

Sequência do Turno

1. Fase da Irmandade

Retira todos os marcadores do total de penumbra

Realiza as acções da **irmandade**

Move-te para o local seguinte

2. Fase(s) da Sombra – *uma por cada jogador da Sombra*

Realiza as acções da **Sombra**

3. Fase de Manobras

Realiza as **acções de manobra**

4. Fase de Disparo

Realiza as acções de **disparo**

Dispara as armas de disparo

5. Fase de Comando

Realiza as acções de **comando**

Coloca defensores

6. Fase(s) de Combate – *uma por cada combate*

Realiza as acções de **combate**

Resolve todos os combates

7. Fase de Reagrupamento

Realiza as acções de **reagrupamento**

Reconcilia as mãos do(s) jogador(es) Sombra

O jogador das Gentes Livres move para o próximo *local* (*regressa-se à fase da Sombra*), — ou então o jogador das Gentes Livres reconcilia e o jogador Sombra descarta todos os seus vassalos

SENHOR DOS ANÉIS

JOGO DE
ESTAMPAS ILUSTRADAS



O SENHOR DOS ANÉIS™ JCC

INFORMAÇÃO AO COLECCIONADOR

O Jogo de Cartas Coleccionáveis do *Senhor dos Anéis* vem em *baralhos básicos* de 63 cartas (existem dois baralhos diferentes) e em *carteiras* de 11 cartas.

Mas nem todas as cartas aparecem com a mesma frequência. Algumas são *raras*, outras são *incomuns*, e outras ainda são *comuns*. Cada carteira de 11 cartas contém 1 carta rara e uma mistura de 10 cartas incomuns e comuns.

Sessenta das cartas que vêm nos baralhos básicos iniciais são *fixas*, uma vez que encontra-se sempre as mesmas em cada um desse tipo de baralhos iniciais. Três das cartas num baralho inicial são raras e inseridas aleatoriamente.

Uma colecção inteira do jogo de *O Senhor dos Anéis* tem 365 cartas: 121 raras, 121 incomuns, e 121 comuns; além de duas cartas *premium* apenas encontradas nos baralhos básicos.

No canto inferior direito de cada carta existe um código como “1 R 34”. O primeiro número é o número da colecção, em que 1 indica a colecção *A Irmandade do Anel*™.

A letra é o código de raridade, com **R** para *rara* (Rare), **U** de *incomum* (Uncommon), **C** para *comum* (Common) e **P** para *premium*. O último número é o número dessa carta dentro do jogo. No exemplo acima, esta é a carta 34 da colecção *A Irmandade do Anel*.

Podes ganhar mais cartas prémio tornando-te parte da nossa excitante Liga do Jogo de Cartas *O Senhor dos Anéis* JCC.

O SENHOR DOS ANÉIS

JOGO DE CARTAS COLECCIONÁVEIS

Muitos jogos de cartas possuem apenas um baralho de cartas que nunca se altera, mas um jogo de cartas coleccionáveis (ou JCC) funciona de uma forma diferente. Num JCC, o jogador personaliza o seu baralho de jogo usando cartas da sua colecção.

O Jogo de Cartas Coleccionáveis *O Senhor dos Anéis* oferece a dois ou mais jogadores os mesmos desafios que Frodo Baggins, o portador d’O Anel, enfrentou na sua jornada heróica de Hobbiton até ao Monte da Perdição para destruir o Anel.

O primeiro jogo, *A Irmandade do Anel*, representa a primeira parte da viagem, de Hobbiton até Amon Hen, no Rio Anduin.

Introdução

As cartas de cada jogador incluem a sua própria irmandade — um grupo de companheiros, cada um representado por uma carta diferente. Algumas das outras cartas, representando aliados, possessões, artefactos, acontecimentos, e condições suportam e defendem a irmandade.

No turno de cada jogador, um marcador representando a irmandade do jogador avança através do trilho da aventura — uma sequência de locais, cada um representando uma cena de um episódio da aventura. Todos os jogadores, usando cartas que podem ser jogadas do baralho de aventura de qualquer jogador, partilham o mesmo trilho de aventura.

Cada vez que uma irmandade se move, vassalos jogados por um ou mais oponentes podem atacá-la; estes vassalos podem ser suportados por possessões, artefactos, acontecimentos, e condições próprias. Os ataques terão sucesso ou falharão dependendo das forças relativas dos personagens e dos vassalos.

Os vassalos do mal tornam-se mais numerosos quanto mais a irmandade se move através das zonas selvagens da Terra-Média, resultando em riscos maiores para a irmandade e para o próprio portador d' O Anel. Quando em grande perigo, o portador d' O Anel pode colocar O Anel para se salvar — mas isto coloca-o em grande perigo de sucumbir ao perigo do próprio Anel, e de perder o jogo.

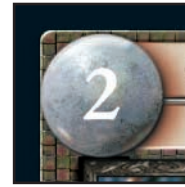
Se a tua irmandade sobreviver à sua aventura e chegar ao Local final em primeiro lugar, então serás tu o vencedor!

CONCEITOS IMPORTANTES

O JCC *O Senhor dos Anéis* tem três tipos básicos de cartas: Locais, Gentes Livres, e Sombra. Também existe a carta d' O Anel, que é diferente de todas as outras cartas.

Cartas de locais

Cada jogador possui um baralho de aventura com nove cartas de locais. Estas cartas são usadas para seguir o progresso do jogo.



Cartas das Gentes Livres

As cartas das Gentes Livres representam as forças do bem. Cada jogador possui a sua própria irmandade, feita com um portador d' O Anel e outros companheiros. Quando for o seu turno, deve jogar e usar as suas cartas de Gentes Livres.

As cartas das Gentes Livres têm um campo circular com uma cor clara no canto superior esquerdo.



Cartas de Sombra

As cartas de Sombra representam as forças do mal e da corrupção. Quando um jogador está no seu turno, o outro joga e usa as suas cartas de Sombra para lhe dificultar o jogo.

As cartas da Sombra têm um campo escuro em forma de diamante no canto superior esquerdo.

O Anel

Esta carta representa o item único e poderoso que é o foco da história d' *O Senhor dos Anéis*. No meio da carta, sob a imagem (onde as outras cartas possuem o seu tipo de carta), O Anel tem o seu subtítulo. Este tipo de carta é "O Anel."

Parágrafos sombreados como este ensinam a jogar o primeiro jogo. Depois de ter jogado alguns jogos com o baralho básico, devem passar ao jogo completo.

Personagem (Companheiro, Aliado, Vassalo)



Todos os personagens usam o mesmo tipo e disposição de carta. Um **companheiro** é um membro da tua irmandade. Um **aliado** é um personagem que ajuda os teus companheiros de vez em quando, mas que não se move com eles. (Cada aliado tem um lar, onde esse aliado pode combater ao lado dos teus companheiros). Um **vassalo** é um personagem da Sombra que ataca as irmandades dos outros jogadores. (As cartas dos vassalos têm um número de local — o sinete que é mostrado na carta acima).

