

SEQUENZA DI GIOCO DEL REGOLAMENTO BASE

Rimuovi tutti i segnalini dalla zona del crepuscolo
Esegui le azioni indicate con “all’inizio di ciascuno dei tuoi turni”

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

Salta la fase di manovra per le Regole Base

4. Fase degli Arcieri

Esegui il tiro degli arcieri

5. Fase d’Assegnazione

Assegna i difensori

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

Esegui le azioni di **schermaglia**

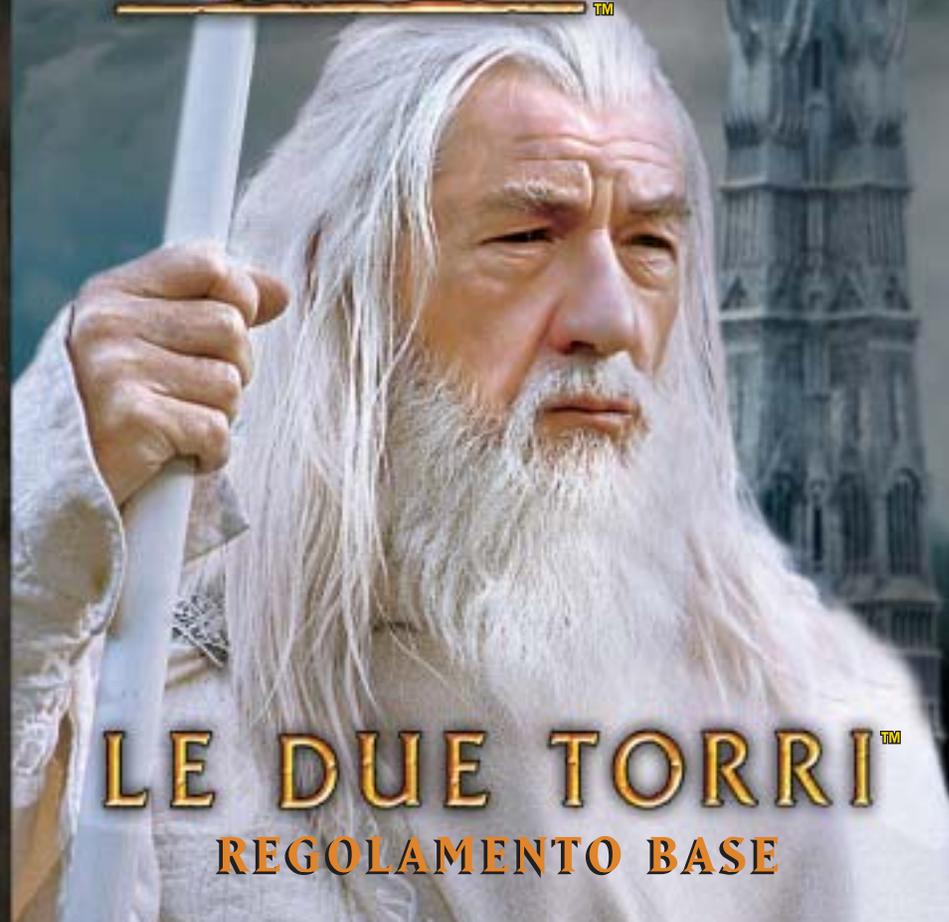
Risolvi quella schermaglia

7. Fase 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 in gioco

IL SIGNORE DEGLI ANELLI



LE DUE TORRI

REGOLAMENTO BASE

INDICE DEI CONTENUTI DEL REGOLAMENTO BASE

Prefazione	1
Regolamento Base	2
Regolamento Deluxe	2
Introduzione	3
Concetti Importanti	4
Tipologia delle Carte	4
Sigillo	9
Vitalità	9
Zona del Crepuscolo	12
Azioni di Fase	13
Eventi	14
Abilità Speciali	14
Quando, Ogni volta, e Mentre	14
Organizzare il Gioco	15
Giocare la Partita	17
Fase della Compagnia	18
Disposizione del Tavolo di Gioco	20-21
Fase dell'Ombra	23
Fase di Manovra	25
Fase degli Arcieri	25
Fase d'Assegnazione	27
Fase di Schermaglia	28
Sequenza delle Azioni	29
Feroce	31
Fase di Raccolta	31
Vincere la Partita	33
Altre Regole Importanti	34
Indice	40
Contattare la Decipher	3° di copertina

IL SIGNORE DEGLI ANELLI™

GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI

LE DUE TORRI™

REGOLAMENTO BASE

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 questo regolamento per farti iniziare... e poi potrai mostrare ai tuoi amici come imparare a giocare!

