BUSCA PELO ANEL™

DEVIR

UM JOGO DE
MARCO MAGGI,
GABRIELE MARI e
FRANCESCO NEPITELLO

ARES

"Se você quer o meu conselho, vá para Valfenda. Tal jornada não deve se mostrar muito perigosa, ainda que a estrada esteja menos fácil do que era, e ficará pior conforme o ano avança."

A Sociedade do Anel
Livro I, Capítulo 3: Três não é Demais

INTRODUÇÃO

Em *Busca pelo Anel,* um jogador, o Portador do Anel, deve conduzir Frodo Bolseiro e seus amigos Hobbits em segurança até o santuário de Valfenda, ao mesmo tempo que escapam da perseguição dos terríveis Nazgûl, que são controlados por até quatro jogadores Espectros do Anel. Os jogadores Espectros do Anel trabalham juntos para encontrar Frodo, usando todas as quatro figuras de Nazgûl, não importando o número de jogadores.

LISTA DE COMPONENTES

— Manual
— Tabuleiro de jogo (com dois lados)
— 7 figuras de plástico (Frodo, 4 Nazgûl, Gandalf o Cinzento, Senhor dos Nazgûl)
— Escudo do Portador do Anel
— Cartela do Diário de Jornada (impresso nos dois lados)
— 36 cartas de Jornada (dois baralhos com 18 cartas cada)
— 22 cartas de Feitiçaria
— 44 cartas de Aliado (dois baralhos com 22 cartas cada, um baralho para Parte 1 e um para Parte 2)
— 5 cartas de Companhia
— 5 cartas de referência Espectros do Anel
— Carta de referência Gandalf, o Cinzento
— Carta de referência Os Cavaleiros Negros
— 7 dados de Ação dos Espectros do Anel (6 dados de Ação comuns, mais 1 dado de ação especial do Senhor dos Nazgûl)
— Envelope da "Carta de Gandalf"
— 90 marcadores e fichas

VISÃO GERAL DO JOGO

Busca pelo Anel é jogado em duas partes, usando o tabuleiro com dois lados e vários componentes diferentes. As duas partes do jogo podem ser jogadas consecutivamente, em uma longa partida que pode levar a tarde toda. No entanto, sugerimos que você jogue cada parte em uma sessão separada. Se escolher fazer isso, guarde todos os componentes, seguindo as instruções da página 25 e usando o envelope da *Carta de Gandalf* – você abrirá o envelope na próxima vez que escolher jogar a Parte 2 do jogo.

— Na Parte 1, *Três não é Demais* – a qual se joga com o lado do tabuleiro com a borda verde – os Hobbits iniciam sua jornada e se dirigem para Bri, para além da fronteira mais ao leste do Condado. O jogador Portador do Anel registra os movimentos de Frodo secretamente, enquanto os jogadores Espectros do Anel tentam encontrá-lo, tentando adivinhar qual será o caminho escolhido.
— Na Parte 2, *Fuga para o Vau* – a qual se joga com o lado do tabuleiro com a borda laranja – Frodo deixa Bri e ruma para Valfenda, acompanhado por Passolargo. Neste momento, o caminho de Frodo é gerado automaticamente, e o jogador Portador do Anel controla Gandalf o Cinzento, em vez de Frodo. Gandalf tentará proteger o Anel e despistar os Nazgûl.

O jogador Portador do Anel vence se Frodo levar o Um Anel para Valfenda, antes de ser corrompido e cair na Sombra. Os jogadores Espectros do Anel vencem se Frodo se corromper a qualquer momento da partida.

O Capítulo 1 (páginas 8 a 25) apresenta a preparação e as regras referentes à Parte 1. Visto que a mecânica de jogo usada na Parte 2 é muito semelhante, o Capítulo 2 (páginas 26 a 34) apresenta as regras para a Parte 2 listando apenas as diferenças. O Glossário de termos importantes do jogo está no final do manual (páginas 38-39).

CORRUPÇÃO

Corrupção é um conceito-chave do jogo, porque a vitória ou a derrota se baseiam na Corrupção de Frodo.

Durante a partida, Frodo acumula pontos de Corrupção, que representam o crescente fardo de carregar o Um Anel diante da busca incansável dos Espectros do Anel. A Corrupção pode aumentar por causa de um encontro com os Nazgûl (ver página 22), ou como efeito do cansaço, provocado por se movimentar à noite (ver página 12), ou por efeito de cartas de Feitiçaria (ver página 20).

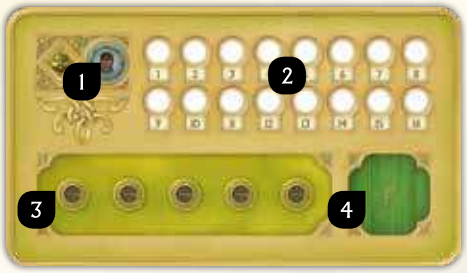
A Corrupção é monitorada através do marcador de Corrupção no Indicador de Corrupção, que fica no lado direito do tabuleiro. Quando Frodo sofre Corrupção, o marcador de Corrupção avança, um espaço para cada ponto de Corrupção adquirido.

Como é indicado pelas condições de vitória de cada parte do jogo (ver página 25 e página 34), há uma quantidade máxima de Corrupção que Frodo pode acumular antes do jogador Portador do Anel perder a partida.

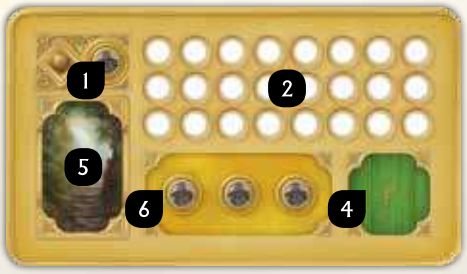
Se o marcador de Corrupção alcançar ou ultrapassar esse limite, Frodo se corrompe e todos os jogadores Espectros do Anel vencem a partida.

O DIÁRIO DE JORNADA

PARTE 1



PARTE 2



1 Local inicial
2 Diário de Jornada
3 Marcadores de Informação
4 Marcadores da Sociedade
5 Carta de Jornada
6 Marcadores de Feitos de Gandalf

VISÃO GERAL DOS COMPONENTES

Manual

Envelope da "Carta de Gandalf"

Escudo do Portador do Anel

Cartela do Diário de Jornada (impressa nos dois lados)

Tabuleiro de jogo (com dois lados)

FRODO BOLSEIRO | GANDALF O CINZENTO | NAZGÛL | NAZGÛL | NAZGÛL | NAZGÛL | SENHOR DOS NAZGÛL

7 figuras de plásticas

6 dados de ação comuns

1 dado de ação do Senhor dos Nazgûl

VISÃO GERAL DOS COMPONENTES (CARTAS)

22 cartas de Aliado (Parte 1)

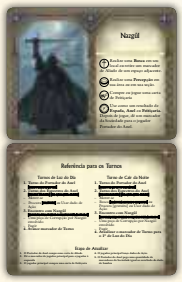
22 cartas de Aliado (Parte 2)

22 cartas de Feitiçaria

18 cartas de Jornada Curta

18 cartas de Jornada Longa

5 cartas de Companhia



4 cartas de referência Espectros do Anel

Carta de referência Gandalf o Cinzento

Carta de referência Os Cavaleiros Negros

Carta de referência Senhor dos Nazgûl

VISÃO GERAL DOS COMPONENTES (MARCADORES)

APENAS PARTE 1

VERSO FRENTE

3 marcadores de local inicial de Frodo

VERSO FRENTE

12 marcadores de Informação

APENAS PARTE 2

VERSO FRENTE

10 marcadores de Feitos de Gandalf

VERSO FRENTE

2 marcadores de Ação dos Povos Livres (Guerra do Anel)

VERSO FRENTE

2 marcadores de Ação da Sombra (Guerra do Anel)

AMBAS AS PARTES

ANEL OLHO

Marcador de Turno

Marcador de Corrupção

4 marcadores da Sociedade

4 fichas de registro de Companhia

ESPADA OLHO

12 marcadores de rastreio

VERSO x 3 x 1 x 1 x 1

6 fichas de registro de Espectros do Anel

8 marcadores de Aliado

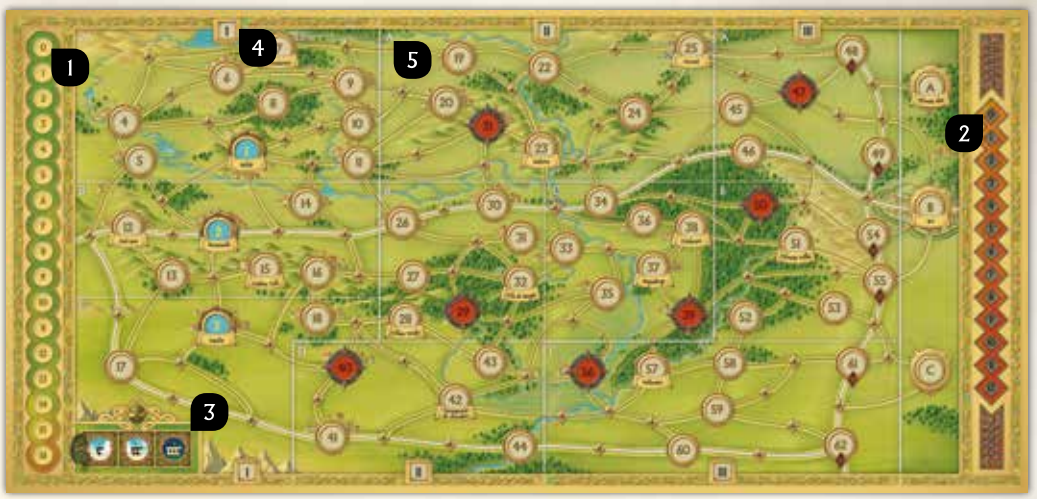
4 marcadores de Nazgûl

VERSO BEGE x 15 VERMELHO x 2 CINZA x 3

20 peças de Corrupção

Marcador de jogador principal

O TABULEIRO DE JOGO



1 Indicador de Movimento

2 Indicador de Corrupção

3 Indicador de Turno

4 Indicador de Seção (I-VI)

5 Indicador de Área (A-D)

LOCAIS

Local normal

Local aliado

Local escuro

Local de saída

Local inicial de Frodo

Local inicial dos Nazgûl

OUTROS SÍMBOLOS

Ponto

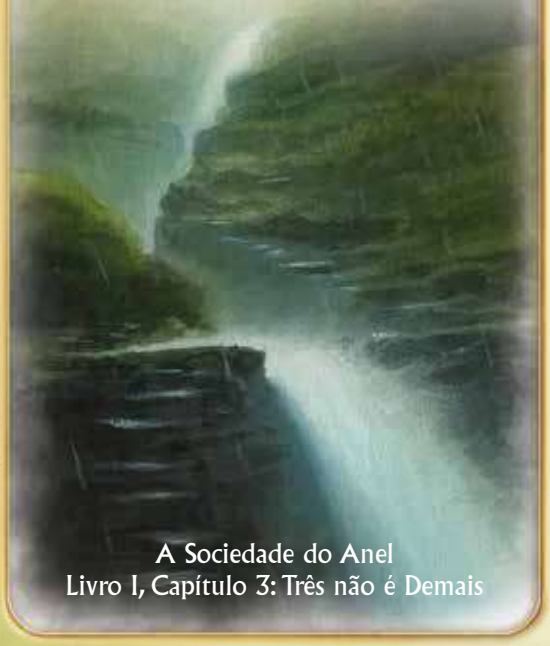
Caminho

Estrada

Fronteira da Área

Fronteira da Seção

"Um medo repentino e inconsciente de ser descoberto tomou conta de Frodo, e ele pensou no Anel. Mal ousou respirar, e mesmo assim o desejo de retirá–lo de seu bolso se tornou tão forte que ele começou lentamente a mover a sua mão. Sentiu que tinha apenas de colocá–lo e então ficaria seguro."



A Sociedade do Anel
Livro I, Capítulo 3: Três não é Demais

PARTE 1: TRÊS NÃO É DEMAIS

Antes de começar a jogar a Parte 1, você deve separar alguns componentes que somente servirão para a Parte 2:

— as peças de Corrupção para a Parte 2 (cinza);
— os dois baralhos de cartas de Jornada;
— o baralho da Parte 2 de cartas de Aliado (verso laranja);
— tudo o que tem relação com Gandalf (carta de referência, figura, e marcadores de Feitos de Gandalf);
— tudo o que tem relação com o Senhor dos Nazgûl (carta de referência, figura e dado de ação);
— carta de Companhia do Passolargo.

Todos os outros componentes poderão ser utilizados na Parte 1.

PREPARANDO A PARTIDA

Antes de cada partida, escolha o jogador que será o Portador do Anel e os jogadores que serão os Espectros do Anel, que controlam os Nazgûl. Se houver mais de um jogador como Espectro do Anel, divida os Nazgûl entre os jogadores, fornecendo, pelo menos, um Nazgûl para cada jogador. Em seguida, coloque o tabuleiro no centro da mesa, mostrando o lado da Parte 1.

JOGADOR PORTADOR DO ANEL

1. Pegue o **escudo do Portador do Anel** e coloque-o à sua frente, com a imagem do tabuleiro de jogo da Parte 1 verticalmente à sua frente. Depois, pegue uma folha de papel em branco, dobre-a ao meio e coloque-a dentro do **Diário de Jornada.** Coloque este tabuleiro embaixo do escudo, com o lado da Parte 1 virado para cima.
2. Separe três **marcadores da Sociedade**, para formar a **reserva da Sociedade**, e coloque-os no espaço apropriado do Diário de Jornada.
3. Compre aleatoriamente um marcador de local inicial de Frodo e examine-o em segredo. Registre o **local inicial de Frodo** colocando o marcador, atrás do escudo, no espaço indicado do Diário de Jornada. Devolva os outros marcadores para a caixa.

4. Pegue as **cartas de Companhia** *Frodo Bolseiro, Samwise Gamgi e Peregrin Túk* e coloque-as à sua frente, com a habilidade de cada um visível. Por ora, deixe de lado a carta de Companhia *Meriadoc Brandebuque*.
5. Misture o **baralho de cartas de Aliado** para a Parte 1 (verso verde) e depois compre três cartas para formar a sua mão inicial.
6. Coloque **o marcador de Turno** no espaço mais à esquerda de Luz do Dia, no Indicador de Turno, deixando o Anel virado para cima.
7. Coloque **o marcador de Corrupção** no espaço 0 do Indicador de Corrupção.
8. Coloque **a figura de Frodo** no espaço 0 do Indicador de Movimento.
9. Compre aleatoriamente cinco **marcadores de Informação** e examine-os em segredo. Em seguida, escolha e entregue um marcador para os jogadores Espectros do Anel. Mantenha os quatro marcadores restantes, atrás do escudo, no espaço apropriado do Diário de Jornada. Devolva os marcadores restantes para a caixa, sem mostrá-los para os jogadores Espectros do Anel.

