

SEQUENZA DI GIOCO DEL REGOLAMENTO DELUXE

Rimuovi tutti i segnalini dalla zona del crepuscolo
Esegui le azioni indicate con "all'inizio di ogni tuo turno"

1. Fase della Compagnia

Esegui le azioni della **Compagnia**
Muovi al sito successivo

2. Fase (Fasi) dell'Ombra — *una per ogni giocatore dell'Ombra*

Esegui le azioni dell'**Ombra**

3. Fase di Manovra

Esegui le azioni di **manovra**

4. Fase degli Arcieri

Esegui le azioni degli **arcieri**
Esegui il tiro degli arcieri

5. Fase d'Assegnazione

Esegui le azioni di **assegnazione**
Assegna i difensori

6. Fase (Fasi) di Schermaglia — *una per ciascuna schermaglia*

Esegui le azioni di **schermaglia**
Risolvi la schermaglia

7. Fase di Raccolta

Esegui le azioni di **raccolta**
Ricomponi la mano dei giocatori dell'Ombra
Il giocatore dei Popoli Liberi muove al sito successivo (*ritorna alla Fase dell'Ombra*) — oppure il giocatore dei Popoli Liberi ricomponi la propria mano e i giocatori dell'Ombra scartano tutti i propri servitori

IL SIGNORE DEGLI ANELLI

GIOCO DI CARTE
COLLEZIONABILI

LE DUE TORRI™
REGOLAMENTO DELUXE

INDICE DEI CONTENUTI DEL REGOLAMENTO DELUXE

Prefazione	1
Regolamento Deluxe	2
Regolamento Base	2
Introduzione	3
Credits	3
Concetti Importanti	3
Tipologia delle Carte	3
Cultura	6
Vitalità	6
Organizzare il Gioco	7
Costruire il tuo mazzo	7
Chi gioca per primo?	8
Giocare la Partita	11
Sequenza del Turno	11
Altre Regole Importanti	17
Azioni	17
Alleati	20
Unicità	21
Carte Attive	21
L'Unico Anello	21
Errata	24
Nuove Regole per <i>Le Due Torri</i>	26
Mazzo Avventura	26
Cammino dell'Avventura	26
Parole Chiave	27
Controllo di un Sito	28
Segnalini Cultura	29
Dov'è Gollum?	30
Informazioni per i Collezionisti	30
La Lista della Collezione de <i>Le Due Torri</i>	31
Contattare	36
Indice	37

IL SIGNORE DEGLI ANELLI™ GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI

LE DUE TORRI™ REGOLAMENTO DELUXE

Se hai già giocato a questo gioco...

Questo **Regolamento Deluxe** comprende tutte le nuove regole che ti servono per il set base *Le Due Torri* (vedi a pagina 26). Procurati un Regolamento Base e avrai tutte le regole.

Il Regolamento Base ti presenta una partita semplificata per i nuovi giocatori. Si tratta delle regole che già conosci, se sei un giocatore esperto. Il Regolamento Base è un ottimo strumento per far iniziare a giocare un amico.

Se non hai mai giocato a un gioco di carte collezionabili...

Il miglior modo di imparare è di farlo con amici che già sappiano come giocare. Se i tuoi amici non sono dei giocatori, abbiamo progettato proprio per i nuovi giocatori come voi il **Regolamento Base** e il mazzo di 60 carte prefissate dei mazzi starter. Ha molti più esempi e spiegazioni delle regole base per aiutare i giocatori nuovi per i GCC a imparare come si gioca.

Se hai giocato a un altro gioco di carte collezionabili...

Gioca una partita o due solo con il **Regolamento Base** e le 60 carte del vostro mazzo precostruito, come se fossi un neofita per i GCC. Poi leggi questo **Regolamento Deluxe** e prendi alcune buste d'espansione per provare la profondità e la strategia del gioco completo.

REGOLAMENTO DELUXE

Se hai già giocato al Gioco di Carte Collezionabili de *Il Signore degli Anelli*, dovresti avere già familiarità con la maggior parte dei concetti aggiuntivi di questo regolamento.

Essi includono: *Alleati*, *Artefatti*, *Regole per la costruzione dei mazzi*, *Puntare per chi giochi per primo*, *la Regola del 4*, *la Regola del 9*, *Azioni di manovra*, *Azioni degli arcieri*, *Azioni dell'assegnazione*, *Azioni di raccolta* e *Trasferimento*.

Tuttavia, le nuove regole introdotte per il set base di *Le Due Torri* si possono trovare solo in questo regolamento. Queste includono cambiamenti al *mazzo avventura*, *il cammino dell'avventura*, *le parole chiave*, e nuove regole per il *controllo del sito*.

REGOLAMENTO BASE

Le 60 carte della porzione precostruita del tuo mazzo starter sono state progettate per funzionare con il regolamento base, ma non lo sono invece le tre carte rare che trovi nel mazzo starter (e nemmeno le carte che trovi nelle buste d'espansione). Queste carte possono avere del testo di gioco che non è spiegato nel Regolamento Base.

Se questa è la tua prima esperienza con un gioco di carte collezionabili, dovresti mettere da parte le tue carte rare e le buste d'espansione. Le carte rare hanno una “R” stampata tra le informazioni per la collezione che si trovano nell'angolo in basso a destra.

Il Regolamento Base descrive come condurre una partita tra due o più giocatori, i quali sono ciascuno in possesso di un mazzo starter di *Le Due Torri*. Altri mazzi starter de *Il Signore degli Anelli* GCC possono avere del testo di gioco che non è spiegato in questo regolamento.

INTRODUZIONE

Questo Regolamento Deluxe segue lo stesso formato generale del Regolamento Base. Si presuppone che tu abbia già familiarità con le regole contenute nel Regolamento Base.

Il corpo delle regole spiegato nel Regolamento Base e nel Regolamento Deluxe rimpiazza e sostituisce tutti i precedenti regolamenti (compreso il Regolamento Esteso). Questi due libretti sono tutto ciò di cui hai bisogno per avere a disposizione tutte le regole di ISDA GCC.

I giocatori esperti che sono interessati alle nuove regole per *Le Due Torri* possono andare direttamente a pagina 26.

CREDITS

Progettazione: Joe Alread, Chuck Kallenbach, Tom Lischke, Mike Reynolds. **Manager Progettazione:** Tim Ellington.

Direzione Artistica: Dan Burns. **Design Grafico:** Joe Bulden, Jeff Hellerman, Leslie Burns, Rob Burns, Ed Gartin. **Sviluppo:** Brian Kallenbach, Geoff Snider. **Playtesting:** Brian Kallenbach, Geoff Snider. **Produzione:** Ross Campbell, Mike Carosi, Sandy Wible. **Per New Line Cinema:** John Mayo, Mark Ordesky, Glen Sharah. **Per Tolkien Enterprises:** Laurie Battle. **Traduzione Italiana:** Roberto di Meglio, Fabrizio Rolla. **Ringraziamenti Particolari:** Brad Defruiter, Evan Lorentz, tutti i nostri playtester — e, come sempre, Warren Holland.

CONCETTI IMPORTANTI TIPOLOGIADELLE CARTE

Nelle due pagine seguenti descriveremo due tipi di carte nominati nel Regolamento Base: *Alleati* e *Artefatti*.

ALLEATO



Tutte le carte dei personaggi hanno la stessa disposizione. Un **alleato** è un personaggio che aiuta i tuoi compagni da lontano, ma non si muove con loro. (Ogni alleato ha una casa, in cui quell'alleato può schermagliare al fianco dei tuoi compagni).

Alcune carte permettono a un alleato di venire in aiuto della tua compagnia in un sito che non sia la sua casa.

Gli alleati dei set precedenti non hanno casa nel cammino dell'avventura de *Le Due Torri*. I siti nel cammino dell'avventura de *Le Due Torri* sono indicati dal simbolo di una torre (come 3 o 4).

ARTEFATTO



Un **artefatto** è un'arma, armatura o altro oggetto speciale unico utilizzato da un personaggio.

I bastoni degli stregoni, i Palantíri, le armi del Balrog, la cotta di Mithril di Bilbo, le schegge di Narsil e gli anelli degli Elfi (ma non l'Unico Anello) sono rappresentati da carte artefatto.

Gli artefatti si giocano e si utilizzano esattamente come i beni, sebbene siano un tipo diverso di carta. Gli artefatti non sono influenzati dalle carte che influenzano i beni.

CULTURA







Tre culture appaiono per la prima volta nel set base di *Le Due Torri*: **Rohan** (uomini e donne dei Rohirrim), **Dunland** (uomini selvaggi chiamati Dunlandiani) e **Predoni** (uomini malvagi chiamati Sudroni ed Esterling).