Questo **Regolamento Base** e la relativa confezione di 60 carte sono stati progettati per nuovi giocatori come te. Abbiamo aggiunto ulteriori esempi e spiegazioni delle regole base per aiutare i giocatori novizi per i GCC a imparare a giocare.

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 tuo mazzo, come se fossi un neofita per i GCC. Poi prendi il **Regolamento Deluxe** e alcune buste d'espansione per provare la profondità e la strategia del gioco completo.

Se hai giocato con questo gioco prima...

Questo **Regolamento Base** descrive un gioco semplificato per giocatori nuovi. Non ti preoccupare se non trovi una regola o due... Fanno ancora parte del regolamento! Non c'è niente di nuovo per te qui, se già sai come giocare, anche se questo è un regolamento ideale per iniziare un amico al gioco. Controlla il **Regolamento Deluxe**, per scoprire cosa ci sia di nuovo per i giocatori esperti nel set *Le Due Torri*.

REGOLAMENTO BASE

Il Regolamento Base è presente in ogni mazzo base di *Le Due Torri* o in ogni Mazzo Deluxe. Le 60 carte presenti nel mazzo base sono state ideate e assemblate per funzionare con questo regolamento, ma le tre carte rare nel tuo mazzo base potrebbero avere un testo di gioco che non è spiegato in questo Regolamento Base.

Se questa è la tua prima esperienza con questo gioco di carte collezionabili, dovresti mettere da parte le tue carte rare. Le carte rare hanno una “R” nelle loro informazioni collezionistiche nell’angolo destro in basso.

Il Regolamento Base descrive come giocare una partita tra due o più giocatori che abbiano un mazzo base di *Le Due Torri*. (Altri mazzi base de *Il Signore degli Anelli* GCC potrebbero avere un testo di gioco non spiegato in questo regolamento.)

REGOLAMENTO DELUXE

Molti concetti addizionali sono spiegati nel Regolamento Deluxe. Se hai giocato a *Il Signore degli Anelli* GCC prima, dovresti essere già a conoscenza della maggior parte delle regole.

Queste 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*, *Azione di raccolta*, e *Trasferimento*.

Comunque, ci sono alcune nuove regole introdotte per *Le Due Torri* che possono essere trovate solo nel Regolamento Deluxe. Queste includono cambiamenti al *mazzo avventura*, *il cammino dell’avventura*, *le parole chiave*, e nuove regole per il *controllo del sito*.

Puoi trovare il Regolamento Deluxe in un qualsiasi Mazzo Deluxe di *Le Due Torri*, disponibile presso il tuo negozio di fiducia.

Se non ti interessa, entrambi i Regolamenti (sia in Italiano che in Inglese) possono essere scaricati gratuitamente presso

2 *IL SIGNORE DEGLI ANELLI* Gioco di Carte Collezionabili

www.decipher.com. Per coloro che non abbiano accesso ad Internet, potrete richiedere che vi sia spedito via posta un Regolamento Deluxe (in Inglese). Scegliete A o B, poi spedite al PO box seguente:

- A) Per i residenti U.S.A. / Canada — Spedite \$1 U.S. e una busta preaffrancata.
- B) Al di fuori degli U.S.A. — Spedite un IRC e una busta busta con il vostro indirizzo completo. (International Reply Coupon sono disponibili presso un qualsiasi ufficio postale in tutto il mondo e devono essere convalidati e affrancati dal vostro ufficio postale in basso nell’angolo sinistro).

Two Towers Deluxe Rulebook, Decipher, P.O. Box 56, Norfolk, VA, USA 23501-0056.

(Disponibile con questa offerta via posta fino a esaurimento scorte.)

INTRODUZIONE

Molti giochi di carte hanno un unico mazzo di carte che non cambia mai, ma un gioco di carte collezionabili (ossia GCC) funziona in modo diverso. In un GCC, tu personalizzi il tuo mazzo da gioco, usando le carte della tua collezione.

Il Signore degli Anelli Gioco di Carte Collezionabili permette a due o più giocatori di ricreare le stesse avventure che Frodo Baggins, portatore dell’Unico Anello, affrontò nel suo fatidico viaggio da Hobbiville al Monte Fato per distruggere l’Anello.

Le carte di ogni giocatore includono la sua Compagnia — un gruppo di compagni, ognuno rappresentato da una carta differente. Altre carte rappresentano alleati, beni, artefatti, eventi, e condizioni che supportano e difendono la Compagnia.

Durante il turno di ogni giocatore, un segnalino che rappresenta la Compagnia di quel giocatore avanza lungo il cammino

LE DUE TORRI Regolamento Base

3

dell'avventura — una sequenza di siti, ognuno rappresentante lo scenario di un episodio dell'avventura. Tutti i giocatori, usando carte che possono essere giocate da un qualsiasi mazzo avventura, dividono lo stesso cammino dell'avventura.