JOGADOR(ES) ESPECTROS DO ANEL

1. Pegue as **figuras de Nazgûl** e as cartas de Espectros do Anel correspondentes, e divida entre os jogadores. Os jogadores que controlarem dois ou mais Nazgûl devem organizar as suas cartas de Espectros do Anel na ordem que quiserem que elas ajam durante a partida.
2. Pegue a carta de referência **Os Cavaleiros Negros** e coloque-a à vista de todos os jogadores. Coloque o marcador de Informação, recebido pelo jogador Portador do Anel, sobre a carta, destravando a primeira habilidade.
3. Pegue as **fichas de registro de Espectros do Anel** e coloque-as ao alcance de todos os jogadores Espectros do Anel.
4. Misture o **baralho de cartas de Feitiçaria**. Em seguida, cada jogador Espectro do Anel compra uma carta de Feitiçaria para formar a sua mão inicial (apenas uma carta por jogador, não importando o número de Nazgûl que ele controla). Durante a partida, cada jogador Espectro do Anel tem uma mão separada de cartas de Feitiçaria.
5. Coloque **as peças de Corrupção** comuns para a Parte 1 (cor bege) em um recipiente opaco ou forme um monte. Mantenha ao alcance as duas peças especiais de Corrupção vermelhas, mas não as misture com as outras.
6. Dê o **marcador de jogador principal** para um jogador Espectro do Anel (se houver apenas um jogador Espectro do Anel, ele pegará o marcador). Em seguida, começando pelo jogador principal, todos os jogadores Espectros do Anel colocam suas **figuras de Nazgûl** no tabuleiro, cada uma em um local diferente, dentre os seis locais iniciais disponíveis para Nazgûl.

EQUILIBRANDO A PARTIDA

Jogos de movimentos ocultos como *Busca pelo Anel* são fáceis de jogar, mas são difíceis de dominar. Um jogador com mais experiência pode facilmente vencer oponentes menos experientes, fazendo com que a partida pareça um tanto desequilibrada a favor de um dos lados. Se você estiver em uma situação similar, procure aplicar os seguintes ajustes, buscando o equilíbrio perfeito para o seu grupo de jogadores.

FRODO É INCANSÁVEL!

Se, em suas partidas, Frodo conseguir alcançar Valfenda com muita facilidade, durante a preparação da Parte 1 – quando o jogador Portador do Anel é instruído a escolher um marcador de Informação para dar aos jogadores Espectros do Anel – ele deve dar **dois** marcadores em vez de um (escolhendo entre os cinco marcadores comprados aleatoriamente e mantendo apenas três deles em vez de quatro).

OS NAZGÛL SÃO TERRÍVEIS!

Se os Espectros do Anel se mostrarem poderosos demais, e Frodo se corromper muito facilmente, o jogador Portador do Anel pode não dar a eles nenhum marcador de Informação e ficar com todos os cinco. Se você quiser dar mais ajuda ao jogador Portador do Anel, é permitido estipular a reserva inicial de marcadores da Sociedade em quatro (em vez de três).

7. O jogador principal pega os seis **dados de Ação dos Espectros do Anel** (formando a reserva de dados de Ação dos Espectros do Anel) e os joga. O jogador Portador do Anel recebe, da reserva da Sociedade, uma quantidade de marcadores da Sociedade igual ao resultado de Sombra que aparecer nos dados jogados e a coloca sobre a carta de Companhia de Frodo.

COMO JOGAR

A partida é dividida em **Dias.** Cada dia representa um dia da jornada e é dividido em três turnos: dois turnos de Luz do Dia e um turno de Cair da Noite. Use o **marcador de Turno** para marcar qual turno está sendo jogado. Quando um turno de Cair da Noite acabar, a etapa de **Atualizar** é jogada, e então um novo Dia começa.

Durante cada turno, o jogador Portador do Anel começa. Depois, os jogadores Espectros do Anel realizam seus turnos em ordem, começando com o jogador principal e seguindo, em sentido horário, ao redor da mesa. Os jogadores Espectros do Anel que controlam dois ou mais Nazgûl, realizam um turno para cada Nazgûl sob o seu controle, na ordem escolhida durante a preparação.

Se houver mais de um jogador Espectro do Anel, é permitido que esses jogadores conversem e cooperem para criar uma estratégia em comum, mas não podem mostrar suas cartas, nem trocar informações secretas (o jogador Portador do Anel sempre deve ser capaz de escutá-los).

SEQUÊNCIA DO DIA (PARTE 1)

Cada Dia é composto de dois turnos de Luz do Dia e um turno de Cair da Noite. O dia termina com a etapa de Atualizar.

1º TURNO DE LUZ DO DIA

{A primeira habilidade da carta de Companhia Frodo pode ser aplicada aqui}

1. Turno do Portador do Anel (Frodo deve se mover). *{A primeira habilidade da carta de Companhia Meriadoc pode ser aplicada aqui}*
2. Turno dos Espectros do Anel – um turno para cada Nazgûl.
3. Encontro com os Nazgûl (se a busca por Frodo for um sucesso).
4. Avance o marcador de Turno.

2º TURNO DE LUZ DO DIA

Repita as etapas 1 – 4.

TURNO DE CAIR DA NOITE

1. Turno do Portador do Anel (Frodo pode se mover ou descansar). *[Aquí son aplicables las primeras habilidades de las cartas de Compañía de Samsagaz y Meriadoc].*
2. Turno dos Espectros do Anel – um turno para cada Nazgûl.
3. Encontro com os Nazgûl (se a busca por Frodo for um sucesso).
4. Reinicie o marcador de Turno para o 1º turno.

ETAPA DE ATUALIZAR

1. O jogador Portador do Anel compra uma carta de Aliado. *{A primeira habilidade da carta de Companhia Peregrin pode ser aplicada aqui}*
2. Se houver mais que um jogador Espectro do Anel, o jogador principal atual dá o marcador de jogador principal para o jogador (Espectro do Anel) à sua esquerda.
3. O jogador principal compra uma carta de Feitiçaria e joga os dados de Ação.
4. O jogador Portador do Anel recebe uma quantidade de marcadores da Sociedade igual ao resultado de Sombra obtido.

O TURNO DO PORTADOR DO ANEL

Em cada turno, o jogador Portador do Anel pode realizar *cada* uma das seguintes ações *uma vez*, em qualquer ordem:

— Mover Frodo (*ou* descansar).
— Jogar uma carta de Aliado.
— Usar um marcador da Sociedade para comprar uma carta de Aliado.

Durante os dois turnos de Luz do Dia, Frodo deve se mover. Durante o turno de Cair da Noite, Frodo pode se mover ou descansar (ver *O turno de Cair da Noite*, página 12).

MOVENDO FRODO

O jogador Portador do Anel examina a posição atual de Frodo – marcada no Diário de Jornada – e decide qual será seu próximo movimento. (Para não mostrar muitas informações aos seus adversários, o jogador Portador do Anel pode olhar o mapa que está atrás do escudo, em vez de olhar para o tabuleiro).

Quando a sua escolha for feita, o jogador Portador do Anel registra o movimento, com um lápis, no próximo espaço vazio do Diário de Jornada. A figura de Frodo avança um espaço no **Indicador de Movimento**, que correspondente ao número do espaço recém-preenchido.

- Uma nova anotação no Diário de Jornada pode ser um **ponto** ou o número de um **local**. Para registrar um ponto, o jogador Portador do Anel desenha um pequeno círculo no próximo espaço vazio do Diário de Jornada. Para registrar um local, ele escreve o número relevante.

MOVENDO-SE PARA UM LOCAL

Anotar um local numerado no Diário de Jornada indica que Frodo alcançou um lugar específico. A última anotação numerada no Diário de Jornada é chamada de **último local de Frodo.** O jogador Portador do Anel pode marcar um local, como um novo movimento de Frodo, se o local estiver conectado ao último local de Frodo e se o local estiver **dentro do alcance** (ver a página 12). Este local pode ser um local pelo qual Frodo já passou, e assim aparecerá no Diário de Jornada, incluindo seu último local.

CARTAS DE COMPANHIA

Cartas de Companhia proporcionam habilidades adicionais ao jogador Portador do Anel e podem ter efeito fora da sequência normal de turnos. A parte superior de cada carta indica uma habilidade que está sempre presente se a carta não foi virada. A parte inferior de cada carta mostra uma segunda habilidade que pode ser usada uma vez – a carta, então, é virada, mostrando a imagem do personagem, e suas habilidades não estão mais disponíveis.

MOVENDO-SE PARA UM PONTO

Anotar um ponto indica que Frodo está em algum lugar **no Ermo**, entre seu último local e o próximo: **o seu último local é considerado ainda o local numerado que foi registrado por último no Diário de Jornada.**

Nota: o jogador Portador do Anel sempre pode marcar um ponto como o novo movimento de Frodo – mantê-lo no Ermo – não importando qual é seu último local e quantos pontos em seguida ele já marcou no Diário de Jornada.

O TURNO DO CAIR DA NOITE

Durante o turno de Cair da Noite, Frodo pode se **mover** ou **descansar.**

Mover-se

Se o jogador Portador do Anel decidir se mover, Frodo ganha um ponto de Corrupção: avance o marcador de Corrupção por um espaço no Indicador de Corrupção

Então, o jogador Portador do Anel registra o seu movimento normalmente.

Além disso, o marcador de Turno é virado, mostrando o lado do **Olho**, para lembrar os jogadores Espectros que, durante o turno de Cair da Noite, terão uma Busca gratuita em vez de uma Procura (ver página 19).

Vire o marcador de Turno de volta para o lado do **Anel** no final do turno de Cair da Noite.

Descansar

Se o jogador Portador do Anel escolher descansar, nada é registrado no Diário de Jornada. A figura de Frodo não avança no Indicador de Movimento, a

CONCEITOS-CHAVE

ADJACENTE

Quaisquer dois espaços no tabuleiro (pontos ou locais) são considerados **adjacentes** se estiverem ligados diretamente por um caminho ou uma estrada, e a um movimento de distância entre si.

Local 31 é adjacente ao local 33 e ao ponto à sua esquerda.

CONECTADO

Quaisquer dois espaços no tabuleiro (pontos ou locais) são considerados **conectados** se forem adjacentes entre si ou separados por apenas pontos. Um local também é considerado conectado a si mesmo.

Local 37 é conectado aos locais 33, 35, 38, 39 e ao ponto à sua esquerda.

DENTRO DO ALCANCE

Um local é considerado como **dentro do alcance** se for **adjacente** ao último local de Frodo, ou, se estiver **conectado** ao último local de Frodo por um número de pontos igual ou menor ao número de pontos registrados no Diário de Jornada, depois do último local.

Se o último local de Frodo for o local 31 e o jogador Portador do Anel tiver anotado um ponto no Diário de Jornada, os locais 26, 32 e 33 estarão todos dentro do alcance. Se ele tiver dois pontos anotados, os locais 27 e 29 também estarão dentro do alcance

Corrupção de Frodo não aumenta e o marcador de Turno permanece com o lado do Anel virado para cima.

USANDO CARTAS DE ALIADO PARA SE MOVER

A carta de Companhia *Frodo Bolseiro*, e algumas cartas de Aliado (por exemplo, *Tom Bombadil*), permitem que o jogador Portador do Anel mova Frodo. Tais movimentos podem ser adicionais a um movimento normal e também podem ser executados durante o Cair da Noite, sem ganhar Corrupção ou virar o marcador de Turno. Para cada movimento desse tipo, a figura de Frodo avança um espaço no Indicador de Movimento, como de costume, e o movimento é registrado no Diário de Jornada.

MOVIMENTO E OS NAZGÛL

Ao se mover, Frodo não é afetado pela posição de qualquer figura de Nazgûl que esteja no tabuleiro (os Nazgûl não bloqueiam ou influenciam o movimento de Frodo, exceto como consequência de um encontro com os Nazgûl, ver página 22).

EXEMPLOS DE MOVIMENTOS DE FRODO

(1) Frodo começou no local 1 (Bolsão). Ele já se moveu três vezes – duas vezes marcando um ponto no Diário de Jornada, e a terceira vez movendo-se para o local 10. A última anotação no Diário de Jornada – local 10 – é o último local de Frodo. Como novo movimento, o jogador Portador do Anel pode escolher anotar um ponto, o local 11 ou o local 9 (ambos os locais são adjacentes ao local 10). O jogador Portador do Anel escolhe anotar um ponto. Frodo está agora no Ermo. O local 10 é ainda considerado o último local de Frodo, enquanto Frodo está no Ermo.

(2)Como movimento seguinte, o jogador Portador do Anel pode escolher novamente anotar um ponto, ou anotar qualquer local que esteja dentro de alcance. Visto que um ponto já está marcado, os locais que estão "dentro do alcance" são 9, 11, 19, 20–ou até mesmo 10.

Frodo escolhe se mover para o local 19. É assim que o Diário de Jornada de Frodo fica: o local 19 agora é o último local de Frodo.

(3) O Portador do Anel se move novamente e escolhe ir diretamente para o local 22, que é um espaço adjacente (um espaço adjacente é sempre considerado conectado e dentro do alcance).

JOGANDO UMA CARTA DE ALIADO

As cartas de Aliado representam eventos favoráveis e personagens que o jogador Portador do Anel pode usar para deter os Espectros do Anel.

COMPRANDO CARTAS DE ALIADO

O jogador Portador do Anel recebe três cartas de Aliado durante a preparação e compra uma carta de Aliado durante cada etapa de Atualizar. O jogador Portador do Anel pode ter, no máximo, cinco cartas de Aliado na mão a qualquer momento. Quando o limite de mão é excedido, o jogador deverá descartar imediatamente, escolhendo quais cartas deseja dispensar, para reduzir o número para 5.Quando um baralho de Aliado acaba, as cartas não são embaralhadas novamente – não haverá mais cartas de Aliado para o jogador Portador do Anel nessa parte da partida.

JOGANDO CARTAS DE ALIADO

Durante o seu turno, o jogador Portador do Anel pode jogar da sua mão, no máximo, uma carta de Aliado, antes e/ou depois de resolver a ação de movimento ou descansar de Frodo para o turno. Cartas de Aliado jogadas são colocadas em uma pilha de descarte.