Nomi delle Culture e simboli

Carte delle Popoli Liberi

	Nani
	Elfi
	Gandalf
	Gondor
	Rohan
	Contea

Carte Ombra

	Dunland
	Isengard
	Moria
	Predoni
	Spettri dell'Anello
	Sauron

VITALITÀ

Curare

Gli alleati non possono essere curati quando inizi un turno presso un rifugio; le ferite che possono essere curate presso un rifugio sono solamente quelle dei compagni.

Ucciso

Quando una carta che fornisce un bonus alla vitalità al suo portatore è scartata, tale possessore è immediatamente ucciso se il suo numero di ferite è ora pari o superiore alla sua vitalità.

Sforzare

Se il costo di un'azione richiede a un personaggio di sforzare X volte, allora quel personaggio deve avere X+1 o più vitalità residua o quell'azione non può essere effettuata.

ORGANIZZARE IL GIOCO CONSTRUIRE IL TUO MAZZO

Ogni giocatore deve avere almeno un totale di 71 carte per giocare:

- Frodo, che possiede L'Unico Anello (2 carte)
- un mazzo di gioco di almeno 60 carte
- un mazzo avventura di 9 carte

Il Portatore dell'Anello

Dovrai cominciare il gioco con una copia di Frodo (una qualunque versione) che porta L'Unico Anello (anche di questo una qualunque versione). Queste due carte non fanno parte del tuo mazzo di gioco e non contano nel totale delle tue carte dei Popoli Liberi.

Mazzo di gioco

Il tuo mazzo di gioco ha almeno 60 carte e deve avere un pari numero di carte Ombra e di carte dei Popoli Liberi, mescolate insieme. Non puoi avere copie dell'Unico Anello e siti nel tuo mazzo di gioco.

Puoi avere fino a quattro copie di una carta con un determinato titolo (ignorando il sottotitolo) nel tuo mazzo di gioco.

Per esempio, puoi avere quattro copie di Aragorn, Re in Esilio nel tuo mazzo di gioco, o puoi avere due copie di quella carta e due copie di Aragorn, Ramingo del Nord. Non puoi avere quattro copie di entrambe queste carte, perché hanno lo stesso titolo (anche se hanno un differente sottotitolo).

Eccezione: Poiché una copia di Frodo fa sempre parte della tua Compagnia iniziale, puoi avere solo 3 copie di Frodo nel tuo mazzo di gioco.

Quando peschi l'ultima carta dal tuo mazzo di gioco, non perdi la partita. Continua con le carte che hai ancora in mano e in gioco. **Non rimescolare la tua pila degli scarti per farne un nuovo mazzo di gioco.** (La tua pila degli scarti va rimescolata solamente quando giochi con un mazzo base e il Regolamento Base).

Mazzo avventura

Il tuo mazzo avventura è composto da nove differenti carte sito, una carta per ognuno dei numeri da 1 a 9.

Non puoi mescolare siti di *blocchi* differenti nello stesso mazzo avventura. I siti del tuo mazzo avventura devono appartenere o al blocco *Compagnia* (set 1, 2 e 3) o al blocco *Torri* (set 4, 5 e 6).

Dal momento che carte appartenenti a tutti i mazzi avventura si combinano per formare il cammino dell'avventura in comune, tutti i giocatori di una stessa partita devono possedere siti appartenenti al medesimo blocco.

CHI GIOCA PER PRIMO?

Nel Regolamento Base, i giocatori determinano a caso chi inizi. Invece, nel Regolamento Deluxe, i giocatori puntano dei segnalini fardello per determinare ciò.

I giocatori fanno la propria puntata per il diritto di decidere chi si aggiudicherà il diritto ad iniziare il gioco per primo. La puntata è fatta con segnalini neri, che diventeranno segnalini **fardello** e saranno posti sul tuo Portatore dell'Anello.

Non puntare troppo alto, o il tuo Portatore dell'Anello inizierà la partita con troppi segnalini fardello e sarà vicino all'essere corrotto. (Se su Frodo accumuli 10 segnalini fardello, perderai la partita).

Se punti un numero di segnalini pari alla resistenza del tuo Portatore dell'Anello, il tuo Portatore viene corrotto prima dell'inizio del gioco (cioè prima che il primo giocatore giochi il sito numero 1) e tu perdi la partita.

Ogni giocatore nasconde un numero di segnalini fardello nella sua mano (puoi puntare anche zero). Quando tutti i giocatori sono pronti, simultaneamente, rivelano le loro puntate. La puntata più alta vince il diritto di piazzarsi a propria scelta nell'ordine di gioco. Ogni scelta è possibile. Poi, chi ha piazzato la seconda puntata più alta, sceglie la propria posizione tra le rimanenti dell'ordine di gioco, e così via. Tenete traccia della puntata di ogni giocatore, questi segnalini diventeranno segnalini fardello sulla copia di Frodo di ognuno di loro.

Se c'è qualche pareggio, i giocatori in pareggio sorteggeranno a caso chi di loro sceglierà la posizione per primo.

Tom, Chuck, Tim, e Mike stanno giocando, e le puntate iniziali sono Tom 3, Chuck 4, Tim 3, e Mike 1. Chuck si aggiudica il diritto di scegliere, e decide di essere il primo (mette 4 segnalini fardello su Frodo). Tom e Tim sono in pareggio, così lanciano una monetina, e Tom vince lo spareggio. Tom sceglie d'essere secondo (mette 3 segnalini fardello su Frodo). Tim sceglie di essere quarto (3 segnalini fardello), lasciando il terzo posto a Mike (1 segnalino fardello).

Il primo giocatore si siede, e poi gli altri si siedono in senso orario intorno al tavolo secondo le loro scelte.

Posiziona il tuo mazzo avventura (faccia in giù) e Frodo (faccia in su) sul tavolo. Metti L'Unico Anello sotto di lui (in modo da render visibile il titolo) e colloca i segnalini fardello che hai scommesso su Frodo.

Il primo giocatore posiziona la sua copia del sito 1 (dal suo mazzo avventura) sul tavolo per dare inizio al cammino dell'avventura. Ogni giocatore pone il suo segnalino giocatore sul sito 1.

La Compagnia di partenza

Nel Regolamento Base, i giocatori scelgono la propria Compagnia di partenza basandosi su quale mazzo base essi utilizzino. Invece, nel Regolamento Deluxe, i giocatori personalizzano le proprie Compagnie di partenza.

La tua Compagnia parte con Frodo che indossa L'Unico Anello. Puoi anche giocare altri compagni (non alleati, beni, artefatti o condizioni) dal tuo mazzo di gioco (in qualsiasi ordine), sempre che il totale del costo crepuscolo dei tuoi compagni iniziali sia 4 o meno.

Non devi aggiungere segnalini crepuscolo per giocare la tua Compagnia di partenza. Il testo del sito non è attivo nel momento in cui vengono giocate le Compagnie di partenza. Puoi usare un testo di gioco che dice "Quando giochi..." su un compagno della Compagnia di partenza. Puoi avvistare un compagno nella tua Compagnia di partenza come requisito per giocare un altro compagno di partenza.

Se Legolas fa parte della tua Compagnia di partenza, puoi avvistarlo per giocare un altro compagno Elfo che abbia il testo di gioco "Per giocare [...], avvista un Elfo." Almeno uno dei compagni nella tua Compagnia di partenza deve poter essere giocato senza avvistare altri compagni.

Scegli e rivela le Compagnie di partenza secondo l'ordine dei giocatori. (Nel gioco da torneo, puoi cambiare la tua Compagnia di partenza di partita in partita).

GIOCARE LA PARTITA

Ogni giocatore, andando in senso orario intorno al tavolo, svolge il suo turno secondo la seguente **sequenza di gioco**.

- 1. Fase della Compagnia**
- 2. Fase dell'Ombra**
- 3. Fase di Manovra**
- 4. Fase degli Arcieri**
- 5. Fase d'Assegnazione**
- 6. Fase (Fasi) di Schermaglia**
- 7. Fase di Raccolta**

Quando un giocatore finisce il suo turno, il prossimo giocatore in senso orario (alla sua sinistra) gioca il suo turno e così via.

Sebbene l'ordine dei turni ruoti verso sinistra, nota che invece molte altre procedure nel gioco ruotano verso destra (in senso anti-orario).

I. FASE DELLA COMPAGNIA

Sebbene le regole prevedano di pescare carte solamente durante la fase di raccolta, gli effetti di molte carte ti permettono di pescare carte anche nella fase della Compagnia. La regola seguente pone un limite a tale modo di pescare le carte.

La Regola del 4: Non puoi pescare (o aggiungere alla mano) più di 4 carte durante la tua fase compagnia.