Ogni volta che la Compagnia si muove, i servitori del male, giocati da uno o più avversari, possono attaccarla; questi servitori possono essere sostenuti da beni, artefatti, eventi, e condizioni giocati dal proprio possessore. Gli attacchi avranno successo o falliranno a seconda della forza relativa dei compagni e dei servitori.

I servitori del male diventeranno più numerosi quanto più la Compagnia si inoltrerà nelle Terre Selvagge della Terra di Mezzo, diventando un pericolo sempre crescente per la Compagnia e per lo stesso Portatore dell'Anello. In caso di grave necessità, il Portatore dell'Anello può salvarsi indossando l'Anello — ma questo lo sottopone a un pericolo maggiore, quello di soccombere sotto il peso dell'Anello, e perdere la partita.

Se la tua Compagnia sopravviverà alle sue avventure raggiungendo per prima l'ultimo sito, sarai il vincitore!

CONCETTI IMPORTANTI

TIPOLOGIA DELLE CARTE

Il Signore degli Anelli GCC ha tre tipi base di carte: Sito, Popoli Liberi, e Ombra. C'è anche l'Unico Anello, che è diverso, come tipo, da tutte le altre carte.

Carte Sito

Ogni giocatore ha un mazzo avventura composto da nove siti. Queste carte sono usate per indicare la progressione del Cammino della Compagnia.

Il mazzo avventura è tenuto separato dalle carte che vengono pescate e giocate durante la partita, che sono contenute nel mazzo di gioco.

Nel set base di *Le Due Torri*, i numeri di sito hanno uno speciale identificatore chiamato il simbolo della torre (🏰) per differenziarli dai siti dei set precedenti.

Rivendell è un sito 3, da un set precedente. Strade di Edoras è un sito 3 (🏰) dal set di Le Due Torri.



Carte Popoli Liberi

Le carte dei Popoli Liberi rappresentano le forze del bene. Ogni giocatore ha la sua Compagnia, costituita da un Portatore dell'Anello e altri compagni. Quando è il tuo turno, puoi giocare e usare le tue carte dei Popoli Liberi.

Le carte dei Popoli Liberi hanno un simbolo chiaro e circolare posto nell'angolo superiore sinistro.



Carte Ombra

Le carte Ombra rappresentano le forze del male e della corruzione. Quando è il turno di un avversario, puoi giocare e usare le tue carte Ombra per ostacolare quel giocatore.

Le carte Ombra hanno un simbolo scuro a forma di diamante nell'angolo superiore sinistro.

L'Unico Anello

Questa carta rappresenta l'unico, potentissimo oggetto che è il fulcro della storia de *Il Signore degli Anelli*. Al centro della carta sotto l'immagine, L'Unico Anello ha un suo sottotitolo. Il suo tipo di carta è "L'Unico Anello."

L'Unico Anello non è una carta dei Popoli Liberi e non è una carta Ombra.

PERSONAGGI (COMPAGNI, ALLEATI, SERVITORI)



Tutte le carte dei personaggi hanno la stessa disposizione.

Un **compagno** è un personaggio dei Popoli Liberi, membro della tua Compagnia.

Un **servitore** è un personaggio Ombra che attacca la Compagnia degli altri giocatori. (Le carte dei servitori hanno un numero di sito nella stessa posizione del sigillo mostrato sopra).

Un **alleato** è un personaggio dei Popoli Liberi che aiuta la tua compagnia (puoi trovare un alleato tra le carte rare del tuo mazzo base).

BENI, ARTEFATTI, EVENTI, CONDIZIONI



Un **bene** è un'arma, un'armatura, o un altro tipo d'oggetto usato da un personaggio.

Un **evento** è una carta giocata dalla tua mano che rappresenta un avvenimento importante, che scarti dopo averla usata.

Una **condizione** è una carta che rappresenta un cambiamento significativo nel mondo, rimane in gioco fino a quando qualcosa non la faccia scartare. A volte le condizioni sono giocate sui personaggi o sui siti.

Un **artefatto** è una carta che rappresenta un oggetto potente, speciale (puoi trovare un artefatto tra le carte rare del tuo mazzo base).

SITO



Il tuo mazzo avventura è costituito da nove siti. Ognuno di questi deve avere un numero del sito diverso, che vada dall'1 al 9. I siti Rifugio, numerati 3 o 6, hanno una sagoma colorata in modo differente rispetto agli altri siti.

CULTURA

La maggior parte delle carte appartengono a una specifica cultura. Il colore della carta, la sua struttura di fondo, e un'icona nell'angolo superiore a destra indicano la sua cultura.

