engajam a Carlos. A Cria de Ungoliant, com custo de engajamento 32, é o inimigo com maior custo e que também é igual ou menor do que o nível de ameaça de Carlos e, portanto, engaja-se a Carlos.

João realiza outra verificação de engajamento e, como não houve alteração em seu nível de ameaça nem nos inimigos da área de perigo, nenhum outro inimigo engaja-se a ele. Carlos realiza outra verificação de engajamento e, desta vez, a Aranha da Floresta (25) engaja-se a ele. João passa a próxima verificação de engajamento e Carlos realiza sua verificação final, na qual nada se engaja e ele.

Resultado: João fica engajado à Aranha-Rei e Carlos fica engajado à Cria de Ungoliant e à Aranha da Floresta. Os Vespões Zumbidores permanece na área de perigo (veja o diagrama na pág. 17).

Exemplo: Realizando Verificação de Engajamento



1. João, o jogador inicial, realiza a primeira verificação de engajamento. O custo de engajamento da Aranha-Rei (20) é igual ou menor do que o nível de ameaça 24 de João e, portanto, a Aranha-Rei engaja-se a João.

2. Carlos realiza a próxima verificação de engajamento. A Cria de Ungoliant tem o maior custo de engajamento (32) que é igual ou menor do que o nível de ameaça 35 de Carlos e, portanto, a Cria de Ungoliant engaja-se a Carlos.

3. João realiza a próxima verificação de engajamento. Seu nível de ameaça é menor do que o custo de engajamento dos inimigos que restaram na área de perigo e, portanto, nenhum desses

inimigos engaja-se a João.

4. Carlos realiza a próxima verificação de engajamento. A Aranha da Floresta tem o maior custo de engajamento (25) que é igual ou menor do que o nível de ameaça 35 de Carlos e, portanto, a Aranha da Floresta engaja-se a Carlos.

5. João, e depois Carlos, fazem outra verificação de engajamento. O custo de engajamento dos Vespões Zumbidores é maior do que o nível de ameaça de João e Carlos e, portanto, eles permanecem na área de perigo. Quando todos os jogadores fizerem verificações de engajamento sucessivas sem que sejam engajados por nenhum inimigo, o passo de "verificação de engajamento" termina.

Fase 6: Combate

Na fase de combate, os inimigos atacam primeiro. Todos os inimigos engajados aos jogadores atacam a cada turno, e os ataques são resolvidos um por vez.

No início da fase de combate, os jogadores distribuem 1 carta sombria para cada inimigo engajado. Distribua uma carta, com a face voltada para baixo, do topo do baralho de encontro para cada inimigo engajado. Ao distribuir cartas para os inimigos de um único jogador, sempre distribua primeiro ao inimigo com maior custo de engajamento. As cartas devem ser distribuídas primeiro aos inimigos que estão atacando o jogador inicial, e prossiga até que todos os inimigos tenham 1 carta.

Se não houver cartas no baralho de encontro, os inimigos que não receberam cartas sombrias ficarão sem carta sombria neste turno. Um baralho de encontro esgotado só é novamente formado durante a fase de missão (veja a pág. 14).

Resolvendo Ataques Inimigos

Ao resolver ataques inimigos, os jogadores devem seguir os 4 passos a seguir, em ordem. Os jogadores podem fazer ações e jogar cartas de evento ao final de cada passo.

1. Escolha um inimigo. O jogador inicial escolhe qual ataque resolver primeiro (dentre os inimigos engajados a ele).

2. Anuncie o defensor. O jogador deve deixar exausto um personagem (virá-lo 90 graus) para que possa ser anunciado como defensor. Apenas um personagem pode ser anunciado como defensor de cada inimigo que esteja atacando. Um jogador também pode optar por deixar o ataque sem defesa e não anunciar defensores para o ataque. A menos que o efeito de uma carta especifique o contrário, os jogadores só podem anunciar defensores contra inimigos com os quais estejam engajados.

3. Resolva o efeito sombrio. O jogador ativo revela a carta sombria do inimigo e resolve os efeitos que a carta possa apresentar.

4. Determine o dano de combate. O dano é determinado subtraindo-se a força de defesa (♣) do personagem defensor da força de ataque (♥♥) do inimigo atacante. O resultado é a quantidade de dano que deve imediatamente atingir o personagem defensor, podendo levar à destruição desse personagem (veja “Pontos de Vida e Dano” na pág. 20). Se um personagem é destruído por um ataque, o dano adicional **não** é passado a outro personagem. Se a ♣ é igual ou maior do que a ♥♥, nenhum dano é causado.

Em um ataque sem defesa, todo o dano causado pelo ataque deve ser atribuído a um **único herói** controlado pelo jogador ativo. Aliados não sofrem dano de ataques sem defesa. Se um personagem defensor é destruído

da partida ou é removido do combate **antes** de sofrer o dano, considera-se o ataque como sem defesa. A ♣ de um personagem **não** absorve o dano de ataques sem defesa ou de efeitos de cartas.

Exemplo: Carlos está engajado a 2 inimigos: a Aranha da Floresta e a Cria de Ungoliant. Uma carta do baralho de encontro é distribuída fechada a cada inimigo engajado: primeiro à Cria de Ungoliant e depois à Aranha da Floresta, pois o custo de engajamento da Cria de Ungoliant é maior. Essas cartas determinam efeitos que podem afetar a resolução do ataque. Carlos pode resolver os ataques contra ele na ordem que desejar; ele decide resolver primeiro o ataque feito pela Cria de Ungoliant.

Carlos anuncia um defensor para o ataque. Carlos deixa seu Arqueiro do Veio de Prata exausto e, com isso, anuncia-o como defensor contra a Cria de Ungoliant. Para resolver esse ataque, Carlos revela a carta sombria entregue à Cria de Ungoliant. A carta é a Patrulha das Terras Orientais, cujo efeito sombrio é “Efeito Sombrio: Inimigos atacantes recebem +1 ♥♥ (no caso de um ataque sem defesa, aumente seu nível de ameaça em 3)”. Carlos resolve o efeito sombrio primeiro, aumentando a ♥♥ da Cria de Ungoliant em 1. Agora, o total de ♥♥ do inimigo atacante é (6). Desse total, Carlos subtrai a ♣ do defensor (0), e o resultado é o número de fichas de dano que deverá atribuir ao defensor (6). Como o Arqueiro do Veio de Prata possui apenas 1 ponto de vida, ele é imediatamente destruído.