Questa regola si applica alle carte aggiunte alla mano in qualsiasi modo. Questa regola non si applica alle carte pescate "all'inizio di ogni tuo turno". Un effetto che richiederebbe che tu superi questo limite è effettuato per quanto possibile e il resto è ignorato.

Giocare i compagni

Regola del 9: Non puoi avere in totale più di nove compagni, presenti in gioco e nella tua pila dei morti, in ciascun momento. (Ogni copia di un compagno non unico, in gioco o nella tua pila dei morti, conta come un compagno distinto).

Se nella tua pila dei morti hai •Merry (un compagno unico) e due copie della Guardia dei Nani (un compagno non unico), non puoi avere più di 6 compagni nella tua Compagnia.

Giocare gli alleati

Gli alleati sono carte che non contano come membri della tua Compagnia. Giocali in fila “dietro” la tua Compagnia in una zona chiamata **area di supporto**. Un alleato può essere giocato durante una delle tue fasi della Compagnia (non devi attendere che la tua Compagnia sia giunta alla casa dell’alleato). Non c’è limite al numero d’alleati che puoi avere in gioco.

Giocare gli artefatti

Gioca gli artefatti dei Popoli Liberi come giochi tutti i beni dei Popoli Liberi.

2. FASE (FASI) DELL’OMBRA

Giocare le carte Ombra

Gioca gli artefatti dell’Ombra come giochi tutti i beni dell’Ombra.

Un giocatore Ombra può usare (e sforzare) il personaggio di un altro giocatore per pagare il costo di una delle carte Ombra o di un’abilità speciale.

I giocatori Ombra possono parlare e mettersi d’accordo. Possono nominare le carte che hanno in mano, ma non possono mostrare queste carte gli uni agli altri. Possono anche stringere accordi, ma questi accordi non sono vincolanti.

12 *IL SIGNORE DEGLI ANELLI Gioco di Carte Collezionabili*

3. FASE DI MANOVRA

Nel Regolamento Base, non c’erano azioni di manovra. Invece, nel Regolamento Deluxe, è aggiunta la fase di Manovra prima della fase degli arcieri, e include l’opportunità per entrambi i giocatori di effettuare azioni di manovra.

Durante la fase di manovra, tu e i tuoi avversari potete eseguire le azioni di manovra (cioè le abilità speciali di carte in gioco indicate con “Manovra:” ed eventi con questa parola chiave).

Eseguire azioni di manovra

I giocatori possono eseguire le azioni di manovra usando la seguente sequenza delle azioni.

Sequenza delle Azioni

Come giocatore dei Popoli Liberi, hai per primo l’opportunità di eseguire un’azione, e poi toccherà al giocatore alla tua destra, e così via in senso anti-orario intorno al tavolo.

Se un giocatore non desidera eseguire un’azione, può semplicemente passare. Passare non impedisce a un giocatore di eseguire un’azione successivamente nella stessa fase.

Quando tutti i giocatori passano consecutivamente, procedi alla fase successiva.

4. FASE DEGLI ARCIERI

Nel Regolamento Base, non c’erano le azioni degli arcieri. Invece, nel Regolamento Deluxe la fase degli arcieri comprende la possibilità per entrambi i giocatori di effettuare azioni degli arcieri.

LE DUE TORRI Regolamento Deluxe

13

Durante la fase degli arcieri, tu e il tuo avversario potete eseguire le azioni degli arcieri (cioè le abilità speciali di carte in gioco indicate con “**Arcieri:**” ed eventi con questa parola chiave) e poi attuare la risoluzione del tiro degli arcieri.

Eeguire le azioni degli arcieri

I giocatori possono eseguire le azioni degli arcieri usando la sequenza delle azioni descritta nella fase di manovra. Quando tutti i giocatori passano consecutivamente, procedi al tiro degli arcieri.

Tiro degli arcieri

Puoi aggiungere gli arcieri alleati al totale degli arcieri nella Compagnia se la stessa si trova alla casa di questi alleati, o se una carta permette loro di partecipare al tiro degli arcieri.

5. FASE D’ASSEGNAZIONE

Nel Regolamento Base non c'erano azioni d'assegnazione. Invece nel Regolamento Deluxe la fase d'assegnazione comprende la possibilità per entrambi i giocatori di effettuare azioni d'assegnazione.

Durante la fase d’assegnazione, tu e il tuo avversario eseguirte le azioni d’assegnazione (cioè le abilità speciali di carte in gioco indicate con “**Assegnazione:**” e eventi con questa parola chiave). In seguito potrai assegnare i tuoi compagni in difesa contro i servitori che ti stiano attaccando. Tutte le azioni d’assegnazione devono essere completate prima di procedere all’assegnazione dei difensori.

Quando la fase d’assegnazione è completata, ogni compagno attaccato condurrà una sua differente fase di schermaglia.

Eeguire le azioni d’assegnazione.

I giocatori possono eseguire le azioni d’assegnazione usando la sequenza delle azioni descritta nella fase di manovra.

La maggior parte delle azioni di questa fase assegnano un servitore a un compagno. Tutte queste assegnazioni sono da risolvere “uno contro uno” – non puoi assegnare un personaggio a un altro a meno che non siano entrambi non assegnati.

Quando tutti i giocatori passano consecutivamente, procedi assegnando i difensori.

Assegnare i difensori

Quando la Compagnia si trova presso la casa di un alleato (o se l’effetto di una carta ha permesso a un alleato di partecipare alle schermaglie), questo alleato può essere assegnato a una schermaglia nella stessa maniera in cui i compagni sono assegnati alle schermaglie.

6. FASE (FASI) DI SCHERMAGLIA

Risolvere quella schermaglia

Quando ci sono due o più servitori in una fazione di una schermaglia, i valori di forza di tutti questi servitori si sommano per ottenere un totale complessivo.

Se una schermaglia viene cancellata, termina immediatamente senza un vincitore né uno sconfitto.

Se tutti i personaggi di una fazione vengono rimossi da una schermaglia *prima* che tale schermaglia inizi, quella schermaglia non ha luogo.

Se tutti i personaggi di una fazione vengono rimossi da una schermaglia *durante* una schermaglia, prima di calcolare il totale della forza, la schermaglia si risolve e l’altra fazione vince.

Quando si risolve una schermaglia, una fazione che abbia una forza totale maggiore di zero riesce a sopraffare una fazione il cui totale della forza sia pari a zero. Se la forza di entrambe le fazioni è pari a zero, la fazione Ombra vince la schermaglia (ma non riesce a sopraffare).

SCHERMAGLIE FEROCI

Fase d'assegnazione (Feroce)

Nel Regolamento Deluxe, la fase di assegnazione feroce include anche la possibilità per entrambi i giocatori di effettuare azioni d'assegnazione.

Durante la fase di assegnazione feroce, ignora un effetto che abbia come conseguenza l'assegnazione con un servitore che non sia feroce.

Un servitore deve essere feroce all'inizio della fase di assegnazione feroce per partecipare a una schermaglia feroce.

Un alleato che era in grado di essere assegnato a una schermaglia normale (perché la Compagnia si trova presso la casa di tale alleato, o come conseguenza dell'effetto di una carta) è anche in grado di essere assegnato a una schermaglia feroce.

Fase (Fasi) di Schermaglia (Feroce)

Una volta che un servitore sia assegnato nella fase d'assegnazione feroce, la schermaglia feroce di tale servitore deve essere risolta, anche se il servitore per qualche motivo non sia più feroce.

7. FASE DI RACCOLTA

Nel Regolamento Base non c'erano azioni di raccolta. Invece, nel Regolamento Deluxe, la fase di raccolta comprende la possibilità per entrambi i giocatori di effettuare azioni di raccolta.

Durante la fase di raccolta, i giocatori possono eseguire azioni di raccolta (cioè le abilità speciali di carte in gioco indicate con **"Raccolta:"** ed eventi con questa parola chiave). Quindi, ogni giocatore Ombra ricompone la propria mano.

Eseguire azioni di raccolta

I giocatori possono eseguire azioni di raccolta usando la sequenza delle azioni descritta nella fase di manovra. Quando

tutti i giocatori passano consecutivamente, procedi ricomponendo le mani dei giocatori Ombra.

Limite dei movimenti

Se il limite dei movimenti è modificato per un dato turno, allora tale modifica ha effetto per l'intero turno, anche se cambiano le condizioni per la modifica.

ALTRE REGOLE IMPORTANTI

AZIONI

Quasi tutto ciò che avviene durante il gioco è definibile come un'azione. I giocatori compiono azioni per giocare le carte, usare abilità speciali, muovere le loro compagnie, ricomporre le proprie mani, e così via.