Ti accorgerai che le carte provenienti dalla stessa cultura funzionano bene insieme. Separare le carte per cultura può rendere più facile costruire il tuo mazzo. Comunque, se lo desideri, il tuo mazzo può contenere carte provenienti da diverse culture.

Le carte dei Siti e L'Unico Anello non appartengono ad alcuna cultura.

Qui c'è una lista di tutte le culture (che sono al momento disponibili):

Carte dei Popoli Liberi

-  Nani
-  Elfi
-  Gandalf
-  Gondor
-  Rohan
-  Contea

Carte Ombra

-  Dunland
-  Isengard
-  Moria
-  Predoni
-  Spettri dell'Anello
-  Sauron

Non c'è bisogno che tu memorizzi questi nomi, perché le culture sono sempre indicate con simboli. Tutto quello che devi fare è confrontare le icone.

SIGILLO



Alcune carte dei personaggi dei Popoli Liberi hanno un'icona con un sigillo, posto nell'angolo in basso a sinistra. Le carte con lo stesso sigillo generalmente si assegnano bonus l'una con l'altra e funzionano bene nello stesso mazzo.

Ogni sigillo è basato su un personaggio principale. I sigilli presenti attualmente nella collezione sono Aragorn, Frodo, Gandalf e Théoden.

VITALITÀ

Tutti i personaggi nel gioco hanno la propria vitalità. Questa caratteristica rappresenta la vita, l'energia, il vigore e il desiderio di vivere di un personaggio.

Ferite

Quando un personaggio è ferito da un attacco nemico, la sua vitalità diminuisce. Per illustrare questo, poni un segnalino ferita sul personaggio. Le gemme di vetro (preferibilmente di colore rosso sangue) sono buoni segnalini per questo scopo. Le ferite

sono sempre assegnate sui personaggi una alla volta. Quando “ferisci un personaggio”, metti un solo segnalino su di lui.

Se una carta ti dice “Ferire 2 compagni,” devi scegliere due differenti compagni per ferirli una volta ognuno (non puoi ferire due volte un compagno).

Curare

Togliere un segnalino ferita da un personaggio significa farlo riposare o curarlo. Se il testo di gioco dice che puoi “curare un personaggio”, l’interpretazione di base per questa frase è quella di rimuovere una ferita.

Non puoi curare un personaggio che non abbia almeno una ferita (un personaggio ferito è un personaggio che abbia almeno un segnalino ferita).

Se una carta ti dice “Cura 2 compagni,” devi scegliere due differenti compagni per curarli una volta ognuno (non puoi curare due volte un compagno).

Generalmente, la tua Compagnia si può curare (rimuovere i segnalini ferita) solo presso un sito in cui sia presente la parola chiave **rifugio**. All’inizio del tuo turno, quando la tua Compagnia è in un rifugio, puoi curare fino a 5 ferite ai tuoi compagni (non un alleati).

Quando le regole dicono “puoi curare fino a 5 ferite ai tuoi compagni,” puoi scegliere di curare 5 differenti compagni una volta, o un compagno due volte e un altro tre volte, o in una qualsiasi altra combinazione. Non devi curare tutte le ferite in una volta, poiché dice “fino a 5,” che significa che puoi scegliere un qualsiasi numero, da zero a 5.

Ucciso

Quando il numero delle ferite subite da un personaggio è pari alla sua vitalità, quel personaggio viene immediatamente ucciso. Metti ogni personaggio dei Popoli Liberi (compagni e alleati) ucciso nella tua pila dei morti. La **pila dei morti** è separata e posta vicino alla tua pila degli scarti. Metti tutti i servitori uccisi nella tua pila degli scarti.

Quando hai un compagno unico o un alleato nella tua pila dei morti, non puoi giocare un’altra copia di quella carta o qualsiasi altra carta con lo stesso titolo. (Puoi giocare un’altra copia di una carta non unica che sia presente nella tua pila dei morti).

Una carta unica ha un puntino (•) nel suo titolo.

Quando scarti un compagno o un alleato per usare il suo testo di gioco o come risultato di qualche altro effetto, devi mettere quella carta nella pila degli scarti (non nella pila dei morti).

Sforzare

In alcune occasioni puoi **sforzare** un tuo personaggio, ponendo un segnalino ferita su quel personaggio per mostrare che quel personaggio ha compiuto un’azione, riducendo così la sua vitalità.

Sforzare un personaggio non è la stessa cosa che ferire un personaggio, sebbene entrambe queste cose comportino il piazzamento di un segnalino ferita. Le carte che prevengono una ferita possono non prevenire un segnalino ferita causato dallo sforzo.

