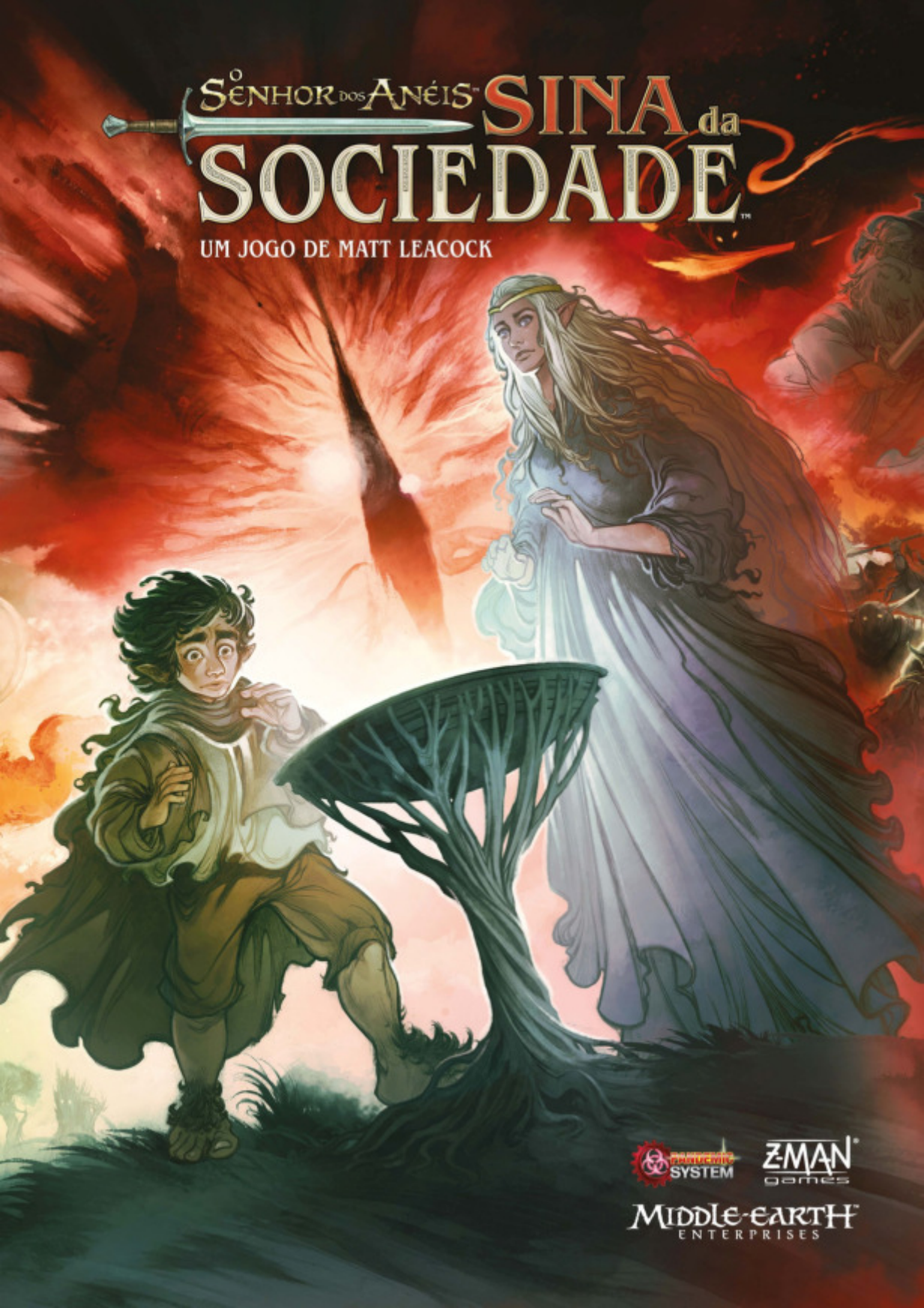

O Senhor dos Anéis
SINA da SOCIEDADE
UM JOGO DE MATT LEACOCK
SYSTEM
Z-MAN games
MIDDLE-EARTH ENTERPRISES

RESUMO

Controlando os membros da Sociedade e os aliados que se apresentam para ajudá-la, você e seus amigos terão de embarcar em uma jornada perigosa que pode salvar ou condenar a Terra-média. Cada jogador controla dois personagens e, trabalhando em equipe, todos devem contribuir com suas habilidades exclusivas para proteger Frodo, escapar do vigilante Olho de Sauron e da perseguição dos ameaçadores Nazgûl, além de derrotar as tropas inimigas que invadem locais decisivos. Por último, Frodo precisa jogar o Um Anel nas chamas do Monte da Perdição para salvar os Povos Livres do desespero e da destruição.

Escaneie este QR code para assistir a um vídeo (em inglês) que ensinará você a jogar!

SUMÁRIO E COMPONENTES

Elementos do tabuleiro 3
Configuração da partida 4
Conceitos essenciais 9
Como jogar 10
1. Realizar ações 10
Viajar 10
Sociedade 12
Preparar-se 12
Convocar 13
Atacar 13
Capturar 14
2. Comprar 2 Cartas de Jogador 15
Cartas do Escurecer 15
3. Revelar Cartas da Sombra 16
Avançar 16
Reforçar 18
Cartas da Sombra especiais 19
Vitória e Derrota 19
Como completar objetivos 19
Como perder Esperança 19
Como recobrar Esperança 19
Detalhes 20
Próxima partida 21
Sugestões de cenários 21
Partidas solo 22
Créditos 23

74 CARTAS DE JOGADOR



48 Cartas de Região



14 Cartas de Evento



12 Cartas do Escurecer



24 Cartas de Objetivo



10 Cartas de Referência (2 por jogador)



13 Cartas de Personagem



13 Figuras de Personagem



9 Miniaturas de Nazgûl



50 Cartas da Sombra



1 Tabuleiro



3 Dados de Batalha



7 Dados de Busca



48 Tropas da Sombra



35 Tropas Amigas
(8 anânicas, 9 élficas, 8 rohirrim, 10 gondorianas)



6 Fichas de Refúgio / Baluarte da Sombra



Torre de Dados de Barad-dûr



1 Olho de Sauron



1 Marcador de Grau de Ameaça



1 Marcador Solo



1 Marcador de Esperança



36 Fichas de Emblema

ELEMENTOS DO TABULEIRO



PREPARAÇÃO DA PARTIDA

1. **Tabuleiro:** Posicione o tabuleiro no centro da mesa.

2. **Marcadores das Trilhas:** Coloque o marcador de grau de ameaça na trilha de grau de ameaça e o marcador de esperança na trilha de esperança. Cada um deles entra em sua respectiva trilha na casa identificada por um ponto.



3. **Baralho da Sombra:** Coloque as 2 cartas da Sombra especiais (com as ilustrações de Sauron e Saruman) na pilha de descarte da Sombra.



Em seguida, reúna as cartas da Sombra restantes, embaralhe a pilha e coloque-a no tabuleiro, com as cartas viradas para baixo, para formar o baralho da Sombra.

Nota: As cartas da Sombra apresentam dois versos diferentes. Embaralhe-as todas juntas para formar o baralho da Sombra.