— Um texto em negrito no topo da carta (normalmente começando por Jogue... ou Jogue se...) indica que a carta tem um pré-requisito: a condição indicada deve ser cumprida para poder jogar a carta.
— Algumas cartas mostram dois efeitos (indicados com um "ou"). Quando o jogador Portador do Anel joga tal carta, ele deve escolher um dos dois efeitos.
— As ações indicadas em uma carta de Aliado são obrigatórias. Se os efeitos da carta não puderem ser aplicados por completo, a carta ainda pode ser jogada e seus efeitos são aplicados o máximo possível.

CARTAS DE FORA DE TURNO

Algumas cartas de Aliado estão marcadas como **Fora de Turno**. Estas cartas podem ser jogadas apenas durante os turnos individuais dos Nazgûl. O jogador Portador do Anel pode jogar qualquer número de cartas **fora de turno** de Aliado. Ao usar tal carta para cancelar o efeito de uma ação de Nazgûl, o jogador Portador do Anel pode esperar até que o jogador Espectro do Anel declare o efeito específico (a área de uma Percepção, por exemplo), antes de decidir se quer cancelá-lo.

MARCADORES DE ALIADO

Algumas cartas de Aliado permitem que o jogador Portador do Anel coloque em jogo marcadores que representam aliados e amigos do Portador do Anel. Estes marcadores são colocados em locais e podem ser movidos de um local para outro, como efeito de algumas cartas de Aliado. Os marcadores de Aliado limitam as capacidades e o movimento dos Nazgûl:

— Um Nazgûl não pode entrar num local (ou atravessá-lo) se ali houver um marcador de Aliado.
— Cartas de Feitiçaria que permitam uma Procura ou uma Busca não podem ter como alvo um local que contenha um marcador de Aliado (Percepção não é afetada).

Quando em jogo, os marcadores de Aliado devem ser colocados em um local que *não* contém um Nazgûl ou outro marcador de Aliado. Quando são movidos (ao jogar uma carta de Aliado apropriada), os marcadores podem ser movidos de seu local diretamente para qualquer outro local conectado, se o destino não possuir um Nazgûl ou outro marcador de Aliado. Marcadores de Aliado *podem* atravessar pontos que contenham um Nazgûl.

Há um limite máximo de oito marcadores de Aliado em jogo ao mesmo tempo. O jogador Portador do Anel pode remover marcadores de Aliado de qualquer lugar do tabuleiro quando uma carta de Aliado lhe permitir colocar um Aliado e não houver mais marcadores disponíveis.

Quando for removido por um Nazgûl, que usou um resultado de Espada do dado (ver página 17), o marcador de Aliado é recolocado de volta entre os componentes disponíveis.

FICHAS DE REGISTRO DE COMPANHIA

As quatro fichas de registro de Companhia são usadas pelo jogador Portador do Anel para marcar uma área, seção ou local, alvo do efeito de uma carta de Aliado que requer uma identificação. O jogador Portador do Anel simplesmente coloca uma ficha de registro no espaço necessário, como um lembrete do efeito da carta e retira-a quando o efeito acaba.

USANDO UM MARCADOR DA SOCIEDADE

Durante seu turno, o jogador Portador do Anel pode usar no máximo um marcador da Sociedade para comprar uma carta de Aliado, retirando-o de uma carta de Companhia Frodo e colocando-o de volta na reserva da Sociedade. Marcadores da Sociedade adicionais podem ser usados em conjunção com jogadas das cartas de Companhia ou de Aliado para atingir um efeito específico, indicado na própria carta. Esse uso não conta contra o limite de um marcador por turno.

A RESERVA DA SOCIEDADE

Na partida padrão, há três marcadores da Sociedade disponíveis no começo de uma partida, formando a **reserva da Sociedade**: isso significa que o jogador Portador do Anel pode ter, geralmente, até três marcadores em jogo ao mesmo tempo. O tamanho da reserva pode mudar durante a partida: na Parte 1, um marcador da Sociedade pode ser removido permanentemente da reserva quando usar a habilidade especial da carta de Companhia Frodo, reduzindo assim o número máximo de marcadores disponíveis. Outras maneiras de reduzir a reserva da Sociedade serão incluídas durante a Parte 2.

RECEBENDO MARCADORES DA SOCIEDADE

Quando o jogador principal joga os dados de Ação durante cada etapa de Atualizar de um Dia (e no começo de uma Parte), o jogador Portador do Anel recebe uma quantidade de marcadores da Sociedade igual ao resultado de Sombra adquirido. Marcadores da Sociedade adicionais podem ser recebidos como efeito de uma carta de Aliado e da habilidade da carta de Companhia Frodo.

— O jogador Portador do Anel jamais poderá ter mais marcadores da Sociedade em jogo do que aqueles que estão na reserva da Sociedade.

— Marcadores da Sociedade que não foram usados são mantidos de um dia para o outro.

O TURNO DOS ESPECTROS DO ANEL

Depois que o jogador Portador do Anel completa o seu turno, os jogadores Espectros do Anel realizam ações, em sentido horário, ativando os quatro Nazgûl, um após o outro, começando pelo jogador principal. Como já foi dito anteriormente, se um jogador controlar mais que um Nazgûl, ele ativa os Nazgûl na ordem que foi estabelecida no começo da partida

— Em cada turno, o Nazgûl ativo pode se mover e realizar uma ação (em qualquer ordem – movimento e ação, ou ação e movimento).

— A ação pode requerer o **uso de um dado de Ação** para fazer alguma coisa (ver *Usando um Dado de Ação*, página 17) ou poderá ser uma ação gratuita.

— Normalmente, a única ação gratuita disponível é a de **Procura,** se o Nazgûl ativo estiver em um local (ver *Realizando uma Procura,* página 18). No entanto, durante o turno de Cair da Noite, quando o marcador de Turno é virado para o seu lado do Olho (ou seja, quando o jogador Portador do Anel escolhe se mover), o Nazgûl ativo **realiza uma Busca** se estiver em um local (ver *Realizando uma Busca*, página 19) em vez de uma Procura.

MOVENDO OS NAZGÛL

Quando for movida, uma figura de Nazgûl avança no tabuleiro para um espaço adjacente (ponto ou local). Um Nazgûl se move mais rápido quando uma das seguintes condições é cumprida:

— **Movimento na estrada:** um Nazgûl pode se mover por até três espaços, se o movimento se der inteiramente em uma estrada (num turno de Luz do Dia ou de Cair da Noite).

— **Movimento no Cair da Noite:** durante um turno de Cair da Noite apenas, um Nazgûl pode se mover por até dois espaços, se o movimento for realizado por um caminho, ou em uma combinação de caminho e estrada.

Mover-se nunca é obrigatório: por exemplo, um Nazgûl pode escolher não se mover e realizar apenas uma Procura, ou usar um dado de Ação no lugar onde se encontra. Ou pode escolher não fazer nada.

EXEMPLOS DE MOVIMENTOS DOS NAZGÛL

Durante o primeiro turno de Luz do Dia, o Nazgûl azul se move por um espaço, do local 48 para o ponto adjacente, no caminho que se volta para a esquerda. Ele poderia ter se movido para o local 47.

O Nazgûl verde, começando a partida no local 49, decide aproveitar o movimento na estrada – ele pode alcançar o local 48 (ponto-ponto-48) ou o local 46 (ponto-ponto-46). Ele decide se mover para o local 46.

Durante o Cair da Noite (terceiro turno), o Nazgûl verde está no local 34. Ele pode continuar a se mover pela estrada (até três espaços, por exemplo: ponto-30-ponto). Mas é o Cair da Noite, então ele pode escolher se mover por dois espaços, aproveitando a escuridão. Ele decide se mover para a Pedreira (ponto-23).

LIMITAÇÕES DO MOVIMENTO

Um Nazgûl jamais poderá se mover para (ou passar por) um local de Saída. Além disso, um Nazgûl não pode entrar (ou passar por) qualquer local que contém um marcador de Aliado.

As figuras de Nazgûl não bloqueiam ou impedem o movimento de outro Nazgûl. É possível mais de um Nazgûl ocupar o mesmo espaço (substitua as figuras com os marcadores de Nazgûl correspondentes quando não houver espaço suficiente para várias figuras).

USANDO UM DADO DE AÇÃO

O jogador Espectro do Anel pode usar um resultado de dado da reserva de Ação dos Espectros do Anel para realizar uma ação.

Um dado de Ação pode ser usado antes ou depois de o jogador ter movido o Nazgûl ativo, em vez de realizar uma ação gratuita (Procura ou Busca durante o Cair da Noite).

Os dados usados dessa forma não ficam disponíveis novamente até a próxima etapa de Atualizar, portanto os jogadores Espectros do Anel devem concordar em como usar os dados, considerando que há seis dados úteis, mas 12 turnos de Nazgûl em um dia.

> ***Exemplo:*** *é o primeiro turno de Luz do Dia e os jogadores Espectros do Anel acabaram de jogar seus dados de Ação: os resultados disponíveis são Anel, Anel, Anel, Espada, Feitiçaria, Sombra.*
>
> *O jogador principal (azul) começa a jogar: ele decide não usar um dado. Ele realiza uma Procura gratuita no local 48 e depois se move para um ponto adjacente.*
>
> *Em seguida, o jogador do Nazgûl verde se move, usando um movimento em estrada, do local 49 para o 46. Ele usa um resultado de Anel do dado para realizar uma Percepção na seção III, e remove tal dado da reserva.*
>
> *O jogador do Nazgûl vermelho usa um dado de Feitiçaria para comprar uma carta de Feitiçaria e, então, move a sua figura.*
>
> *Por último, o jogador do Nazgûl roxo move a sua figura e não faz mais nada.*
>
> *O turno termina com quatro dados restantes na reserva (Anel, Anel, Espada, Sombra), que estarão disponíveis durante o próximo turno de Luz do Dia e de Cair da Noite.*

O DADO DE AÇÃO

Cada dado de Ação dos Espectros do Anel exibe os seguintes ícones:

Anel (x 2) — **Espada** (x 2) — **Feitiçaria** — **Sombra**

RESULTADO	AÇÕES
	Use um resultado **de Anel** do dado para: — Realizar uma **Percepção** na *área* onde está localizado o Nazgûl ativo, *ou* — Realizar uma **Percepção** na *seção* onde está localizado o Nazgûl ativo.
	Use um resultado de **Espada** do dado para: — Realizar uma **Busca** no local ocupado pelo Nazgûl ativo, *ou* — **Remover um marcador de Aliado** de um local adjacente ao Nazgûl ativo.
	Use um resultado de **Feitiçaria** do dado para: — Comprar uma carta de Feitiçaria, *ou* — Jogar uma carta de Feitiçaria.
	Use um resultado de **Sombra** do dado como se fosse um resultado de Anel, Espada ou Feitiçaria, à escolha do jogador. **Nota:** o pequeno ícone de Gandalf no centro é um lembrete de que o jogador Portador do Anel recebe um marcador da Sociedade para cada resultado de Sombra obtido (ver página **25**).

REALIZANDO UMA PROCURA

Uma **Procura** pode ser realizada como **ação gratuita** por um jogador Espectro do Anel ativo – antes ou depois de mover o Nazgûl ativo – se o Nazgûl ativo estiver em um local e o jogador escolher não usar um dado de Ação.

Uma Procura também é possível como efeito de uma carta de Feitiçaria.

Ao realizar uma Procura, o jogador Espectro do Anel pergunta ao jogador Portador do Anel se o local atualmente ocupado pelo Nazgûl ativo aparece, pelo menos uma vez, no Diário de Jornada de Frodo. O jogador Portador do Anel deve responder a verdade, com um simples "sim" ou "não", depois de verificar se o local aparece no Diário de Jornada de Frodo.

— Se a resposta for "sim", a Procura é bem-sucedida: coloque um **marcador de rastreio** no local em que foi realizada a Procura, com o lado do "Olho" virado para cima. O jogador Portador do Anel *não* precisa revelar se o local rastreado é o último local de Frodo ou não. Se a resposta for "não", a Procura fracassou.
— Uma Procura não pode ser realizada em nenhum local inicial de Frodo.
— Não é possível realizar uma Procura em um local que já contém um marcador de rastreio (enquanto uma Busca é permitida – ver *Realizando uma Busca*, página **19**).

Exemplo: Frodo começou no local 1 (que não pode ser rastreado).

Após seis movimentos, ele passou pelos locais 10, 19 e 22. Uma Procura em qualquer um desses locais pode resultar em "sim" e um marcador de rastreio pode ser colocado no local apropriado. Uma Procura em qualquer outro local resultará em "não".

REALIZANDO UMA PERCEPÇÃO

Uma **Percepção** pode ser realizada pelo jogador Espectro do **Anel** ativo ao usar um resultado de Anel do dado. O tabuleiro de jogo (ver página 7) é dividido em seções (marcadas por algarismos romanos), onde cada uma é dividida em áreas (marcadas por letras). O jogador deve escolher se a Percepção tem como alvo a **área** *ou* a **seção** onde se encontra o Nazgûl ativo está.

Uma Percepção também pode ser o efeito de uma carta de Feitiçaria.

Ao realizar uma Percepção, o jogador Espectro do Anel ativo pergunta ao jogador Portador do Anel se o **último local** de Frodo (o último número registrado no Diário de Jornada) está na área ou seção alvo (o jogador Espectro do Anel aponta para a área ou seção, ou usa as coordenadas). O jogador Portador do Anel deve dizer a verdade com um "sim" ou "não", verificando o último local de Frodo registrado no Diário de Jornada.

Se a resposta for "sim", coloque **uma ficha de registro de Espectro do Anel** na área ou seção apropriada, como um lembrete (ver Fichas de *Registro de Espectros do Anel*, página 19).

Exemplo: *o último local de Frodo foi o 22, na seção II, área II•A (o ponto não conta, mas sim apenas a última anotação numerada).*

— *Um Nazgûl no local 31 realiza uma Percepção com alvo na seção II. O resultado é "sim".*
— *Um Nazgûl no local 31 realiza uma Percepção com alvo na área II•B. O resultado é "não".*
— *Um Nazgûl no local 24 realiza uma Percepção com alvo na área II•A. O resultado é "sim".*

REALIZANDO UMA BUSCA

Uma **Busca** pode ser realizada pelo jogador Espectro do Anel ativo ao usar um resultado de **Espada** do dado. Para fazer uma busca, o Nazgûl ativo deve estar em um local (incluindo um dos locais iniciais de Frodo). Durante o Cair da Noite (se Frodo escolher se mover, virando o marcador de turno para o lado do Olho), um Nazgûl pode realizar uma Busca – em vez de uma Procura – como uma ação gratuita, sem usar um dado de Ação. Uma Busca pode também pode ser possível como o efeito de uma carta de Feitiçaria.
Uma Busca é similar a uma Procura, mas é mais poderosa. Ao realizar uma Busca, o jogador Espectro do Anel pergunta ao jogador Portador do Anel se o local atualmente ocupado pelo Nazgûl ativo aparece, pelo menos uma vez, no Diário de Jornada de Frodo. O jogador Portador do Anel deve responder com a verdade, com um simples "sim" ou "não", depois de verificar se o local aparece no Diário de Jornada de Frodo.