Concettualmente, indossare armature ti proteggerà da un colpo di spada (prendere un segnalino ferita), ma non ti aiuterà a sollevare un pesante ingombro (prendere un segnalino di sforzo).

Una volta piazzato un segnalino ferita, sia se procurato dallo sforzarsi che dall’essere feriti, potrà essere curato da un qualsiasi effetto che curi una ferita.

Nessun giocatore può sforzare un personaggio che sia **esausto** (a una sola ferita dalla morte). Quel personaggio non può essere scelto come un personaggio che debba sforzarsi. Rendere esausto un personaggio significa sforzare quel personaggio tante volte quanto ti sia possibile.

Se una carta ti dice di rendere esausto un personaggio con una vitalità di 4 che abbia una ferita, allora puoi sforzare quel personaggio 2 volte piazzandoci sopra due segnalini ferita.

Un personaggio con una vitalità di 2 è esausto con un singolo segnalino. Un personaggio con una vitalità di 1 è sempre esausto.

LA ZONA DEL CREPUSCOLO

La zona del crepuscolo è un'area del tavolo di gioco in cui sono posti i segnalini crepuscolo. I segnalini nella zona del crepuscolo rappresentano quanto sia pericoloso il mondo per la Compagnia. Le gemme di vetro (preferibilmente nere) sono ottime come segnalini crepuscolo, ma qualsiasi altro segnalino andrà comunque bene. Tieni a portata di mano un buon numero di segnalini crepuscolo.

Costo Crepuscolo

Nell'angolo superiore sinistro di ogni carta dei Popoli Liberi e Ombra c'è il costo crepuscolo di quella carta. Corrisponde al numero di segnalini crepuscolo che deve essere aggiunto o rimosso dalla zona del crepuscolo per giocare quella carta.

Quando giochi una carta dei Popoli Liberi, devi **aggiungere** un numero di segnalini crepuscolo (dalla riserva) alla zona del crepuscolo, pari al costo crepuscolo di quella carta.

Quando il tuo avversario gioca una carta Ombra, deve **rimuovere** un numero di segnalini crepuscolo dalla zona del crepuscolo pari al costo crepuscolo di quella carta. Una carta Ombra non può essere giocata se il suo costo crepuscolo non può essere raggiunto con i segnalini disponibili nella zona del crepuscolo.

Nel testo di gioco delle carte troverai frasi come “Aggiungi ●” che significa, “Aggiungi 1 segnalino crepuscolo alla zona del crepuscolo”.

Devi soddisfare i requisiti per giocare una carta (o eseguire un'azione) prima di pagare i suoi costi.

Se un evento dei Popoli Liberi ti richiede di avvistare dei segnalini crepuscolo, devono essere là prima che tu aggiunga segnalini per pagare per il costo di quella carta.

AZIONI DI FASE

Prima di approfondire la conoscenza riguardante le diverse fasi del turno, devi sapere come certe azioni di gioco si colleghino a queste fasi per mezzo delle Azioni di Fase.

Durante ogni fase di un turno, uno o più giocatori possono eseguire azioni che utilizzino un'azione di fase che indichi il nome di quella fase. Questi termini sono stampati in grassetto e seguiti da due punti.

Ognuna di queste azioni ha effetto esclusivamente per la durata della fase indicata dall'azione di fase (a meno che non sia specificato diversamente).

*Gli effetti di un'azione di fase con la parola chiave **Schermaglia:** durano soltanto durante la fase di schermaglia in cui è giocata.*

Ogni azione di fase deve essere eseguita completamente prima che un'altra azione di fase possa essere eseguita. Le azioni di fase non possono essere combinate.

*Se una carta dice, “**Compagnia:** Gioca un Elfo dal tuo mazzo di gioco” e un'altra dice, “**Compagnia:** Gioca un Elfo per pescare una carta,” non puoi giocare un Elfo dal tuo mazzo di gioco per pescare una carta. Devi scegliere un'azione di fase o l'altra.*

Un'azione evidenziata dal termine “**Risposta:**” non è un'azione di fase. Le Risposte sono spiegate più avanti in questo stesso regolamento.

EVENTI

Ogni carta evento ha un'azione di fase che definisce quando puoi giocare quella carta dalla tua mano. Il testo di gioco su quell'evento può essere attivato solo una volta per ogni copia di quell'evento giocato. Non puoi giocare un evento (tranne che una risposta) durante una fase che non corrisponda a un'azione di fase.

Scarta un evento dopo averlo giocato, e prima di eseguire l'azione seguente. Anche dopo essere stato scartato, un evento ha spesso un effetto continuativo o ritardato fino alla fine della fase, o fino a quando non arriva una determinata fase o si verifica una certa condizione.