Carlos passa a resolver o outro ataque contra ele. Ele anuncia este ataque como sendo um ataque sem defesa. Ele revela a carta sombria da Aranha da Floresta. Esta carta é o Rio Encantado, que não tem nenhum efeito sombrio. O ataque é resolvido normalmente, sem nenhuma modificação ou efeito adicional. O total de ♥♥ do inimigo atacante é (2) e, como não há defensor, Carlos deve atribuir essa quantidade de dano a um de seus heróis. O único herói de Carlos é Aragorn, que possui 5 pontos de vida. Carlos coloca 2 fichas de dano sobre a carta de Aragorn, que sobrevive ao ataque e fica com 3 pontos de vida restantes (veja o diagrama na pág. 19).

O jogador inicial repete esses 4 passos para cada inimigo engajado a ele. Depois de o jogador inicial resolver todos os ataques inimigos contra si, é a vez do jogador a sua esquerda resolver os ataques de seus inimigos contra ele, seguindo os passos 1-4 para cada inimigo. Caso haja mais de 2 jogadores, prossiga em sentido horário pela mesa com cada jogador resolvendo os ataques de seus inimigos.

Personagens anunciados como defensores só defendem enquanto estiverem resolvendo um ataque. Assim que um ataque é resolvido, os personagens não são mais considerados “defensores”, mas mesmo assim permanecem exaustos.

Exemplo: Defendendo-se Contra Ataques Inimigos



1. Carlos está engajado a 2 inimigos: a Aranha da Floresta e a Cria de Ungoliant. No início da fase de combate, 1 carta fechada do baralho de encontro é distribuída a cada inimigo engajado com uma carta sombria.

2. Carlos decide primeiro resolver o ataque da Cria de Ungoliant. Ele deixa o Arqueiro do Veio de Prata exausto, anunciando-o como defensor nesse ataque.

3. Para resolver esse ataque, Carlos primeiro revela a carta sombria do atacante. A carta sombria é a Patrulha das Terras Orientais, que dá ao inimigo atacante +1 $\heartsuit$. Carlos compara o ataque total do inimigo (6 $\heartsuit$) com a defesa do Arqueiro do Veio de Prata (0 $\heartsuit$), e coloca 6 fichas de dano sobre a

carta do personagem defensor. Como o Arqueiro do Veio de Prata possui apenas 1 ponto de vida, ele é eliminado e descartado.

4. Em seguida, Carlos resolve o ataque da Aranha da Floresta. Ele anuncia este ataque como sendo um ataque “sem defesa”.

5. Para resolver este ataque, Carlos primeiro revela a carta sombria do atacante. A carta sombria é o Rio Encantado, que não tem nenhum efeito. O ataque da Aranha da Floresta é 2 $\heartsuit$. Por ser um ataque sem defesa, Carlos deve atribuir todo o dano a um único herói que controla. Ele coloca 2 fichas de dano sobre a carta de Aragorn, que sobrevive ao ataque e fica com 3 pontos de vida restantes.

Atacando Inimigos

Quando todos os jogadores tiverem resolvido os ataques dos inimigos, cada jogador (começando pelo jogador inicial e seguindo em sentido horário) tem a oportunidade de contra-atacar e anunciar ataques contra seus inimigos.

Para anunciar um ataque, o jogador deve deixar exausto pelo menos 1 personagem preparado. O jogador deve deixar um personagem exausto (virá-lo 90 graus) para que possa ser anunciado como atacante. Ao anunciar um ataque, o jogador também deve anunciar qual inimigo é o alvo desse ataque. O jogador *pode* anunciar diversos personagens como atacantes contra um único inimigo, combinando suas forças de ataque para obter um único valor. O jogador pode anunciar 1 ataque contra cada inimigo ao qual esteja engajado.

Para resolver um ataque contra um inimigo, o jogador deve seguir os 3 passos a seguir, em ordem. Os jogadores podem fazer ações e jogar cartas de evento ao final de cada passo.

1. Anuncie o alvo do ataque e os atacantes. Para isso, o jogador escolhe 1 inimigo engajado a ele e deixa a quantidade de personagens que deseja utilizar como atacantes exaustos.

2. Determine a força de ataque. Some a força de ataque total (♥♥) dos personagens atacantes anunciados contra o alvo.

3. Determine o dano de combate. Subtraia a força de defesa (♠) do alvo inimigo do total de ♥♥ de todos os personagens atacantes. O resultado é a quantidade de dano que o alvo sofre imediatamente. Se a ♠ é igual ou maior do que a ♥♥, nenhum dano é causado.

Personagens anunciados como atacantes só atacam enquanto estiverem resolvendo um ataque. Assim que um ataque é resolvido, os personagens não são mais considerados “atacantes”, mas mesmo assim permanecem exaustos.

Após resolver seu primeiro ataque, o jogador pode anunciar outro ataque contra qualquer alvo inimigo elegível engajado a ele que ainda não foi atacado neste turno. Cada jogador pode anunciar um ataque (com qualquer quantidade de atacantes preparados que controle) contra cada inimigo engajado a ele uma vez por turno. Quando o jogador inicial resolve todos os seus ataques, o processo continua em sentido horário até que todos os jogadores tenham resolvido seus ataques.

Cartas Sombrias Fora de Jogo

Cartas sombrias permanecem com o inimigo ao qual foram entregues durante a fase de combate. Se o inimigo ficar fora de jogo, descarte a carta sombria que estava com esse inimigo. No final da fase de combate, descarte todas as cartas sombrias distribuídas neste turno.

Exemplo: João está engajado a dois inimigos, o Treinador de Bestas de Dol Guldur e os Orcs de Dol Guldur. Ele pode anunciar um ataque contra cada um desses inimigos neste turno, mas ele deve anunciar e resolver esses ataques um de cada vez.