— Se a resposta for "sim", a Busca é bem-sucedida: coloque um **marcador de rastreio** no local onde se realizou a Busca, com o lado de "espada" para cima. Se a resposta for "não", a Busca fracassou.
— Se a Busca for bem-sucedida e o local em que foi realizada for também o último local de Frodo, o jogador Portador do Anel deve declarar: "Frodo está aqui". Quando todos os jogadores Espectros do Anel terminarem suas ações do turno, acontece um Encontro com os Nazgûl acontece (ver *Encontrando os Nazgûl*, p. **22**).
Exemplo: *o último local de Frodo é o 22 (os pontos não contam. Apenas a última anotação numerada é relevante).*

— *Um Nazgûl no local 19 realiza uma Busca. O resultado é um "sim", mas como não é o último local de Frodo, não ocorre um Encontro com os Nazgûl. Um marcador de rastreio é colocado no local 19.*
— *Um Nazgûl no local 22 realiza uma Busca. O resultado é "sim, Frodo está aqui", visto que é o último local de Frodo. Um marcador de rastreio é colocado no local 22 e um Encontro com os Nazgûl acontece no final do turno.*

MARCADORES DE RASTREIO

OLHO

ESPADA

Os marcadores de rastreio são colocados no tabuleiro para marcar um local onde uma ação de Procura ou de Busca foi bem-sucedida. Quando isso acontece, o marcador é colocado com o lado apropriado ("olho" para uma Procura, "espada" para uma Busca).

— Um local que contém um marcador de rastreio *não pode* ser escolhido para a realização de uma Procura.
— Um local que contém um marcador de rastreio *pode* ser escolhido para a realização de uma Busca. Se o local for o último local de Frodo, haverá um Encontro com os Nazgûl (ver 22).
— Marcadores de rastreio não impedem movimentos. Frodo sempre pode entrar em um local que apareceu anteriormente no Diário de Jornada, mesmo se agora este tiver um marcador de rastreio.

Os marcadores de rastreio ficam no tabuleiro até o final da Parte 1.

FICHAS DE REGISTRO DOS ESPECTROS DO ANEL

FRENTE VERSO

Os jogadores Espectros do Anel não podem fazer anotações durante a partida, mas podem usar as **fichas de registro dos Espectros do Anel** como lembretes, da forma que preferirem.

Por exemplo, uma ficha de registro é colocada normalmente no tabuleiro, com o seu lado de Anel, para marcar uma área que foi examinada com sucesso por uma Percepção, enquanto outro marcador, mostrando uma pedra preciosa, é colocado no Indicador de Movimento para marcar o movimento que corresponde ao resultado da Percepção. Mas há outros usos possíveis, por exemplo, os Espectros do Anel podem usar um ou mais marcadores com a Coroa para marcar possíveis destinos de Frodo, considerando o número de movimentos que ele realizou desde a última vez que foi localizado.

CARTAS DE FEITIÇARIA

As cartas de Feitiçaria representam os encantamentos sombrios dos Nazgûl e as atividades de seus espiões e vassalos. Cada jogador Espectro do Anel tem uma mão separada de cartas de Feitiçaria**.** Os jogadores não podem mostrar suas mãos para os outros e qualquer comunicação relacionada às suas cartas deve ser audível para o jogador Portador do Anel. Cada jogador Espectro do Anel pode ter, no máximo, cinco cartas de Feitiçaria na mão, não importando o número de Nazgûl sob o controle do jogador.

Se este limite de mão for excedido, o jogador Espectro do Anel deve descartar imediatamente para ficar com cinco cartas, escolhendo quais cartas quer descartar.

COMPRANDO CARTAS DE FEITIÇARIA

Cada jogador Espectro do Anel compra uma carta de Feitiçaria durante a preparaçãoe o jogador principal compra uma carta adicional durante a etapa de Atualizar de cada dia.

O jogador Espectro do Anel pode comprar uma carta do baralho de **Feitiçaria** ao usar um resultado de **Feitiçaria** do dado.

JOGANDO CARTAS DE FEITIÇARIA

O jogador Espectro do Anel ativo pode jogar uma carta de Feitiçaria, da sua mão ao usar um resultado de **Feitiçaria** do dado. Leia o texto da carta de Feitiçaria jogada para aplicar os seus efeitos.

— Um texto em negrito no topo da carta (normalmente começando por "Jogue..." ou "Jogue se...") mostra que a carta tem um pré-requisito: a condição indicada deve ser cumprida para ser possível jogar a carta.
— Algumas cartas mostram dois efeitos (indicados por um "ou"). Quando um jogador Espectro do Anel joga uma carta desse tipo, ele deve escolher apenas um dos dois efeitos.
— As ações indicadas em uma carta de Feitiçaria são obrigatórias. Se os efeitos da carta não puderem ser cumpridos por completo, a carta ainda será jogada e seus efeitos são aplicados o máximo possível.
— Alguns efeitos pertencem à "Parte 2" – ignore esses feitos durante a Parte 1.

As cartas de Feitiçaria jogadas são colocadas em uma pilha de descarte. Quando o baralho de Feitiçaria acaba, as cartas na pilha de descarte são embaralhadas novamente para formar um novo baralho de Feitiçaria.

LOCAIS ESCUROS E FEITIÇARIA

Locais escuros representam lugares maléficos, vantajosos para os Espectros do Anel. Quando um Nazgûl estiver em um local Escuro, o jogador Espectro do Anel pode usar *qualquer* resultado do dado de Ação como se fosse um resultado de Feitiçaria (ou seja, qualquer dado de Ação pode ser usado para comprar ou jogar uma carta de Feitiçaria).

MARCADORES DE INFORMAÇÃO E PODERES DOS CAVALEIROS NEGROS

Durante sua incursão pelo Condado, os Nazgûl procuram informações sobre o "Bolseiro". Isto é representado no jogo pelos **marcadores de Informação.**

Durante a Parte 1, os jogadores Espectros do Anel podem encontrar marcadores de Informação e acumulá-los para melhorar as capacidades dos Nazgûl, representando o aumento de pressa e a necessidade de urgência.

Para cada marcador de Informação coletado pelos jogadores Espectros do Anel, uma nova habilidade especial colocada é desbloqueada, como indica a carta dos Cavaleiros Negros.

Lembre-se de que um marcador de Informação está disponível para os Espectros do Anel na preparação, então a primeira habilidade já está disponível no começo da partida (dependendo de como se ajusta o equilíbrio do jogo, isso pode mudar; ver p. 9).

ENCONTRANDO INFORMAÇÃO

Os 12 marcadores de Informação mostram um número que corresponde a um local Aliado diferente no tabuleiro da Parte 1.

Quando um jogador Espectro do Anel realiza uma Procura ou uma Busca em tal local, o jogador Portador do Anel deve verificar se o seu número que aparece entre os marcadores de Informação comprados durante a preparação e que estão escondidos atrás do escudo.

Se for o caso, além de comunicar o resultado normal da ação da Procura ou de Busca, o jogador Portador do Anel deve revelar o marcador e colocá-lo no próximo espaço disponível na **carta de Referência Cavaleiros Negros** (sendo a Procura ou a Busca bem-sucedida ou não), desbloqueando imediatamente uma nova habilidade.

Em sua maioria, as habilidades dos Cavaleiros Negros dão aos jogadores Espectros do Anel usos adicionais para os seus dados de Ação. O Nazgûl ativo pode usar uma dessas habilidades, em vez do uso normal de um dado de Ação (e em vez de uma Procura ou Busca gratuita).

1 marcador	Use 1 resultado do dado de Ação, à sua escolha, para se mover por 1 espaço adicional.
2 marcadores	Use 2 resultados do dado de Ação, à sua escolha, para realizar uma Busca ou uma Percepção.
3 marcadores	Use 1 resultado de Espada para se mover por 1 espaço adicional e depois realizar uma Procura.
4 marcadores	Use 1 resultado de Anel para se mover por 2 espaços adicionais.
5 marcadores	Comece a Parte 2 com o Senhor dos Nazgûl já em jogo

Essas habilidades são cumulativas: por exemplo, se os jogadores Espectros do Anel pegarem três marcadores, eles podem escolher entre as três primeiras habilidades disponíveis.

ESCONDENDO INFORMAÇÃO

Para evitar que os Nazgûl reúnam Informação, o jogador Portador do Anel pode fazer Frodo viajar para os locais Aliados que aparecem nos marcadores de Informação que ele ainda tem atrás do escudo.

Se o jogador Portador do Anel assinalar, no Diário de Jornada de Frodo, o número de um local Aliado em um dos marcadores de Informação que ainda está em seu poder, tal marcador não poderá mais ser recolhido pelo jogador Espectro do Anel. O jogador Portador do Anel vira secretamente o marcador de Informação para mostrar o seu verso, como um lembrete de que não está mais em jogo: os Espectros do Anel não poderão encontrar informação em tal local durante o resto da partida.

ENCONTRANDO OS NAZGÛL

Como foi descrito na página 19, se Frodo for encontrado em uma Busca bem-sucedida, um **Encontro com os Nazgûl** acontecerá no final do turno (depois de todos os Nazgûl tiverem a chance de realizar seus turnos).

A RESERVA DA BUSCA

VERSO

PADRÃO

ESPECIAL

A **reserva da Busca** é o grupo de peças de Corrupção que está em jogo e é usado para representar o efeito dos encontros entre o Portador do Anel e os Nazgûl. Estas peças são colocadas em um recipiente opaco (como um copo ou um saquinho) no começo de uma partida, já visto que as peças devem ser compradas aleatoriamente sempre que uma Busca for bem-sucedida.

No começo da Parte 1, a reserva da Busca é composta somente por peças de Corrupção normais para a Parte 1 (cor bege). Até duas peças especiais de Corrupção (cor vermelha) podem ser colocadas em jogo por jogadores Espectros do Anel durante a partida, depois de eles jogarem as duas cartas de Feitiçaria correspondentes.

RESOLVENDO UM ENCONTRO

Para resolver um Encontro com os Nazgûl, o jogador Portador do Anel passa pelas seguintes etapas:

1. Compra peças de Corrupção.
2. Usa cartas de Companhia.
3. Recebe Corrupção.
4. Consequência.

1. COMPRANDO PEÇAS DE CORRUPÇÃO

Todos os Nazgûl em um local onde se realiza uma busca (ou adjacente a ele, seja um ponto ou um local) estão **envolvidos em um Encontro.** O jogador Portador do Anel deve comprar uma peça de Corrupção para cada Nazgûl envolvido no Encontro.

2. USANDO CARTAS DE COMPANHIA

Várias cartas de Companhia dispõem de uma habilidade especial que permite ao jogador Portador do Anel escolher uma peça de Corrupção, entre as que foram compradas, e cancelar seus efeitos, reduzindo assim o dano provocado pela Busca.

Quando todas as peças forem compradas, o jogador Portador do Anel pode virar, no máximo, uma carta de Companhia para usar a sua habilidade.

A peça escolhida é devolvida para a reserva da Busca sem efeito.

Peças especiais de Corrupção não podem ser canceladas dessa forma.

3. RECEBENDO CORRUPÇÃO

Depois de todas as peças serem compradas – e uma, possivelmente, cancelada – a Corrupção de Frodo aumenta para cada peça restante (se houver) da seguinte forma:

— Se uma peça for **numerada,** Frodo recebe pontos de Corrupção igual ao valor indicado. Depois a peça é descartada (e fica fora da partida).

— Se **uma** peça de **Olho** for comprada, Frodo recebe um ponto de Corrupção e mais quantos pontos de Corrupção houver em peças de Olho que já estejam perto do

Indicador de Corrupção. Depois, coloque a peça de Olho ao lado do Indicador de Corrupção.

— **Se mais de uma peça de Olho** for comprada, aplique os efeitos de cada peça, um a um: Frodo ganha Corrupção pela primeira peça de Olho e, então, a coloca próxima ao Indicador de Corrupção. Em seguida, ele ganha Corrupção pela segunda peça de Olho e a coloca no Indicador de Corrupção, e assim por diante.

4. CONSEQUÊNCIA

Peças de Corrupção compradas durante um Encontro, e não canceladas, ficam fora da partida. Se a Corrupção de Frodo for menor que 12, então o jogador Portador do Anel realiza uma **Fuga** (ver abaixo) e volta a jogar normalmente no próximo turno do jogador Portador do Anel.

Se a Corrupção for igual ou maior que 12, o jogador Portador do Anel perde a partida (ver *Final da Parte* 1, página **25**).

FUGA

O jogador Portador do Anel deve escolher entre:

— mover Frodo para um novo local numerado, *ou*
— não mover Frodo.

Essa escolha é feita secretamente, sem revelar nada aos jogadores Espectros do Anel.

Se Frodo se mover, o jogador Portador do Anel move Frodo para um local dentro do alcance que está *conectado* ao seu último local (Frodo não pode "pular" um local).

— Ao determinar se o local conectado está dentro do alcance, quaisquer pontos registrados no Diário de Jornada podem ser contados e, também, dois pontos "adicionais" para o movimento de fuga.
— **O número do local escolhido** é registrado no espaço vazio seguinte do Diário de Jornada, à direita do último movimento registrado.
— O novo local não pode ser um local de Saída.

Se Frodo não se mover, o jogador Portador do Anel marca com um traço o espaço vazio seguinte no Diário de Jornada, à direita do último movimento registrado. Frodo é considerado estar onde estava no movimento anterior.

Nos dois casos, a figura de Frodo avança um espaço no Indicador de Movimento (independentemente de ele ter se movido por 1 ou mais espaços, ou de não ter feito nada).

EXEMPLO DE ENCONTRO COM OS NAZGÛL (COMPRANDO PEÇAS DE CORRUPÇÃO)

Frodo foi encontrado pelo Nazgûl verde com uma Busca no local 23. Depois de todos os Nazgûl terminarem seus turnos, um deles (o verde) está no local 23 e dois estão adjacentes (o roxo está no local 21 e o vermelho está no ponto à direita do local 23). O Nazgûl azul, no local 19, está longe demais (19 está conectado com 23, mas não é adjacente). Temos um total de três Nazgûl envolvidos no Encontro, e três peças de Corrupção são compradas.