4. **Coloque as Tropas iniciais, o Olho de Sauron e os Nazgûl:**

Nota: Pequenos ícones em forma de soldado nos locais coloridos mostram as posições iniciais das tropas. Os ícones próximos aos identificadores das regiões mostram as posições iniciais do Olho de Sauron e dos Nazgûl.





Acrescente 3 tropas anânicas (cinzentas) a locais :

1. 1 em Ered Luin
2. 1 em Erebor
3. 1 nas Colinas de Ferro

Acrescente 4 tropas élficas (verdes) a locais :

4. 1 nos Portos Cinzentos
5. 1 em Valfenda
6. 1 em Lórien
7. 1 no Reino da Floresta

Acrescente 3 tropas rohirrim (marrons) a locais em Rohan:

8. 1 no Abismo de Helm
9. 1 em Edoras
10. 1 em Eastemnet

Acrescente 5 tropas gondorianas (azuis) a locais em Gondor:

11. 2 em Minas Tirith
12. 2 em Dol Amroth
13. 1 em Pelargir



Deixe na reserva o resto das tropas amigas, separadas por tipo. C

Dica

Acrescentadas as tropas amigas ao tabuleiro, restarão 5 tropas amigas de cada exército na reserva.

Acrescente 18 tropas da Sombra (vermelhas) a locais vermelhos:

14. 1 na Terra Parda
15. 1 em Isengard
16. 2 em Moria
17. 1 em Dol Guldur
18. 3 em Rhûn
19. 2 em Minas Morgul
20. 2 em Barad-dûr
21. 3 em Núrn
22. 1 em Umbar
23. 2 no Harad Próximo

D Em seguida, revele 9 cartas da Sombra, uma de cada vez, e coloque 1 tropa da Sombra em cada local vermelho informado nessas cartas. (Durante a configuração da partida, ignore as outras instruções que aparecem nas cartas.) Coloque essas cartas reveladas na pilha de descarte da Sombra. Deixe as 21 tropas da Sombra restantes em uma reserva fora do tabuleiro.

Nota: Diferente do que ocorre em outros títulos do Pandemic System, neste jogo não há limite para a quantidade de tropas da Sombra que podem permanecer em um determinado local.

Acrescente 9 Nazgûl às regiões a seguir:

24. 2 em Eriador
25. 1 em Rhudaur
26. 1 nas Montanhas Nevoentas
27. 1 em Gondor
28. 4 em Mordor

Coloque o Olho de Sauron em Eriador E

D





5. **Cartas de Objetivo:** Deixe ao lado do tabuleiro, viradas para cima, as cartas de objetivo Destruir o Um Anel (identificada pela estrela vermelha) e outras 3 selecionadas aleatoriamente. (Ou experimente os cenários sugeridos na p. 21.)



Sugestão: Em sua primeira partida, use os objetivos a seguir (identificados por uma estrela, em geral preta): Obter a Bênção dos Elfos; "Saruman, Eis que se Parte seu Cajado"; Desafiar Sauron; Destruir o Um Anel.

Devolva à caixa do jogo as cartas de objetivo que não serão utilizadas.

Siga as instruções de configuração (se houver alguma) nas cartas de objetivo. Certas cartas de objetivo exigem o uso de determinados personagens na partida. Separe as cartas desses personagens para a próxima etapa da configuração.

6. **Cartas de Personagem e Referência:** Pegue as cartas de personagem separadas anteriormente e acrescente a elas cartas de personagem selecionadas aleatoriamente até ter um total de 2 cartas de personagem por jogador.

Embaralhe esse monte de cartas e distribua 2 para cada jogador.

Sugestão: Na primeira partida, em vez de sortear as cartas entre os jogadores, distribua-as da maneira a seguir, de acordo com o número de jogadores:

Jogador 1: *Frodo e Sam, Legolas*

Jogador 2: *Merry e Pippin, Éowyn*

Jogador 3: *Arwen, Aragorn*

Jogador 4: *Gandalf, Boromir*

Jogador 5: *Gimli, Éomer*



Nas partidas com um jogador apenas, a configuração das cartas de personagem é diferente (consulte "Partida solo", p. 22).

Nota: Para todos os efeitos, Frodo e Sam contam como um personagem apenas, assim como Merry e Pippin. Quando as regras se referirem a qualquer um desses personagens, suponha que o companheiro está incluso.



Entregue a cada jogador 2 cartas de referência. Cada uma dessas cartas resume as ações de um lado e, do outro, os testes com os dados.



7. **Figuras de Personagem:** Cada jogador coloca suas 2 figuras de personagem nos locais iniciais informados nas respectivas cartas de personagem. Devolva à caixa do jogo todas as cartas e figuras de personagem e as cartas de referência que não serão utilizadas.



Locais iniciais dos personagens:		
Aragorn	Colinas do Vento	3
Arwen	Valfenda	4
Boromir	Minas Tirith	11
Éomer	Eastemnet	9
Éowyn	Edoras	10
Faramir	Minas Tirith	11
Frodo e Sam	O Condado	1
Galadriel	Lórien	8
Gandalf	Tharbad	2
Gimli	Erebor	6
Gollum	Moria	7
Legolas	Reino da Floresta	5
Merry e Pippin	O Condado	1



8. **Cartas de Jogador:** Separe as 12 cartas do Escurecer. Embaralhe as 14 cartas de evento, e, sem ver quais são, selecione uma quantidade delas de acordo com o número de jogadores:

   - **5 jogadores:** 9 eventos
   - **4 jogadores:** 7 eventos
   - **3 jogadores:** 6 eventos
   - **2 jogadores:** 6 eventos
   - **1 jogador:** 5 eventos

   Embaralhe essas cartas de evento com as 48 cartas de região. Use esse monte para dar a cada jogador uma mão inicial de cartas de acordo com o número de jogadores:

   - **5 jogadores:** 2 cartas cada
   - **4 jogadores:** 2 cartas cada
   - **3 jogadores:** 3 cartas cada
   - **2 jogadores:** 4 cartas cada
   - **1 jogador:** 4 cartas

   Essas mãos de cartas devem ficar sobre a mesa e viradas para cima para que todos possam vê-las.



9. **Baralho das Cartas de Jogador:** Decidam qual será a dificuldade do jogo.
   Recomendamos começar com o nível introdutório.
   Se vocês quiserem algo mais desafiador, experimentem o nível normal. (Se não lhes faltar coragem, considerem também os outros níveis de dificuldade na p. 21!)

   Divida as cartas de jogador restantes em uma certa quantidade de pilhas viradas para baixo que dependerá do nível de dificuldade escolhido:

   - **Introdutório:** 4 pilhas
   - **Normal:** 5 pilhas

   Acrescente a cada pilha 1 carta do Escurecer virada para baixo.

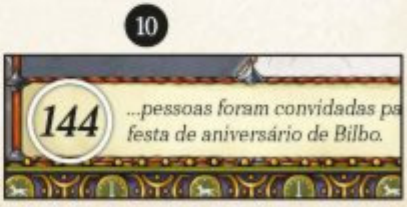
   Embaralhe cada pilha separadamente e, em seguida, reúna todas elas, colocando umas em cima das outras, para formar o baralho das cartas de jogador. (Se algumas pilhas forem mais altas que outras, coloque as maiores mais perto do topo do baralho.)