João anuncia seu primeiro ataque contra os Orcs de Dol Guldur e deixa Glorfindel exausta para anunciá-lo como atacante. A ♥♥ de Glorfindel é 3 e é subtraída da ♠ dos Orcs de Dol Guldur (0). O resultado é 3 e, portanto, João coloca 3 fichas de dano do banco de fichas sobre a carta dos Orcs de Dol Guldur. Como os Orcs de Dol Guldur têm 3 pontos de vida, eles são destruídos, e a carta dos Orcs de Dol Guldur é colocada na pilha de descarte de encontros.

Em seguida, João anuncia Legolas e o Lanceiro de Gondor como atacantes contra o Treinador de Bestas de Dol Guldur. Legolas (3 ♥♥) e o Lanceiro de Gondor (1 ♥♥) combinam suas forças de ataque, chegando a um total de 4 ♥♥. O Treinador de Bestas de Dol Guldur tem 1 ♠ e, portanto, 3 pontos de dano são causados no inimigo. João coloca 3 fichas de dano do banco de fichas sobre a carta do Treinador de Bestas de Dol Guldur. Como o inimigo possui 5 pontos de vida, ele sobrevive ao ataque ficando com 2 pontos de vida. As fichas de dano permanecem sobre a carta do Treinador de Bestas de Dol Guldur para indicar que está ferido (veja o diagrama na pág. 21).

Pontos de Vida e Dano

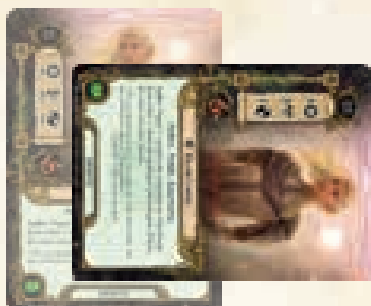
Para cada ponto de dano causado em um personagem ou em um inimigo, uma ficha de dano é colocada sobre a carta desse personagem ou desse inimigo. Cada ficha de dano sobre a carta de um herói, de um aliado ou de um inimigo reduz os pontos de vida da carta em 1. As fichas de dano permanecem sobre a carta até que um efeito cure ou remova o dano da carta ou até que a carta saia de jogo.

Quando qualquer uma dessas cartas chegar a 0 ponto de vida, ela é imediatamente destruída. Personagens destruídos são colocados na pilha de descartes de seu jogador, e os inimigos destruídos são colocados na pilha de descarte de encontros. Cartas de herói destruídas são colocadas na pilha de descartes de seu respectivo jogador. Ao resolver efeitos que movem cartas da pilha de descartes do jogador para sua mão ou seu baralho, as cartas de herói na pilha de descartes são ignoradas, pois cartas de herói não podem ir para a mão ou o baralho de um jogador.

Qualquer carta de inimigo não destruída permanece engajada ao jogador até que seja derrotada ou removida pelo efeito de uma carta, ou até que esse jogador seja eliminado da partida (veja “Eliminação de Jogadores” na pág. 22).

Exemplo: Atacando Inimigos

1



3



2



4



João está engajado a 2 inimigos: o Treinador de Bestas de Dol Guldur e os Orcs de Dol Guldur.

1. João anuncia primeiro um ataque contra os Orcs de Dol Guldur e deixa Glorfindel exausta como atacante.

2. Subtrai-se a defesa dos Orcs de Dol Guldur (0 ) do ataque de Glorfindel (3 ). O resultado é 3 e, portanto, João coloca 3 fichas de dano do banco de fichas sobre a carta dos Orcs de Dol Guldur. Esse inimigo começou com 3 pontos de vida e é

eliminado e descartado da partida.

3. Em seguida, João anuncia um ataque contra o Treinador de Bestas de Dol Guldur e deixa Legolas (3 ) e o Lanceiro de Gondor (1 ) exaustos como atacantes.

4. A defesa do Treinador de Bestas de Dol Guldur (1 ) é subtraída da força de ataque combinada de João (4 ). O resultado é 3, e João coloca 3 fichas de dano do banco de fichas sobre a carta do Treinador de Bestas de Dol Guldur. Como o inimigo começou com 5 pontos de vida, ele sobrevive ao ataque ficando com 2 pontos de vida. As fichas de dano permanecem sobre a carta do inimigo para indicar que está ferido.

Fase 7: Renovação

Durante a fase de renovação, todas as cartas exaustas voltam à posição preparada, cada jogador aumenta seu nível de ameaça em 1 e o jogador inicial passa o marcador de jogador inicial ao próximo jogador em sentido horário. Esse jogador passa a ser o novo jogador inicial. A partida continua com a fase de recursos do próximo turno.

Fim da Partida

A partida termina em uma das duas maneiras possíveis: com a vitória ou a derrota dos jogadores como um time. Os jogadores perdem a partida se todos forem eliminados antes de concluírem a etapa final do baralho de cenário. Os jogadores vencem se pelo menos um jogador conseguir completar a etapa final do cenário.

Eliminação de Jogadores

Um jogador é eliminado da partida se todos os seus heróis forem mortos, se seu nível de ameaça chegar a **50** ou se o efeito de uma carta forçar sua eliminação (cenários futuros das expansões podem ter eliminação com níveis de ameaça diferentes de 50; em todos os cenários do Jogo-Base, os jogadores são eliminados quando seus níveis de ameaça atingem 50).

Quando um jogador é eliminado, todas as cartas de sua mão, todas as cartas que controla e sua pilha de compras vão para a pilha de descartes desse jogador. Qualquer carta de encontro engajada a esse jogador volta para a área de perigo e mantém qualquer ficha de dano que possa ter. Os jogadores que não foram eliminados continuam a partida.

Depois da eliminação de um jogador, uma carta a menos é revelada do baralho de encontros durante o passo de aumentar perigo da fase de missão, já que há um jogador a menos na partida.

Se todos os jogadores forem eliminados, a partida termina em derrota para os jogadores.

Avanço na Missão

Os jogadores avançam imediatamente para a próxima etapa de uma missão assim que a quantidade de fichas de progresso for igual ou maior à quantidade de pontos de missão da carta de missão atual. Fichas de progresso adicionais recebidas na missão não são acumuladas para a próxima etapa. Todas as fichas de progresso sobre a carta de missão voltam para o banco de fichas assim que os jogadores avançarem para a próxima etapa. Os jogadores seguem as instruções (se houver) da nova carta de missão revelada.