EXEMPLO DE ENCONTRO COM OS NAZGÛL (RECEBENDO CORRUPÇÃO)

O Encontro envolve três Nazgûl, por isso o jogador Portador do Anel compra três peças de Corrupção: um "3" e duas de Olho. O jogador Portador do Anel ainda não comprou nenhuma peça de Olho e, por isso, decide virar a carta de Companhia Samwise para cancelar a peça de Corrupção "3" e devolvê-la para a reserva da Busca. Depois, as duas peças de Olho são aplicadas: pela primeira peça de Olho, Frodo recebe 1 de Corrupção e a peça é colocada ao lado do Indicador de Corrupção. Dessa forma, a segunda peça de Olho vale 2 de Corrupção (1 pela própria peça e 1 pela outra peça de Olho, ao lado do Indicador de Corrupção). A segunda peça é colocada no Indicador de Corrupção. Frodo sofreu um total de 3 de Corrupção e o seu Indicador de Corrupção é ajustado de acordo.

EXEMPLO DE ENCONTRO COM OS NAZGÛL (CONSEQUÊNCIA)

Frodo foi encontrado por uma Busca no local 23, com dois pontos marcados no Diário de Jornada.

Exemplo 1: para fugir, o jogador Portador do Anel escolhe se mover.

O portador do Anel pode escolher se mover para vários locais conectados: qualquer local conectado a uma distância de até quatro espaços do local 23 – visto que ele já tem dois pontos registrados no Diário de Jornada e pode se mover por mais dois espaços. Por exemplo, ele pode se mover para 33, 36, 45, 46, ou mesmo voltar para 19 ou 21. Ele não pode escolher, por exemplo, o local 38: está apenas a três espaços apenas, mas não encontra-se conectado ao 23.

Ele escolhe ir para o local 46 – ele quer que Frodo chegue em Bri o mais cedo possível, e ele acha que é a sua melhor aposta.

O local 46 é registrado no Diário de Jornada, e a figura de Frodo avança no Indicador de Movimento.

Exemplo 2: para fugir, o jogador Portador do Anel escolhe não se mover.

O jogador Portador do Anel escolhe não se mover para despistar os jogadores Espectros do Anel, ao não escolher o movimento mais previsível.

Nesse caso, ele registra simplesmente um traço no Diário de Jornada e avança a figura de Frodo no Indicador de Movimento.

Frodo ainda fica no ermo, com 2 pontos registrados em seu Diário de Jornada, e ainda tem muitas opções disponíveis para seu próximo movimento – deixando os Espectros do Anel sem saber qual é seu paradeiro.

ETAPA DE ATUALIZAR

Quando o turno de Cair da Noite termina, realiza-se uma etapa de Atualizar.

1. O jogador Portador do Anel compra uma carta de Aliado.
2. Se não for uma partida com 2 jogadores, o marcador de jogador principal é entregue ao jogador Espectro do Anel que está à esquerda do dono anterior.
3. Em seguida, o jogador principal compra uma carta de Feitiçaria e joga todos os dados de Ação – os dados usados no turno anterior, bem como quaisquer dados não usados.
4. O jogador Portador do Anel recebe uma quantidade de marcadores da Sociedade igual ao resultado de Sombra do dado.

Um novo Dia da partida começa.

FIM DA PARTE 1

A Parte 1 termina quando ocorre uma das seguintes situações:

FRODO CHEGA AO DESTINO

Se Frodo chegar a um local de Saída em 16 movimentos, ou menos, deve declarar imediatamente: "Frodo chegou a Bri em segurança" e a Parte 1 acabou.

FRODO DEVE SER RESGATADO

Assim que o marcador no Indicador de Movimento alcançar o espaço 16 (por causa de um movimento ou de uma fuga) e Frodo ainda não tiver chegado a um local de Saída, a Parte 1 termina imediatamente (os Espectros do Anel não realizam os seus turnos).

Quando isso acontece, o jogador Portador do Anel deve contar o número de movimentos que Frodo precisa para alcançar o local de Saída mais próximo e compra um número de peças de Corrupção igual ao número de movimentos necessários, aumentando o nível de Corrupção de Frodo deste modo:

— Para cada peça numerada ou de Olho, aumente a Corrupção de Frodo normalmente.

— O jogador Portador do Anel pode virar uma carta de Companhia para cancelar uma peça de Corrupção, assim como durante um Encontro com os Nazgûl.

Exemplo: *Frodo está no último espaço do Indicador de Movimento e as últimas anotações no Diário de Jornada são 53/•. O local de Saída mais próximo, C, está a dois espaços: o jogador Portador do Anel compra duas peças de Corrupção.*

FRODO SE CORROMPE

Se o nível de Corrupção de Frodo alcançar o espaço 12 do Indicador a qualquer momento (mesmo durante um resgate, ver abaixo), o Portador do Anel perde para a Sombra e os jogadores Espectros do Anel vencem (sem jogar a Parte 2).

GUARDANDO O JOGO DEPOIS DA PARTE 1

Se você escolher jogar a Parte 2 em uma outra partida, é necessário guardar o jogo de maneira apropriada, usando o envelope da *Carta de Gandalf*. Coloque no envelope os seguintes componentes:

— Marcadores da Sociedade não usados;
— Cartas de Companhia não viradas;
— A mão de cartas de Aliado do jogador Portador do Anel;
— Todas as cartas de Feitiçaria que estão na mão dos jogadores Espectros do Anel. (Coloque o resto das cartas de Feitiçaria na caixa, deixando o baralho de compra separado da pilha de descarte);
— Marcadores de Informação encontrados pelos Espectros do Anel;
— Peças de Corrupção descartadas;
— Peças especiais de Corrupção que foram colocadas em jogo;
— Qualquer peça de Olho que estiver com o jogador Portador do Anel (incluindo a carta de Feitiçaria "Medo das Criaturas Tumulares", se tiver sido jogada);

Em seguida, guarde o resto dos componentes na caixa. Por último, registre no Diário de Jornada de Frodo a quantidade de Corrupção que ele acumulou até o final da Parte 1;

Quando você estiver pronto para jogar a Parte 2, retire todas os componentes guardados no envelope da *Carta de Gandalf,* e depois siga as instruções de preparação para a Parte 2.

"Havia ainda um eco como o de pés seguindo-os no valo. Um barulho ligeiro como de um vento crescia e atravessava os galhos dos pinheiros. Num instante, Glorfindel se virou e escutou, e então saltou adiante com um grito alto. "Corram!", ele exclamou. "Corram! O inimigo está chegando!".

A Sociedade do Anel
Livro I, Capítulo 12: Fuga para o Vau

PARTE 2: FUGA PARA O VAU

Se Frodo não foi derrotado no final da Parte 1, a partida continua na Parte 2.

Para jogar a Parte 2 serão necessários todos os componentes que foram deixados de lado antes de se começar a jogar a Parte 1:

— As peças de Corrupção para a Parte 2 (cinza);
— Os dois baralhos de cartas de Jornada;
— O baralho de cartas de Aliado para Parte 2 (verso laranja);
— Tudo o que é relacionado a Gandalf (carta de referência, figura e marcadores de feitos de Gandalf);
— Tudo o que é relacionado ao Senhor dos Nazgûl (cartas de referência, figura e dado de Ação);
— Carta de Companhia Passolargo.

Os seguintes componentes não são mais necessários e podem ser deixados de lado:

— O baralho de cartas de Aliado para Parte 1 (verso verde);
— Marcadores de Informação (exceto aqueles reunidos pelos jogadores Espectros do Anel);
— Marcadores de local inicial de Frodo;
— Peças de Corrupção descartadas;
— Cartas de Companhia viradas.

PREPARANDO A PARTIDA

Se você jogou a Parte 1 em uma sessão separada, abra o envelope da Carta de Gandalf e distribua todos os componentes que foram guardados no final da Parte 1 entre os respectivos jogadores. Se a carta de Frodo foi virada durante a parte 1, pegue esta carta da caixa e a coloque em jogo virada. Se você for jogar a Parte 2 imediatamente depois de completar a Parte 1, cada jogador deixa os componentes do jeito que estão.

Todos os jogadores assumem os mesmos papéis da Parte 1. Coloque o tabuleiro com o lado da Parte 2 no centro da área de jogo.

SEGREDO E FEITIÇARIA

Os únicos componentes guardados no envelope da Carta de Gandalf que requerem um certo sigilo, durante a preparação, são as cartas de Feitiçaria que sobraram na mão dos jogadores Espectros do Anel no final da Parte 1. Por isso, sugerimos que estas cartas sejam retiradas do envelope por um jogador Espectro.

JOGADOR PORTADOR DO ANEL

1. Pegue o escudo do **Portador do Anel** e coloque-o à sua frente, com a imagem do tabuleiro de jogo da Parte 2 verticalmente à sua frente. Em seguida, pegue uma folha de papel em branco, dobre-a ao meio e coloque-a dentro do **Diário de Jornada** e coloque-o embaixo do escudo, com o lado da Parte 2 virado para cima.
2. Pegue as **cartas de Companhia** que você tinha no final da Parte 1. Adicione as cartas *Passolargo e Meriadoc Brandebuque* (a menos que Meriadoc já tenha entrado em jogo durante a Parte 1), com suas habilidades visíveis.
3. Pegue a **carta de Referência Gandalf.**
4. Pegue os **marcadores da Sociedade** que você tinha no final da Parte 1 e coloque-os na carta de Frodo. Em seguida, prepare a **reserva da Sociedade** para a Parte 2 ao pegar a quantidade apropriada de marcadores da Sociedade (três, se Frodo não foi virado, ou dois, se Frodo foi virado, menos os marcadores que estão na carta de Frodo) e coloca-os no espaço indicado do Diário de Jornada.
5. Separe as **cartas de Jornada** por tipo, examinando a sua frente (jornada curta ou longa), e embaralhe separadamente os dois baralhos resultantes. Depois, compre uma carta de cada baralho, examine as cartas e escolha uma para ser a sua carta de Jornada atual. Coloque a outra carta de volta em seu baralho. Mantenha perto o baralho que corresponde à carta que você escolheu e coloque o outro baralho de cartas de Jornada na caixa (sem revelá-las). Por último, coloque a sua carta de Jornada atrás do escudo, no espaço indicado do Diário de Jornada.
6. Embaralhe as **cartas de Aliado** para a Parte 2 (borda laranja), e descarte as cartas de Aliado que você tinha no final da Parte 1. Compre um número igual de cartas do novo baralho.
7. Coloque o **marcador de Turno** no último espaço de Luz do Dia mais à esquerda no Indicador de Turno, com o lado do Anel virado para cima.
8. Coloque o **marcador de Corrupção** no Indicador de Corrupção, no espaço que corresponde à Corrupção de Frodo do final da Parte 1 (registrada no Diário de Jornada da Parte 1). Coloque quaisquer peças de Corrupção de Olho que estejam com o jogador Portador do Anel (incluindo a carta de Feitiçaria "Medo das Criaturas Tumulares", se tiver sido jogada) perto do Indicador de Corrupção.
9. Coloque a **figura de Frodo** no espaço 0 do Indicador de Movimento.
10. Compre aleatoriamente quatro **marcadores de Feitos de Gandalf** e examine-os secretamente. Em seguida, escolha um marcador e coloque-o no espaço indicado no Diário de Jornada – este será o local inicial de Gandalf. Mantenha os outros três marcadores atrás do escudo, no espaço indicado do Diário de Jornada. Separe os marcadores restantes, sem mostrar para os jogadores Espectros do Anel.

JOGADOR(ES) ESPECTRO(S) DO ANEL

1. Pegue as 4 **figuras de Nazgûl** e as cartas de Espectros do Anel correspondentes, e as divida entre os jogadores. Os jogadores que controlam dois ou mais Nazgûl devem agora organizar as suas cartas de Espectros do Anel na ordem que desejam que estes atuem durante a partida.
2. Pegue a **carta de referência Cavaleiros Negros** e coloque-a à vista de todos os jogadores. Coloque sobre a carta os marcadores de Informação reunidos pelos jogadores Espectros do Anel durante a Parte 1.
3. Pegue as seis **fichas de registro de Espectros do Anel** e coloque-as ao alcance de todos os jogadores Espectros do Anel.
4. Pegue o **baralho de Feitiçaria e a pilha de descarte de Feitiçaria** da caixa e coloque-os onde estavam no final da Parte 1.
5. Pegue as **cartas de Feitiçaria** que você tinha na mão no final da Parte 1. Você pode distribui-las entre os jogadores Espectros do Anel, como quiser, possívelmente dando o mesmo número de cartas para cada jogador.
6. Forme a **reserva da Busca,** adicionando às **peças de Corrupção** não compradas durante a Parte 1 as três **peças de Corrupção** para a Parte

2 (cinza), junto com quaisquer peças especiais que estavam em jogo na Parte 1. Não coloque de volta na reserva as peças de Corrupção que foram descartadas durante a Parte 1.

7. Entregue o **marcador de jogador principal** para um jogador Espectro do Anel escolhido aleatoriamente (se houver apenas um jogador Espectro do Anel, ele pega o marcador). Mantenha a figura, a carta e dado especial para o Senhor dos Nazgûl por perto.
8. Começando pelo jogador principal, todos os jogadores Espectros do Anel colocam suas **figuras de Nazgûl** no tabuleiro, em qualquer um dos dois locais iniciais disponíveis (local 28 e local 33). Dois Nazgûl devem ser colocados em cada local. Se a quinta habilidade na carta de referência Cavaleiros Negros estiver disponível, o Senhor dos Nazgûl substitui o Nazgûl (ou um dos Nazgûl) do jogador principal.
9. O jogador principal pega seis **dados de Ação dos Espectros do Anel** e joga os dados. O jogador Portador do Anel recebe, da reserva da Sociedade, uma quantidade de marcadores da Sociedade igual ao resultado de Sombra dos dados e coloca-o na carta de Companhia Frodo.

COMO JOGAR

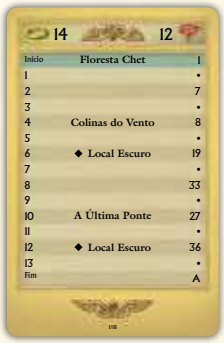
Há duas diferenças importantes entre a Parte 1 e a Parte 2.

Durante a Parte 2, o jogador Portador do Anel move Gandalf em segredo – usando o Diário de Jornada – de maneira similar como fez com Frodo durante a Parte 1. Gandalf se movimenta para proteger Frodo e seus companheiros, encorajando-os através de seus feitos, e despistar os Espectros do Anel.