Possessões, Artefactos, Acontecimentos, Condições



Uma **possessão** ou **artefacto** é uma arma, armadura, ou outro tipo de objecto usado por uma personagem. (Não existem cartas de artefactos no Jogo *A Irmandade do Anel*, mas outras colecções irão tê-los).

Um **acontecimento** é uma carta jogada a partir da mão do jogador e que representa um acontecimento importante; é descartada depois de ter efeito no jogo.

Uma **condição** é uma carta que representa uma mudança significativa no mundo, e que fica em jogo até que algo a descarte. Por vezes as condições são colocadas em cartas de personagem dos jogadores adversários.



Todos os jogadores devem ter um conjunto de nove locais no seu baralho de aventura. Cada um deles deve ter um número de local diferente: um local para cada número, de 1 a 9. Os locais de santuário, com o número 3 e 6, têm uma cor exterior diferente dos outros locais.

Cultura

A maioria das cartas faz parte de uma cultura específica. A cor da carta, a sua textura de fundo, e um ícone no seu canto superior direito indicam a sua cultura.

Os jogadores irão descobrir que cartas da mesma cultura funcionam bem em conjunto. Dividir as cartas por cultura pode tornar mais fácil construir o baralho. No entanto, qualquer baralho pode conter cartas de várias culturas diferentes, se o jogador quiser.

Cartas de Local e O Anel não fazem parte de nenhuma cultura.

Aqui está uma listagem de todas as culturas que de momento estão disponíveis:

Gentes Livres

- Anões
- Elfos
- Gandalf
- Gondor
- Shire

Sombra

- Isengard
- Mória
- Espectros do Anel
- Sauron

Não é necessário memorizar estes nomes, uma vez que as culturas são sempre referidas através dos símbolos. Basta juntar os ícones.

SINETE



Algumas das cartas das Gentes Livres têm um sinete, impresso no canto inferior esquerdo da carta. Cartas com o mesmo sinete geralmente têm bónus quando juntas, e funcionam bem no mesmo baralho.

Cada sinete está associado a um personagem importante da história. Os sinetes disponíveis no jogo *A Irmandade do Anel* são Aragorn, Frodo e Gandalf.

Vitalidade

Todos os personagens do jogo possuem vitalidade. Este número representa a força de vida, a resistência, a dureza e a vontade de viver do personagem.

Feridas

Quando um personagem é ferido por um ataque inimigo, a sua vitalidade é reduzida. Coloca-se um marcador de ferida no personagem para ilustrar isto. Marcadores de vidro (de preferência vermelho sangue) fazem bons marcadores para este propósito. A feridas são sempre colocadas num personagem uma de cada vez. Quando uma carta diz “fere um personagem,” coloca-se apenas uma ferida ou seja um marcador.

Cura

Quando uma ferida é retirada de um personagem, isto representa descanso ou uma cura. Se o texto de jogo diz “curar um personagem,” o significado por defeito dessa frase é para remover uma ferida, ou seja, um marcador. Não se pode curar um personagem que não tenha pelo menos uma ferida.

Geralmente, a irmandade de um jogador apenas pode curar (remover feridas) num local que tenha a palavra-chave **santuário**. No princípio do turno de um jogador, quando a sua irmandade está num santuário, o jogador pode curar até cinco feridas dos seus companheiros.

Os aliados não se curam desta forma. Existem aliados que curam outros aliados, como Elrond, Galadriel, e o Hobbit Convidado da Festa.

Morto

Quando o número de feridas de um personagem iguala a sua vitalidade, esse personagem morre imediatamente. O jogador coloca os personagens mortos das Gentes Livres (companheiros e aliados) na sua **pilha dos mortos**. A pilha dos mortos fica separada, colocada ao lado da pilha de descarte. O jogador coloca os personagens mortos da Sombra (vassalos) na sua pilha de descarte.

Quando um jogador tem um companheiro ou aliado único na sua pilha dos mortos, não pode jogar outra cópia dessa carta, ou qualquer outra carta com o mesmo título. (Pode jogar outra cópia de uma carta não-única que esteja na sua pilha dos mortos).

Uma carta única tem um ponto (•) antes do título da carta.

Quando um companheiro ou aliado é descartado para usar o seu texto de jogo, ou como resultado de qualquer outro efeito, não se coloca a carta na pilha dos mortos.

Esforçar

Por vezes pode-se **esforçar** um personagem colocando uma ferida nessa carta para mostrar que o personagem faz uma acção que lhe diminui a vitalidade.

Nenhum jogador pode esforçar um personagem que está **exausto** (a apenas uma ferida da morte). Esse personagem não pode ser escolhido como personagem a esforçar.

Quando um jogador esforça um personagem para que tenha um efeito no local em que está, isto normalmente representa esforço físico de um qualquer tipo: trabalhar, combater, tensão, e assim por diante. No entanto, por vezes um personagem será esforçado para criar um efeito noutra local qualquer, e neste caso o esforçar é simbólico (e pode mesmo representar algo que teoricamente possa ter acontecido no passado).

Por exemplo, o Fazendeiro Maggot pode ser esforçado para curar Merry ou Pippin. Isto porque, na história, Merrin e Pippin roubaram vegetais que o Fazendeiro Maggot se tinha esforçado para plantar e cultivar. No jogo, o Agricultor Maggot pode fazer a acção no presente, embora esses vegetais tenham sido plantados algures no passado. O conceito é que quando Merry ou Pippin os comem, recuperam alguma força.

Para simplificar, coloca-se nesse momento um marcador no Fazendeiro Maggot. Isto é uma forma simbólica de reconhecer como o seu trabalho acabou por beneficiar a Irmandade.

Total de Penumbra

O total de penumbra é uma área na mesa onde são colocados os marcadores de penumbra. Estes marcadores representam o quanto é perigoso o mundo para a Irmandade. Contadores de vidro, (de preferência negros), fazem bons marcadores de penumbra, mas quaisquer marcadores servem. Os jogadores deverão ter uma boa reserva de marcadores de penumbra.

Custo de penumbra

No canto superior esquerdo de cada carta de Gentes Livres e de Sombra está o seu custo em penumbra. Este é o número de marcadores de penumbra que têm de ser adicionados ou removidos do total de penumbra para se poder jogar essa carta.

Quando se joga uma carta de Gentes Livres, deve-se **adicionar** um número de marcadores de penumbra (vindos da reserva) ao total de penumbra igual ao custo de penumbra dessa carta.

Quando o oponente de um jogador joga uma carta de Sombra, ele tem que **retirar** um número de marcadores de penumbra ao total de penumbra, igual ao custo de penumbra dessa carta.

No texto de jogo, encontram-se frases como “Adiciona ●” que significa, “adiciona 1 marcador de penumbra ao total de penumbra.”

PREPARAÇÃO DO JOGO

Os jogadores necessitam de um suprimento de marcadores de ferida (de preferência vermelhos) e de marcadores de penumbra (de preferência negros). Cada jogador também vai precisar de um marcador de jogo (um marcador de cor diferente) que mostre onde está a sua irmandade no trilho da aventura.