A situação das demais cartas não muda: cartas na área de perigo permanecem na área de perigo, cartas engajadas aos jogadores permanecem engajadas,

personagens exaustos permanecem exaustos, fichas de dano e recursos permanecem sobre as cartas e a sequência do turno não é interrompida.

Vencendo a Partida

Se pelo menos um jogador conseguir completar a etapa final do cenário, a partida termina com vitória para os jogadores.

Pontuação

Se os jogadores vencerem a partida, utilize este processo para determinar a pontuação do grupo na partida. A pontuação do grupo é determinada pela adição de quatro elementos indesejáveis (o nível de ameaça final de cada jogador, a penalização de ameaça de todos os heróis mortos, a quantidade de fichas de dano em todos os heróis sobreviventes e o número de turnos jogados para derrotar o cenário multiplicado em 10) e pela subtração dos pontos de vitória coletados.

Os jogadores acumulam pontos de vitória derrotando inimigos e explorando localizações que concedem pontos de vitória (veja a pág. 24). **Os jogadores calculam o número de turnos somando um ao final final de cada fase de atualização.**

Quando um jogador é eliminado, considera-se seu nível de ameaça como 50, e todos os seus heróis são considerados mortos. O nível de ameaça de um jogador eliminado *não* aumenta além do nível de ameaça de eliminação (que é 50, a menos que seja especificado pelas regras da missão ou pelo efeito de uma carta).

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

A pontuação é uma ferramenta útil para avaliar o desempenho de um baralho ou um grupo ao longo da partida ou para comparar um baralho ou conjunto de baralhos. Isso permite aos jogadores jogar o mesmo cenário diversas vezes com diferentes combinações de heróis e de baralhos, avaliando sua eficiência em cada partida. Na contracapa deste livro de regras, você encontra uma tabela para anotar a pontuação.

Exemplo: Jogando sozinho, João venceu a missão a "Passagem Pela Floresta das Trevas" em 7 turnos, com um nível de ameaça 43, um herói morto (com um custo de ameaça 8), 6 danos sobre seus heróis que restaram e 5 pontos de vitória. Sua pontuação final é calculada da seguinte maneira:

Nível de Ameaça Final (43)
+ Custo de Ameaça de Cada Herói Morto (8)
+ Fichas de Danos sobre os Heróis (6)
+ Turnos Jogados para Vencer o Cenário (70)
– Número de Pontos de Vitória Ganhos (5)

Pontuação Final de João (122)

Conceitos Avançados

Esta seção apresenta alguns dos conceitos mais avançados que os jogadores podem encontrar em *O Senhor dos Anéis: Card Game*.

Efeitos de Cartas

Existem diversos efeitos de cartas em *O Senhor dos Anéis: Card Game*. As cartas de herói e de jogador apresentam 5 categorias de efeitos: efeitos constantes, ações, respostas, efeitos forçados e palavras-chave. As cartas de missão e de encontro apresentam 6 categorias de efeitos: efeitos constantes, efeitos forçados, efeitos revelados, efeitos sombrios, efeitos de viagem e palavras-chave. Cada um dos efeitos será explicado abaixo.

Efeitos Constantes

Efeitos constantes afetam a situação da partida de maneira contínua enquanto a carta estiver em jogo e qualquer outra condição especificada for satisfeita. Esses efeitos não têm uma ação escrita em negrito já que estão sempre ativos.

A carta de localização Rio Encantado traz um exemplo de efeito constante.

Ações

Ações são representadas nas cartas pela estrutura “**Ação:**” em negrito. As ações são sempre opcionais e podem ser acionadas pelo jogador durante qualquer oportunidade de ação ao longo do jogo. Para acionar uma ação de uma carta de herói, aliado ou acessório, a carta da ação **deve estar em jogo**, a menos que a ação especifique que possa ser acionada sem que a carta esteja em jogo. Cartas de evento são ações jogadas diretamente da mão do jogador.

Algumas ações nas cartas indicam que são acionadas em fases específicas do jogo. Isso significa que a ação só poderá ser acionada durante a fase especificada. Por exemplo, um efeito com “**Ação de Missão:**” só pode ser acionado durante uma oportunidade de ação da fase de missão. Ações que não requerem uma fase específica podem ser acionadas durante qualquer oportunidade de ação ao longo do turno (Veja o quadro “Sequência do Turno” nas págs. 30-31).

A carta de herói Glorfindel traz um exemplo de uma ação que pode ser utilizada durante qualquer ação do jogador. A carta de evento Astúcia de Radagast traz um exemplo de uma ação que só pode ser utilizada durante a fase de missão.

Respostas

Respostas estão representadas nas cartas com a estrutura “**Resposta:**” em negrito. As respostas sempre são opcionais e podem ser acionadas pelo jogador como resposta (imediate) a uma situação da partida.

Para acionar uma resposta em uma carta de herói, aliado ou acessório, a carta da resposta deve estar em jogo, a menos que a resposta especifique que pode ser acionada fora de jogo. Cartas de evento com efeitos de “**Resposta:**” são respostas jogadas da mão do jogador.

A carta de aliado Filho de Arnor traz um exemplo de um efeito de resposta que pode ser acionado (de acordo com o jogador) sempre que sua condição é satisfeita (“depois que Filho de Arnor entra em jogo”).

Efeitos Forçados e Revelados

Efeitos forçados são acionados por acontecimentos ao longo da partida e acontecem automaticamente, independente da vontade do jogador. Elas são representadas nas cartas pela estrutura “**Efeito Forçado:**” em negrito. Esses efeitos são iniciados e resolvidos imediatamente, sempre que seu pré-requisito especificado acontecer. A carta inimiga Víbora do Pântano traz um exemplo de um efeito forçado que deve ser acionado sempre que sua condição é satisfeita (“toda vez que Víbora do Pântano ataca”).

Quando efeitos revelados são um caso especial de efeitos forçados, eles acontecem automaticamente assim que a carta de encontro é revelada. Eles são representados nas cartas pela estrutura “**Efeito Revelado:**” em negrito. Quando revelados, os efeitos não são resolvidos se a carta for revelada como um efeito sombrio.