Richiesta o Opzionale

Ogni azione è opzionale o richiesta. Un'azione opzionale è definita come segue: un evento, un'abilità speciale, o un'azione che usi la parola "può". Tutte le altre azioni sono azioni richieste. Se due o più azioni richieste sono eseguite nello stesso tempo (per esempio, più di un'azione "all'inizio di ogni tuo turno"), il giocatore dei Popoli Liberi decide in quale ordine siano eseguite.

Azioni di Risposta

Dopo che tutte le azioni che avvengono per via di una particolare condizione vengono risolte, i giocatori possono eseguire azioni di risposta in risposta a quella stessa condizione utilizzando la normale procedura di azione.

Risposta è un indicatore di fase che vi permette di giocare un evento (o un'abilità speciale) in qualsiasi momento in cui ci si imbatte nella situazione descritta nel suo testo di gioco.

Puoi rispondere più di una volta alla stessa situazione.

A volte un'azione di risposta interrompe un'altra azione per cancellarla prima che si risolva. Quando questo accade, l'altra azione non ha effetto, ma i suoi costi e i suoi requisiti sono pagati ugualmente.

Requisiti

Controlla tutti i requisiti per eseguire un'azione (come giocare una carta) prima di pagare i suoi costi. Alcune carte ti richiedono di controllare quanti segnalini ci siano nella zona del crepuscolo, per esempio.

Azioni di Fase

Le azioni di fase comprendono l'utilizzo di abilità speciali e il giocare carte evento. (Eccezione: le abilità speciali di risposta e gli eventi di risposta non sono azioni di fase).

Se un'azione di fase può essere giocata in più di una fase (per esempio, "Manovra o Schermaglia:"), il suo tipo di azione è quello della fase durante la quale l'azione abbia luogo.

Costi ed Effetti

Un costo o un effetto potrebbe essere per esempio aggiungere/rimuovere segnalini crepuscolo, sforzare un personaggio, scartare una carta, o molte altre cose ancora. I costi per un'azione sono di solito riportati prima della parola "per" (cosicché un'azione assume la forma di "paga X per fare Y", dove X è il costo e Y l'effetto).

Costi

Se una carta o un'abilità speciale hanno un costo, devi pagare quel costo o non puoi usare quella carta o quell'abilità speciale. Ogni volta che paghi un costo, puoi usare quel costo soltanto per soddisfare i requisiti di una sola carta.

Se un'azione viene impedita, i suoi effetti sono ignorati ma i suoi costi e requisiti devono essere ugualmente pagati.

Effetti

Se l'effetto di una carta o un'abilità speciale ti richiedono di eseguire un'azione e tu non puoi compierla, devi eseguire quanto sei grado di fare e ignorare il resto.

Se l'effetto di un evento ti richiede di scartare 2 carte dalla mano e tu hai solo una carta in mano, semplicemente scarta 1 carta e ignora il resto.

Se l'effetto di una carta o di una abilità speciale ti chiede di scegliere una tra due azioni diverse, tu sei tenuto a scegliere (se possibile) un'azione che hai la possibilità di eseguire pienamente (se possibile).

Se hai soddisfatto tutti i requisiti e hai pagato tutti i costi per giocare una carta, puoi giocare quella carta anche se il giocarla non avrà alcun effetto.

Eccezione: Se esegui un'azione che fa giocare una carta dalla mano o dalla pila degli scarti come parte del suo effetto, devi giocare quella carta.

Questa eccezione si applica a tutti i tipi di azioni (giocare carte evento, utilizzare abilità speciali, testo di gioco "quando giochi", e così via) e a tutti i diversi modi in cui puoi giocare una carta (eccetto il giocare una carta direttamente dal tuo mazzo di gioco).

La fonte di un effetto è la carta su cui tale effetto è stampato. Sebbene una carta come un evento possa avere come requisito che un servitore si sforzi per pagarne il costo, la fonte di questo effetto è la carta evento e non il servitore.

Alcune carte hanno effetti multipli che rispondono allo stesso tipo di attivazione. Contano qualcosa che si trovi in gioco, e quando c'è un numero superiore di quella cosa, si attivano più effetti.

Il testo di gioco di Uglúk è il seguente:

Mentre puoi avvistare 2 inseguitori 🏹, aggiungi +3 alla forza di Uglúk.

*Mentre puoi avvistare 3 inseguitori 🏹, Uglúk ha **Danno +1**.*

Non devi avvistare 5 inseguitori per avere entrambi i benefici. Tre inseguitori sono sufficienti per soddisfare sia il primo requisito (se ne avvisti tre, puoi avvistarne almeno 2) che l'ultimo (avvistane 3).

ALLEATI

Gli alleati non sono compagni e non viaggiano con la tua Compagnia lungo il cammino dell'avventura. Le carte degli alleati hanno un numero di sito scritto subito dopo il tipo della carta, sulla stessa riga (come per esempio **ALLEATO • CASA 3** • **UOMO**), che indica la loro casa. Ogni alleato nella tua area di supporto è considerato come se fosse nel sito della sua casa.

Gli alleati normalmente non partecipano al tiro degli arcieri e alle schermaglie. Abilità speciali degli alleati (come un'azione degli arcieri o un'azione di schermaglia) possono essere usate normalmente.

Comunque, quando la tua Compagnia è nella casa del tuo alleato, quell'alleato può partecipare al tiro degli arcieri e alle schermaglie.

Questo non significa naturalmente che quell'alleato debba subire ferite dagli arcieri o essere assegnato dal giocatore dei Popoli Liberi come difensore in una schermaglia, ma quel personaggio può farlo se il giocatore dei Popoli Liberi decide così.

Il giocatore Ombra può assegnare un servitore non assegnato a un alleato quando la compagnia si trova nella casa di quell'alleato.

Anche alcuni effetti delle carte permettono agli alleati di combattere in questo modo, anche quando la Compagnia non è nella casa di quell'alleato. In questo caso, mentre un alleato partecipa al tiro degli arcieri e alla schermaglia, quell'alleato viene considerato essere nello stesso sito in cui si trovi la Compagnia.

UNICITÀ

Carte uniche

Due carte rappresentano la stessa cosa se hanno lo stesso titolo della carta (anche se i loro sottotitoli o le relative informazioni di collezionabilità sono diverse) o se hanno la medesima informazione di collezionabilità (anche se i loro titoli e sottotitoli sono diversi). Due carte possono avere lo stesso titolo anche se sono in lingue diverse.

Carte Attive

Occasionalmente, in una partita multigiocatore, due copie della stessa condizione Ombra unica possono essere in gioco nello stesso momento.

Solo la prima copia di una condizione Ombra unica (o le prime 4 copie di una condizione Ombra non unica) più vicina alla destra del giocatore dei Popoli Liberi ha effetto in quel momento. Tutte le altre copie sono anch'esse attive, ma il loro testo di gioco è ignorato.

L'UNICO ANELLO

L'Unico Anello è una carta speciale che non è considerata né una carta dei Popoli Liberi, né dell'Ombra. Non ha costo crepuscolo, e il suo tipo di carta è "L'Unico Anello."

Ci sono tre versioni de L'Unico Anello: L'Anello Dominante, Il Flagello di Isildur e La Risposta a Tutti gli Enigmi.

Il Regolamento Base spiega come funziona L'Anello Dominante, dal momento che tale versione si trova in tutti i mazzi base. Altre differenze vengono spiegate più avanti.

Quando si può indossare l'Anello?

Il Flagello di Isildur ha anche una risposta che viene utilizzata per indossare l'Anello, ma il Portatore dell'Anello può fare ciò in ogni momento in cui stia per ricevere una ferita, non solo durante una schermaglia.

La Risposta a Tutti gli Enigmi ha un'abilità speciale di schermaglia (non una risposta) che viene utilizzata per indossare l'Anello.

Che cosa succede quando si indossa l'Anello?

Mentre il Portatore indossa Il Flagello di Isildur, ogni volta che sta per subire una ferita (durante qualunque fase) si aggiungono invece due segnalini fardello.

Mentre il Portatore indossa La Risposta a Tutti gli Enigmi, riceve un bonus di +2 alla forza e aggiunge un segnalino fardello invece di una ferita (solo durante la fase di schermaglia).

Come si toglie l'Anello?

Se il tuo Portatore dell'Anello indossa l'Anello (qualunque versione) durante la fase di raccolta, egli se lo toglie al termine di quella fase di raccolta.

VARIE

Scartare

Le pile degli scarti sono sempre tenute a faccia in su, e le carte sono scartate una alla volta in modo che tutti i giocatori possano vedere quali carte siano scartate.

Puoi guardare nella tua pila degli scarti in qualsiasi momento, ma non puoi guardare in quella avversaria.