   Coloque o baralho das cartas de jogador no espaço reservado para essa pilha de compra no canto inferior direito do tabuleiro. Devolva à caixa do jogo as cartas de evento e do Escurecer que não serão utilizadas, sem ver quais são.



10. **Primeiro Turno:** O jogador que tiver em sua mão inicial a carta de região com o número mais baixo ficará com o primeiro turno.

    Sugestão: Em sua primeira partida, deixe o jogador que controla Frodo realizar o primeiro turno.



CONCEITOS ESSENCIAIS

COOPERAÇÃO

Todos os participantes estão no mesmo time e vão vencer ou perder juntos a partida. Os jogadores podem discutir estratégias e têm total liberdade para dar dicas e conselhos uns aos outros. Recomenda-se que todos contribuam com opiniões e ideias, mas cada jogador decidirá sozinho o que fazer durante seu respectivo turno.

OBJETIVO DA PARTIDA



Os jogadores vencerão a partida se completarem os objetivos selecionados. É obrigatório completar o objetivo Destruir o Um Anel por último.

Os jogadores terão de fazer isso antes de Frodo perder todas as esperanças.

OS POVOS LIVRES



Personagens: Cada jogador controla 2 personagens. Cada personagem tem uma carta que mostra suas habilidades exclusivas e é representado no tabuleiro por uma figura.



Tropas Amigas: Os Povos Livres da Terra-média: Gondor (azuis), elfos (verdes), rohirrim (marrons) e anões (cinzentas).



Refúgios: Lugares que oferecem abrigo. As tropas da Sombra marcham na direção desses locais com o objetivo de conquistá-los.

AS FORÇAS DA SOMBRA



O Olho de Sauron: O Olho indica a região que tem a atenção de Sauron no momento.



Nazgûl: São os 9 grandes lugares-tenentes de Sauron. Cada um deles habita uma região inteira do tabuleiro. Sua presença se faz sentir em todos os locais da região.



Tropas da Sombra: São a infantaria inimiga: orques, trols, terrapardenses, lestenses, sulistas, entre outros. As tropas são representadas por soldados da Sombra vermelhos.



Baluartes da Sombra: São as fortalezas inimigas que os Povos Livres podem capturar para conter a investida das tropas da Sombra.

ESPERANÇA



O marcador de esperança representa o moral de Frodo. Certos efeitos o fazem recobrar ou perder esperança. Se esse marcador por acaso chegar à base da trilha, Frodo perderá todas as esperanças e o grupo de jogadores perderá a partida.

USO DE EMBLEMAS

As cartas de região e as fichas de emblema têm símbolos que representam:

 **Amizade**

 **Bravura**

 **Furtividade**

 **Resistência**

Os jogadores gastam os emblemas para realizar ações e ativar habilidades. Para gastar um emblema, você descarta da mão uma carta de jogador que tenha o símbolo em questão ou devolve uma de suas fichas com esse mesmo símbolo ao estoque de fichas de emblema que fica ao lado do tabuleiro.

Ao ganhar uma ficha de emblema, pegue-a no estoque. Se o estoque estiver vazio, você não receberá ficha alguma.

MOVIMENTAÇÃO

As tropas e os personagens entram nos locais e viajam por caminhos: caminhos comuns, caminhos especiais e linhas de batalha. Você encontrará mais informações sobre a maneira de utilizar os caminhos e as linhas de batalha em "Viajar" (p. 10) e "Avançar" (p. 16).



Tropas e personagens entram em locais e viajam por caminhos.

COMO JOGAR

Os jogadores se alternam no sentido horário e, a cada turno, percorrem os três passos a seguir na ordem em que são apresentados:

1. **Realizar Ações**
2. **Comprar 2 Cartas de Jogador**
3. **Revelar Cartas da Sombra**

Completado o passo Revelar Cartas da Sombra, seu turno estará encerrado. Aí será a vez do jogador sentado à sua esquerda.

Os jogadores podem ficar à vontade para dar conselhos e ouvir ideias e opiniões de todos os envolvidos. Mas a decisão do que fazer em seu próprio turno cabe ao jogador da vez.

A mão de cada jogador pode conter tanto cartas de região quanto cartas de evento. As cartas de região apresentam emblemas (, , ,) que você poderá usar para realizar ações e ativar habilidades. A maioria das cartas de evento pode ser jogada a qualquer momento, inclusive no turno de um outro jogador.

1. REALIZAR AÇÕES

Em seu turno, você pode realizar até 4 ações com um dos seus personagens e até 1 ação com o outro. Você poderá agir primeiro com qualquer um dos dois, mas terá de completar todas as ações com um deles antes de realizar as ações do outro.

> ***Exemplo:*** *Se controlar Gimli e Legolas, você poderá realizar 4 ações com Gimli e, em seguida, 1 ação com Legolas. Ou então 1 com Legolas e 4 com Gimli.*

No caso raro de faltar a você um personagem, realize 4 ações com o personagem que lhe resta.

Algumas ações envolvem o uso de cartas ou fichas como emblemas (consulte "Uso dos Emblemas", p. 9). Os dois personagens controlados por você compartilham tanto sua mão de cartas de jogador quanto suas fichas.

Escolha qualquer combinação das seis possibilidades de ação apresentadas a seguir. Você pode realizar a mesma ação várias vezes, e cada uma dessas vezes contará como uma ação. As habilidades especiais de seus personagens podem mudar a maneira como você realiza certas ações.

VIAJAR

Mova o personagem com o qual está agindo no momento para um local adjacente e conectado ao seu por um caminho comum, um caminho especial ou uma linha de batalha. Se houver outros personagens ou tropas amigas em seu local inicial, eles(as) poderão acompanhar você. (Peça permissão ao dono antes de mover personagens de outros jogadores.)



Movimentação de Tropas Amigas:
Ao ***Viajar***, você pode levar junto as tropas amigas que estejam dividindo o local com você. As tropas amigas não podem se mover por conta própria.



Caminhos Especiais:
Certos caminhos apresentam um custo. Para percorrer um caminho especial, o personagem que realiza a ação ***Viajar*** deve gastar esses emblemas adicionais.



Linhas de Batalha:
Você pode ***Viajar*** por linhas de batalha em qualquer um dos sentidos. (Ignore as setas: elas são usadas apenas para movimentar as tropas da Sombra.)

Exemplo 1 de Caminho Especial: *É a vez de Aragorn. Ele* ***Viaja*** *com Arwen e Éowyn de Valfenda para a Carrocha. O custo é 1 . O jogador gasta 1 e move os 3 personagens para a Carrocha.*



Exemplo 2 de Caminho Especial: *Gimli* ***Viaja*** *de Azevim para Moria com 3 tropas anânicas. O custo é 1 . A jogadora gasta 1 e move tanto Gimli quanto as 3 tropas para Moria.*



Quando Frodo Viaja: Quando Frodo realizar a ação ***Viajar*** ou um outro personagem ***Viajar*** e levar Frodo junto, o personagem responsável pela ação ***Viajar*** terá de gastar 1 ou **fazer um teste de busca no local de destino** (consulte o quadro a seguir). Esse custo se soma ao dos caminhos especiais.