Efeitos Sombrios

Algumas cartas do baralho de encontro têm um efeito secundário conhecido como efeito sombrio. Esses efeitos estão escritos em itálico e são separados dos demais efeitos da carta pela imagem mostrada acima. Efeitos sombrios também são representados nas cartas pela estrutura: “**Efeito Sombrio:**” em negrito e itálico. **Efeitos sombrios são resolvidos somente quando a carta for distribuída a um inimigo atacante durante a fase de combate.**

A carta inimiga Orcs de Dol Guldur traz um exemplo de um efeito sombrio que é acionado sempre que a carta é distribuída como uma carta sombria para um inimigo atacante.

Efeitos de Viagem

Algumas cartas de localização apresentam efeitos de viagem que são representados nas cartas pela estrutura “**Efeito de Viagem:**” em negrito. Efeitos de viagem caracterizam-se por custos ou restrições que alguns ou todos os jogadores devem pagar ou superar para que possam viajar para essa localização. Se os jogadores não conseguirem satisfazer a condição do efeito de uma carta de localização, os jogadores não poderão viajar para essa localização.

Palavras-Chave

Palavras-chave são usadas como atalhos para efeitos comuns no jogo presentes em algumas cartas. As palavras-chave e suas funções no jogo são explicadas abaixo. Palavras-chave estão escritas geralmente no início do texto de uma carta.

Ataque à Distância

Um personagem com as palavras-chave *ataque à distância* pode ser anunciado pelo jogador que o controla como um atacante contra inimigos engajados a outros jogadores. Um personagem pode anunciar ataques à distância contra esses alvos enquanto seu jogador estiver anunciando ataques ou pode participar de ataques anunciados por outros jogadores. Em qualquer um desses casos, o jogador deve deixar o personagem exausto, e este também deve atender quaisquer outras condições necessárias para atacar.

Amaldiçoado X

Se uma carta de encontro com a palavra-chave *amaldiçoado* é revelada durante o passo aumentar perigo da fase de missão ou da preparação, **cada jogador** deve aumentar seu nível de ameaça de acordo com o valor especificado.

Invasão

Quando uma carta de encontro com a palavra-chave *invasão* é revelada durante o passo aumentar perigo da fase de missão ou de preparação, revele 1 carta adicional do baralho de encontro. Resolva a palavra-chave *invasão* imediatamente depois de resolver qualquer efeito revelado da carta.

Limitado

Alguns acessórios apresentam a palavra-chave *limitado*. Um personagem nunca pode ter anexado mais do que dois acessórios com a palavra-chave *limitado*. Se um terceiro acessório limitado for anexado a um personagem, um dos acessórios limitados deve ser imediatamente colocado na pilha de descartes de seu jogador.

Protegido

A palavra-chave *protegido* funciona como um lembrete em algumas cartas de objetivo para que a próxima carta do baralho de encontro seja revelada e anexada à carta de objetivo ao sair do baralho de encontro e entrar na área de perigo, e as duas cartas devem ser colocadas na área de perigo. O objetivo não pode ser reivindicado enquanto houver qualquer carta de encontro anexada a ele. Quando o encontro é resolvido, o objetivo permanece na área de perigo até ser reivindicado. Se outra carta de objetivo for comprada quando for preciso anexar uma carta devido à palavra-chave *protegido*, coloque a segunda carta de objetivo na área de perigo e utilize a próxima carta do baralho de encontro para ser

anexada à primeira carta de objetivo.

Cartas de inimigo ou de localização anexadas a objetivos protegidos ainda contam sua ameaça enquanto o inimigo ou a localização estiverem na área de perigo. Uma carta de encontro anexada a um objetivo protegido é resolvida da seguinte maneira, dependendo do tipo de carta:

Inimigo: O inimigo é retirado da partida por ser derrotado ou pelo efeito de uma carta.

Localização: A localização é retirada da partida por ser completamente explorada ou pelo efeito de uma carta.

Infortúnio: Os efeitos do infortúnio são resolvidos ou cancelados (cartas de infortúnio são acionadas imediatamente quando reveladas).

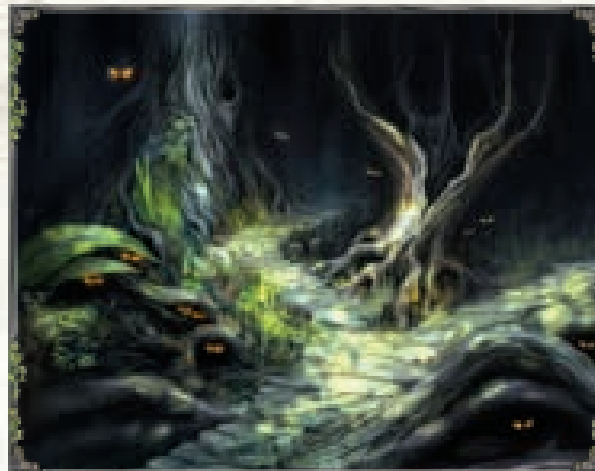
Quando todas as cartas de encontro anexadas a um objetivo protegido são resolvidas, os jogadores podem reivindicar o objetivo como especificado no texto da carta.

Sentinela

Um personagem com a palavra-chave *sentinela* pode ser anunciado por seu jogador como um defensor durante ataques inimigos feitos contra outros jogadores. Um personagem pode anunciar defesa de sentinela depois que o jogador engajado ao inimigo atacando anunciar que o ataque será "sem defesa". O jogador deve deixar o sentinela defensor exausto, e este também deve satisfazer quaisquer outras condições necessárias para defender.

Vitória X

Algumas cartas de inimigo e localização dão pontos de vitória quando são derrotadas. Quando uma carta desse tipo sai de jogo, um jogador deve colocá-la próximo a seu marcador de ameaça para lembrar os jogadores dos pontos de vitória no momento da pontuação no final da partida. Recomenda-se que um jogador fique com todas as cartas de vitória que os jogadores ganham durante o cenário, pois os pontos de vitória são aplicados à pontuação do grupo (veja "Pontuação" na pág. 22).



Efeitos Duradouros

Muitos efeitos duram exatamente o tempo de duração de uma ação (imediatamente após essa ter sido iniciada), mas alguns efeitos duram por certo período de tempo ou mesmo indefinidamente. Efeitos que duram mais do que o tempo de uma ação são considerados efeitos duradouros.