Quando una carta lascia il gioco per una qualsiasi ragione, tutte le carte giocate su quella carta (o possedute, o impilate su quella carta) sono scartate.

Giocare carte dal tuo mazzo di gioco o dalla pila degli scarti

L'ordine della tua pila degli scarti è irrilevante, e puoi piazzare qualunque carta tu voglia sulla sua cima dopo che hai giocato una carta dalla pila degli scarti.

Non ci sono penalità se non trovi (o scegli di non giocare) una carta che stavi cercando nel tuo mazzo di gioco.

Guarda / Mostra

Quando un effetto dice che un giocatore *guarda* una carta, quella carta è generalmente mostrata soltanto a quel giocatore.

Quando un effetto dice *mostra* una carta, quella carta è generalmente mostrata a tutti i giocatori.

Modificatori

Quando tutti i modificatori sono stati applicati a un numero (come la forza, la vitalità, un costo crepuscolo, o un totale degli arcieri), se il suo valore finale è meno di zero, allora è pari a zero.

Muovere le carte tra i mazzi e le pile

Quando muovi una carta da una pila a un'altra (come per esempio prendere una carta dalla tua pila degli scarti e mescolarla nel tuo mazzo di gioco), devi mostrare quella carta a tutti i giocatori in modo che loro possano verificare che sia stata spostata la carta giusta.

Impilare

Impilare una carta non è giocarla. Le carte impilate sono piazzate a faccia in su e possono essere esaminate da ogni giocatore in qualsiasi momento. Le carte impilate non sono in gioco, e non possono essere avvistate.

Esse non contano ai fini dell'unicità. Una carta unica impilata può essere in gioco da qualche altra parte. Copie multiple della stessa carta unica possono essere impilate insieme.

Trasferire Artefatti e Beni

Puoi trasferire un artefatto o un bene tra i tuoi personaggi dei Popoli Liberi durante la tua fase della Compagnia, pagando nuovamente il costo crepuscolo di quell'artefatto o di quel bene. (I servitori non possono trasferire artefatti e beni).

Entrambi i personaggi coinvolti nel trasferimento devono essere presenti nello stesso sito. (Ricordati che un alleato è sempre come fosse nella sua casa durante la fase della Compagnia).

Un artefatto o un bene può essere trasferito solo a un personaggio che possa portarlo (come indicato dalla frase “il possessore deve essere” nel suo testo). Non puoi scartare volontariamente un bene o un artefatto posseduto da uno dei tuoi personaggi.

Trasferire una carta non è giocare quella carta, anche se ne devi pagare il costo crepuscolo. Il testo di gioco “Quando giochi” non è preso in considerazione quando si trasferisce una carta.

ERRATA

Il modo di giocare le carte seguenti è cambiato da quando sono state stampate per la prima volta. Quando Decipher ristamperà tali carte nei set futuri, il loro testo sarà corretto. Fino a quel momento, queste carte dovrebbero essere giocate come segue:

LIBRO DI MAZARBUL 0 P 7

Racconto. Il portatore deve essere un Nano.
All'inizio di ogni fase della compagnia quando la compagnia è al sito 4 o superiore, puoi pescare una carta per ogni compagno Nano.

GIMLI, NANO DI EREBOR 1 U 12

Danno +1.
Compagnia: Se la zona del crepuscolo ha meno di 2 segnalini crepuscolo, aggiungi 2 per mettere una carta dalla tua mano in fondo al mazzo.

OCCHI CHE VEDONO LONTANO 1 C 43

Questa condizione degli Elfi è unica (**•Occhi che Vedono Lontano**).

IL REGALO DELLE BARCHE 1 U 46

Per giocarla, sforza un Elfo alleato. Giocala nella tua area di supporto. Quando la Compagnia si muove da un fiume durante la fase della compagnia, il limite dei movimenti per questo turno è +1.

LO SPECCHIO DI GALADRIEL 1 R 55

Giocalo nella tua area di supporto. Aggiungi +1 alla forza di ogni Elfo alleato la cui casa sia il sito 6.

Manovra: Se un avversario ha almeno 7 carte in mano, sforza Galadriel per guardare 2 di quelle carte a caso della mano. Scartane una e reinserisci l'altra.

VERSATILITÀ DI UN RAMINGO 1 U 113

Manovra: Sforza un Ramingo che si trova presso un fiume o una foresta per rendere esausto un servitore.

MAPPA DI THRÓR 1 R 318

Giocala nella tua area di supporto.
Compagnia o Raccolta: Sforza 2 Hobbit e scarta la Mappa di Thrór per giocare il prossimo sito della compagnia (sostituendo il sito dell'avversario se necessario).

LIBRO DI MAZARBUL 3 R 1

Fai riferimento alla voce **Libro di Marzabul, 0 P 7**.

DOVREMO AVANZARE CON CAUTELA 3 C 48

Risposta: Se la compagnia si muove durante la fase di raccolta, sforza due volte un compagno * per aggiungere +1 al costo crepuscolo di ogni servitore fino alla prossima fase di raccolta.

NUOVE REGOLE PER LE DUE TORRI FORMATI

Ogni partita ha ora uno dei seguenti formati:

- Blocco Torri (solo carte dei set 4, 5 e 6)
- Blocco Compagnia (solo carte dai set 1, 2 e 3)
- Open (tutte le carte sono permesse, eccetto i siti del blocco Compagnia)

MAZZO AVVENTURA

I siti forniti nel set base *Le Due Torri* hanno dei numeri del sito identificati dal simbolo della torre (♣). Il mazzo dei siti di *Le Due Torri* è numerato da 1♣ a 9♣, esattamente come il mazzo dei siti de *La Compagnia dell'Anello* è numerato da 1 a 9.

Questa è un'alternativa rispetto ai siti dei primi tre set, non una loro estensione. Durante la partita ci saranno sempre solo 9 siti nel mazzo avventura.

Non puoi mescolare nello stesso mazzo avventura siti appartenenti a blocchi diversi.

CAMMINO DELL'AVVENTURA

I siti del set *Le Due Torri* hanno un identificatore di sito: il simbolo della torre ♣. I siti del blocco Compagnia non hanno tale simbolo, e dunque hanno un identificatore "vuoto".

Grande Sala ha un numero del sito di 6 e un identificatore del sito ♣ (blocco Torri). Anche Valle di Dimrill ha un numero del sito di 6, ma nessun identificatore del sito (il che significa che fa parte del blocco Compagnia).

Servitori

Per giocare i servitori, utilizza solamente il numero del sito, e non l'identificatore del sito.

Un Orco di Moria è vagante sia al sito 3 (blocco Compagnia) che al sito 3♣ (blocco Torri).

Alleati

Per la casa degli alleati, utilizza l'identificatore del sito. Un alleato del blocco Compagnia non ha una casa nel blocco Torri.

La casa di Elrond è il sito 3, non 3♣.

Testo di gioco

Quando un numero del sito è espressamente menzionato nel testo di gioco, quel numero utilizza l'identificatore del sito.

Segretezza degli Hobbit (Schermaglia: Ai siti da 1 a 5, cancella una schermaglia che coinvolga un Hobbit. In un qualsiasi altro sito, aggiungi +2 alla forza di un Hobbit.) non può cancellare una schermaglia nel blocco Torri. Tuttavia, questa carta aggiunge il suo bonus alla forza in qualunque sito de Le Due Torri.

PAROLE CHIAVE

Parole Chiave 'Scariche'

Le nuove parole chiave scariche sono campo di battaglia, Esterling, Ent, macchina da guerra, Sudrone, valoroso, villico.

Parole Chiave 'Cariche'

Le nuove parole chiave cariche sono Imboscata, Legato all'Anello, Non Legato, e Senza Fretta.


Imboscata. Quando il giocatore dei Popoli Liberi assegna uno dei suoi personaggi a una schermaglia con un servitore che abbia la parola chiave **imboscata** ●, il giocatore Ombra che possiede tale servitore può aggiungere ●.

*Se il tuo Sudrone con **imboscata** ● è assegnato dal giocatore dei Popoli Liberi, puoi aggiungere due segnalini alla zona del crepuscolo.*

Legato all'Anello e Non legato. Solo i compagni possono essere non legati o Legati all'Anello (quindi né gli alleati né i

servitori). Ogni compagno privo della parola chiave Legato all'Anello è un compagno non legato.

Eccezione: Tutte le versioni di Frodo e Sam sono Legate all'Anello.



Senza Fretta è una parola chiave carica che si trova sugli Ent e che significa, “Questo alleato può partecipare al tiro degli arcieri o alle schermaglie solo nella sua casa o quando una carta  gli permette di farlo.”