TESTE DE BUSCA

Toda vez que você receber instruções para fazer um teste de busca:

Role 1 dado para cada Nazgûl na região onde Frodo se encontra e para cada tropa da Sombra no mesmo local que Frodo. (Considere o local de destino caso ele esteja viajando.) Não role mais do que 7 dados. Se não houver Nazgûl nem tropas da Sombra presentes, não faça o teste.

RESULTADOS

- **Despercebido:** Sem efeito.
- **Esgotado:** Perca 1 esperança.
- **Descoberto:** Perca 1 esperança. Ignore este resultado caso Frodo esteja em um refúgio.
- **Chamado de Volta:** Se houver Nazgûl presentes, mova 1 deles para Mordor. Se Frodo estiver em Mordor, sem efeito.

Sina: Qualquer personagem presente poderá rerrolar 1 dado de busca para cada que gastar.



Exemplo de Busca: *Frodo se move de Tharbad para a Terra Parda. Ele não gasta 1 . A Terra Parda tem 3 tropas da Sombra e Enedwaith contém 1 Nazgûl.*

Frodo deve rolar 4 dados de busca: *3 dados por causa das tropas da Sombra na Terra Parda, mais 1 dado pelo Nazgûl em Enedwaith.*

Ele tira , , e nos dados. Aí gasta 1 para rerrolar 1 e obtém . Frodo perde 1 esperança e 1 Nazgûl é chamado de volta a Mordor.

SOCIEDADE

Se seu personagem dividir o mesmo local com o personagem de um outro jogador e vocês dois estiverem de acordo, faça uma das coisas a seguir:

- Dê a esse jogador uma carta da região onde vocês se encontram.
- Pegue desse jogador uma carta da região onde vocês se encontram.

Se acabar com mais de 7 cartas na mão, o jogador que recebeu a carta terá imediatamente de descartar uma ou jogar um evento. (Consulte "Cartas de Evento", p. 15.)

Exemplo da Ação em Sociedade: *Gandalf e Frodo estão no Condado. Como sua ação, Gandalf entrega a Frodo uma carta de Eriador. Isso é possível porque se trata de uma carta de Eriador, Gandalf encontra-se em Eriador e tanto Gandalf quanto Frodo estão no mesmo local.*



Dica

Esta é uma boa maneira de Frodo conseguir os emblemas de que precisa para destruir o Um Anel. (Consulte "Destruição do Um Anel", a seguir.)

DESTRUIÇÃO DO UM ANEL

Frodo pode realizar esta ação especial no Monte da Perdição, gastando 5 para tentar destruir o Um Anel. Ele só poderá tentar esse feito depois de completados todos os outros objetivos.

Frodo precisa fazer um último teste de busca. Role 1 dado para cada Nazgûl e tropa da Sombra presente (como sempre), **mas acrescente 1 dado para cada esperança ausente na trilha de esperança** (por exemplo, se restar apenas 3 esperanças, acrescente 5 dados ao teste). Não role mais do que 7 dados.

Após esse teste, se restar pelo menos 1 esperança, os jogadores terão vencido a partida!

PREPARAR-SE

Em um refúgio, descarte uma carta de região para pegar uma ficha de emblema correspondente ao emblema ilustrado na carta (, , , ou). Se não houver fichas suficientes desse tipo de emblema no estoque, você não poderá realizar esta ação.

Exemplo da Ação Preparar-se: *Em Valfenda, Frodo descarta uma carta de região com o emblema para pegar uma ficha do estoque.*



Dica

Preparar-se ajuda a reduzir a quantidade de cartas que você tem na mão. Lembre-se de que você ***não pode usar*** a ação em ***Sociedade*** para entregar fichas a um outro jogador.

CONVOCAR

Em um local , , , ou , gaste 1 para acrescentar ao local onde o personagem se encontra 1 tropa da cor correspondente ao local. (Você não pode ***Convocar*** em locais brancos nem vermelhos.)

Você não poderá ***Convocar*** se não houver mais tropas da cor apropriada na reserva.

Exemplo de Convocar: *Estando em Lórien, Éowyn gasta 1 para acrescentar 1 tropa élfica a Lórien .*



OU



ATACAR

Você poderá realizar a ação ***Atacar*** se houver tropas amigas e tropas da Sombra no local onde seu personagem se encontra.



Comece passando o Olho de Sauron para a região onde o ataque irá ocorrer. (***Ataques*** iniciados por personagens distraem Sauron e podem ajudar a tirar de cima de Frodo o olhar do Senhor Sombrio.)

Em seguida, **faça um teste de batalha** (consulte o quadro a seguir).

TESTE DE BATALHA

Se a ação *Atacar* partir dos personagens, role até 1 dado por tropa amiga no local onde seu personagem se encontra *(mínimo de 1, máximo de 3).*

Se o teste for desencadeado por uma carta da Sombra ou por uma carta do Escurecer (consulte p. 15-18), role 1 dado para cada tropa da Sombra no local da batalha *(máximo de 3). Não mude o Olho de Sauron de lugar.*

RESULTADOS

Debandada: Remova 1 tropa da Sombra.

Seis por Meia Dúzia: Remova 1 tropa da Sombra e 1 tropa amiga.

Devastação: Remova 1 tropa amiga. Ignore este resultado caso a batalha se desenrole em um refúgio.

Nazgûl! Se houver Nazgûl presentes, remova 2 tropas amigas. Não sendo o caso, sem efeito.

Sina: Após o teste, qualquer personagem presente poderá rerrolar 1 dado de batalha para cada que gastar.

Demonstração de Bravura: Após o teste, os personagens presentes poderão remover 1 tropa da Sombra para cada que gastarem.

Perda de um Refúgio: Se as tropas da Sombra ocuparem um refúgio e não houver tropas amigas presentes, o refúgio passará a ser um baluarte da Sombra. Cubra o refúgio com uma ficha de baluarte da Sombra (ou remova a ficha de refúgio) e perca 3 esperanças.

Fim: Resolvidos todos os passos até aqui, a batalha estará encerrada.

Nota: É possível sobrar tanto tropas amigas quanto tropas da Sombra em um local depois de resolvido um teste de batalha.

ATACAR *Continuação*

Exemplo da Ação Atacar: *Há 2 tropas rohirrim, 1 tropa élfica e 3 tropas da Sombra no Abismo de Helm e 2 Nazgûl em Rohan.*



Arwen realiza a ação ***Atacar****. Ela começa passando o Olho de Sauron para Rohan. Aí decide rolar 2 dados de batalha. Ela poderia jogar 3 dados (pois há 3 tropas amigas presentes), mas ela prefere rolar menos dados para restringir possíveis perdas.*

Os resultados são [ ] *e* [ ]*. Para resolver o primeiro dado, ela remove 1 tropa da Sombra. No caso do segundo dado, como há Nazgûl presentes, ela perde 2 tropas amigas. Ela remove 1 tropa rohirrim e 1 tropa élfica. Legolas também está presente e decide participar. Ele gasta 1 ficha ⚔ para remover 1 tropa da Sombra.*





No fim da ação Atacar, o Olho de Sauron está em Rohan e restam 1 tropa amiga e 1 tropa da Sombra no Abismo de Helm. Arwen pode usar mais uma ação para Atacar de novo ou realizar uma ação diferente.

