

## ESCOLHA UM ANEL VIRADO

Coloque um marcador em um Anel de Poder.

Então, se todos os anéis daquele tipo estiverem preenchidos, vire seu card de facção para Tentação e remova todos os marcadores dos anéis daquele tipo.

UM ANEL PARA  
todos GOVERNAR

As criaturas que você controla  
não podem ser bloqueadas neste turno.  
Cada oponente cria uma ficha de criatura  
Aparição preta 3/3 com ameaçar.

SETE para os SENHORES-ANÕES

Crie uma ficha  
de tesouro virada

NOVE para os HOMENS MORTAIS

TRÊS ANÉIS para os REIS-ELFOS

Compre um card.

Crie uma ficha de criatura vermelha  
2/2 do tipo Cavaleiro





## INSTRUÇÕES:

Separe os jogadores em mesas de 3 a 4 jogadores. Antes do jogo começar, cada jogador escolhe um card de facção (Anões, Elfos, Gondor e Rohan ou Hobbits). Coloque seu card de facção à sua frente com a face Tentação voltada para baixo. Quando estiver tudo pronto para começar o jogo, vire este acessório de jogo e coloque-o no centro da mesa para que todos possam lê-lo e usá-lo.



## O SENHOR DOS ANÉIS

### CONTOS DA TERRA MÉDIA

## REGRAS:

Após a etapa de compra de cada jogador, se o card de facção do jogador não estiver no lado TENTAÇÃO, ele deve **ESCOLHER UM ANEL**. Para fazer isso, ele coloca um marcador na seção Elfo, Anão, Humano ou O Um Anel deste acessório de jogo e recebe seu efeito. Quando um jogador coloca o último marcador em um tipo de anel, o efeito do anel ocorre normalmente, e o jogador remove todos os marcadores daquele tipo de anel específico e vira seu card de facção para o lado Tentação.

## DÚVIDAS FREQUENTES:

- Colocar um marcador em Um Anel Para Todos Governar sempre virará o card de facção de um jogador para o lado Tentação e sempre limpará o marcador do anel.
- Os jogadores não ganham benefícios de comandantes entrando no campo de batalha enquanto seu card de facção estiver no lado Tentação.
- Os jogadores não podem **ESCOLHER UM ANEL** no mesmo turno em que pagam para virar do lado Tentação para o outro de seu card de facção.
- Uma ficha de tesouro é um artefato com "🔮", sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor".
- Uma ficha de comida é um artefato com "🍖", sacrifique este artefato: Você ganha 3 pontos de vida."
- Se uma permanente com um marcador de escudo sofreria dano ou seria destruída, em vez disso remova um marcador de escudo dela.
- Uma criatura com ameaçar não pode ser bloqueada exceto por duas ou mais criaturas.
- Para usar vidência 2, olhe os dois cards do topo do seu grimório. Depois, coloque qualquer número deles no fundo e o restante no topo em qualquer ordem.