CONTROLLO DI UN SITO




I giocatori Ombra possono ora prendere il controllo dei siti del cammino dell'avventura, e i Popoli Liberi possono liberare i siti controllati. Vari effetti delle carte si riferiscono ai siti controllati.

Controllare

I giocatori Ombra possono ora utilizzare gli effetti delle carte per prendere il controllo dei siti. Un giocatore Ombra può prendere il controllo di un sito sul cammino dell'avventura solo se questo è stato passato da tutti i giocatori. Un sito è stato passato quando tutti i segnalini giocatore si trovano su siti che hanno un numero del sito più alto.

Quando tutti i segnalini giocatore si trovano sul sito 2  o più alto, puoi prendere il controllo del sito 1 .

Quando un giocatore Ombra prende il controllo di un sito, deve essere scelto il sito sul cammino dell'avventura con il numero del sito più basso.

Un avversario controlla già il sito 1  e tutti i segnalini giocatore si trovano al sito 4  o più alto, per cui devi prendere il controllo del sito 2 .



Quando prendi il controllo di un sito, piazzalo nella tua area di supporto, in orizzontale. Molti effetti delle carte del set base *Le Due Torri* dipendono dal numero di siti che controlli. Un sito che controlli è sempre attivo, e il suo testo di gioco funziona come sul cammino dell'avventura. Un sito del quale prendi il controllo durante il turno di un altro giocatore è ancora attivo durante il tuo turno.

Liberare

Un giocatore dei Popoli Liberi può avere un effetto di una carta che gli permette di liberare un sito. Può essere liberato solo un sito controllato da un altro giocatore (cioè che si trovi nell'area di supporto di un altro giocatore). Non puoi liberare un sito che si trovi nel cammino dell'avventura o in un mazzo avventura, o un sito controllato da te.

Quando liberi un sito, rimettilo al suo posto nel cammino dell'avventura. Tutte le carte che si trovavano su questo sito vanno scartate. Devi liberare per primo il sito che abbia il numero del sito più alto tra quelli controllati da uno dei tuoi avversari. (Se sei tu a controllare il sito con il numero del sito più alto, devi liberare il secondo sito più alto controllato da un avversario).

SEGNALINI CULTURA

Alcune condizioni nel set di *Le Due Torri* ti dicono “piazza un segnalino  su questa carta” (o “un segnalino ,” e così via).

Puoi utilizzare un qualunque segnalino adatto allo scopo. Questi segnalini non devono essere di un colore preciso. Puoi utilizzare gli stessi segnalini che usi per i fardelli o per le ferite, dal momento che questi segnalini non vanno piazzati sulle carte dei personaggi.

SOTTOTITOLI

Alcuni beni, artefatti e condizioni hanno un sottotitolo. Essi funzionano in modo identico ai sottotitoli delle carte personaggio.

Le carte Bastone di Gandalf, Bastone da Passeggio e Bastone di Gandalf (nessun sottotitolo) rappresentano lo stesso oggetto.

A CAVALLO

Alcune carte utilizzano il termine “a cavallo” nel testo di gioco, il che significa: “che porta un bene di classe cavalcatura.”

DOV'È GOLLUM?

Dal momento che il set base de *Le Due Torri* è pubblicato prima dell'uscita ufficiale del film su cui si basa, non possiamo anticipare elementi della trama.

Troverete Gollum e molti altri personaggi e scene dal film nei primi due set di espansione del 2003: *La Battaglia del Fosso di Helm* a marzo e *Gli Ent di Fangorn* a luglio.

INFORMAZIONI PER I COLLEZIONISTI

Il set base *Le Due Torri*™ per il gioco di carte collezionabili *Il Signore degli Anelli*™ è distribuito in *mazzi base* da 63 carte (ce ne sono di due tipi diversi), *set base deluxe* da 74 carte, e *bustine* da 11 carte.

Ogni bustina da 11 carte contiene 1 carta rara e un misto di 10 carte tra comuni e non comuni.

Sessanta carte presenti nel tuo mazzo base o nel set base deluxe sono *fisse*, ossia troverai queste stesse carte in ognuno di questi tipi di mazzi. Le 74 carte di un set base deluxe includono una bustina da 11 carte.

La collezione completa de *Le Due Torri* è costituita da 365 carte: 121 rare, 121 non comuni, 121 comuni; più due carte speciali reperibili solo nei mazzi base.

Nell'angolo in basso a destra di ogni carta, troverai un codice come, per esempio, "4 R 12". Il primo numero è quello del set, il 4 indica il set *Le Due Torri*.

La lettera è il codice di rarità, **R** sta per rara, **U** sta per *non comune*, **C** sta per *comune*, e **P** per *speciale*. L'ultimo numero è il numero di quella carta all'interno della collezione.

LE DUE TORRI™ SET BASE LISA DELLE CARTE

L'Unico Anello

- 1 R L'Unico Anello, La Risposta a Tutti gli Enigmi
- 2 C L'Unico Anello, L'Anello Dominante

Dunland Cultura

- 3 C Collera
- 4 C Banda di Uomini Selvaggi
- 5 C Bruciate Ogni Villaggio
- 6 R Minaccia Costante
- 7 C Furia Oscura
- 8 U Morte ai Testapaglia
- 9 U Incendiario Dunlandiano
- 10 C Brigante Dunlandiano
- 11 U Saccheggiatore Dunlandiano
- 12 C Pazzo Dunlandiano
- 13 U Razziatore Dunlandiano
- 14 C Predone Dunlandiano
- 15 C Distruttore Dunlandiano
- 16 C Ladro Dunlandiano
- 17 C Selvaggio Dunlandiano
- 18 C Guerriero Dunlandiano
- 19 R Pelli
- 20 R Capo delle Colline
- 21 C Banda delle Colline
- 22 R Orda delle Colline
- 23 R Torma delle Colline
- 24 U Folla delle Colline
- 25 C Tribù delle Colline
- 26 C Ascia di Ferro
- 27 U Vivere tra le Rocce
- 28 U Nessuna Difesa
- 29 R Nessun Rifugio
- 30 R Nessuna Ritirata

- 31 U Sull'Isen
- 32 R Saccheggia gli Sconfitti
- 33 R Saruman, Agitatore di Folle
- 34 U Popolo Segreto
- 35 R Scia di Distruzione
- 36 U Mazza da Guerra
- 37 C Grido di Battaglia del Dunland
- 38 U Uomo Selvaggio
- 39 R Razzia degli Uomini Selvaggi
- 40 R Wulf, Capotribù Dunlandiano

Nani Cultura

- 41 R Ascia di Erebor
- 42 C La Miglior Compagnia
- 43 U Vieni Qui Amico
- 44 C La Cortesia Nel Mio Palazzo
- 45 R Lungimiranza dei Nani
- 46 R Il Mio Cuore si Rinfranca Sempre
- 47 U Dall'Armeria
- 48 R Gimli, Portatore della Ciocca
- 49 C Gimli, Ospite Non Invitato
- 50 C Ecco della Buona Roccia
- 51 C Khazâd Ai-mênu
- 52 R La Mia Ascia è Scalfita
- 53 U Il Più Veloce Possibile
- 54 R Riposo nel Buio della Notte
- 55 R Ascia Instancabile
- 56 C Cercare in Lungo e in Largo
- 57 U Forte e Robusto

Elfi Cultura

- 58 R Alleanza Riformata
- 59 U Freccia e Lama
- 60 U Lame Sguainate
- 61 R Compagnia di Arcieri
- 62 U Arco Elfico

- ❑ 63 U Spilla Elfica
- ❑ 64 C Spada Elfica
- ❑ 65 R Erethón, Luogotenente del Naith
- ❑ 66 U Frece Piumate
- ❑ 67 C Fereveldir, Figlio di Thandronen
- ❑ 68 C Ferevellon, Figlio di Thandronen
- ❑ 69 R Conteggio Finale
- ❑ 70 C Acciaio Scintillante
- ❑ 71 C Haldir, Emissario dei Galadhrim
- ❑ 72 R Luogo di Morte
- ❑ 73 R Legolas, Cacciatore Intrepido
- ❑ 74 C Legolas, Amico Elfico
- ❑ 75 R Lembas
- ❑ 76 C Guardiano di Lórien
- ❑ 77 U Lórien è la Benvenuta
- ❑ 78 C Spadaccino di Lórien
- ❑ 79 R Notte senza Fine
- ❑ 80 U Ordulus, Giovane Guerriero
- ❑ 81 U Pengedhel, Guerriero del Naith
- ❑ 82 U Forza delle Armi
- ❑ 83 C Fuoco di Supporto
- ❑ 84 R Muro di Spade
- ❑ 85 C Thandronen, Protettore Veterano
- ❑ 86 U Thónnas, Capitano del Naith
- ❑ 87 C Coraggio