CAPTURAR

Se tiver um personagem em um baluarte da Sombra com pelo menos 1 tropa amiga presente, mas nenhuma tropa da Sombra, você poderá gastar 3 ⚔ para capturar o local.

Se você capturar um baluarte da Sombra (impresso no tabuleiro), coloque em cima dele uma ficha de refúgio. O local passa a funcionar como um refúgio.

Se você capturar um baluarte da Sombra que já foi um refúgio, simplesmente remova a ficha de baluarte da Sombra. O local voltará a funcionar como um refúgio!

Em seguida, passe o Olho de Sauron para a região e recobre 2 esperanças.
(Suba o marcador 2 casas na trilha de esperança.)



Se você capturar **Moria**, **Isengard**, **Dol Guldur** ou **Umbar**, as tropas da Sombra não voltarão a aparecer no baluarte capturado. Não volte a acrescentar uma tropa da Sombra ao local quando uma carta da Sombra instruir você a fazer tal coisa.

Exemplo da Ação Capturar: *Gimli está em Moria com 1 tropa amiga. Moria é um baluarte da Sombra e não há tropas da Sombra ali. Portanto, Gimli pode realizar a ação Capturar. Ele gasta 3 ⚔, recobra 2 esperanças, passa o Olho de Sauron para as Montanhas Nevoentas e deposita sobre Moria uma ficha de refúgio. Moria agora é um refúgio, não mais um baluarte da Sombra.*





2. COMPRAR 2 CARTAS DE JOGADOR

Depois de realizar ações com seus personagens, compre de uma vez só as 2 cartas do topo do baralho das cartas de jogador.

Se não houver mais cartas nesse baralho, perca 1 esperança para cada carta de jogador que você não conseguir comprar.

CARTAS DE EVENTO

Durante um turno, qualquer jogador pode jogar cartas de evento. Jogar eventos não é uma ação. Quem joga a carta decide como ela será usada. Depois de jogar um evento, mande-o para a pilha de descarte das cartas de jogador.

CARTAS DO ESCURECER

Se, entre as cartas que você comprar, houver uma ou mais cartas do Escurecer, resolva-as da seguinte maneira:

1. **A Sombra Cresce:** Avance o marcador 1 casa na trilha do grau de ameaça.
2. **Eu Vejo Você!** Se o Olho de Sauron estiver na mesma região que Frodo, perca 2 esperanças. Não sendo o caso, passe o Olho para a região onde Frodo está.
3. **Sob a Proteção das Trevas:** Acrescente 3 tropas da Sombra ao local indicado.

   Não havendo tropas da Sombra suficientes na reserva, perca 1 esperança para cada tropa da Sombra que você não conseguir posicionar no tabuleiro.

   Se houver tropas amigas no local onde as tropas da Sombra devem ser acrescentadas, **faça um teste de batalha** (consulte "Teste de Batalha", p. 13).
4. **O Perigo Aumenta:** Embaralhe a pilha de descarte da Sombra e coloque essas cartas viradas para baixo no topo do baralho da Sombra.



É raro, mas não impossível, comprar simultaneamente 2 cartas do Escurecer. Se isso ocorrer, cumpra os quatro passos mencionados até aqui, aí repita o procedimento.

Depois de resolvidas, as cartas do Escurecer saem de jogo. Não compre novas cartas para substituí-las.

LIMITE DE MÃO

Se em algum momento você tiver mais de 7 cartas na mão (depois de resolvidas possíveis cartas do Escurecer compradas por você), descarte cartas e/ou jogue eventos até voltar a ter 7 cartas na mão.

3. REVELAR CARTAS DA SOMBRA

Revele a primeira carta do baralho da Sombra e coloque-a virada para cima ao lado dessa pilha. A carta revelada agora mostra 2 partes distintas. O topo do baralho agora mostra uma bandeira vermelha (A) ou um estandarte preto (B).

Resolva apenas metade da carta revelada. Se houver uma bandeira vermelha no topo do baralho da Sombra, resolva a parte de cima da carta revelada. Se houver um estandarte preto no topo do baralho da Sombra, resolva a parte de baixo da carta revelada.

Faça isso uma quantidade de vezes igual ao grau de ameaça atual indicado na trilha de mesmo nome. Vá colocando as cartas da Sombra no espaço do tabuleiro (C) reservado para a resolução das mesmas. Assim você não perderá a conta de quantas já foram reveladas. Em seguida, resolvidas todas as cartas da Sombra do turno atual, passe-as para a pilha de descarte (D).



Resolva a parte de cima: ***AVANÇAR***



Resolva a parte de baixo: ***REFORÇAR***



AVANÇAR

Mova cada tropa da Sombra presente na linha de batalha ilustrada 1 local adiante. As linhas de batalha começam em um local da Sombra vermelho, seguem no sentido de uma seta colorida e terminam em um refúgio.

Comece movendo as tropas da Sombra mais à frente na linha de batalha, passe para o próximo local contendo tropas da Sombra nessa mesma linha e assim por diante, continuando dessa maneira até você ter avançado uma vez com todas as tropas nessa linha.

Avance as tropas da Sombra mesmo que se encontrem em um local com tropas amigas.

Se não houver tropas da Sombra em ponto algum da linha de batalha indicada, o efeito será nulo.

As tropas da Sombra no fim da linha de batalha indicada não avançam (mas ainda **farão um teste de batalha** se houver tropas amigas presentes).

Resolução das Batalhas:

Depois de avançar as tropas da Sombra, **faça um teste de batalha** em cada local da linha de batalha que tiver tanto tropas da Sombra quanto tropas amigas, começando pelo local mais à frente na linha de batalha e retrocedendo a partir dali. (Consulte "Teste de Batalha", p. 13.)

Perda de um Refúgio:

Se as tropas da Sombra ocuparem um refúgio e não houver tropas amigas presentes, o refúgio passará a ser um baluarte da Sombra. Cubra o refúgio com uma ficha de baluarte da Sombra (ou remova a ficha de refúgio) e perca 3 esperanças.



Exemplo: *Esta linha de batalha começa em Moria, segue no sentido da seta verde e termina em Valfenda.*

(O exemplo continua na próxima página.)