ABILITA' SPECIALI

Altri tipi di carte possono usare una parola in grassetto per indicare una parte del loro testo di gioco che è chiamata **abilità speciale**, e che può essere usata solamente mentre la carta è in gioco. (L'azione di fase definisce quando si possa fare tutto ciò).

Ogni abilità speciale è opzionale; non devi usarla se non vuoi farlo. Puoi usare ogni abilità speciale quante volte vuoi (anche ripetutamente nella stessa fase), fino a quando rispondi ai requisiti per l'abilità e paghi i suoi costi. Non puoi combinare abilità speciali.

QUANDO, OGNI VOLTA, E MENTRE

Alcune parole speciali o frasi che troverai nel testo di gioco amministrano la temporalità di un'azione, proprio come i nomi delle fasi per le azioni di fase. Tra queste sono comprese *quando*, *ogni volta*, e *mentre*; ognuna è descritta subito dopo con un esempio.

- **Quando** è usato se un effetto può attivarsi solo una volta. Per esempio, *Quando giochi questo bene, puoi pescare una carta*. Questo testo di gioco si attiva solo una volta, quando questa carta è giocata.
- **Ogni volta** è usato se un effetto può attivarsi più di una volta. Per esempio, *Ogni volta che giochi un bene o un artefatto su un tuo compagno, pesca una carta*. Se giochi un bene, questo testo di gioco si attiva una volta; se giochi un secondo bene, si attiva di nuovo, e così via.
- **Mentre** è usato se un effetto è continuo. Per esempio, *Mentre Merry porta un'arma, aggiungi +2 alla sua forza*. Quando giochi un'arma su Merry, questo testo di gioco si attiva; se quell'arma è scartata, allora questo testo di gioco si “disattiva.”

Ognuno di questi effetti ha un'*attivazione* che descrive che cosa lo faccia scattare. L'attivazione è sempre descritta prima, e normalmente seguita da una virgola.

ORGANIZZARE IL GIOCO

I giocatori hanno bisogno di una riserva di segnalini ferita (preferibilmente rossi) e di segnalini crepuscolo (preferibilmente neri). Ogni giocatore avrà anche bisogno di un segnalino giocatore (un segnalino di colore differente) che mostri dove sia collocata la sua Compagnia lungo il cammino dell'avventura.

Mazzo Avventura

Prendi tutte e 9 le tue carte sito e piazzale a faccia in giù in una pila sul tavolo. Questo è il tuo Mazzo Avventura.

Nessun altro giocatore può guardare il tuo mazzo avventura durante il gioco.

Non è necessario che tu tenga il mazzo avventura in un particolare ordine. Puoi cercare al suo interno una qualunque carta sito di cui tu abbia bisogno.

Se un sito viene sostituito, prendi il vecchio sito dal cammino dell'avventura e rimettilo nel mazzo avventura del suo proprietario.

Poiché solo una carta con un determinato numero di sito è in gioco nel cammino dell'avventura, puoi vedere facilmente chi sia il proprietario, basta vedere quale sia il mazzo dell'avventura da cui manchi una carta sito con quel numero.

Chi inizia per primo?

Determina a caso chi inizi per primo. Il primo giocatore piazza la sua copia del sito 1 (dal proprio mazzo avventura) sul tavolo per iniziare il cammino dell'avventura. Ogni giocatore piazza il proprio segnalino su quella carta sito.

Piazzate il cammino dell'avventura su una parte del tavolo, opposta a quella dove è posta la zona del crepuscolo (vedi la disposizione del tavolo di gioco a pagg. 20-21). Ciò lascia spazio al centro del tavolo per i servitori.

La Compagnia di partenza

Prendi una copia di ognuna delle carte indicate qui sotto (dipende da quale mazzo base possiedi). Mettile a faccia in su sul tavolo, con Frodo che indossa L'Unico Anello (mettilo sotto Frodo con il suo titolo ben in mostra).

Mazzo Base Théoden: Éowyn, Éomer, Frodo, L'Unico Anello

Mazzo Base Aragorn: Aragorn, Frodo, L'Unico Anello

Mazzo Base Deluxe: Gandalf, Frodo, L'Unico Anello

Non piazzare segnalini nella zona del crepuscolo per le carte che compongono la tua compagnia di partenza.

Mazzo di gioco

Il resto delle tue carte costituiscono il tuo mazzo di gioco. Mescola il tuo mazzo di gioco, dai all'avversario alla tua destra la possibilità di tagliarlo, e pesca otto carte per formare la tua mano di partenza.