Quando se joga apenas com o baralho base, os jogadores usam os locais de 1 a 7 e colocam-nos de face virada para baixo sobre a mesa, para formar o seu baralho de aventura. Os locais 8 e 9 são colocados de novo na caixa.

O jogador pega numa cópia de cada uma das cartas indicadas abaixo (dependendo de qual o baralho básico com que esteja a jogar). Coloca-as de face voltada para cima na mesa, com o Frodo levando O Anel (coloca-o sob a carta do Frodo com o título à mostra).

Baralho Básico Aragorn: Aragorn, Frodo, O Anel.

Baralho Básico Gandalf: Gandalf, Frodo, O Anel.

As cartas restantes formam o baralho de jogo.

Para jogar o primeiro jogo, deve-se determinar quem começa.

Depois passa-se para **Começar a Jogar.**

Construir o Baralho

Cada jogador traz para o jogo o Frodo, O Anel, um baralho de jogo e um baralho de aventura.

Baralho de jogo

O baralho de jogo tem que ter pelo menos 60 cartas e tem que ter um número igual de cartas de Sombra e de Gentes Livres, baralhadas juntas. Não se pode ter nenhuma cópia d' O Anel ou Locais no baralho de jogo.

Pode-se ter um máximo de **quatro cartas** com o mesmo título (ignorando os subtítulos) no baralho de jogo.

O jogador pode ter quatro cópias da carta Aragorn, Rei no Exílio, no baralho de jogo, ou pode ter duas cópias dessa carta e duas cópias de Aragorn, Ranger do Norte. Não pode ter quatro cópias de cada uma destas cartas, uma vez que todas têm o mesmo título (apesar de terem subtítulos diferentes).

Exceção: Uma vez que uma cópia do Frodo faz sempre parte da irmandade, apenas se pode ter três cópias de Frodo no baralho de jogo.

Baralho de aventura

O baralho de aventura tem nove cartas de locais diferentes, uma para cada um dos nove números de locais. Nenhum outro jogador pode olhar para o baralho de aventura durante o jogo a não ser o jogador dono desse baralho.

Quem é Que Começa?

Os jogadores fazem apostas secretas para ter o direito de determinar quem é que começa o jogo. Estas apostas são feitas com marcadores negros, que se tornarão em **fardos** no portador d' O Anel.

Os jogadores não devem apostar muito alto, ou o seu portador d' O Anel começará o jogo com muitos fardos e ficará perto de ser corrompido. (Se ele acumular 10 fardos, o seu jogador perde o jogo).

Cada jogador coloca um número de fardos na sua mão (pode-se apostar zero fardos). Quando todos os jogadores estão prontos, mostram simultaneamente as suas apostas. A aposta mais alta vence e cabe-lhe o direito de escolher em que lugar fica na ordem de jogo. Qualquer escolha é possível.

O jogador seguinte (por ordem de apostas) escolhe uma das posições que restam na ordem de jogo. E assim por diante. Deve-se anotar a aposta de cada jogador, porque estes marcadores tornar-se-ão fardos na sua cópia de Frodo.

Se houver algum empate, os jogadores empatados resolverão aleatoriamente quem escolhe primeiro entre eles.

O João, o Pedro, o Marcelo e o Miguel estão a jogar, e as apostas iniciais são, João 3, Pedro 4, Marcelo 3, e Miguel 1. O Pedro ganha o direito de escolher primeiro, e escolhe começar primeiro (colocando 4 fardos no seu Frodo). O João e o Marcelo estão empatados, por isso lançam uma moeda, e o João ganha o desempate. Ele escolhe ser o segundo (colocando 3 fardos no seu Frodo). O Marcelo escolhe ser o quarto (3 fardos), deixando o terceiro lugar para o Miguel (1 fardo).

O primeiro jogador senta-se e os outros colocam-se à volta da mesa, ordenados na direção dos ponteiros do relógio, de acordo com as suas escolhas.

Cada jogador coloca o seu baralho de aventura (virado para baixo) e o Frodo (virado para cima) sobre a mesa. Coloca O Anel debaixo dele (de modo a que se veja o nome) e coloca os fardos correspondentes à sua aposta em Frodo.

O primeiro jogador coloca a sua cópia do local 1 (do seu baralho de aventura) sobre a mesa para iniciar o trilha da aventura. Cada jogador coloca o marcador representando a sua irmandade no local 1.

A irmandade inicial

A irmandade de cada jogador começa com Frodo usando O Anel. Também pode começar com outros companheiros (não aliados) no seu baralho de jogo (em qualquer ordem), desde que o custo de penumbra total dos seus companheiros iniciais seja de 4 ou menos. Não se acrescentam marcadores de penumbra por colocar as cartas na irmandade no início.

Revelam-se as irmandades por ordem de vez. (Em jogos de torneio, pode-se alterar a irmandade de início de jogo para jogo).

COMEÇAR A JOGAR

O jogador baralha o seu baralho de jogo, dá a oportunidade ao jogador à sua direita de o cortar, e retira oito cartas para formar a sua mão inicial.

O primeiro jogador coloca a sua cópia do Local 1 (do seu baralho de aventura) na mesa para dar início ao trilha da aventura. Cada jogador coloca o seu marcador de jogador no Local 1.

Cada jogador, no sentido dos ponteiros do relógio à volta da mesa, joga um turno de acordo com a **sequência de turno** que se segue.

1. Fase de Irmandade

2. Fase de Sombra

3. Fase de Manobras

4. Fase de Disparo

5. Fase de Comando

6. Fase de Combate

7. Fase de Reagrupamento

Quando um dos jogadores acaba o seu turno, o jogador seguinte no sentido dos ponteiros do relógio (à sua esquerda) inicia o seu turno e assim por diante.

Embora o turno vá rodando pela esquerda, é de realçar que muitos outros procedimentos no jogo rodam pela direita (movimento contrário aos ponteiros do relógio).

PALAVRAS TEMPORIZADAS

Antes de aprender mais sobre as fases de um turno, os jogadores devem familiarizar-se sobre a maneira como certas acções de jogo se ligam às fases usando Palavras Temporizadas.

Durante cada fase de um turno, um ou mais jogadores podem fazer acções que usam uma palavra temporizada que iguala o nome dessa fase. As palavras temporizadas estão impressas a **escuro** e seguidas de dois pontos.

Cada uma destas acções mantém-se durante a duração da fase nomeada na palavra temporizada (a menos que seja especificada outra coisa).

*Existe também uma palavra temporizada especial, **resposta**, que é explicada mais tarde neste livro de regras.*

Cada carta de acontecimento tem uma palavra temporizada que define quando é que se pode jogar essa carta a partir da mão. O texto de jogo nessa carta de acontecimento pode ser usado apenas uma vez por cada cópia dessa carta de acontecimento que seja jogada.