Exemplo da Resolução Avançar: *Em primeiro lugar, todas as tropas da Sombra sobre a linha de batalha verde ⟹ que vai de Moria a Valfenda avançam um local:*

1. *As 2 tropas da Sombra nas Colinas do Vento avançam 1 local, entrando em Valfenda e juntando-se a 1 tropa da Sombra que já estava ali.*
2. *Em seguida, a tropa da Sombra em Azevim avança até Tharbad.*
3. *Por último, as 4 tropas da Sombra em Moria avançam até Azevim.*
4. *A tropa da Sombra que já estava em Valfenda não avança, pois se encontra no fim da linha de batalha verde. As tropas da Sombra na Terra Parda não avançam porque não estão na linha de batalha verde que vai de Moria a Valfenda.*

Agora resolva possíveis batalhas e perdas de refúgios:

5. *Faça um teste de batalha em Valfenda, usando 3 dados de batalha (1 para cada tropa da Sombra presente ali).*
6. *Os resultados são* , , *e* .
7. *Os jogadores removem 2 tropas da Sombra e a última tropa élfica. Visto que há tropas da Sombra presentes, mas nenhuma tropa amiga, o refúgio foi tomado! Os jogadores colocam uma ficha de baluarte da Sombra em cima de Valfenda e perdem 3 esperanças.*









+ REFORÇAR

Acrescente 1 tropa da Sombra ao local indicado. Não há limite para a quantidade de tropas da Sombra que podem permanecer em um determinado local.

Não havendo tropas da Sombra suficientes na reserva, **perca 1 esperança** para cada tropa da Sombra que você não conseguir posicionar no tabuleiro.

Se o local indicado já tiver sido capturado (e agora for um refúgio), não acrescente a tropa da Sombra.

Resolução das Batalhas:

Se houver tropas amigas no local, **faça um teste de batalha**. (Consulte "Teste de Batalha", p. 13.)

Ordens Especiais:

Siga as instruções na parte de baixo da carta. São 3 os efeitos possíveis:

Passe o Olho de Sauron para a região onde Frodo está (16 cartas). Se o Olho já estiver na mesma região que Frodo, **faça um teste de busca.**

Aproxime 2 Nazgûl de Frodo (16 cartas). Mova os 2 Nazgûl mais próximos de Frodo (descontando os que já estão na mesma região que ele) 1 região mais para perto, um de cada vez.

Desloque 3 Nazgûl de Mordor para o Olho de Sauron (16 cartas). Mova 3 Nazgûl diretamente para a região onde está o Olho. Tire-os um a um de Mordor. Se não houver Nazgûl em Mordor, tire-os um a um da(s) região(ões) com a maior quantidade deles (não contando a região onde o Olho se encontra). Se o Olho de Sauron estiver em Mordor, **chame de volta** a Mordor 3 Nazgûl, um de cada vez, retirando-os do maior grupo de Nazgûl fora de Mordor.

Várias Consequências Possíveis: Se uma ordem especial tiver várias consequências possíveis, o jogador da vez vai escolher uma delas. Por exemplo, se houver vários caminhos por onde os Nazgûl podem se mover rumo a seu destino, o jogador da vez vai escolher qual eles devem tomar.

Exemplo 1 da Resolução Reforçar: *Para começar, acrescente uma tropa da Sombra a Rhûn. Em seguida, como há tropas amigas em Rhûn, faça um teste de batalha. Role 1 dado de batalha (1 para cada tropa da Sombra presente). Por último, resolva a ordem especial "Desloque 3 Nazgûl de Mordor para o Olho de Sauron", como se segue:*





1. *Comece movendo 1 Nazgûl de Mordor diretamente para Gondor, que é onde o Olho está no momento. Já que Mordor não tem mais Nazgûl, os 2 Nazgûl restantes serão deslocados das outras regiões que mais contêm Nazgûl. Rohan tem 4 Nazgûl, Valle tem 3 e Rhudaur, 1.*
2. *Como Rohan tem mais Nazgûl no momento, o segundo Nazgûl é deslocado de Rohan para Gondor. Agora Rohan e Valle têm 3 Nazgûl cada.*
3. *O terceiro Nazgûl será deslocado de Rohan ou Valle (a decisão cabe ao jogador da vez).*



Exemplo 2 da Resolução Reforçar: *Os jogadores já haviam capturado Isengard, transformando o local em um refúgio. Sendo assim, não se acrescenta tropa da Sombra a Isengard. Para resolver a ordem especial "Aproximar 2 Nazgûl de Frodo", faça o seguinte:*



4. *Frodo está em Eriador, e o Nazgûl mais próximo dele encontra-se nas Montanhas Nevoentas. O Nazgûl se move 1 região para mais perto de Frodo, entrando em Enedwaith ou Rhudaur (a decisão é do jogador da vez).*
5. *Os Nazgûl mais próximos de Frodo na sequência estão em Rhovanion e Haradwaith; portanto, 1 Nazgûl de uma região ou outra vai se mover 1 região para mais perto dele. (O jogador da vez decidirá mover um Nazgûl de Rhovanion para Rohan ou de Haradwaith para Gondor.)*

CARTAS DA SOMBRA ESPECIAIS

Os Tambores da Guerra e as Maquinações de Saruman funcionam de maneira diferente das outras cartas da Sombra. Se uma dessas cartas for revelada, siga as instruções ali impressas em vez de avançar ou reforçar.



VITÓRIA E DERROTA

Os jogadores vencerão a partida quando Frodo completar o objetivo de Destruir o Um Anel.

O grupo inteiro será derrotado se Frodo perder todas as esperanças (isto é, se o marcador chegar à casa 0 da trilha de esperança).

COMO COMPLETAR OBJETIVOS

As condições para completar cada objetivo são fornecidas na própria carta. Cumpridas as exigências, siga as instruções da seção "Quando completado", que aparece na carta, depois vire-a para baixo para indicar que esse objetivo já foi encerrado.

Você só poderá completar o objetivo Destruir o Um Anel depois de completar todas as outras cartas de objetivo.

COMO PERDER ESPERANÇA

Seguem-se as principais maneiras de perder esperança:

- Se tirar nos dados de busca (1 esperança cada).
- Se comprar uma carta do Escurecer quando o Olho de Sauron estiver na mesma região que Frodo (2 esperanças).
- Se tropas da Sombra tomarem um refúgio (3 esperanças).
- Se você precisar acrescentar uma tropa da Sombra ao tabuleiro e não houver mais delas na reserva (1 esperança por tropa não acrescentada).
- Se você precisar comprar uma carta de jogador e não houver mais delas no baralho (1 esperança por carta não comprada).

COMO RECOBRAR ESPERANÇA

Se capturar um baluarte da Sombra, você vai recobrar 2 esperanças. Muitos objetivos e algumas habilidades também permitem a você recobrar esperança. Se o marcador de esperança já estiver no topo da trilha, você não conseguirá recobrar esperança.

DETALHES

MOMENTOS ADEQUADOS

- A maioria dos eventos e algumas habilidades de personagem podem ser usadas a qualquer momento. Tais eventos e habilidades podem ser usados no turno de qualquer jogador, a não ser quando se faz uma busca, trava-se uma batalha ou resolve-se uma outra carta ou habilidade de personagem, salvo indicação explícita em contrário. Por exemplo, você não pode jogar um evento antes de resolver todos os passos de uma carta da Sombra, mas pode jogar eventos antes de revelar a próxima carta da Sombra.
- As cartas do Escurecer e as cartas da Sombra são resolvidas assim que reveladas.
- Se, após a resolução de uma batalha, ação ou outro efeito, um refúgio tiver tropas da Sombra, mas não tropas amigas, perca 3 esperanças e transforme o local em um baluarte da Sombra.
- Se duas coisas acontecerem ao mesmo tempo, os jogadores poderão escolher livremente a ordem na qual elas serão resolvidas.