Gandalf Cultura

- ❑ 88 U Mirate il Bianco Cavaliere
- ❑ 89 R Gandalf, Grigiomanto
- ❑ 90 C Gandalf, Lo Stregone Bianco
- ❑ 91 R Bastone di Gandalf, Bastone da Passeggio
- ❑ 92 R Si Eresse Improvvisamente
- ❑ 93 C Abbi Pazienza
- ❑ 94 R Ascoltami
- ❑ 95 R Nei Tunnel Oscuri
- ❑ 96 U Ferma La Tua Lingua Biforcuta
- ❑ 97 C A Lungo Caddi

- ❑ 98 C Mithrandir, Mithrandir!
- ❑ 99 U Rombo di Tuono
- ❑ 100 R Ombromanto
- ❑ 101 U Ceppi e Rovi
- ❑ 102 C Il Dovere non è Stato Compiuto
- ❑ 103 R Barbalbero, Nato dalla Terra
- ❑ 104 C Barbalbero, L'Essere Vivente Più Antico
- ❑ 105 C Nelle Viscere della Terra
- ❑ 106 R Un Felice Incontro Davvero!
- ❑ 107 R Finestre in un Muro di Pietra
- ❑ 108 U Stregoneria, Davvero!

Gondor Cultura

- ❑ 109 C Aragorn, Erede di Elendil
- ❑ 110 U Fitta Pioggia di Frece
- ❑ 111 R Boromir, Mio Fratello
- ❑ 112 C Guanti di Boromir
- ❑ 113 C Maledetti!
- ❑ 114 U Damrod, Ramingo di Ithilien
- ❑ 115 C Difendiamolo e Speriamo
- ❑ 116 R Faramir, Capitano di Gondor
- ❑ 117 C Faramir, Figlio di Denethor
- ❑ 118 R Arco di Faramir
- ❑ 119 R Mantello di Faramir
- ❑ 120 R Lo Stagno Proibito
- ❑ 121 R Foreste dell'Ithilien
- ❑ 122 C Ramingo di Gondor
- ❑ 123 U Scelta Difficile
- ❑ 124 R Aiuto nel Dubbio e nel Bisogno
- ❑ 125 R Henneth Annún
- ❑ 126 U Trappola dell'Ithilien
- ❑ 127 U Mablung, Soldato di Gondor
- ❑ 128 C Un Nuovo Scopo
- ❑ 129 C Esploratore
- ❑ 130 C Ramingo dell'Ithilien
- ❑ 131 C Arco del Ramingo
- ❑ 132 U Spada di Ramingo, Lama di Aragorn

- ❑ 133 R Rovine di Osgiliath
- ❑ 134 C Spada di Gondor
- ❑ 135 C Guerra e Coraggio

Isengard Cultura

- ❑ 136 U Squadra d'Avanguardia Uruk
- ❑ 137 C Attacco al Fosso di Helm
- ❑ 138 U Gruppo di Arcieri Uruk
- ❑ 139 R Esiliato
- ❑ 140 R Aldilà di Ogni Speranza
- ❑ 141 C Oltre le Montagne Oscure
- ❑ 142 C Spada Corta e Larga
- ❑ 143 U Riportarli Vivi
- ❑ 144 R L'Incendio dell'Ovestfalda
- ❑ 145 C Nube di Frece
- ❑ 146 R Scendete
- ❑ 147 U Fuoco di Copertura
- ❑ 148 U Fino all'Ultimo Bambino
- ❑ 149 R Respinti
- ❑ 150 R Balestrieri d'Elite
- ❑ 151 C Ferocia
- ❑ 152 U Tornare Indietro
- ❑ 153 C Gríma, Figlio di Galmód
- ❑ 154 R Gríma, Vermilinguo
- ❑ 155 U SeguirLa Passo a Passo
- ❑ 156 C Uccideteli Ora
- ❑ 157 R Stregoneria
- ❑ 158 R Luogotenente di Orthanc
- ❑ 159 U Molti Enigmi
- ❑ 160 R Mauhúr, Capo Pattuglia
- ❑ 161 U Gli Uomini Cadranno
- ❑ 162 R Un Nuovo Potere Sta Crescendo
- ❑ 163 R Nessuna Alba per gli Uomini
- ❑ 164 R Campione di Orthanc
- ❑ 165 C Guerriero di Orthanc
- ❑ 166 R Il Palantír di Orthanc, La Settima Pietra Veggente
- ❑ 167 R Saccheggio di Rohan
- ❑ 168 R Corsa attraverso il Mark

- ❑ 169 R Comandante dei Tiratori
- ❑ 170 U Schiere Innumerevoli
- ❑ 171 R Riposate, finché Potete
- ❑ 172 R Rohan è Mia
- ❑ 173 R Saruman, Nero Traditore
- ❑ 174 R Bastone di Saruman, Strumento da Stregone
- ❑ 175 C Ancora Arrivano
- ❑ 176 R Uglúk, Servitore di Saruman
- ❑ 177 R Spada di Uglúk
- ❑ 178 C Unferth, Guardia del Corpo di Gríma
- ❑ 179 R Banda d'Assalto Uruk
- ❑ 180 C Assediante Uruk
- ❑ 181 C Inseguitore Uruk
- ❑ 182 U Truppa di Balestrieri Uruk
- ❑ 183 C Balestriere Uruk
- ❑ 184 C Difensore Uruk
- ❑ 185 C Uruk Fanatico
- ❑ 186 R Seguace Uruk
- ❑ 187 C Fante Uruk
- ❑ 188 U Cacciatore Uruk
- ❑ 189 C Corridore delle Pianure
- ❑ 190 C Persecutore Uruk
- ❑ 191 C Retroguardia Uruk
- ❑ 192 C Regolare Uruk
- ❑ 193 C Corridore Uruk
- ❑ 194 U Perlustratore Uruk
- ❑ 195 C Cercatore Uruk
- ❑ 196 C Lancia Uruk
- ❑ 197 C Uruk in Agguato
- ❑ 198 C Assaltatore Uruk
- ❑ 199 R Miliziano Uruk
- ❑ 200 R Avanguardia Uruk
- ❑ 201 U Uruk Veterano
- ❑ 202 U Banda di Uruk-hai
- ❑ 203 R Orda di Uruk-hai
- ❑ 204 C Predatore Uruk-hai
- ❑ 205 U Branco di Uruk-hai

- ❑ 206 C Pattuglia di Uruk-hai
- ❑ 207 C Predoni Uruk-hai
- ❑ 208 U Vendetta
- ❑ 209 R Tiro a Raffica
- ❑ 210 C Siamo gli Invincibili Uruk-hai
- ❑ 211 R Armi di Isengard
- ❑ 212 C Sfinito
- ❑ 213 R Che Cosa Avete Scoperto?
- ❑ 214 R Dove l'ha messa Gríma?
- ❑ 215 R Ferito

Predoni Cultura



- ❑ 216 U Freccia dal Sud
- ❑ 217 U Lancieri del Deserto
- ❑ 218 R Legione del Deserto
- ❑ 219 R Signore del Deserto
- ❑ 220 U Soldato del Deserto
- ❑ 221 C Lanciere del Deserto
- ❑ 222 C Guerriero del Deserto
- ❑ 223 R Scoperto
- ❑ 224 C Uomo d'Ascia Esterling
- ❑ 225 R Capitano Esterling
- ❑ 226 C Guardia Esterling
- ❑ 227 C Fanteria Esterling
- ❑ 228 C Luogotenente Esterling
- ❑ 229 R Schermagliatore Esterling
- ❑ 230 U Truppa Esterling
- ❑ 231 R Emyr Muil Orientale
- ❑ 232 U Arciere d'Elite
- ❑ 233 U Senza Paura
- ❑ 234 U Attacco sul Fianco
- ❑ 235 C Radunarsi agli Ordini
- ❑ 236 U Urlo dell'Harad
- ❑ 237 R Landa dell'Ithilien
- ❑ 238 R Uomini dell'Harad
- ❑ 239 C Uomini di Rhûn
- ❑ 240 R Una Nuova Paura
- ❑ 241 C In Marcia
- ❑ 242 U Predoni dal'Est

- ❑ 243 R In Rapida Successione
- ❑ 244 R Reggimento degli Haradrim
- ❑ 245 R Arciere Sudrone
- ❑ 246 R Assassino Sudrone
- ❑ 247 R Arco Sudrone
- ❑ 248 C Tiratore Sudrone
- ❑ 249 U Comandante Sudrone
- ❑ 250 U Esploratore Sudrone
- ❑ 251 R Combattente Sudrone
- ❑ 252 C Guida Sudrone
- ❑ 253 U Sentinella Sudrone
- ❑ 254 C Soldato Sudrone
- ❑ 255 C Lancia Sudrone
- ❑ 256 R Truppa di Sudroni
- ❑ 257 R Veterani Sudroni
- ❑ 258 C Sudrone Errante
- ❑ 259 R Visione in Lontananza
- ❑ 260 C Colpo Mulinante
- ❑ 261 R Ira dell'Harad