Outros tipos de cartas podem usar uma palavra temporizada para indicar uma parte do seu texto de jogo chamado **habilidade especial**, que apenas pode ser usada enquanto a carta está em jogo. (A palavra temporizada define quando é que o jogador o pode fazer). Todas as habilidades especiais podem ser usadas o número de vezes que o jogador quiser, mesmo repetidamente durante a mesma fase.

1. Fase de Irmandade

Durante a sua fase da irmandade, o jogador começa por colocar a zero o total de penumbra, e de seguida realiza acções da Irmandade, o que inclui jogar cartas das Gentes Livres. Finalmente, move a sua irmandade em frente ao longo do trilho da aventura.

Colocar a zero o total de penumbra

No princípio de cada uma das fases da irmandade, devem-se remover todos os marcadores do total de penumbra. (O total de penumbra começa o jogo vazio, pelo que não é necessário fazê-lo no primeiro turno de jogo).

Fazer acções da irmandade

Se for o jogador das Gentes Livres, o jogador pode fazer acções da Irmandade nesta fase, em qualquer ordem.

Existem duas acções da Irmandade que estão sempre disponíveis:

- Jogar um companheiro, um aliado, uma possessão, um artefacto, ou uma condição das Gentes Livres da mão para a mesa.
- Descartar um companheiro único ou aliado único da mão, para curar um personagem que tenha o mesmo título (pode ter um subtítulo diferente).

Uma carta única tem um ponto (•) antes do título da carta.

O jogador pode ter outras acções ou eventos da Irmandade em cartas na sua mão, ou como habilidades especiais em cartas que já tenha em jogo.

Pagar os custos

Para jogar cartas das Gentes Livres, deve-se adicionar um número de marcadores de penumbra ao total de penumbra igual ao valor de penumbra que a carta custa.

Jogar os companheiros

Colocam-se as cartas dos companheiros em linha, junto aos outros membros da Irmandade já em jogo.

Em qualquer altura do jogo, o jogador não pode ter mais do que nove companheiros no total, somando os que estão em jogo e os que estão na sua pilha dos mortos.

(Cada cópia de companheiros não únicos em jogo ou na sua pilha dos mortos conta como um companheiro separado).

Jogar Aliados

Os aliados são personagens que não contam como membros da Irmandade. O jogador coloca-os numa linha por trás da sua irmandade a que se dá o nome de **área de suporte**. Um aliado pode ser jogado durante qualquer uma das fases de

irmandade (não é necessário esperar que a irmandade esteja na casa do aliado). Não existe limite para o número de aliados que um jogador pode ter em jogo.

A área de suporte representa toda a Terra-Média. Por isso, à medida que o jogo avança, esta área vai ter Hobbits, Elfos, Anões, e outros personagens que habitam e trabalham em regiões muito diferentes. A área de suporte também pode conter outro tipo de cartas (como está indicado no texto de jogo da carta).

Jogar Possessões e Artefactos

O jogador coloca as possessões e os artefactos sob um personagem, com o lado esquerdo da carta visível, para que se vejam o seu título e **modificadores de atributos** (bónus para a força e/ou vitalidade do personagem, escritos com um somador como “+2”). Algumas das cartas de possessões ou artefactos indicam no texto de jogo que devem ser jogadas na área de suporte do jogador.

Classe

Cada personagem pode ter uma possessão ou artefacto de cada classe a qualquer momento. Por exemplo, um personagem pode usar apenas uma arma de mão, apenas uma arma de tiro, apenas uma armadura, e apenas uma capa.

Alguns artefactos e possessões não possuem classe. Não há limite para o número de artefactos e possessões sem classe que um personagem pode usar.

Muitos artefactos e possessões são transportados e usados apenas por um personagem de cada vez. No entanto, alguns itens “comuns,” como tabaco de cachimbo, são partilhados por um grupo maior, e por isso o seu texto de jogo indica que devem ser jogados na área de suporte do jogador.

Jogar condições



O jogador coloca as condições das Gentes Livres sob um personagem (tal como uma possessão, se a carta diz “O portador tem que ser...” ou na sua área de suporte, como estiver indicado no texto de jogo da carta de condição.

Mover a irmandade

Durante cada uma das fases da irmandade, quando o jogador tiver acabado de fazer as suas acções da irmandade, a sua irmandade tem que se mover para o próximo local no trilho da aventura.

Como mover a irmandade

O jogador coloca o seu marcador de jogador no próximo local no trilho da aventura. Se ainda não houver ali nenhum local (como é o caso do primeiro jogador no primeiro turno), então um novo local deve ser colocado por um dos jogadores Sombra, que o retira do seu baralho de aventura.

Para determinar que jogador coloca o novo local no trilho da aventura, olha-se para a carta do local de onde a Irmandade do jogador está a sair. Cada local tem uma seta ao centro da parte inferior da carta. Esta indica quem deve jogar o próximo local, em que  significa que deve ser o jogador Sombra que está à direita,  significa que deve ser o jogador Sombra que está à esquerda. (Num jogo com dois jogadores, só há um jogador Sombra de cada vez, por isso é sempre esse jogador a colocar o novo local).

Quando o jogador move o seu marcador de jogador para o local seguinte, soma marcadores ao total de penumbra igual ao número de Sombra do local para onde se moveu.

Adicionalmente, por cada companheiro da sua irmandade, o jogador soma um marcador ao total de penumbra de cada vez que a irmandade se move.

2. Fase(s) da Sombra

Cada um dos outros jogadores no jogo, começando com o jogador imediatamente à direita do jogador cujo turno está a decorrer, tem uma fase da Sombra.

Durante cada fase da Sombra de cada jogador, o jogador fará acções da Sombra, o que normalmente significa jogar cartas da Sombra. Cada jogador Sombra pode fazer acções em qualquer ordem durante a sua fase da Sombra.

Fazer acções da Sombra

Existe uma acção da Sombra sempre disponível:

- Jogar um vassalo da Sombra, uma possessão, um artefacto, ou condição da mão para a mesa.

Cada jogador Sombra pode realizar qualquer acção da Sombra durante a sua fase de Sombra. Quando tiver completado todas as suas acções da Sombra que deseje, o próximo jogador Sombra à sua direita (se houver algum) pode então efectuar as suas acções da Sombra.

Jogar cartas da Sombra

Um vassalo é jogado para o centro da mesa, virado para o jogador cuja irmandade está activa. Artefactos, possessões e condições dizem no seu texto de jogo onde devem ser jogados. O jogador da Sombra tem que remover marcadores de penumbra do total de penumbra como está descrito na carta da Sombra jogada.

Um jogador da Sombra não pode jogar uma condição da Sombra, possessão, ou artefacto no vassalo de outro jogador Sombra ou na área de suporte de outro jogador. No entanto, as cartas Sombra podem dar bónus ou outros efeitos de jogo a cartas de outros jogadores da Sombra, e jogadores da Sombra

podem jogar acontecimentos sobre cartas de outros jogadores Sombra como for apropriado.