CARTAS

- Os dois personagens que você controla compartilham sua mão de cartas e suas fichas. Você pode receber uma carta ou uma ficha graças às ações de um dos personagens e usá-la com o outro.
- Você pode gastar os emblemas das cartas em qualquer local, independentemente da região impressa na carta. A região informada na carta tem relação com algumas ações e habilidades de personagem.
- Mantenha suas cartas de jogador sempre viradas para cima para que todos possam vê-las.
- Somente as cartas de jogador contam para seu limite de 7 cartas na mão.
- Você e seus amigos têm permissão para inspecionar a pilha de descarte das cartas de jogador e a pilha de descarte da Sombra quando bem entenderem. Vocês não podem examinar os versos das cartas da Sombra que estão na pilha de compra da Sombra, com exceção da carta no topo do baralho.

TESTES DE BATALHA

- Mude o Olho de Sauron de lugar quando os personagens realizarem a ação ***Atacar***. Não o mova quando cartas do Escurecer ou da Sombra desencadearem um teste de batalha nem quando outras habilidades removerem tropas da Sombra.
- Os personagens presentes no local da batalha podem gastar  e  para modificar o resultado após os dados de batalha serem rolados. Depois de gastar para rerrolar os dados, você poderá gastar mais para rerrolá-los novamente.
- Se for preciso remover tropas amigas e houver exércitos amigos diferentes no local (sejam gondorianos, rohirrim, élficos ou anânicos), o jogador da vez decidirá quais tropas remover.
- Se for necessário remover mais tropas amigas ou tropas da Sombra do que houver no local, remova o que for possível e ignore o excedente.
- Não se pode realizar a ação ***Atacar*** em um local sem tropas da Sombra.
- Ao realizar a ação ***Atacar***, você terá de rolar pelo menos um dado de batalha.

TESTES DE BUSCA

- Ao Pôr o Anel, Frodo perde 1 esperança, passa o Olho para a região onde ele mesmo se encontra e, em seguida, faz um teste de busca ignorando todas as tropas da Sombra nesse local. Os Nazgûl não são ignorados.
- Os personagens que dividem o local com Frodo poderão gastar para afetar o resultado depois de rolados os dados de busca. Depois de gastar para rerrolar os dados, você poderá gastar mais para rerrolá-losnovamente.

PRÓXIMA PARTIDA

Use uma combinação diferente de personagens, objetivos, eventos e cartas do Escurecer toda vez que jogar.

Se perder a partida, não se desespere: tente outra vez. Se ficar claro que você e seus amigos estão vencendo com regularidade as partidas de nível introdutório e normal, experimentem jogar nos níveis heroico, épico ou lendário. Cada nível de dificuldade utiliza quantidades diferentes de cartas do Escurecer e cartas de objetivo durante a configuração da partida.

Nível	Escurecer	Objetivos
Introdutório	4	4
Normal	5	4
Heroico	5	5
Épico	6	5
Lendário	6	6

Nota: Em partidas com 1 ou 2 jogadores, se as cartas de objetivo sorteadas exigirem mais personagens que o permitido (4 no total em partidas com 2 jogadores; ou 5 no total em partidas solo), embaralhe os objetivos e sorteie uma nova série de cartas.

SUGESTÕES DE CENÁRIOS

Aí vão sugestões de séries de objetivos para você experimentar a cada nível de dificuldade.

Introdutório/Normal (4 Objetivos):

- **Primeira Partida:** Obter a Bênção dos Elfos; "Saruman, Eis que se Parte seu Cajado"; Desafiar Sauron; Destruir o Um Anel.
- **Afastar a Escuridão:** Confrontar o Balrog; Os Perjuros Cumprem seu Dever; Subjugar Umbar; Destruir o Um Anel

Heroico/Épico (5 Objetivos):

- **Cavaleiros de Rohan:** Cavalgada com o Éored; Libertar a Mente de Theoden; Enfrentar os Herdeiros de Freca; Não mais uma Donzela-do-escudo; Destruir o Um Anel
- **A Sina dos Elfos:** "Com Esse, São Seis!"; Arwen Desfralda o Estandarte; Expor os Poços; Levar Luz à Trevamata; Destruir o Um Anel
- **Os Filhos do Regente:** Boromir Recupera a Honra; Tomar a Travessia do Anduin; Depor Denethor; Infiltrar-se em Minas Morgul; Destruir o Um Anel

Lendário (6 Objetivos):

- **Heróis de Qualquer Estatura:** Vingar Balin!; Remover a Sombra das Terras Anânicas; Os Caminheiros Tomam Eriador; Os Hobbits Juram Lealdade; A Toca de Laracna; Destruir o Um Anel



PARTIDAS SOLO

Ao jogar sozinho A Sina da Sociedade, você coordena os esforços de Frodo e Sam e mais 4 personagens.

CONFIGURAÇÃO DA PARTIDA

Prepare normalmente a partida, com as alterações a seguir:

1. Deixe a carta de personagem Frodo e Sam ao lado do tabuleiro.
2. Sorteie outras 4 cartas de personagem e coloque-as viradas para cima e lado a lado em uma fileira à sua frente.
   Sugestão: se for sua primeira partida,
   use Merry e Pippin, Éowyn, Legolas e Gandalf.
3. Coloque o marcador solo em cima da carta de personagem na ponta esquerda da fila.
4. Posicione as figuras de todos esses personagens em seus respectivos locais iniciais (p. 7).



COMO JOGAR

Em seu turno, você pode usar o personagem que tem o marcador solo para realizar até 4 ações. **No primeiro turno, será o personagem mais à esquerda diante de você.** Antes ou depois de realizar todas as ações desse personagem, você pode realizar 1 ação extra com Frodo e Sam.

Após realizar todas essas ações, conclua o turno como de costume. (Compre 2 cartas de jogador, depois resolva as cartas da Sombra em quantidade igual ao grau de ameaça.)

Em seguida, mova o marcador solo para a direita, passando-o para o próximo personagem da fila. Terminados os turnos dos quatro personagens diante de você, devolva o marcador solo ao personagem na extremidade esquerda da fila.

Visto que não se coloca o marcador solo sobre a carta de personagem Frodo e Sam, esses dois nunca terão um turno de quatro ações.

Seus cinco personagens compartilham a mesma mão de cartas de jogador e fichas de emblema.

Dica

Embora Frodo e Sam normalmente realizem apenas uma ação por turno, você pode fazer com que outros personagens Viajem com eles para ajudá-los a progredir rumo o Monte da Perdição.

AÇÕES

As duas ações a seguir sofrem alterações nas partidas solo:

PREPARAR-SE

Ao realizar a ação ***Preparar-se***, além de estar em um refúgio, seu personagem também terá de estar na mesma região da carta.

Nota: Você não conseguirá se **Preparar** com certas cartas de região, pois algumas regiões não têm refúgios.