Vários efeitos duradouros podem afetar a mesma carta ao mesmo tempo. A ordem na qual estes efeitos são resolvidos é indiferente, já que a soma total dos efeitos será aplicada à carta.

Se alguma característica (♣, ♠, ♡, ou ♦) de um herói, aliado, inimigo ou de uma localização, em qualquer momento, cair abaixo de 0 após todos os efeitos serem aplicados, a característica é arredondado para 0. Se um novo efeito for aplicado a uma carta, a soma de todos os efeitos ativos deve ser calculada novamente.

Pagando Custos

Muitas cartas contêm a seguinte frase: “pague ou deixe exausto X para fazer Y”. Ao se deparar com esse tipo de frase, tudo o que vem antes da palavra “para” é considerado o custo, e tudo o que vem depois da palavra “para” é considerado um efeito.

Custos só podem ser pagos com cartas ou recursos que um jogador controla. Se um efeito é anulado, considera-se que o custo foi pago.

Controle e Posse

Um jogador “possui” seus heróis e as cartas que ele escolheu para compor o baralho de jogador que está utilizando. Um jogador “controla” todas as cartas que possui, a menos que outro jogador ou o baralho de encontro passe a controlar a carta devido a algum efeito. Sempre que uma carta sai de jogo, ela vai para a mão, para o baralho ou para a pilha de descartes de seu jogador (de acordo com o efeito que removeu a carta).

Quando um jogador joga uma carta de aliado, ela entra em jogo sob o comando desse jogador e é colocada na área de jogo dele. Se outro jogador assumir o controle desse aliado, ele é colocado na área de jogo desse outro jogador. Cartas de aliado não podem ser jogadas sob o controle de outro jogador; elas só podem mudar de controle através de efeitos das cartas.

Quando um jogador joga uma carta de acessório, ele pode passar o controle dessa carta a outro jogador anexando a carta a um dos personagens desse jogador.

Os jogadores sempre controlam os acessórios colocados em seus personagens. Se o controle desse personagem muda, o controle dos acessórios desse personagem também muda.

“Em jogo” e “Fora de Jogo”

Cartas que estão “em jogo”: a) cartas que foram jogadas ou colocadas em jogo (na área de jogo do jogador), b) cartas que estão na área de perigo, c) a carta de missão revelada e d) cartas de encontro engajadas a um jogador. Cartas “fora de jogo” são: a) cartas na mão do jogador, b) cartas em um baralho ou c) cartas na pilha de descartes. Efeitos de cartas não interagem com cartas na condição em jogo ou fora de jogo a menos que o efeito indique especificamente a condição.

Ficando Sem Cartas

Se um jogador não tiver mais cartas em seu baralho de jogador, ele continua a jogar a partida com as cartas que tem em jogo e em sua mão. Sua pilha de descartes não é reembalhada.

Se não houver cartas de encontro para comprar *durante a fase de missão*, a pilha de descarte de encontros é embaralhada para formar uma nova pilha de encontros.

Conversas Entre Jogadores

Os jogadores podem e são encorajados a conversar uns com os outros durante a partida e trabalhar em conjunto para planejar e executar o melhor plano. Os jogadores podem conversar livremente, mas não podem revelar em voz alta o título ou conteúdo das cartas em suas mãos ou de cartas que viram (mas que o restante dos jogadores não viu).



Sobre os Cenários

Este Jogo-Base traz 3 cenários únicos. Os cenários e uma lista de conjuntos de encontro para formar o baralho de encontro de cada cenário são apresentados abaixo.

Passagem Pela Floresta das Trevas

Nível de dificuldade = 1

A Floresta das Trevas é um território repleto de perigos, e uma das patrulhas do Rei Thranduil descobriu recentemente sinais perturbadores de uma ameaça agrupando-se nas proximidades de Dol Guldur.

Um grupo de heróis controlado pelos jogadores foi convocado para levar uma mensagem pela Floresta das Trevas, ao longo do Anduin, e eventualmente a Lórien, para alertar Lady Galadriel do perigo iminente.

O baralho de encontro da Passagem Pela Floresta das Trevas é composto por todas as cartas dos seguintes conjuntos de encontro: Passagem Pela Floresta das Trevas, Aranhas da Floresta das Trevas e Orcs de Dol Guldur. Esses conjuntos são indicados pelos seguintes ícones:



Jornada pelo Anduin

Nível de dificuldade = 4

Após sobreviver aos perigos da Floresta das Trevas, os heróis continuam sua jornada pelas margens do rio Anduin em direção a Lórien, com terríveis notícias de uma ameaça agrupando-se ao sul da Floresta das Trevas.

O baralho de encontro da Jornada pelo Anduin é composto por todas as cartas dos seguintes conjuntos de encontro: Jornada pelo Anduin, Olho de Sauron, Orcs de Dol Guldur e Terras Selvagens. Esses conjuntos são indicados pelos seguintes ícones:



Fuga de Dol Guldur

Nível de dificuldade = 7

Enquanto explorava as proximidades de Dol Guldur a pedido de Lady Galadriel, um dos companheiros dos heróis foi capturado pelas forças do Necromante e agora aguarda ser interrogado em uma cela debaixo da colina. Sabendo que seu amigo não tem muito tempo, os heróis decidem tentar um resgate urgente.

O baralho de encontro da Fuga de Dol Guldur é composto por todas as cartas dos seguintes conjuntos de encontro: Fuga de Dol Guldur, Aranhas da Floresta das Trevas e Orcs de Dol Guldur.

Esses conjuntos são indicados pelos seguintes ícones:



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 um dos heróis.
- 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. Mais informações sobre os Baralhos de Pesadelo do jogo *O Senhor dos Anéis: Card Game* estão disponíveis no site www.galapagosjogos.com.br.



Construção e Customização de Baralhos para Campeonato

Boa parte da emoção de jogar *O Senhor dos Anéis: Card Game* está na criação e construção de baralhos originais com as cartas deste Jogo-Base e com as cartas dos Pacotes de Aventura. O baralho para campeonatos deve conter um mínimo de **50** cartas. Além disso, o baralho de jogador não pode conter mais do que **três** cópias de qualquer carta com o mesmo título. Seguindo estas instruções, qualquer combinação de aliados, acessórios e eventos podem ser usados no baralho de jogador.