Cada vassalo é jogado normalmente sobre um certo número de locais, começando pelo número de local do vassalo. Assim, se o vassalo é jogado num local que tem um número de local inferior ao seu, o vassalo está a **vaguear**. O jogador tem que pagar a penalidade de vaguear removendo dois marcadores de penumbra adicionais. (Alguns locais reduzem a penalidade de vaguear sobre vassalos jogado nesse local).

Um Arqueiro de Mória com um número de local de 4 tem que remover mais 2 marcadores de penumbra para ser jogado nos locais 2 e 3. Se esse mesmo Arqueiro de Mória for jogado nos locais de 4 a 9, não existe nenhuma penalidade por vaguear.

Quando o primeiro jogador Sombra completa a sua fase Sombra, começa o próximo jogador Sombra. Todos os jogadores Sombra usam o mesmo total de penumbra para pagar pelas cartas. O segundo jogador da penumbra usa os marcadores de penumbra que sobraram do primeiro jogador, e assim por diante.

O jogadores de penumbra podem conversar e planear entre eles, mas não podem revelar as cartas que têm na mão entre si. Podem fazer acordos, mas esses acordos não são obrigações.

Quando todos os jogadores da Sombra tiverem completado a sua fase da Sombra, é tempo da fase de manobras. (Se não houver vassalos no final da fase de Sombra, então avança-se directamente para a fase de reagrupamento).

3. Fase de Manobras

Durante a fase de Manobras, o jogador cujo turno está a decorrer e os seus oponentes deverão fazer as acções de manobra.

Fazer acções de manobra

Os jogadores podem fazer Manobras usando o seguinte **procedimento de acções**:

O jogador das Gentes Livres, cujo turno está a decorrer, tem a primeira oportunidade para fazer acções de manobra, e depois o jogador à sua direita recebe uma oportunidade, e assim por diante em movimento contrário aos ponteiros do relógio, à volta da mesa.

Se um jogador não quiser fazer uma acção de manobra, pode simplesmente passar. Passar não impede um jogador de fazer uma acção mais tarde na mesma fase.

No entanto, quando todos os jogadores tiverem passado consecutivamente, avança-se directamente para a fase de disparo.

4. Fase de Disparo

Durante a fase de disparo, os jogadores podem fazer acções de disparo, e depois podem disparar os seus arcos.

Fazer acções de disparo

Os jogadores podem fazer acções de disparo usando o procedimento de acções descrito na fase de manobras. Quando todos os jogadores tiverem passado consecutivamente, avança-se para o disparo dos arcos.

Disparo dos Arcos

Todos os jogadores Sombra contam o número dos seus vassalos com a palavra-chave **arqueiro** para determinar o “total de disparo dos vassalos.” Não importa quantos jogadores Sombra existam, existe apenas um total de disparo dos vassalos.

O jogador das Gentes Livres também conta o número de companheiros com arco das Gentes Livres, para determinar o “total de disparo da irmandade.” Pode também contar com os aliados arqueiros se a irmandade estiver no local que é a sua casa, ou se uma carta lhes permitir participar no disparo.

O jogador das Gentes Livres coloca um número de feridas igual ao total de disparo dos vassalos nos seus companheiros (e aliados que participem), distribuídas da maneira que quiser.

Depois de ter colocado as feridas de disparo na sua irmandade, designa um jogador Sombra, que tem também de colocar um número de feridas igual ao total de disparo da sua irmandade nos seus vassalos na forma como ele entender.

Visto estes marcadores serem colocados como feridas e não como esforços, qualquer jogador pode colocar feridas suficientes para matar o seu vassalo ou companheiro.

As feridas são colocadas uma de cada vez, por isso um personagem não pode ter mais feridas colocadas nele do que a sua vitalidade. Devem ignorar-se as feridas que sobram, e que não possam ser colocadas.

Se não tiver sobrado nenhum vassalo depois da fase de disparo, avança-se directamente para a fase de reagrupamento.

5. Fase de Comando

Durante a fase de Comando, os jogadores executarão as acções de comando, e depois o jogador das Gentes Livres poderá designar os seus companheiros da forma que desejar para se defenderem dos vassallos que os estiverem a atacar. Todas as acções de comando têm de ser completadas antes de se designarem os defensores.

Quando a fase de comando estiver completada, cada companheiro que é atacado terá uma fase de combate separada.

Fazer acções de comando

Os jogadores podem fazer acções de comando usando os procedimentos de acção descritos na fase de manobras.

Muitas acções de comando designam um vassallo para um companheiro. Todas estas designações são de “um-para-um” — só se pode designar um personagem para outro se nenhum deles tiver sido designado antes.

Quando todos os jogadores tiverem passado consecutivamente, colocam-se os defensores.

Colocar defensores

Depois de todas as acções da fase de comando estarem concluídas haverá normalmente companheiros e vassallos ainda por designar. Podem agora ser designados os companheiros para serem colocados com esses vassallos ainda por designar, por qualquer ordem (sem se necessitar de acontecimentos e habilidades especiais). Um jogador não pode colocar mais do que um companheiro no mesmo vassallo.

Todas as colocações são na base de um-para-um, com as duas excepções que se seguem:

- Se um companheiro a designar tiver a palavra chave **defensor +1**, pode ser designado para defender contra um vassallo adicional. Defensor +2 permite designá-lo para defender contra dois vassallos adicionais por designar, e assim por diante.
- Quando tiver sido completada a defesa dos companheiros, todos os vassallos por designar podem ser designados pelos jogadores Sombra para qualquer um dos companheiros (mesmo que esse companheiro já esteja designado). O primeiro jogador Sombra à direita do jogador das Gentes Livres pode colocar qualquer um dos seus vassallos por designar, e assim por diante na direcção contrária dos ponteiros do relógio à volta da mesa.

Se todos os vassallos forem de alguma forma retirados da sua missão, avança-se directamente para a fase de reagrupamento.

6. Fase(s) de Combate

Quando a fase de comando estiver completa, cada companheiro defensor lutará numa fase de combate separada. Por qualquer ordem decidida pelo jogador cujo turno está a decorrer, os combates serão resolvidos um de cada vez, fazendo uma fase de combate para cada um.

Durante cada fase de combate, os jogadores farão acções de combate, e depois deverão resolver esse combate. Todas as acções de combate têm de ser completadas antes de se resolver o combate.

Uma vez que uma fase de combate esteja resolvida, o jogador das Gentes Livres deve seleccionar outro combate, se houver, e fazer uma nova fase de combate.

Fazer acções de combate

Os jogadores deverão fazer acções de combate usando o procedimento de acções descrito na fase de manobras.

Quando todos os jogadores tiverem passado consecutivamente, resolve-se o combate.

Cada acção de combate dura apenas o tempo de um único combate.

Resolver esse combate

Se a força total de um dos lados for maior do que a força do outro lado, o lado que tiver a maior força vence esse combate. (Se houver um empate, o jogador Sombra vence). Coloca-se uma ferida em cada personagem do lado que perdeu.