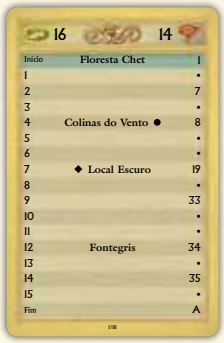
Enquanto isso, Frodo é levado a Valfenda por Passolargo: a rota a ser seguida não está sob o controle direto do jogador Portador do Anel, mas é um itinerário fixo indicado na atual **carta de Jornada**. O jogador Portador do Anel não escolhe, nem registra o movimento de Frodo no Diário de Jornada, mas registra a sua posição usando o Indicador de Movimento e a carta de Jornada.

Os jogadores Espectros do Anel tentarão deter Frodo, de maneira similar a como fizeram durante a Parte 1. Desta vez, no entanto, eles contam com a presença do poderoso Senhor dos Nazgûl ao seu lado. O Senhor dos Nazgûl não é controlado por apenas um dos jogadores, mas pode entrar na partida substituindo um dos outros Nazgûl. Ao mesmo tempo, sua procura será impedida e prejudicada pelas ações de Gandalf, e eles devem levar a presença do Mago em consideração.

TURNO DO PORTADOR DO ANEL



14		12
Início	Floresta Chet	1
1		•
2		7
3		•
4	Colinas do Vento	8
5		•
6	◆ Local Escuro	19
7		•
8		33
9		•
10	A Última Ponte	27
11		•
12	◆ Local Escuro	36
13		•
Fim		A



16		14
Início	Floresta Chet	1
1		•
2		7
3		•
4	Colinas do Vento ●	8
5		•
6		•
7	◆ Local Escuro	19
8		•
9		33
10		•
11		•
12	Fontegris	34
13		•
14		35
15		•
Fim		A

O movimento de Frodo durante a Parte 2 é determinado por uma **carta de Jornada.**

Há dois baralhos de cartas de Jornada: um baralho contém **itinerários mais curtos** que necessitam de 14 movimentos para Frodo alcançar Valfenda e permitem que o corrompam com apenas 12 pontos de Corrupção.

O segundo baralho contém **itinerários mais longos** que fazem com que Frodo leve 16 movimentos para chegar ao seu destino, mas permite que ele seja corrompido apenas com 14 pontos de Corrupção.

Os dois baralhos têm o mesmo verso de carta, mas eles são facilmente reconhecíveis pela frente da carta.

MOVENDO FRODO

No começo de cada turno de Luz do Dia, o jogador Portador do Anel avança a figura de Frodo no Indicador de Movimento por um espaço. No começo de um turno de Cair da Noite, o jogador Portador do Anel pode decidir se Frodo se move (e avança um espaço) ou descansa, exatamente como na Parte 1.

No entanto, o destino do movimento de Frodo *não* é decidido pelo jogador Portador do Anel. O destino de cada movimento é determinado pela carta de Jornada, e a posição de Frodo pode ser

descoberta, a qualquer momento, simplesmente combinando o lugar onde a figura de Frodo está no Indicador de Movimento com a fileira apropriada da sua carta de Jornada: a coluna no lado esquerdo da carta corresponde à posição ocupada no Indicador, enquanto a coluna no lado direito mostra onde Frodo está no tabuleiro.

Quando a figura de Frodo no Indicador de Movimento se mover para o último espaço indicado na carta de Jornada (14 para um itinerário curto, e 16 para um longo), Frodo alcançou um dos locais de Saída que levam a Valfenda, e a partida termina imediatamente.

Exemplo: se esta carta for a atual carta de Jornada em jogo, e a figura de Frodo estiver no espaço 7 do Indicador de Movimento, Frodo está no local 27 (A Última Ponte). (Anteriormente, ele se moveu pelos locais 2, 10 e 23). Seu próximo movimento será automaticamente um ponto. Quando a figura de Frodo se mover para o espaço 14, o Portador do Anel alcança o local de Saída A e a partida termina – a menos que os Nazgûl consigam pegá-lo primeiro!

GANDALF, O CINZENTO

Durante a Parte 2, o jogador Portador do Anel registra os movimentos de Gandalf em segredo, usando o Diário de Jornada. Há duas diferenças importantes entre o movimento de Gandalf e o movimento de Frodo:

— Gandalf se movimenta em todo turno – Luz do Dia ou Cair da Noite.

— Gandalf se movimenta diretamente de seu local atual para qualquer local conectado (os pontos entre dois locais, se houver, não afetam o seu movimento).

Há várias outras regras importantes sobre Gandalf que precisamos ressaltar. Elas serão explicadas nesta e na próxima seção.

GANDALF NÃO DEIXA RASTRO

Mesmo que cada movimento de Gandalf seja registrado no Diário de Jornada, os Nazgûl só podem detectá-lo no último local de Gandalf.

EQUILIBRANDO A PARTIDA: ABRIGOS

Se a vitória estiver difícil para o jogador Portador do Anel, você pode incluir esta regra em sua partida, como uma opção.

As cartas de Jornada longa oferecem uma segunda vantagem, além de maior resistência à Corrupção: em cada carta de Jornada, um ou mais locais Aliados são marcados com um ponto redondo à direita do nome do local. Isso indica que são **abrigos**.

Sem que os jogadores Espectros do Anel saibam, se o último local de Frodo estiver marcado como um abrigo, então os Nazgûl só podem achar Frodo através de uma Busca (uma Procura sempre fracassa). Se o local de abrigo não for o último local de Frodo, então a Procura é bem-sucedida e um marcador de rastreio é colocado normalmente.

Todas as anotações anteriores são ignoradas para qualquer Busca e uma Procura jamais consegue detectá-lo (ver Frodo, Gandalf e os Nazgûl, página 31).

REVELANDO GANDALF

O jogador Portador do Anel pode **revelar** Gandalf se, depois de se mover, o Mago estiver em um local que contém um ou mais Nazgûl. Para fazer isso, o jogador Portador do Anel usa um marcador da Sociedade, retira-o permanentemente da partida (reduzindo a reserva da Sociedade em um), e depois coloca a figura de Gandalf no tabuleiro, no local correspondente à sua última posição.

Em seguida, o jogador Portador do Anel:

— Move todos os Nazgûl que estão no local ocupado por Gandalf em até 2 espaços de distância (juntos ou separadamente).

— Descarta um dado de Ação comum da reserva de Ação dos Espectros do Anel (isso é escolha do jogador Portador do Anel. No entanto, não pode descartar o dado de Ação do Senhor dos Nazgûl). O dado descartado será adicionado novamente à reserva durante a próxima etapa de Atualizar.

EXEMPLOS DE MOVIMENTO DE GANDALF E DE FRODO

Gandalf começou no local 8 (Colinas do Vento). Para despistar os Nazgûl, o jogador Portador do Anel quer Gandalf próximo de Frodo, mas não na mesma área.

A carta de Jornada faz com que Frodo se mova para a parte norte do tabuleiro (de 1 para 7, depois para 8 e, em seguida, para 19), e dessa forma é interessante fazer Gandalf ir para o sul e se mover pela parte do meio do tabuleiro. No entanto, ele também quer que Gandalf viaje até o Topo do Vento (local 18), visto que corresponde ao marcador de Feitos de Gandalf comprado.

No primeiro turno, Gandalf se move para o local 7, enquanto Passolargo leva Frodo pela floresta entre 1 e 7.

No segundo turno, Gandalf se move para o local 10, e Frodo alcança o local 7.

No terceiro turno, anoitece, e Frodo descansa (a figura de Frodo permanece no espaço 2 do Indicador de Movimento), enquanto Gandalf cavalga até o local 18.

Ele então revela que tem um marcador de feitos de Gandalf que corresponde ao número deste local, e coloca o marcador perto do Indicador de Corrupção, como um lembrete de que a resistência de Frodo a Corrupção aumentou em 1 (de 14 para 15).

Se em um dado momento, mais tarde, os Nazgûl realizarem uma Procura no local 7, eles encontrarão os rastros de Frodo, mas não os rastros de Gandalf – uma Procura não pode detectar Gandalf.

GANDALF SE ESCONDE NOVAMENTE

No turno dos Espectros do Anel, depois da figura de Gandalf ser colocada no tabuleiro, nenhum Nazgûl pode entrar (ou atravessar) o local que a figura ocupa. Além disso, o local não pode ser alvo de qualquer Procura ou Busca (realizada, por exemplo, com uma carta de Feitiçaria).

Quando todos os Espectros do Anel terminarem seus turnos, a figura de Gandalf é removida do tabuleiro.

Então, o jogador Portador do Anel compra dois novos marcadores de feitos de Gandalf e escolhe um, registrando o local correspondente no espaço vazio seguinte do Diário de Jornada. O marcador escolhido é removido da partida, enquanto o outro é devolvido para os marcadores de feitos de Gandalf disponíveis.

COMPLETANDO FEITOS DE GANDALF E CORRUPÇÃO

Se Gandalf estiver em um local que corresponde a um dos **marcadores de feitos de Gandalf** que estão ainda atrás do escudo do Portador do Anel, o jogador Portador do Anel pode revelar tal marcador e colocá-lo perto do Indicador de Corrupção, virado para cima: Gandalf completou um de seus feitos, com uma demonstração de força que levanta o ânimo do Portador do Anel e intimida os Nazgûl.

Completar um feito necessita de que o último local de Gandalf seja anunciado aos Espectros do Anel. No entanto, Gandalf não é "revelado" como explicado acima – sua figura não é colocada no tabuleiro e os Nazgûl não são expulsos deste local.

O máximo de Corrupção que Frodo consegue suportar é elevado em um para cada feito completado por Gandalf.

O jogador Portador do Anel pode aumentar ainda mais a resistência de Frodo à Corrupção movendo Gandalf até Valfenda. Se, em algum momento da partida, Gandalf chegar a Valfenda (ou seja, em qualquer local de Saída), o jogador Portador do Anel pode informar isso e colocar a figura de Gandalf em Valfenda. A partir desse momento, Gandalf está fora da partida e a quantidade máxima de Corrupção que Frodo consegue suportar aumenta em um.

O TURNO DOS ESPECTROS DO ANEL

Os jogadores Espectros do Anel realizam seu turno, seguindo as mesmas regras da Parte 1. No entanto, sua busca pela trilha de Frodo é fortemente influenciada pela presença de Gandalf. Eles podem receber ajuda do Senhor dos Nazgûl, que pode substituir temporariamente um Nazgûl "normal".

FRODO, GANDALF E OS NAZGÛL

As posições secretas de Frodo e de Gandalf podem ser detectadas ou descobertas pelos Espectros do Anel, quando estes realizam suas ações.

Todavia, procurar Frodo não é o mesmo que tentar localizar o Mago Cinzento, e o jogador Portador do Anel pode explorar isso para a sua vantagem, manobrando Gandalf para despistar ou confundir os jogadores Espectros do Anel. As próximas regras explicam como a presença de Frodo e de Gandalf são percebidas pelos Espectros do Anel durante a Parte 2.

A CARTA DE JORNADA

A carta de Jornada é usada para determinar a posição de Frodo na Parte 2, da mesma forma que o Diário de Jornada na Parte 1. A posição de Frodo pode ser determinada, a qualquer momento, simplesmente comparando onde está a figura de Frodo no Indicador de Movimento com a fileira apropriada da carta de Jornada. Qualquer local acima desta fileira é considerado já atravessado. Por outro lado, qualquer local na carta de Jornada abaixo desta fileira não foram atravessados ainda e não são considerados "estar no Diário de Jornada de Frodo" para fins de uma Procura, uma Busca, ou qualquer outro efeito do jogo.

PERCEPÇÃO

A presença de Gandalf confunde os sentidos dos Nazgûl. Quando um jogador Espectro do Anel realiza uma **Percepção**, se o último local de Frodo, Gandalf, ou de ambos, estiver dentro da área ou seção alvo, o jogador Portador do Anel responde com um simples "sim" (em outras palavras, ele não precisa especificar *quem* foi percebido – a resposta é a mesma se um deles, ou ambos, estiverem na área ou seção alvo).

Nota: uma Percepção realizada usando o resultado especial do dado do Senhor dos Nazgûl (ver página 33) é uma exceção a essa regra.

PROCURA

Uma **Procura** realizada em um local que aparece na atual carta de Jornada de Frodo o localiza com sucesso (o jogador Portador do Anel responde com um "sim"), de maneira similar ao que acontecia com os locais marcados no Diário de Jornada durante a Parte 1.

Gandalf não deixa rastros e não pode ser localizado por uma Procura: procurando um local que aparece em seu Diário de Jornada sempre resulta em um "não" (incluindo seu último local).

BUSCA

Uma Busca realizada num local que aparece na atual carta de Jornada de Frodo é resolvida normalmente e, caso seja o último local, ocorre um Encontro com os Nazgûl ocorre (ver página 34).

Uma Busca consegue localizar Gandalf se for realizada em seu último local (todas as outras anotações no Diário de Jornada são ignoradas). Quando isso acontece, o Mago Cinzento é encontrado e forçado a fugir:

— O jogador Portador do Anel informa que Gandalf foi encontrado. Em seguida, ele compra um novo marcador de feitos de Gandalf, registrando o seu número no próximo espaço vazio do Diário de Jornada como o novo local de Gandalf, e depois descarta o marcador sem mostrá-lo.

CASOS ESPECIAIS

— Se uma **Procura** é realizada num local que aparece na atual carta de Jornada de Frodo e no Diário de Jornada de Gandalf, um marcador de rastreio é colocado para marcar a passagem de Frodo (o Mago não é discernido de forma alguma).

— Se uma **Busca** é realizada no último local de Gandalf, e o mesmo local aparece na atual carta de Jornada de Frodo, o Mago é descoberto, forçado a fugir, *e* um marcador de rastreio é colocado para marcar a passagem de Frodo.

— Se Gandalf for encontrado por uma **Busca** num local que corresponde também ao último local de Frodo, o Mago é forçado a fugir, um marcador de rastreio é colocado e ocorre um Encontro com os Nazgûl ocorre.

O SENHOR DOS NAZGÛL

O Senhor dos Nazgûl entra em jogo se uma das cartas de Feitiçaria *Capitão dos Nove* for jogada, ou começa a jogar se a última habilidade da carta Cavaleiros Negros foi revelada durante a Parte 1.Quando o Senhor dos Nazgûl está em jogo, adicione o dado especial do Senhor dos Nazgûl à reserva de de Ação dos Espectros do Anel: ele será jogado com os outros dados de Ação na próxima vez que os dados forem jogados.