Nota: Se in un qualsiasi momento resti senza carte nel tuo mazzo di gioco, puoi rimescolare la tua pila degli scarti per dar vita a un nuovo mazzo di gioco. Puoi fare questo solo una volta per partita. **Quando giochi usando le regole del Regolamento Deluxe, non puoi rimescolare il tuo mazzo di gioco.**

Sommario per l'Organizzazione del gioco

- Ogni giocatore piazza il proprio mazzo avventura sul tavolo.
- Determinare a caso chi inizia per primo.
- Il primo giocatore piazza il sito 1.
- Ogni giocatore mette il proprio segnalino giocatore sul sito 1.
- Ogni giocatore piazza la propria compagnia di partenza sul tavolo.
- Ogni giocatore mescola il proprio mazzo di gioco e pesca 8 carte.

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 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)

SEQUENZA DI GIOCO

Quando il tuo turno inizia, devi rimuovere tutti i segnalini dalla zona del crepuscolo. (La zona del crepuscolo inizia la partita vuota, non c'è dunque bisogno di svuotarla durante il primo turno di gioco).

Puoi quindi eseguire le azioni indicate con “all’inizio di ciascuno dei tuoi turni”. Ognuna di queste azioni deve essere eseguita solo una volta per turno.

I. FASE DELLA COMPAGNIA

Durante la tua fase della Compagnia, puoi eseguire le azioni della Compagnia, tra cui giocare la maggior parte delle carte dei Popoli Liberi. Infine, devi muovere la tua Compagnia in avanti lungo il cammino dell'avventura.

Eseguire le azioni della Compagnia

Se sei il giocatore dei Popoli Liberi, puoi eseguire le azioni della Compagnia durante questa fase, in qualsiasi ordine.

Due azioni della Compagnia sono sempre permesse:

- Giocare i compagni, alleati, beni, artefatti o condizioni dei Popoli Liberi dalla tua mano sul tavolo.
- Avvistare un compagno unico o un alleato unico e scartare una carta dalla tua mano con lo stesso titolo (può avere un differente sottotitolo) per curare quel personaggio.

Una carta unica ha un puntino (•) nel suo titolo.

Puoi trovare altre azioni della Compagnia tra gli eventi che compongono la tua mano, o come abilità speciali sulle carte che sono già in gioco.

Pagare i costi

Per giocare una carta dei Popoli Liberi, aggiungi un numero di segnalini crepuscolo alla zona del crepuscolo pari al costo crepuscolo di quella carta.

Giocare i compagni

Gioca le carte dei compagni in fila, vicino agli altri membri della tua Compagnia già presenti in gioco.

Non puoi giocare una carta dalla tua mano per sostituire un'altra carta in gioco, anche se queste carte hanno lo stesso titolo o rappresentano lo stesso personaggio.

Giocare beni e artefatti

Gioca i beni e gli artefatti dei Popoli Liberi sotto un personaggio, con il bordo sinistro della carta, in cui sono collocati il suo titolo e il **bonus alla caratteristica**, ben visibile (il modificatore per la forza e/o la vitalità del personaggio, costituito da un segno più seguito da un numero, come “+2”).

Alcuni beni giocali nella tua area di supporto (una fila di carte dietro la tua compagnia, vedi disposizione del tavolo di gioco a pagg. 20-21).

Classe

Ogni personaggio può possedere solo un bene o artefatto di ogni classe per volta. Per esempio, un personaggio può possedere solo un'arma da mischia, solo un'arma da tiro, solo un'armatura e solo un mantello, e solo un bastone.

Alcuni artefatti e beni non appartengono ad alcuna classe. Non c'è un limite al numero di questi artefatti e beni che un personaggio possa trasportare.

Giocare le condizioni

Gioca le condizioni dei Popoli Liberi o sotto un personaggio (come un bene, se la carta dice: “Il possessore deve essere...”) o nella tua area di supporto, com'è indicato nel testo di gioco della carta condizione.

IL SIGNORE DEGLI ANELLI

DEGLI ANELLI
GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI



SERVITORI DELL'AVVERSAIO



ZONA DEL CREPUSCOLO



MAZZO AVVENTURA



CAMMINO DELL'AVVENTURA

TUA COMPAGNIA



AREA DI SUPPORTO



MAZZO DI GIOCO

PILA DEGLI SCARTI

PILA DEI MORTI



Muovere la tua Compagnia

Durante ogni tua fase della Compagnia, quando hai finito di eseguire le azioni della Compagnia, questa deve muoversi avanti fino al sito successivo lungo il cammino dell'avventura.

Tutti i giocatori usano lo stesso cammino dell'avventura con i loro segnalini giocatore. Le carte che costituiscono il cammino dell'avventura sono prese dai mazzi avventura dei giocatori. C'è soltanto un sito 1 in gioco (sul cammino dell'avventura), un sito 2, e così via.