Se Aragorn, com força de 8, enfrentar dois Orcs, cada um com força de 3, (força total 6), então Aragorn vence esse combate e cada um dos Orcs que perdeu recebe uma ferida.

Quando o lado vencedor tem um ou mais personagens com a palavra chave **dano +1**, então cada personagem que perdeu recebe uma ferida adicional por cada dano+1. (Dano +2 soma duas feridas, e assim por diante).

Para continuar o exemplo dado acima, se Aragorn tiver dano+1, então cada um dos Orcs recebe duas feridas.

Mas se ambos os Orcs tiverem dano+1 e força de 4 (ganhando assim o combate com uma força combinada de 8), então Aragorn recebe 3 feridas.

Se o total de força de um dos lados é de pelo menos o dobro do total da força do outro lado, todos os personagens do lado derrotado são mortos (não importa quantas feridas ou vitalidade tenham). A isto chama-se ser **destruído**. Quando um personagem é destruído, esse personagem não recebe mais feridas — morre simplesmente.

Quando o portador d' O Anel é destruído, não tem tempo de colocar o anel, portanto é morto, como qualquer outra personagem seria.

Vassalos e personagens sobreviventes (e aliado que participem) podem combater de novo neste turno se a irmandade fizer outro movimento, ou se houver um “combate feroz.”

Combates Ferozes

Depois de todos os combates normais terem sido resolvidos, os vassalos sobreviventes com a palavra chave **feroz** têm de ser enfrentados de novo. Os jogadores completam mais uma fase de Comando, onde podem colocar um defensor por cada vassalo feroz, e de seguida completam mais uma fase de combate por cada combate feroz.

Lurtz é um vassalo Uruk-hai feroz. Quando ele ataca, Aragorn é colocado para combater com ele. Numa fase regular de combate, Aragorn vence e Lurtz recebe uma ferida.

Durante a fase seguinte de combate feroz, o jogador das Gentes Livres pode de novo colocar um companheiro para defender contra Lurtz. Este companheiro pode ser Aragorn ou outro companheiro qualquer.

Apenas quando todos os combates tiverem sido resolvidos é que os jogadores passam para a fase de reagrupamento.

7. Fase de Reagrupamento

Durante a fase de reagrupamento, os jogadores podem fazer acções de reagrupamento, e depois os jogadores conciliam as suas mãos. No final, o jogador cujo turno está a decorrer decide se acaba o seu turno ou se move de novo neste turno.

Realizar acções de reagrupamento

Os jogadores podem fazer acções de reagrupamento usando os procedimentos de acções descritos na fase de manobras. Quando todos os jogadores tiverem passado consecutivamente, prosseguem para a reconciliação da mão dos jogadores Sombra.

Os jogadores Sombra reconciliam

Cada jogador Sombra tem de reconciliar a sua mão até ter oito cartas conforme se segue:

- Ele pode primeiro descartar uma carta da sua mão.
- Se então ele tiver menos de oito cartas, pode comprar até ter oito cartas na sua mão.
- Caso contrário (quando ele tem mais do que oito cartas na sua mão) ele tem que descartar até ficar com oito cartas na sua mão.

O jogador das Gentes Livre escolhe

No final da fase de reagrupamento, o jogador das Gentes Livres tem de seleccionar uma das duas alternativas seguintes:

- Move a irmandade para o local seguinte (permitindo ao jogador Sombra respectivo a colocação de um novo local caso seja necessário), adiciona marcadores ao total de penumbra (tanto pelo número de Sombra do novo local como pelo número de companheiros da irmandade), e regressa à fase da Sombra.

- Ou então reconcilia a sua mão (tal como os jogadores Sombra fizeram acima). Nesse caso os jogadores Sombra descartam todos os seus vassallos que estão em jogo e o turno acaba.

Limite de movimento

Durante cada um dos turnos de um jogador, a sua Irmandade tem que se mover uma vez, e pode mover-se até um número de vezes igual ao seu limite de movimento.

Num jogo de dois jogadores o limite de movimento é dois. Num jogo de jogadores múltiplos (com três ou mais jogadores), o limite de movimento é igual ao número dos oponentes quando o jogo começa. Durante a fase de reagrupamento, o jogador pode decidir fazer outro movimento, condicionado pelo limite acima mencionado.

Ganhar o Jogo

Um jogador ganha o jogo quando a sua irmandade está no local 9 e o seu portador d' O Anel sobrevive a todas as fases de Combate.

No primeiro jogo com o baralho base, um jogador vence o jogo quando a sua irmandade chega ao local 7.

Um jogador também pode vencer quando se torna o único jogador que resta no jogo (ver abaixo).

Perder o Jogo

Um jogador perde o jogo se o seu Frodo for morto e o Sam não fizer parte da sua irmandade de modo a continuar como portador d' O Anel. (Em alternativa, se o Sam se tornar o portador d' O Anel, perde o jogo se o Sam for morto).

Um jogador também perde o jogo se o seu portador d' O Anel for corrompido. Se o portador d' O Anel tiver um número de fardos na sua carta igual ao seu atributo de resistência, ele é corrompido.

Se um jogador perde um jogo e houver pelo menos mais dois jogadores ainda em jogo, remove o seu marcador e todas as suas cartas de jogo (e descarta qualquer carta dos oponentes que estiverem sobre ele).

Remove os seus locais do trilho da aventura por ordem numérica e substitui cada um deles por um local correspondente de um adversário, em ordem contrária aos ponteiros do relógio, começando com o jogador à sua direita.

OUTRAS REGRAS IMPORTANTES

Aliados

Os aliados não são companheiros e não viajam ao longo do trilho de aventura com a irmandade. Cartas de aliados possuem um local que é a sua casa, indicado logo a seguir ao tipo de carta, na mesma linha (tal como **ALIADO • LOCAL 3 • ELFO**). Considera-se que cada aliado colocado na área de suporte de um jogador está no local que é a sua casa.

Os aliados não participam normalmente na fase de disparo e nos combates. Habilidades especiais dos aliados (tal como acções de disparo e acções de combate) podem ser usadas normalmente.

No entanto, quando a irmandade de um jogador se encontra na casa do seu aliado, esse aliado pode participar nos disparos e combates.

Alguns efeitos de cartas também permitem ao aliados lutarem desta forma, mesmo que a Irmandade não se encontre na casa dos aliados.

Singularidades

Cartas únicas

Muitas cartas de personagem, possessões e artefactos representam algo que é único. Essas cartas têm um ponto (•) antes do título da carta, para o jogador saber que apenas pode ter uma dessas cartas em jogo a qualquer altura. Duas cartas que tenham o mesmo título e dois subtítulos diferentes representam a mesma coisa.



Um jogador apenas pode ter uma carta com o título •Gandalf em jogo a qualquer altura. Outros jogadores também podem ter uma carta com o título •Gandalf em jogo, mas apenas um é permitido por jogador.

Para as cartas Sombra, se uma cópia de uma carta única está já em jogo e activa, não se pode jogar outra carta que possua o mesmo título (não importa qual o subtítulo).