Cada jogador também inicia a partida com 1-3 heróis. Os jogadores podem conversar antes de cada partida para escolher os heróis que cada um quer usar durante a partida. Se mais de um jogador quiser utilizar o mesmo herói, eles devem decidir quem ficará com esse herói antes de a partida começar, e o outro jogador (ou jogadores) deverá escolher outros heróis. Se os jogadores não conseguirem decidir quem controlará certo herói, deverão utilizar um método aleatório para determinar o jogador que ficará com esse herói.

Ao construir um baralho, é importante que um jogador leve em consideração como pretende pagar pelas cartas que está incluindo em seu baralho. Um jogador pode se sentir tentado a utilizar o trio de heróis disponível mais poderoso, mas será que vale a pena começar a partida com o nível de ameaça alto por causa desses heróis? Da mesma maneira, um baralho repleto de cartas e efeitos de custo alto pode parecer poderoso na teoria, mas o tempo que leva para acumular os recursos necessários para jogar essas cartas torna-se um problema enquanto os inimigos organizam o ataque. O jogador também deve ter certeza de que todas as cartas em seu baralho pertencem a uma esfera que combine pelo menos com um dos ícones de recurso de seus heróis para que não fique com uma carta inútil que não poderá jogar.

Cada esfera de influência tem uma característica própria que pode ser usada a favor do jogador quando estiver construindo um baralho com base nessa esfera. Por exemplo, um baralho pode ser construído com base na esfera de tática para dar apoio a seus heróis com uma variedade impressionante de armaduras e armamento, e então enfrentar diretamente os inimigos que surgirem do baralho de encontro. Conforme os Pacotes de Aventura aumentam a quantidade de cartas, cada um dos quatro baralhos básicos iniciais neste Jogo-Base pode ser desenvolvido para formar baralhos para campeonatos.

Também é possível focar em várias esferas na construção de um baralho. Um baralho construído com base nas esferas espírito e conhecimento pode focar na autopreservação, com diversos efeitos que curam pontos de vida e reduzem ameaça. O segredo de

construir um baralho com base em diversas esferas está na administração dos recursos; conseguir o tipo certo de recurso disponível no momento certo se torna mais difícil quando um baralho é construído com base em duas ou três esferas diferentes.

Outra abordagem útil na construção de baralhos é seguir a coesão que se encontra ao construir um baralho que favorece um atributo. Por exemplo, se um jogador quer formar um baralho com base em três esferas diferentes, faz sentido utilizar cartas de **Anão** das três esferas para obter as vantagens das sinergias dos **Anões** e das interações das cartas.

Jogo Básico

Jogadores iniciantes ou jogadores que preferem uma experiência mais básica podem jogar e aproveitar a partida sem distribuir cartas sombrias durante a fase de combate. Isso elimina um elemento surpresa que poderia tornar o jogo muito desafiador para um iniciante. Quando os jogadores estiverem mais à vontade com o jogo, eles podem adicionar os efeitos sombrios para tornar o combate menos previsível e mais emocionante.

Jogo Avançado

Para um nível de desafio mais avançado, os jogadores podem tentar derrotar os 3 cenários utilizando a mesma combinação de jogadores, baralhos e heróis. As pontuações de cada cenário podem ser somadas para se obter uma pontuação única do sucesso de toda a campanha. Para um nível de desafio “pesadelo”, não reinicie ameaça, pontos de vida ou baralhos de jogador no início de cada cenário. Ao optar por uma campanha de nível “pesadelo”, os jogadores devem começar pelo cenário “Passagem Pela Floresta das Trevas”, ir para “Jornada pelo Anduin” e terminar com “Fuga de Dol Guldur”.



Créditos

Criação do Jogo: Nate French

Design Gráfico: Kevin Childress

Design Gráfico Adicional: Brian Schomburg, Andrew Navaro, and Michael Silsby

Administração de Arte: Kyle Hough

Direção de Arte: Zoë Robinson

Desenvolvimento de Criação: Jason Walden

Regras: Nate French

Edição: Kevin Tomczyk

Revisão: Patricia Meredith and Mark Pollard

Arte da Capa: Daryl Mandryk

Gerente de Produção: Eric Knight

Produtor: Mike David

Líder de Criação de Jogos da FFG: Corey Conieccka

Líder de Produção de Jogos da FFG: Michael Hurley

Editor: Christian T. Petersen

Tradução: Michelle Trippo Martins Goulart

Revisão: Leonardo Zilio

Logotipo em Português: Curro Marin

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

Agradecimento especial a Joe Mandragona, Fredrica Drotos e Sam Benson da Middle-earth Enterprises pela paciência e pelas sugestões. A uma equipe fantástica de playtesters: 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 Ciccirelli, Will Lentz, Francesco Moggia, John Goodenough, Jason Walden, Adam Sadler e Brady Sadler. E a todos que jogaram uma versão demo do jogo na GenCon 2010. Obrigado, obrigado, obrigado.

Esta edição é ©2013 Galápagos Jogos. Usada sob licença de Fantasy Flight Publishing, Inc. O Senhor dos Anéis: Card Game (The Lord of the Rings: The Card Game) e suas expansões são © 2011-2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. 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. 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. ENCOMENDADO E DISTRIBUÍDO POR ILHAS GALÁPAGOS COMÉRCIO DE BRINQUEDOS, ARTIGOS RECREATIVOS E SERVIÇOS LTDA. C.N.P.J. 15.605.065/0001-38. ATENÇÃO: NÃO RECOMENDÁVEL PARA CRIANÇAS MENORES DE 3 ANOS. ESTE PRODUTO NÃO É UM BRINQUEDO.