Nota: o Senhor dos Nazgûl é considerado um Nazgûl para fins dos efeitos das cartas e qualquer regra que não foi expecificamente modificada aqui.

COLOCANDO O SENHOR DOS NAZGÛL EM JOGO

Se o Senhor dos Nazgûl entrar em jogo usando uma carta, o jogador que usou a carta substitui o atual Nazgûl ativo pelo Senhor dos Nazgûl, trocando as suas figuras e colocando a carta de personagem correspondente sobre o Nazgûl substituído.

Se o Senhor dos Nazgûl entrar em jogo durante a preparação da Parte 2 (devido à quinta habilidade da carta de referência Cavaleiros Negros), ele substitui o Nazgûl do jogador principal (ou um de seus Nazgûl, se controlar mais de um).

USANDO O SENHOR DOS NAZGÛL

Em cada turno, o Senhor dos Nazgûl pode se mover e realizar uma das seguintes ações (antes ou depois de se mover, como se faz normalmente):

— Usar um **dado de Ação**, *ou*

— Realizar uma **Busca** (se estiver em um local).

Para o Senhor dos Nazgûl realizar uma Busca não é necessário usar um dado de Ação.

O SENHOR DOS NAZGÛL E A BUSCA

Se o Senhor dos Nazgûl estiver envolvido num Encontro com os Nazgûl, aplique as seguintes regras:

— O jogador Portador do Anel compra duas peças (em vez de uma) de Corrupção por causa da presença do Senhor do Nazgûl;

— No final do Encontro, o Senhor dos Nazgûl deixa a partida: substitua-o pelo Nazgûl correspondente.

O DADO DO SENHOR DOS NAZGÛL

Quando adicionado à reserva de dados de Ação, este dado especial é jogado com os outros dados de Ação e pode ser usado por qualquer jogador Espectro do Anel (não apenas pelo jogador que controla o Senhor dos Nazgûl).

Diferente dos outros dados, quando jogados, os seus resultados e efeitos não podem ser cancelados, modificados, nem jogados novamente. (Por exemplo, o resultado do dado não pode ser descartado por Gandalf quando for revelado).

Se o Senhor dos Nazgûl deixar a partida, o dado do Senhor dos Nazgûl é removido da reserva no final do Dia atual.

O DADO DO SENHOR DOS NAZGÛL

O dado do Senhor dos Nazgûl exibe três ícones normais (Anel, Feitiçaria, Espada) e mais três resultados especiais: Anel de Morgul, Sombra de Morgul e Avançar. Esses resultados especiais funcionam da seguinte forma:

Anel

Espada

Feitiçaria

Anel de Morgul

Avançar

Sombra de Morgul

RESULTADO	AÇÕES
	Use um resultado de **Anel de Morgul** para: — Realizar uma **Percepção** na *área* onde está localizado o Nazgûl ativo, *ou* — Realizar uma **Percepção** na *seção* onde está localizado o Nazgûl ativo. Se a Percepção for bem-sucedida, o jogador Portador do Anel deve especificar quem está dentro da área ou seção: Frodo, Gandalf, ou ambos.
	Use um resultado de **Avançar** para mover todos os Nazgûl por 1 espaço (começando pelo Nazgûl ativo).
	Use um resultado de **Sombra de Morgul** como se fosse um resultado de Anel, Espada, ou Feitiçaria, à escolha do jogador. Diferente de um resultado normal do dado da Sombra, o jogador Portador do Anel não recebe um marcador da Sociedade quando esse resultado é obtido.

ENCONTRANDO OS NAZGÛL

Como foi descrito na página **32**, se Frodo for encontrado por uma Busca bem-sucedida, um **Encontro com Nazgûl** ocorre no final do turno, depois de todos os Nazgûl terem a chance de se mover e atuar. Há uma diferença importante no modo de como funciona a fuga de Frodo entre a Parte 1 e a Parte 2.

FUGA

Quando Frodo foge no final do Encontro, o jogador Portador do Anel deve escolher entre:

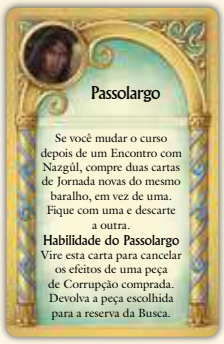
1. Mover a figura de Frodo um espaço para trás no Indicador de Movimento e substituir a atual carta de Jornada por uma nova (ver *Mudando a Direção*, abaixo), *ou*
2. Manter a carta de Jornada atual (e posição) para voltar a jogar normalmente – esta é geralmente uma boa opção somente se Frodo está prestes a alcançar um local de Saída.

Esta escolha é feita abertamente e informada aos jogadores Espectros do Anel.

MUDANDO A DIREÇÃO

Se o jogador Portador do Anel escolher substituir a carta de Jornada atual por uma nova:

1. A figura de Frodo recua um espaço no Indicador de Movimento.
2. Todos os marcadores de rastreio colocados no tabuleiro são descartados.
3. O jogador Portador do Anel descarta a carta de Jornada antiga e, secretamente, compra uma nova carta do mesmo baralho (jornada de mesma extensão).



Nota: se a carta de Companhia Passolargo não foi virada, a sua habilidade pode ser usada nesta etapa.

A carta selecionada agora é a carta de Jornada de Frodo atual. A nova posição de Frodo é determinada de maneira normal, simplesmente comparando o lugar onde a figura de Frodo está no Indicador de Movimento com a fileira apropriada da carta de Jornada.

FINAL DA PARTE 2

A Parte 2 termina quando uma das seguintes situações ocorre:

FRODO CHEGA A VALFENDA

Se a figura de Frodo chegar ao espaço do Indicador (14 ou 16) que corresponde à última anotação da carta de Jornada atual, a partida termina imediatamente: Frodo está a salvo e o jogador Portador do Anel vence.

FRODO SE CORROMPE

Se o nível de Corrupção de Frodo alcançar ou ultrapassar o limite atual de Corrupção (determinado pela carta de Jornada, mais um por cada feito de Gandalf completado e mais um se Gandalf estiver em Valfenda), a partida termina imediatamente: Frodo se tornou escravo do poder do Um Anel e os jogadores Espectros do Anel vencem.

ÍNDICE

IINTRODUÇÃO 2
LISTA DE COMPONENTES 2
VISÃO GERAL DO JOGO 2

CORRUPÇÃO 3

PARTE 1: TRÊS NÃO É DEMAIS . . . 8

PREPARANDO A PARTIDA 8
Jogador Portador do Anel 8
Jogador(es)Espectro(s) do Anel 9

COMO JOGAR 10

SEQUÊNCIA DO DIA (PARTE 1) 10
1ºTURNO DE LUZ DO DIA 10
2ºTURNO DE LUZ DO DIA. 10
TURNO DE CAIR DA NOITE. 10
ETAPA DE ATUALIZAR. 10

O TURNO DO PORTADOR DO ANEL. 11
MOVENDO FRODO 11
MOVENDO-SE PARA UM LOCAL 11
MOVENDO-SE PARA UM PONTO 11
O Turno de Cair da Noite 12
Usando Cartas de Aliado para se Mover. 13
Movimento e os Nazgûl 13
JOGANDO UMA CARTA DE ALIADO. 14
Comprando Cartas de Aliado 14
Jogando Cartas de Aliado 14
Cartas de Fora de Turno 14
Marcadores de Aliados. 14
Fichas de Registro de Companhia 15
USANDO UM MARCADOR DA SOCIEDADE 15
A Reserva da Sociedade 15
Recebendo Marcadores da Sociedade 15

O TURNO DOS ESPECTROS DO ANEL 15
MOVENDO OS NAZGÛL 15
Limitações do Movimento 17
USANDO UM DADO DE AÇÃO 17
REALIZANDO UM RASTREIO 18
REALIZANDO UMA PERCEPÇÃO 18
REALIZANDO UMA BUSCA 19
MARCADORES DE RASTREIO 19
FICHAS DE REGISTRO DOS ESPECTROS DO ANEL 19
CARTAS DE FEITIÇARIA 20
Comprando Cartas de Feitiçaria 20
Jogando Cartas de Feitiçaria 20
Locais Escuros e Feitiçaria 20
MARCADORES DE INFORMAÇÃO E PODERES DOS CAVALEIROS NEGROS. 21
Encontrando Informação 21
Escondendo Informação 22

ENCONTRANDO OS NAZGÛL. 22

A RESERVA DA BUSCA 22

RESOLVENDO UM ENCONTRO. 22
1. COMPRANDO PEÇAS DE CORRUPÇÃO 22
2. USANDO CARTAS DE COMPANHIA 22
3. RECEBENDO CORRUPÇÃO 22
4. CONSEQUÊNCIA 23
Fuga 23

ETAPA DE ATUALIZAR 25

FINAL DA PARTE 1. 25
Frodo chega ao Destino 25
Frodo deve ser Resgatado. 25
Frodo se Corrompe 25
GUARDANDO O JOGO DEPOIS DA PARTE 1 25

PARTE 2: FUGA PARA O VAU. . . 26

PREPARANDO A PARTIDA 26
SEGREDO E FEITIÇARIA 27
Jogador Portador do Anel 27
Jogador(es) Espectro(s) do Anel 27

COMO JOGAR. 28

O TURNO DO PORTADOR DO ANEL . . . 28
MOVENDO FRODO 28
GANDALF, O CINZENTO 29
Gandalf não deixa rastros 29
Revelando Gandalf 29
Gandalf se esconde novamente 31
Completando feitos de Gandalf e Corrupção 31

O TURNO DOS ESPECTROS DO ANEL 31
FRODO, GANDALF E OS NAZGÛL 31
A Carta de Jornada 31
Percepção 32
Procura 32
Busca 32
Casos especiais 32
O SENHOR DOS NAZGÛL. 32
Colocando o Senhor dos Nazgûl em jogo. 33
Usando o Senhor dos Nazgûl 33
O Senhor dos Nazgûl e a Busca 33
O Dado do Senhor dos Nazgûl 33

ENCONTRANDO OS NAZGÛL. 34
FUGA 34
Mudando a Direção 34

FINAL DA PARTE 2 34
Frodo chega a Valfenda 34
Frodo se Corrompe 34

JOGANDO BUSCA PELO ANEL COM A GUERRA DO ANEL 36
RECEBENDO MARCADORES DE AÇÃO. 36
Jogando com Senhores da Terra-Média 36
MARCADORES DE AÇÃO. 36

GLOSSÁRIO 38

JOGANDO BUSCA PELO ANEL COM A GUERRA DO ANEL

Nosso jogo de tabuleiro *Guerra do Anel* apresenta a jornada da Sociedade do Anel de Valfenda até a Montanha da Perdição. *Busca pelo Anel* pode ser considerado um prólogo a isso.

Se você já tem um exemplar de *Guerra do Anel,* você pode determinar que o desfecho da sua partida de *Busca pelo Anel* tenha consequências na sua próxima partida de *Guerra do Anel,* combinando as duas experiências de jogo em uma magnífica reprodução de toda a saga de *O Senhor dos Anéis.*

As regras apresentadas aqui lhe permitem realizar tal experiência, assumindo que, mesmo em um caso de derrota do Portador do Anel em *Busca pelo Anel*, Frodo é, de alguma forma, resgatado por Elrond e levado até Valfenda, mas a sua recuperação leva mais tempo do que representado no romance, o que dá vantagem à Sombra. Ou, por sua vez, se o fim de *Busca pelo Anel* se mostrou mais vantajoso para os Povos Livres do que o representado no romance, o jogador dos Povos Livres terá a vantagem. Essa vantagem será administrada pelo uso de marcadores de Ação.

RECEBENDO MARCADORES DE AÇÃO

Dependendo do final de sua partida de *Busca pelo Anel*, os jogadores recebem marcadores de Ação durante a preparação de *Guerra do Anel,* da seguinte forma:

Frodo se corrompeu durante a Parte 1, ou antes do espaço 8 do Indicador de Movimento na Parte 2.	Sombra: **2 marcadores**
Frodo se corrompeu durante a Parte 2, no espaço 8 ou depois no Indicador de Movimento.	Sombra: **1 marcador**
Frodo chegou a Valfenda com nenhuma carta de Companhia.	Sombra e Povos Livres: **1 marcador cada**
Frodo chegou a Valfenda com 1 ou 2 cartas de Companhia.	Povos Livres: **1 marcador**
Frodo chegou a Valfenda com 3 ou mais cartas de Companhia.	Povos Livres: **2 marcadores**

Quando um jogador receber apenas um marcador, ele pode escolher qual ele quer pegar.

JOGANDO COM SENHORES DA TERRA-MÉDIA

Se você jogar *Guerra do Anel* com a expansão *Senhores da Terra-média,* esses marcadores são adicionais em relação a quaisquer marcadores de Ação que o jogador da Sombra recebe se o jogador dos Povos Livres começa a partida com companheiros fora da Sociedade (como indicado nas regras opcionais de *Conselho de Valfenda*).

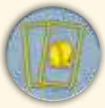
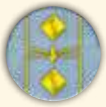
MARCADORES DE AÇÃO

Busca pelo Anel inclui quatro **marcadores de Ação:** dois para o jogador dos Povos Livres e dois para o jogador da Sombra.

Um jogador pode usar um marcador de Ação durante a resolução de Ação, em vez de usar um resultado de dado de Ação.

— Cada marcador de Ação só pode ser usado uma vez durante a partida e apenas para o seu efeito específico.

— Apenas um marcador de Ação pode ser usado em um turno.
— Marcadores de Ação não contam no número de ações disponíveis para o jogador, no momento de decidir se ele pode pular uma ação.
— Um marcador de Ação não pode ser usado como "qualquer resultado de dado de Ação" (para ativar uma carta de Evento ou habilidade de Personagem que contenha este tipo de regra) e não pode ser modificado por um Anel Élfico.
— Em uma partida com vários jogadores, qualquer jogador dos Povos Livres pode usar um marcador de Ação dos Povos Livres, e qualquer jogador da Sombra pode usar um marcador de Ação da Sombra.

MARCADORES DE AÇÃO DOS POVOS LIVRES		MARCADORES DE AÇÃO DA SOMBRA	
Verso			**Verso**
Frente: **Comprar uma carta de Evento**			Frente: **Mover Nazgûl e Vassalos**
Frente: **Avançar uma Nação dos Povos Livres no Indicador Político**			Frente: **Avançar uma Nação da Sombra no Indicador Político**

Os marcadores de Ação da Sombra têm os seguintes efeitos:

— **Mover Nazgûl e Vassalos** (igual à opção permitida por um resultado de dado do Personagem da Sombra).
— **Avançar uma Nação da Sombra no Indicador Político** (igual à opção permitida por um resultado Alistamento no dado da Sombra).