Cartas não-únicas

Todas as cartas que não tiverem um ponto (•) antes do título da carta são cartas não-únicas. Isto significa que todos os jogadores podem possuir muitas cópias dessa carta em jogo a qualquer altura.

Muitas condições são não-únicas, e podem existir cópias múltiplas dessas condições em jogo a qualquer altura. Os efeitos dessas cartas são cumulativos.

O texto de jogo da carta não-única Ambição de Saruman diz, “O custo de penumbra dos teus acontecimentos  é -1.” Enquanto tiveres duas cópias desta carta de condição na tua área de suporte, o custo de penumbra dos teus acontecimentos  é de -2. São cumulativas.

Cartas Activas

Durante o turno do jogador, as cartas das Gentes Livres e as cartas dos seus oponentes Sombra são as únicas cartas que estão activas. Cartas inactivas não são afectadas pelo jogo e não afectam o jogo.

Os companheiros do jogador cujo turno está a decorrer e os vassalos dos seus oponentes estão activos. Os companheiros dos seus oponentes não estão activos.

Excepção: Cartas ligadas a cartas activas estão activas e cartas ligadas a cartas inactivas estão inactivas.

Uma condição de Sombra de um oponente sobre o companheiro de outro oponente, não está activa porque esse companheiro também não está activo.

Os locais apenas estão activos se a irmandade activa estiver nesse local. O texto do local não está activo quando a irmandade inicial é jogada.

Se o texto de jogo de um local tem uma habilidade especial da Sombra, um jogador só pode usar essa habilidade especial quando a irmandade activa está nesse local e ele fôr um jogador Sombra.

Um jogador não pode jogar outra cópia de uma carta única que já está em jogo e está activa.

Ocasionalmente, num jogo com jogadores múltiplos, duas cópias da mesma carta única podem ser jogadas ao mesmo tempo.

Alguém pode jogar uma cópia de uma carta única de Sombra que o jogador das Gentes Livres já tenha em jogo, porque a primeira cópia não está correntemente activa. Quando um terceiro jogador se torna o Jogador das Gentes Livres, ambas as cartas únicas de Sombra se tornam candidatas a serem activadas — mas apenas uma delas pode ser activada de cada vez.

Neste caso, a cópia activa é aquela que pertencer ao jogador à direita mais perto do jogador das Gentes Livres.

O Anel

Frodo começa sempre o jogo como o portador d’ O Anel. Ele carrega O Anel pelo jogador, tal como carregou O Anel no seu bolso ou num colar no seu pescoço.

Quando Frodo está em perigo de ser morto, o texto de jogo da carta d’ O Anel protege-o (Frodo “usa O Anel”).

Nota que se o inimigo destruir o Frodo, ele é morto antes de conseguir colocar o Anel.

Quando Frodo coloca O Anel, ele entra no mundo da penumbra, tornando-o mais vulnerável ao poder d’ O Anel e à vontade de Sauron.

Enquanto ele usa O Anel, Frodo pode fazer todas as acções normais tal como mover-se e combater. Sempre que ele receberia uma ferida e estiver a usar O Anel, coloca antes um ou mais fardos (marcadores negros) sobre ele. Os fardos são usados apenas pelo portador d’ O Anel.

Se o portador d' O Anel alguma vez tiver tantos fardos como a sua resistência (usualmente 10), fica corrompido e o seu jogador perde o jogo.

No princípio da fase de reagrupamento, o portador d' O Anel tira O Anel e limita-se a carregá-lo de novo.

Se Frodo for morto (não corrompido), apenas um outro companheiro pode ser o portador d' O Anel: o seu fiel servidor Sam. Apenas ele possui a temperança e a força de vontade para suportar um fardo tão pesado, e apenas se o seu mestre já tiver perecido.

Resposta

Resposta é uma palavra temporizada que significa que o jogador joga um acontecimento (ou usa uma habilidade especial) sempre que a situação descrita no seu texto de jogo acontece.

Pode-se responder mais do que uma vez à mesma situação.

Por vezes uma acção de resposta interrompe outra acção para a cancelar antes de ela ser resolvida. Quando isto acontece, essa outra acção não tem o seu efeito, mas os seus custos e requerimentos continuam a ter de ser pagos.

Custos e Efeitos

Um custo ou um efeito pode ser adicionar/remover marcadores de penumbra, esforçar um personagem, descartar uma carta, ou quaisquer outras possibilidades. Os custos de uma acção são usualmente listados antes da palavra “para” (por isso a acção toma a forma de “paga X para fazer Y”).

Custos

Se uma carta ou habilidade especial tiver um custo, o jogador tem que pagar esse custo ou não pode usar essa carta ou habilidade especial.

Se o custo de um acontecimento requerer que o jogador esforce um dos seus personagens e todos os seus personagens já estiverem exaustos, o jogador não poderá jogar esse acontecimento.

De cada vez que um jogador pagar um custo, podes apenas usar esse custo para preencher os requisitos de uma carta de cada vez.

Se tiver duas condições em jogo, cada uma delas com uma habilidade especial que requer que esforce um Anão, o jogador não pode usar ambas as habilidades especiais esforçando um Anão apenas uma vez, terá de esforçar duas vezes.

Efeitos

Se o efeito de uma carta ou habilidade especial requerer que o jogador faça uma acção e ele não a puder fazer, deverá fazer o máximo possível dessa acção e ignorar o resto.

Se o efeito de um acontecimento requerer que o jogador descarte 2 cartas da sua mão e ele apenas tiver 1 carta na mão, descarta essa carta e ignora o resto.

Regras Diversas

Descartar

O significado por defeito da palavra “descartar” que se encontra no texto de jogo é “descartar do jogo.” Descartar de outros sítios (tal como a mão, do topo do baralho de jogo, ou de qualquer outro sítio) é sempre descrito em detalhe.

Um jogador pode olhar para a sua pilha de descarte a qualquer altura, mas não pode olhar para a pilha de descarte do seu adversário.

Comprar a última carta

Quando um jogador compra a última carta do seu baralho de jogo, não perde o jogo. Continua a jogar com as cartas que lhe restam na mão (e na mesa).

Palavras-Chave

Palavras-Chave são palavras a **escuro** no princípio do texto de jogo da carta (tal como **procurar** ou **furtivo**). Seis palavras-chave (**arqueiro**, **dano +1**, **defensor +1**, **portador d' O Anel**, **santuário** e **feroz**) têm regras especiais associadas a elas (ver índice).

Mover cartas entre baralhos e pilhas

Sempre que se move uma carta de uma pilha para outra (tal como baralhar uma carta da pilha de descarte para o baralho de jogo), deve-se revelar essa carta a todos os jogadores para que possam verificar que a carta correcta foi movida.

Jogar cartas do baralho de jogo

Algumas cartas permitem jogar uma carta directamente do baralho de jogo. No entanto, o jogador tem que pagar o custo necessário e cumprir os requerimentos para jogar essa carta.