Rohan Cultura



- ❑ 262 R Aldor, Soldato di Edoras
- ❑ 263 U Brego
- ❑ 264 U Ceorl, Cavaliere Esausto
- ❑ 265 C Cavaliere d'Elite
- ❑ 266 C Éomer, Figlio della Sorella di Théoden
- ❑ 267 R Éomer, Terzo Maresciallo del Riddermark
- ❑ 268 U Lancia di Éomer
- ❑ 269 R Éothain, Guida del Mark
- ❑ 270 C Éowyn, Dama di Rohan
- ❑ 271 R Éowyn, Figlia della Sorella di Théoden
- ❑ 272 R Spada di Éowyn
- ❑ 273 C Combattere per i Villici
- ❑ 274 R Zoccofuoco
- ❑ 275 U Avanti Eorlingas!
- ❑ 276 U Una Fortezza Mai Caduta

- ❑ 277 C Guma, Contadino delle Pianure
- ❑ 278 C Armatura di Maglia Pesante
- ❑ 279 R Helm! Helm!
- ❑ 280 U Herugrim
- ❑ 281 C Hlafwine, Bracciante del Villaggio
- ❑ 282 U Una Incarico Onorevole
- ❑ 283 C Cavallo di Rohan
- ❑ 284 R Cotta di Maglia del Re
- ❑ 285 U Léod, Pastore dell'Ovestfaldal
- ❑ 286 C Cavaliere di Rohan
- ❑ 287 C Cavalcatura del Cavaliere
- ❑ 288 C Lancia del Cavaliere
- ❑ 289 R Simbelmynë
- ❑ 290 R Rifornimenti del Mark
- ❑ 291 C Spada di Rohan
- ❑ 292 C Théoden, Figlio di Thengel
- ❑ 293 R Valli del Mark
- ❑ 294 R Deposito di Armi
- ❑ 295 U Weland, Fabbro del Riddermark
- ❑ 296 U Ben Immagazzinato
- ❑ 297 C Lavoro per la Spada

Contea Cultura



- ❑ 298 C Coppia di Conigli
- ❑ 299 R Dirupi dell'Emyn Muil
- ❑ 300 R Fuga
- ❑ 301 R Frodo, Mezzuomo Cortese
- ❑ 302 C Frodo, Viaggiatore Stanco
- ❑ 303 R Mantello di Frodo
- ❑ 304 R Avanzare e Andare Via
- ❑ 305 U Ottimo Lavoro
- ❑ 306 C Spada degli Hobbit
- ❑ 307 R Impaziente e Adirato
- ❑ 308 C Colpito alla Testa
- ❑ 309 U Luce Fioca
- ❑ 310 C Merry, Guida Esperta
- ❑ 311 R Merry, Hobbit Irrefrenabile
- ❑ 312 U Occupati di Ciò che ti Riguarda

- ❑ 313 R Pipino, Un Peso Inutile
- ❑ 314 C Pipino, Furfante dai Piedi Lanosi
- ❑ 315 R Sam, Giardiniere di Frodo
- ❑ 316 C Sam, Samwise il Coraggioso
- ❑ 317 R Zaino di Sam
- ❑ 318 U Sette ne Avevamo
- ❑ 319 C Tagliare le Sue Corde
- ❑ 320 U Magazzino
- ❑ 321 C Silenzioso e Veloce
- ❑ 322 C Scaldati un Po'

Sitos

- ❑ 323 U Muro Orientale di Rohan
- ❑ 324 U Poggi dell'Estemnet
- ❑ 325 U Burroni dell'Estemnet
- ❑ 326 U Paese dei Cavalli
- ❑ 327 U Pianure di Rohan
- ❑ 328 U Il Riddermark
- ❑ 329 U Emyr Muil Occidentale
- ❑ 330 U Tondovallo
- ❑ 331 U Estfaldal
- ❑ 332 U Foresta di Fangorn
- ❑ 333 U Pianure del Campo di Rohan
- ❑ 334 U Villaggio Rohirrim
- ❑ 335 U Campo Uruk
- ❑ 336 U Landa di Rohan
- ❑ 337 U Tumuli di Edoras
- ❑ 338 U Palazzo d'Oro
- ❑ 339 U Scuderie
- ❑ 340 U Strade di Edoras
- ❑ 341 U Sala del Trono
- ❑ 342 U Pianure dell'Ovestemnet
- ❑ 343 U Ered Nimrais
- ❑ 344 U Colline dell'Ovestemnet
- ❑ 345 U Monti Bianchi
- ❑ 346 U Rocce Bianche
- ❑ 347 U Fosso di Helm
- ❑ 348 U Mura Fossato

- ❑ 349 U Canello di Helm
- ❑ 350 U Cortile del Trombatorrione
- ❑ 351 U Parapetto del Trombatorrione
- ❑ 352 U Caverne d'Aglarond
- ❑ 353 U Grande Sala
- ❑ 354 U Armeria del Trombatorrione
- ❑ 355 U Entrata della Caverna
- ❑ 356 U Ponte del Trombatorrione
- ❑ 357 U Stanza del Re
- ❑ 358 U Anello di Isengard

- ❑ 359 U Valle dello Stregone
- ❑ 360 U Fortezza di Orthanc
- ❑ 361 U Balcone di Orthanc
- ❑ 362 U Biblioteca di Orthanc
- ❑ 363 U Stanza del Palantír

Carte Speciali

- ❑ 364 P Aragorn, Piedadalato
- ❑ 365 P Théoden, Sire del Mark

CONTATTARE LA DECIPHER I NEXUS EDITRICE

Visita il nostro sito web, mandaci una e-mail o telefonaci:

- sito web: decipher.com i nexusgames.com
- domande sulle regole: elrond@decipher.com
- servizio clienti e-mail: ccgcustomerservice@decipher.com / nexus@nexusgames.com
- telefono: +1.757.623.3600 / 05841-969482
- indirizzo: P.O. Box 56, Norfolk, VA, USA, 23501-0056 /
Via Calagrande 9, 55040, Capezzano Pianore (LU)
- Traduzione italiana a cura della Nexus Editrice



Visit: www.lordoftherings.net



NEW LINE CINEMA
An AOL Time Warner Company

© 2002 New Line Productions, Inc. Tutti i diritti riservati. TM The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises su licenza della New Line Productions, Inc. Tutti i diritti riservati. Decipher Inc. Authorized User. TM, ®, & © 2002 Decipher Inc., P.O. Box 56, Norfolk, Virginia U.S.A. 23501. Tutti i diritti riservati. Prodotto in Belgio. Traduzione italiana a cura della Nexus Editrice.

INDICE

A cavallo	29	Guarda / Mostra	23
Alleati	4, 12, 20	Imboscata	27
Area di supporto	12	Impilare	23
Artefatti	5, 12	Informazioni per i collezionisti	30
Azioni	17	L'Unico Anello	21
Azioni di fase	18	La Compagnia di partenza .	10
Azioni di Risposta	17	Liberare	29
Cammino dell'avventura . .	26	Limite dei movimenti	17
Carte attive	21	Limite delle carte	7
Carte Ombra	12	Lista delle carte	31
Chi inizia per primo?	8	Mazzo avventura	8, 26
Compagni	12	Mazzo di gioco	7
Controllo dei siti	28	Modificatori	23
Costi	18	Muovere le carte	23
Costruire il tuo mazzo	7	Organizzare il gioco	7
Credits	3	Parole chiave	27
Cultura	6	Portatore dell'Anello	7
Curare	6	Puntare per iniziare per primo.	8
Effetti	19	Regola del 4	11
Errata	24	Regola del 9	12
Fase d'assegnazione	14	Regolamento Base	2
Fase degli arcieri	13	Regolamento Deluxe	2
Fase dell'Ombra	12	Scartare	22
Fase della Compagnia	11	Segnalini cultura	29
Fase di manovra	13	Senza fretta	28
Fase di raccolta	16	Sequenza dei turni	11
Fase di schermaglia	15	Sequenza delle azioni	13
Feroce	16	Sforzare	6
Formati	26	Sottotitoli	29
Giocare la partita	11	Tipi di carte	3
Gollum	30	Trasferire	23
		Ucciso	6
		Unicità	21

LE DUE TORRI Regolamento Deluxe