Os marcadores de Ação dos Povos Livres têm os seguintes efeitos:

— **Comprar uma carta de Evento** (igual à opção permitida por um resultado de Evento no dado dos Povos Livres).
— **Avançar uma Nação dos Povos Livres no Indicador Político** (igual à opção permitida por um resultado Alistamento no dado dos Povos Livres).

GLOSSÁRIO

AÇÃO: atividade que um Nazgûl pode fazer em seu turno, usando um resultado de um dado de Ação ou como uma ação gratuita.

ADJACENTE: dois **espaços** são adjacentes se estiverem ligados por um caminho ou estrada e distantes um movimento de um espaço um do outro.

ÁREA: cada tabuleiro é dividido em 10 **áreas**, dividido entre suas 3 **seções** (I, II, III). Cada área em uma seção é identificada por uma letra (A, B, C, D). Uma área é identificada por um número (sua seção) e sua letra específica (por exemplo, área II•B).

BUSCA: uma ação dos Nazgûl, usada para descobrir se Frodo está ou esteve em algum **local** específico. Uma Busca pode produzir um **Encontro com os Nazgûl**, se for feita no **último local** de Frodo. Durante a Parte 2, também é efetiva para encontrar Gandalf. Isso é normalmente feito usando um resultado de Espada do dado de Ação ou uma ação gratuita durante um turno de **Cair da Noite** quando Frodo se moveu.

CAIR DA NOITE (TURNO): o terceiro turno de um **dia**, quando Frodo pode se mover (e sofrer Corrupção) ou descansar.

CAMINHO: linha fina marrom que conecta **espaços** no tabuleiro.

CARTA DE ALIADO: uma carta usada pelo jogador Portador do Anel (normalmente uma vez por turno, no máximo) para ajudar Frodo. Há dois baralhos diferentes de cartas de Aliado. Eles são usados na Parte 1 e na Parte 2, respectivamente.

CARTA DE COMPANHIA: uma carta que representa Frodo ou um de seus companheiros. Ela tem duas habilidades: uma é válida até a carta ser virada, a outra pode ser usada uma vez, então a carta é virada, e ambas as habilidades são perdidas.

CARTA DE FEITIÇARIA: uma carta usada pelos jogadores Espectros do Anel para ajudar os Nazgûl ou atrapalhar o Portador do Anel. Normalmente jogada usando um resultado de Feitiçaria do dado de Ação.

CARTA DE GANDALF: envelope usado para guardar os resultados da Parte 1, se a Parte 2 for jogada mais tarde.

CARTA DE JORNADA: uma carta usada durante a Parte 2 para determinar o movimento de Frodo. Há dois baralhos diferentes de cartas de Jornada (jornada curta ou jornada longa).

CARTA DE REFERÊNCIA CAVALEIROS NEGROS: carta especial que indica habilidades adicionais adquiridas pelos jogadores Espectros do Anel.

CONECTADO: quaisquer dois **espaços** (**pontos** ou **locais**) estão conectados se estiverem adjacentes ou separados apenas por pontos (um **local** é considerado sempre conectado a si mesmo).

CORRUPÇÃO: uma medida da quantidade do sofrimento mental e físico de Frodo, e a atração do Um Anel. Usada para determinar a vitória no jogo.

DADOS DE AÇÃO: os dados especiais dos jogadores Espectros do Anel, que podem ser usados de forma opcional durante um turno de Nazgûl para realizar uma ação.

DADO DO SENHOR DOS NAZGÛL: o dado especial usado, durante a Parte 2, pelos jogadores Espectros do Anel, quando o Senhor dos Nazgûl está em jogo.

DENTRO DO ALCANCE: um **local** está dentro do alcance de outro local **conectado** se a distância entre eles não for maior do que o número de pontos registrados no **Diário de Jornada**.

DESCANSAR: decisão de não mover Frodo durante um turno de **Cair da Noite** para evitar **Corrupção**.

DIA: representa um dia da viagem e é dividido em três **turnos**.

DIÁRIO DE JORNADA: a folha que é colocada dentro da cartela do Diário de Jornada, usada para registrar o movimento de Frodo (durante a Parte 1) ou de Gandalf (durante a Parte 2).

ENCONTRO (NAZGÛL): o possível resultado de uma **Busca**, normalmente se os Nazgûl estiverem no último local de Frodo.

ENCONTRO COM OS NAZGÛL: ver Encontro (Nazgûl).

ERMO: ver **no ermo**.

ESPAÇO: qualquer posição no tabuleiro usada para movimento: um **ponto** ou um **local**.

ESTRADA: linha grossa branca que conecta **espaços** no tabuleiro.

ETAPA DE ATUALIZAR: depois de cada turno de Cair da Noite, realize uma etapa de Atualizar antes de começar um novo **dia.**

FEITO DE GANDALF: durante a Parte 2, cada feito de Gandalf completado aumenta em um a quantidade de corrupção que Frodo pode suportar.

FICHA DE REGISTRO DE COMPANHIA: ficha usada para marcar, como um lembrete, o efeito de certas **cartas de Aliado.**

FICHA DE REGISTRO DE ESPECTROS DO ANEL: ficha que pode ser usada como lembrete pelos jogadores Espectros do Anel.

FORA DE TURNO: indicação em uma carta de Aliado de que seu efeito pode ser usado durante o turno dos jogadores Espectros do Anel.

FUGA: o resultado de um **Encontro com os Nazgûl** a menos que Frodo esteja corrompido. Segue regras diferentes na Parte 1 e na Parte 2.

INDICADOR DE CORRUPÇÃO: a barra numerada à direita no tabuleiro.

INDICADOR DE MOVIMENTO: a barra numerada à esquerda no tabuleiro. É usado para marcar o número de movimentos desde o começo da **jornada de Frodo.**

INDICADOR DE TURNO: um grupo de três espaços (quadrados), na parte inferior do tabuleiro, dividido em dois turnos de **Luz do Dia** (numerados 1 e 2 em runas Élficas Tengwar) e um turno de **Cair da Noite** (numerado 3 em Tengwar).

JORNADA DE FRODO: a sequência de movimentos de Frodo, registrada no **Diário de Jornada** de Frodo (Parte 1) ou na **carta de Jornada** de Frodo (Parte 2).

LOCAIS DE SAÍDA: locais com letras, com borda de escudo, localizados à direita em cada tabuleiro.

LOCAL: espaço circular numerado.

LOCAL ALIADO: espaço circular com um nome escrito embaixo em uma flâmula.

LOCAL ESCURO: espaço circular com um fundo vermelho e borda preta.

LOCAL INICIAL DE FRODO: espaço circular com um fundo azul e uma borda com pedras preciosas.

LOCAL INICIAL DOS NAZGÛL: espaço circular marcador por um Olho.

LUZ DO DIA (TURNO): o primeiro ou segundo turnos em um **dia,** quando Frodo deve se mover.

MARCADOR DA SOCIEDADE: marcador usado pelo jogador Portador do Anel (geralmente uma vez por turno, no máximo) para comprar uma **carta de Aliado,** ou junto com uma habilidade de carta de Aliado ou de **carta de Companhia.**

MARCADOR DE AÇÃO (GUERRA DO ANEL): marcador usado ao jogar *Guerra do Anel,* baseado no resultado da partida de *Busca pelo Anel.*

MARCADOR DE ALIADO: um marcador usado para marcar um local de um aliado. Bloqueia o movimento de Nazgûl.

MARCADOR DE CORRUPÇÃO: marcador usado para acompanhar a **Corrupção** atual de Frodo no **Indicador de Corrupção.**

MARCADOR DE FEITOS DE GANDALF: marcador que indica um **local** onde Gandalf pode completar um **feito de Gandalf.** Também usado para determinar a posição de Gandalf no começo da Parte 2 e depois de uma **Busca** no qual ele é descoberto.

MARCADOR DE INFORMAÇÃO: usado na Parte 1, um marcador que indica um **local** onde os Nazgûl podem encontrar informação e receber poderes adicionais mostrados pela **carta de Referência Cavaleiros Negros.**

MARCADOR DE JOGADOR PRINCIPAL: marcador usado para apontar qual dos Espectros do Anel é o primeiro jogador do turno.

MARCADOR DE LOCAL INICIAL DE FRODO: marcador usado para determinar o **local inicial de Frodo** durante a Parte 1.

MARCADOR DE RASTREIO: marcador usado para marcar um local pelo qual Frodo passou, quando determinado por uma **Procura** ou **Busca.**

MARCADOR DE TURNO: marcador usado para acompanhar qual é o turno atual em cada **dia.**

MARCADOR DOS NAZGÛL: marcador usado opcionalmente para substituir uma figura de Nazgûl quando há muitas figuras no mesmo lugar do tabuleiro.

NO ERMO: Frodo é dito estar "no ermo" se a sua última anotação, em seu Diário de Jornada ou carta, for um **ponto.**

PEÇA DE CORRUPÇÃO: uma peça comprada durante um **Encontro com os Nazgûl** para determinar a quantidade de Corrupção sofrida por Frodo.

PERCEPÇÃO: ação de um Nazgûl para tentar determinar se Frodo (e/ou Gandalf na Parte 2) está atualmente em uma área ou seção específica. Normalmente usando um resultado de Anel do dado de Ação.

PONTOS: pequenos **espaços** em formato de diamante, sem um número.

POSIÇÃO: qualquer **espaço** no tabuleiro onde Frodo, Gandalf, Nazgûl ou Aliados podem estar (um ponto ou **local**).

PROCURA: ação feita por um Nazgûl, que tenta descobrir se Frodo está ou esteve em um local específico. Normalmente realizada como ação gratuita, antes ou depois dos Nazgûl se moverem.

RESERVA DA SOCIEDADE: a organização dos marcadores de sociedade disponíveis para o jogador Portador do Anel.

RESERVA DE AÇÃO DOS ESPECTROS DO ANEL: o conjunto de resultados de **dado de Ação** disponíveis no dia.

RESERVA DE DADOS DE AÇÃO: o conjunto de dados de ação disponíveis para os jogadores Espectros do Anel em um turno.

SEÇÃO: cada tabuleiro está dividido em três seções, numeradas progressivamente, da esquerda para direita (I. II, III, no tabuleiro da Parte 1; IIII, V, VI no tabuleiro da Parte 2). Cada seção é dividida em três ou quatro **áreas**.

TURNO: há três turnos em um dia: **Luz do Dia, Luz do Dia, Cair da Noite.**

ÚLTIMO LOCAL: o último **local** registrado no Diário de Jornada de Frodo ou Gandalf (que é um espaço circular numerado e não um ponto).

Um jogo de **MARCO MAGGI**, **GABRIELE MARI** e **FRANCESCO NEPITELLO**

BUSCA PELO ANEL

Criação do Jogo: **MARCO MAGGI**, **GABRIELE MARI** e **FRANCESCO NEPITELLO**
Arte: **JOHN HOWE** e **FRANCESCO MATTIOLI**
Direção de Arte e Design Gráfico: **FABIO MAIORANA**
Layout: **HONDA EIJI**
Esculturas: **BOB NAISMITH**
Produção: **ROBERTO DI MEGLIO** e **FABRIZIO ROLLA**
Manual em Inglês:**ROBERTO DI MEGLIO** e **FRANCESCO NEPITELLO**
Edição da Versão em Inglês: **KRISTOFER BENGTSSON**, **KEVIN CHAPMAN** e **ANDREW POULTER**

Edição em português
Produção Editorial: **XAVI GARRIGA**
Tradução: **RODRIGO SPONCHIADO UEMURA**
Adaptação Gráfica: **ANTONIO CATALÁN**

Jogadores da fase de testes: Iikka Airaksinen, Amado Angulo, Marcello Balbo, Menno Barends, Tommaso Battimiello, Gabriel Bengtsson, Kristofer Bengtsson, Silvia Bolognesi, Kevin Chapman, Melanie Chapman, Tim Cottrell, Alan D'Amico, Eva Denysiuk, Sven Denysiuk, Johan Denysiuk, Roberto Di Meglio, Stefanie Ehmke, Christopher Felleisen, Roberta Frascari, Sean Grap, Roberto Grasso, Doug Hall, Tara Hall, Randy Heath, Gareth Jenkins, Grant Johnson, Antonina Kraszewska, Heikki Laakkonen, Dick Leban, Laurie Leban, John Lloyd, Mike Luke, Chris Lusty, Barry MacMillan, Fabio Maiorana, Simone Malfatti, Oskari Männikkö, Giacomo Marchi, Verena Merlind Wolf, Frank Merten, Laura Neri, Kerry Penver, James Peoples, Ken Peoples, Timothy Peoples, Simone Peruzzi, Matteo Pironi, Andrew Poulter, Jennifer Poulter, Riku Riekkinen, Leonardo Rina, Fabrizio Rolla, Craig Rose, Giacomo Santopietro, Gianluca Santopietro, Demis Savini, Ralf Schemmann, Terence Shea, Paola Sintoni, Monica Socci, Marcello Taglioli, Livio Valentini, Alija Vila, Maria Vittoria Pieri, Ralf Wagner, Roy Wiseman, Michael Wolf, Antti Yli–Tainio.

Um Jogo Criado, Publicado e Distribuído Mundialmente por **ARES GAMES SRL**

Via dei Metalmeccanici 16, 55041, Capezzano Pianore (LU), Italy
Tel. +39 0584 968696, Fax +39 0584 325968
www.aresgames.eu

Distribuído em Portugal pela
DEVIR LIVRARIA, LDA
Pólo Industrial Brejos de Carreteiros
Escritório 2, Olhos de Água
2950-554 Palmela
www.devir.pt
devir.pt@devir.com
Tel: (351) 212 139 440

Distribuído no Brasil pela
DEVIR LIVRARIA LTDA
R. Teodureto Souto, 624
Cambuci, CEP 01539-000
São Paulo - SP
CNPJ 57.883.647/0001-26
sac@devir.com.br
Tel: (011) 2127-8787

de Terra-Média, O Hobbit, O Senhor dos Anéis, A Guerra do Anel e os personagens, objetos, eventos e lugares são marcas registradas The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises e são usadas sob licença por Sophisticated Games Ltd e seus respectivos licenciantes. Busca pelo Anel Jogo de Tabuleiro © 2017 Ares Games Srl. © 2017 Sophisticated Games Ltd. **ATENÇÃO! Não é recomendado para crianças menores de 3 anos, por conter partes pequenas que podem ser engolidas. Fabricado na China.**

Versión 1.0/PT