Depois de ter acabado de procurar no seu baralho de jogo, o jogador baralha-o e permite ao jogador à sua direita a oportunidade de o cortar. Não há penalidade nenhuma se não encontrar a carta que procura.

Raça

Cada carta de personagem tem a sua raça indicada logo a seguir ao tipo de carta, na mesma linha (como **COMPANHEIRO • HOMEM**).

*A raça "Homem" inclui mulheres da cultura apropriada. Uma possessão que requer um * utilizador pode ser usado por uma * personagem feminina que seja da raça dos "Homens."*

Nota que no JCC O Senhor dos Anéis, Uruk-hai é uma raça diferente de Orc.

Avistar

Esta palavra no texto de jogo cria um requerimento para jogar uma carta ou usar uma habilidade especial, em conjunção com uma condicionante, tal como, "Para jogares, avista um Anão." Isto é equivalente a: "Um Anão tem que estar em jogo e activo para o jogador poder jogar esta carta."

Normalmente, o jogador não tem que avistar todas as cartas em jogo que preenchem os requisitos se não o quiser.

O Cachimbo de Bilbo diz, "avista x cachimbos." Se houver dois cachimbos em jogo (e activos), o jogador pode escolher avistar 2 cachimbos, 1 cachimbo ou nenhum cachimbo.

No entanto, se a carta disser "podes avistar ou consegues avistar," significa que o jogador não tem escolha e deve avistar tudo e todos os que preencham os requisitos.

O Arsenal Uruk-hai diz, "Enquanto consegues avistar um Uruk-hai, o total de disparo da irmandade é -1." Não existe qualquer escolha em relação ao avistamento com esta carta (ou funciona ou não funciona).

Conflitos de tempo

Se duas ou mais acções ocorrem ao mesmo tempo (por exemplo, mais do que uma acção de “ao princípio de cada um dos teu turnos”), o jogador das Gentes Livres decide qual a ordem em que elas ocorrem.

Transferência de artefactos e possessões

Um jogador pode transferir um artefacto ou possessão entre os seus personagens das Gentes Livres durante a sua fase da irmandade, pagando o custo de penumbra por esse artefacto ou possessão de novo.

Ambos os personagens envolvidos na transferência têm de estar no mesmo local. (Recordem-se que um aliado está sempre na sua casa durante a fase da irmandade.)

Um artefacto ou possessão só pode ser transferido para um personagem que possa utilizá-lo (como está indicado através da frase no seu texto de “o utilizador tem que ser”).

ÍNDICE

acção	15	cartas activas	32
acontecimento	5, 16	cartas da Sombra	3, 10
aliado	4, 9, 17, 30	cartas das Gentes Livres	3, 10
apostar para começar	13	casa	30
área de suporte	17	classe	18
arqueiro	23	colocar a zero o total de penumbra	16
artefacto	5, 18, 20	companheiro	4, 17
avistar	37	condição	5, 18, 20
baralho de aventura	6, 12	conflitos de tempo	38
baralho de jogo	12	construir o baralho	12
cancelar	34	contactar Decipher	40
		corromper	34

cultura	6	mover a irmandade	19
curar	8	não-única	31
custos e efeitos	34	número da Sombra	19
dano +1	26	número de local	6, 12, 21
defensor +1	25	O Anel	3, 33
descartar	35	palavra temporizada	15
descartar para curar	17	palavras-chave	36
destruído	26	perder o jogo	30
esforçar	9	personagem	4
exausto	9	pilha dos mortos	8, 17
fardo	13, 33	possessão	5, 18, 20
fase da irmandade	16	preparar o jogo	11
fase da Sombra	20	procedimento de acção	22
fase de comando	24	quem começa	13
fase de combate	25	raça	37
fase de disparo	22	reconciliar	28
fase de manobra	22	resistência	34
fase de reagrupamento	28	resposta	34
feridas	8	santuário	8
feroz	27	sequência de turno	15
habilidade especial	16	símbolo de cultura	7
informação ao colecionador	<i>i</i>	sinete	7
irmandade inicial	14	singularidade	31
limite de cartas	12	tipos de cartas	2
limite de movimento	29	total de penumbra	10
local	2, 6, 32	transferir	38
marcador	8, 10, 11	vaguear	21
modificador de atributo	18	vassalo	4, 21
morto	8	vencer o jogo	29
		vitalidade	7

O Jogo de Personagem d' *O Senhor dos Anéis*

Os fãs de jogos de personagem (role-play) poderão em breve aventurar-se na Terra Média com o jogo de personagem d' *O Senhor dos Anéis* da Decipher. O sistema de jogo completo será lançado em Fevereiro de 2002 em inglês, e no Verão de 2002 em português.

O Jogo de Aventuras d' *O Senhor dos Anéis*

Não consegues esperar até Fevereiro? És novo nos jogos de personagem? Começa com a caixa introdutória do Jogo de Aventuras "Através das Minas de Mória", já disponível (em inglês).

Como Contactar com Decipher

- Site: www.decipher.com
- E-mail para perguntas sobre as regras: elrond@decipher.com
- Para serviço de clientes: cgcustomerservice@decipher.com
- Telefone: 00-1-757-623-3600
- Morada: P.O. Box 56, Norfolk, VA, U.S.A. 23501-0056

Para contactar a Devir Livraria:

- Portugal: 21-8310045 (www.devir.pt)
- Brasil: 11-3272-8200 (www.devir.com.br)

Visite www.lordoftherings.net



© 2001 New Line Productions Inc. *O Senhor dos Anéis*, *A Irmandade do Anel* e os personagens e os locais contidos aqui são Marca Registrada da The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises e sob licença para New Line Productions, Inc. Todos os direitos reservados. Decipher Inc. é um utilizador autorizado. TM, ®, & © 2001 Decipher Inc., P.O. Box 56, Norfolk, Virginia E.U.A. 23501. Todos os direitos reservados. Tradução: Ana Margarida Lázaro e Joaquim Pedro Ferreira. Revisões: José de Freitas, Pedro Miranda, Rafael Maia e Filipe Gomes.

SENHOR DOS ANÉIS
Clube de Fãs™

PREMIERE ISSUE
THE LORD OF THE RINGS
FAN CLUB OFFICIAL MOVIE MAGAZINE
AN INTERVIEW WITH ILLUSTRATOR ANDREW
THE MAKING OF HOBBITON
NEW ZEALAND: THE MIDDLE EARTH ANATOMY

Inscreva-se
Já!

ELIJAH WOOD
ON FRODO
EXCLUSIVE INTERVIEW WITH
PETER JACKSON

LOTRfanclub.com

O Clube de Fãs de *O Senhor dos Anéis*

Também podes comprar os produtos do filme e coleções exclusivas através do clube d' *O Senhor dos Anéis*. Para além de receberem a revista bi-mensal do filme, os membros do clube de fãs têm descontos especiais através da loja on-line. Explora no lotrfanclub.com ou telefona através do 1-800-451-6381 (nos Estados Unidos ou no Canadá) ou através do +1-303-574-0907 (fora dos Estados Unidos e do Canadá).