

CRÉDITOS

Desenvolvimento: **Antoine Bauza & Bruno Cathala**

Ilustrações: **Vincent Dutrait**

Créditos e agradecimentos: www.rprod.com/en/duel-for-middle-earth/credits

© 2025 MIDDLE-EARTH ENTERPRISES, LLC.

ALL RIGHTS RESERVED.

© REPOS PRODUCTION 2025. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SA

Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelas– Bélgica

www.rprod.com

Middle-earth, The Lord of the Rings, e os personagens, eventos, itens e locais relacionados são marcas registradas de Middle-earth Enterprises, LLC e utilizados sob licença por Asmodee North America, Inc. e Repos Production.

Gamegenic and the Gamegenic logo are ® and © Gamegenic GmbH, Germany.

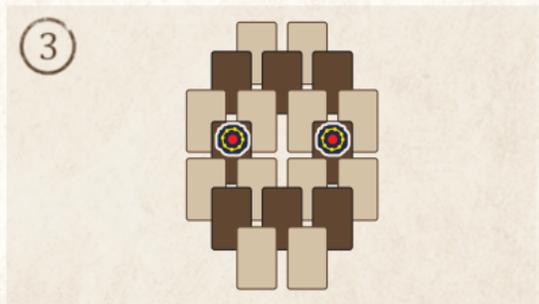
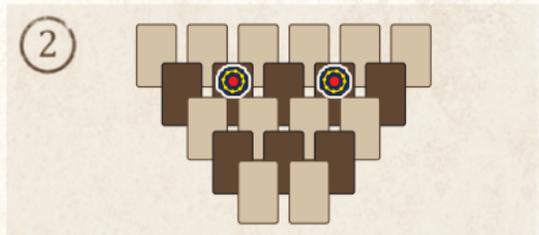
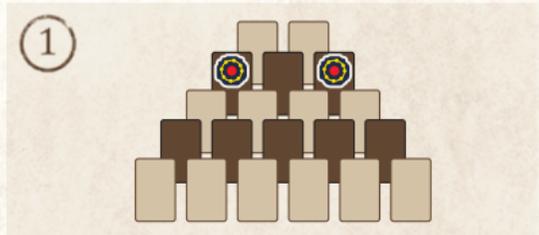
Este material deve ser usado para fins estritamente particulares de entretenimento.



MIDDLE-EARTH
ENTERPRISES

 Carta virada para cima

 Carta virada para baixo



REGRAS

VISÃO GERAL

Nesta expansão, ganhe e use fichas de Poder para garantir o auxílio de seus aliados.

Aliados muda algumas regras do jogo base, mas as condições de vitória permanecem as mesmas.

COMPONENTES

7 cartas de Aliado da Sociedade



7 cartas de Aliado de Sauron



8 fichas de Poder



2 Auxílios ao Jogador



PREPARAÇÃO

★ Separe as **cartas de Aliado** de acordo com seu fundo.

Embaralhe as 7 cartas de Aliado de sua facção e compre **3**, aleatoriamente, sem mostrá-las ao oponente.

Coloque de lado as cartas de Aliado remanescentes. Elas não serão utilizadas nesta partida.

★ Pegue seu **Auxílio ao Jogador** e **1 ficha de Poder**. Deixe as outras fichas de Poder por perto. Você precisará delas ao preparar cada capítulo.

VISÃO GERAL DO JOGO

Preparação de um capítulo

No começo de cada capítulo, coloque 2 fichas de Poder de acordo com os diagramas de preparação mostrados na página 6.

Turno de jogo

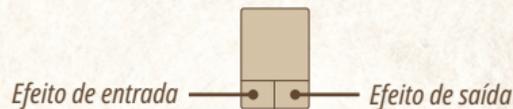
Recebendo uma ficha de Poder

Na área de jogo central, cada vez que você revela uma carta com uma ficha de Poder sobre ela, primeiro coloque a ficha em frente a você, em seguida vire a carta.

Convocar um Aliado

A qualquer momento durante seu turno, mesmo após revelar novas cartas na área de jogo central, você pode convocar um Aliado e ativar um de seus efeitos.

Cartas de Aliados possuem dois efeitos: um efeito de entrada (na esquerda) e um efeito de saída (na direita). Você deve usar o efeito de entrada de um Aliado **antes** de poder usar seu efeito de saída.



A ação "Convocar um Aliado" é realizada **adicionalmente** com seu turno normal, mas você só pode realizá-la **uma vez por turno**.

EFEITO DE ENTRADA

Descarte **1 de suas fichas de Poder**, então revele uma das suas cartas de Aliado e coloque-a em frente a você. Em seguida, aplique seu efeito de entrada.

EFEITO DE SAÍDA

Descarte **2 de suas fichas de Poder**, então aplique o efeito de saída de um Aliado que já esteja na sua frente. Em seguida, coloque a carta de lado. Ela não pode ser utilizada novamente durante esta partida.

Nota: Todos os efeitos são descritos nos Auxílios ao Jogador.