Índice

A Área de Perigo	10	Fase 7: Renovação	22
A Regra de Ouro	4	Ficando Sem Cartas	25
Ações	23	Ficha de Pontuação	32
Atacando Inimigos (diagrama)	21	Fim da Partida	22
Atacando Inimigos	20	Fuga de Dol Guldur	26
Ataque à Distância	24	Índice	29
Avanço na Missão	22	Introdução	2
Baralhos e Tipos de Cartas	5	Jogo Avançado	27
Cartas de “Personagem”	8	Jogo Básico	27
Cartas de Acessório	9	Jornada pelo Anduin	26
Cartas de Aliado	9	Limitado	24
Cartas de Evento	9	Modos de Jogo.....	27
Cartas de Herói	8	O Baralho de Encontro	6
Cartas de Infortúnio	7	O Baralho de Jogador	9
Cartas de Inimigo	6	O Baralho de Missão	5
Cartas de Localização	6	O Jogo	10
Cartas de Missão	5	O Living Card Game	2
Cartas de Objetivo	7	Pagando Custos	25
Cartas Sombrias Saindo de Jogo	20	Pagando por Cartas (diagrama)	13
Cartas Únicas	8	Pagando por Cartas Neutras	12
Conceitos Avançados	23	Pagando por Habilidades	12
Amaldiçoado X	24	Palavras-Chave	24
Construção e Customização de Baralhos para		Passagem Pela Floresta das Trevas.....	26
Campeonato	27	Pilhas de Descarte	10
Controle e Posse	25	Pontos de Vida e Dano	20
Conversas Entre Jogadores	25	Pontuação	22
Créditos	28	Preparação	10
Defendendo-se Contra Ataques Inimigos (diagrama)	19	Preparado e Exausto	14
Derrotando uma Carta de Encontro	25	Primeira Partida	10
Efeitos Constantes	23	Protegido	24
Efeitos da Viagem	23	Resolvendo Ataques Inimigos	18
Efeitos das Cartas	23	Resolvendo uma Missão (diagrama)	15
Efeitos Duradouros	25	Respostas	23
Efeitos Forçados e Revelados	23	Sentinela	24
Efeitos Sombrios	23	Sequência do turno (quadro)	30-31
Eliminação de Jogadores	22	Sequência do Turno	12
“Em jogo” e “Fora de Jogo”	25	Sobre a Partida	4
Esferas de Influência	4	Sobre o Jogo	2
Fase 1: Recursos	12	Sobre os Cenários	26
Fase 2: Planejamento	12	Sobre os Componentes	3
Fase 3: Missão	14	Sugestão de Preparação da Área de Jogo (diagrama)	11
Fase 4: Viagem	15	Surto	24
Fase 5: Encontro	16	Vencendo a Partida	22
Fase 6: Combate	18	Verificação de Engajamento (diagrama)	17
		Vitória X	24

Sequência do Turno

Este quadro fornece uma estrutura detalhada das fases e passos de uma partida. Itens em vermelho são considerados eventos do sistema por se tratarem de situações obrigatórias impostas pela estrutura do jogo. Oportunidades de ações nas quais os jogadores podem realizar suas ações estão em verde.

• Vermelho – Os jogadores não podem interromper com ações. Respostas podem ser jogadas se satisfizerem as condições.

• Verde – Qualquer jogador pode realizar ações de forma geral ou entre os passos da partida conforme estabelecido nas regras.

1. Fase de Recursos

• Cada jogador adiciona 1 ficha de recurso aos conjuntos de recursos de seus heróis e compra 1 carta.

• Ações dos jogadores.

2. Fase de Planejamento

• O jogador inicial joga cartas de aliado e acessório.

• Ações dos jogadores.

• O próximo jogador joga cartas de aliado e acessório etc.

• Ações dos jogadores.

3. Fase de Missão

• Os jogadores designam personagens para a missão.

• 1 carta por jogador do baralho de encontro é revelada.

• Ações dos jogadores.

• Resolução da missão.

• Ações dos jogadores.

4. Fase de Viagem

• Os jogadores podem viajar para 1 localização se não houver nenhuma localização ativa atual.

• Ações dos jogadores.

5. Fase de Encontro

- Cada jogador pode escolher e engajar 1 inimigo que esteja na área de perigo.

- Ações dos jogadores.

- Realizam-se as verificações de engajamento.

- Ações dos jogadores.

6. Fase de Combate

- Distribua 1 carta sombria para cada inimigo.

- Ações dos jogadores.

- O jogador inicial resolve os ataques de seus inimigos contra ele (veja a pág. 18).

- O próximo jogador resolve os ataques de seus inimigos contra ele etc.

- O jogador inicial anuncia seus atacantes (se houver) e resolve os ataques contra seus inimigos (veja a pág. 20).

- O próximo jogador anuncia seus atacantes (se houver) e resolve os ataques contra seus inimigos etc.

- Ações dos jogadores.

7. Fase de Renovação

- Cada jogador retorna todas as cartas que controla para a posição preparado.

- Cada jogador aumenta seu nível de ameaça em 1.

- O marcador de jogador inicial passa para o próximo jogador à esquerda.

- Ações dos jogadores.

Nome do Cenário

Número de Jogadores

Nomes dos Jogadores	Nível de Ameaça Final		Custo de Ameaça de Cada Herói Morto		Fichas de Dano Em Heróis Sobreviventes		Subtotal do Jogador
		+		+		=	
		+		+		=	
		+		+		=	
		+		+		=	

SENHOR DOS ANÉIS™
CARD GAME

Anotações

Número de Turnos:
(cálculo)

Somatória dos Subtotais dos Jogadores

Pontos de Vitória Obtidos

Pontuação Final do Grupo:

10 Pontos por Turno

Nome do Cenário

Número de Jogadores

Nomes dos Jogadores	Nível de Ameaça Final		Custo de Ameaça de Cada Herói Morto		Fichas de Dano Em Heróis Sobreviventes		Subtotal do Jogador
		+		+		=	
		+		+		=	
		+		+		=	
		+		+		=	

SENHOR DOS ANÉIS™
CARD GAME

Anotações

Número de Turnos:
(cálculo)

Somatória dos Subtotais dos Jogadores

Pontos de Vitória Obtidos

Pontuação Final do Grupo:

10 Pontos por Turno

Nome do Cenário

Número de Jogadores

Nomes dos Jogadores	Nível de Ameaça Final		Custo de Ameaça de Cada Herói Morto		Fichas de Dano Em Heróis Sobreviventes		Subtotal do Jogador
		+		+		=	
		+		+		=	
		+		+		=	
		+		+		=	

SENHOR DOS ANÉIS™
CARD GAME

Anotações

Número de Turnos:
(cálculo)

Somatória dos Subtotais dos Jogadores

Pontos de Vitória Obtidos

Pontuação Final do Grupo:

10 Pontos por Turno