Exemplo da Ação Preparar-se: *Estando no Reino da Floresta (um refúgio em Trevamata), Legolas descarta a carta de região da Trevamata para ganhar uma ficha .*

SOCIEDADE

Não se usa a ação em ***Sociedade*** nas partidas solo, pois todos os personagens compartilham a mesma mão de cartas.

CRÉDITOS

Criação: Matt Leacock

Z-MAN GAMES

Chefia do Estúdio: Mike Hummel

Desenvolvimento: Kevin Ellenburg

Direção Criativa: Bree Woodward

Direção de Arte: Jay Hernishin

Projeto Gráfico: Jay Hernishin, Randy Delven, Sam Shimota, Tony Mastrangeli, Katherine Boils, David Ardila, Preston Wing

Modelagem: Luigi Terzi

Arte Interna e da Capa: Cory Godbey

Cartografia: Jared Blando

Produção: Guadalupe Gonzalez, Ellie Gentry

Preparação (original): Dan Varrette

Marketing: Krystal Rose, Preston Wing

Engenharia: David Killing

Modelagem 3-D: Jon "Jags" Nee

EQUIPE Z-MAN

Bryan Bornmueller, Randy Delven, Kevin Ellenburg, Guadalupe Gonzalez, Jay Hernishin, Mike Hummel, Krystal Rose, Preston Wing, Bree Woodward, Jorge Zhang

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS

Justin Anger, Michael Blomberg, Teresa Dery, Halley Feil, Pete Fenlon, Emily Frenchik, Austin Litzler, Luke Peterschmidt, Alex Schlee, Jacinda Wilson

Agradecimentos Especiais do Criador do Jogo

Tom Lehmann, Paolo Mori, Rich Fulcher, Randy Hoyt, Brent Lloyd, Corey Thompson

Organizadores dos Testes

Joe Babbitt, Miguel Gonzalez, David Gourevitch, David Ha, Emile de Maat, Jonathan Westfall

ASMODEE NORTH AMERICA

Chefia de Licenciamento: Ariel Didier

Aprovação de Licenças: Kaitlin Souza

Coordenação de Licenças: Emerald Thompson, Kira Hartke

JOGADORES DA FASE DE TESTES

Mario Acanda, Scott Alden, Anissa Alexander, Gabriel Anderson, Jeff Anderson, Stephen P. Anderson, Nicole Arnold, Alan Aspinwall, Natalie Aspinwall, Maxwell Barber, Jocelyn Becker, Carolina Blanken, Martin Bouchard, Noah Bowlin, Brad Boyer, Cheryl Boyer, Stephen Buonocore, Andrew Camner, Nick Catalan, Leslie Chan, Sean Cheng, Lauren Christman, Gregory Cole, Heather Cunnane, Laurence Cunnane, Lincoln Damerst, Cabel Dawson, Tim DeJonge, Alain Duboust, Olin Edwards, Christine Ellenburg, Caprice Esmas, Kelsey Fahland, Chris Farrell, Kim Farrell, Marieke Franssen, Emily Franzini, Rich Fulcher, Owen Gage, Elliott Gold, Alma Gonzalez, Eliseo Gonzalez, Ashley Goolsby, Justin Goolsby, Joe Gracyk, Sophie Gravel, Lillian Gray, Carter Greene, Benjamin Grieber, Christina Ha, Frey Hackbarth, Colin Haine, Kira Haine, Phillip Haine, Karl Halvorson, Beth Heile, Emily Herold, Anita Hilberdink, Jonathan Hinds, Lionel Honda, Garrett Hoyt, Randy Hoyt, Dan "Shoe" Hsu, Trisha Huang, Wei-Hwa Huang, Kris Hunt, Simon Hunt, Ken Jenkins, Aimee Johanan, Erik Jordheim, Dylan Keitz-Playford, Ian Klein, John Knoerzer, Karolina Krajewska, Alex Lake, Anna Leacock, Colleen Leacock, Donna Leacock, Marcel LeClair, Andy Lee, Hana Lee, Tom Lehmann, Albert Leo, Jason Levine, Scott Lewis, Cindy Liu, Brent Lloyd, Dan Luxenberg, Julie Luxenberg, Kody Lyons, Jonathan Madison, Sarah Madison, Shalin Mehta, Matteo Menapace, Jane Miller, Matt Monasch, Zachary Moore, Chris Nappier, Tawnya Nappier, Siew Siang Neo, Kayla Nimis, Sam Nixon, André Nordstrand, Kevin O'Hare, Debbie Ohi, Devin Pariseau, Luke Peichel, Bill Phillips, Nikki Pontius, Femke Prins, Analese Steverson Pugh, Jeff Ridpath, Xavier Rodriguez, Joseph Roso, Marcus Round, Anthony Rubbo, Akash Salgamay, Chrissy Saul, Breyana Scales, Vera van Schaijk, Tim Scheller, Greg Sherman, Marissa Smith, Ken Starzer, Steven Stenzel, Brenden Sussman, Chris Talbot, Daniel Thirman, Shruti Thombare, Corey Thompson, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Ken Tidwell, Lisa Towell, Tom Twedell, Brian Villanueva, Simon Weinberg, Amanda "Panda8ngel" Wong, Jonathan Yu, Michelle Zentis

A Z-Man Games tem compromisso com a representação da diversidade humana e a acessibilidade dos jogos para todas as pessoas. Se tiver alguma preocupação ou sugestão, favor entrar em contato por meio do nosso site.

GALÁPAGOS

Gestão de Produto: Matheus Passeri

Tradução: Maria do Carmo Zanini

Revisão: Catharine Affiune e Felipe Ramos

Diagramação: Robson Minghini e Tati Hapanchuk

WWW.MUNDOGALAPAGOS.COM.BR v1.0

EMBLEMAS

Amizade
- Gaste 1 ao ***Convocar*** para acrescentar 1 a um local , , ou .

Bravura
- Gaste 1 durante uma batalha para remover 1 .
- Gaste 3 ao ***Capturar***.

Furtividade
- Gaste 1 ao ***Viajar*** com Frodo para evitar um teste de busca.

Resistência
- Gaste 1 para rerrolar .
- Gaste 1 para rerrolar .

OUTROS ÍCONES

	Refúgio		Esperança		Dado de Busca
	Baluarte da Sombra		Desespero		Despercebido
	Olho de Sauron		Marcador de Grau de Ameaça		Esgotado
	Nazgûl		Marcador de Esperança		Descoberto
	Tropa da Sombra		Marcador Solo		Chamado de Volta
	Tropa Amiga		Local da Sombra		Dado de Batalha
	Tropa Anânica		Local Anânico		Debandada
	Tropa Élfica		Local Élfico		Seis por Meia Dúzia
	Tropa Rohirrim		Local Rohirrim		Devastação
	Tropa Gondoriana		Local Gondoriano		Nazgûl!

CONFIGURAÇÃO

Cartas de Jogador

Jogadores	Eventos	Mãos Iniciais
5 Jogadores	9	2
4 Jogadores	7	2
3 Jogadores	6	3
2 Jogadores	6	4
1 Jogador	5	4

Dificuldade

Nível	Escurecer	Objetivos
Introdutório	4	4
Normal	5	4
Heroico	5	5
Épico	6	5
Lendário	6	6

©MEE