Un nuovo sito è aggiunto al cammino solo quando una compagnia di un giocatore è pronta a muoversi al sito successivo e non ci sono carte sito disponibili sul cammino dell'avventura per quel movimento.

Come muovere

Poni il tuo segnalino giocatore sul sito successivo del cammino dell'avventura. Se non c'è ancora il sito (come succede al primo giocatore nel primo turno), un nuovo sito deve essere giocato dal mazzo avventura di uno dei giocatori Ombra.

Disponi i nuovi siti in ordine a seconda del numero di sito. Quando il primo giocatore muoverà per la prima volta, piizzerai un sito con il numero 2.

Per determinare quale giocatore debba porre il nuovo sito del cammino dell'avventura, guarda la carta del sito dal quale ti stai muovendo. Ogni sito ha una freccia in basso al centro della carta. Questa indica chi debba giocare il nuovo sito,  significa il giocatore Ombra alla tua destra e  il giocatore Ombra alla tua sinistra. (In una partita a due, c'è solo un giocatore Ombra alla volta, perciò sarà ovviamente quel giocatore a porre il nuovo sito).

Quando muovi il tuo segnalino giocatore al sito successivo, per prima cosa esegui eventuali azioni provocate dalla partenza dal sito precedente. Poi esegui le azioni che dicono, "Quando la compagnia si muove..." Infine esegui le azioni che avvengono per aver mosso nel nuovo sito. Questo comprende l'aggiunta alla zona del crepuscolo di un numero di segnalini pari al numero Ombra del sito su cui ti muovi.

Inoltre, per ogni compagno della tua Compagnia, devi aggiungere un segnalino alla zona del crepuscolo ogni volta che la tua Compagnia si muove.

Sommario del Movimento

- Il giocatore Ombra piazza il prossimo sito se necessario.
- Muovi il tuo segnalino giocatore al prossimo sito.
- Esegui le azioni "Quando muovi da..." sul sito da cui ti stai muovendo.
- Esegui le azioni "Quando la compagnia si muove..."
- Esegui le azioni "Quando muovi al..." sul sito su cui ti stai muovendo.
- Aggiungi segnalini crepuscolo pari al numero Ombra del nuovo sito.
- Aggiungi un segnalino crepuscolo per ogni compagno.

2. FASE (FASI) DELL'OMBRA

Tutti gli altri giocatori che partecipano alla partita, cominciando da quello immediatamente alla tua destra, hanno una fase dell'Ombra.

Durante ogni sua fase dell'Ombra, quel giocatore eseguirà le azioni Ombra, che comprendono il giocare la maggior parte delle carte Ombra. Ogni giocatore Ombra può eseguire azioni Ombra in qualsiasi ordine voglia durante la sua fase dell'Ombra.

Eeguire azioni Ombra

Esiste un'azione Ombra che è sempre possibile:

- Giocare un servitore, un bene, un artefatto, o una condizione Ombra dalla tua mano sul tavolo di gioco.

Ogni giocatore Ombra può eseguire qualsiasi azione Ombra nella sua fase dell'Ombra. Quando ha esaurito le azioni Ombra che desiderava eseguire, il più vicino giocatore Ombra alla sua destra (se c'è) può eseguire la fase dell'Ombra.

Giocare le carte Ombra

Un servitore viene giocato al centro del tavolo di gioco, di fronte alla Compagnia attiva. Nel testo di gioco degli artefatti, dei beni, e delle condizioni è specificato dove debbano essere giocati. Il giocatore Ombra, quando sono giocate le carte Ombra, deve rimuovere tanti segnalini dalla zona del crepuscolo quanti sono indicati.

Un giocatore Ombra non può giocare una condizione, un bene o un artefatto Ombra su un servitore di un altro giocatore Ombra o su un'area di supporto non sua. Comunque, le carte Ombra possono dare bonus o generare altri effetti di gioco sulle carte Ombra degli altri giocatori, e i giocatori Ombra possono giocare eventi per le carte di altri giocatori Ombra, nel modo più appropriato.

Un servitore di un giocatore Ombra può ricevere un bonus alla forza dalla condizione di un altro giocatore Ombra.

Ogni servitore è giocato normalmente da un determinato numero di sito in poi, iniziando dal numero di sito di quel servitore. Se invece un servitore è giocato su (o si trova attualmente su) un sito che ha un numero di sito inferiore, quel servitore è definito **vagante**. Il giocatore deve pagare una penalità per il vagare, rimuovendo due segnalini crepuscolo addizionali quando gioca quel servitore.

Un servitore che ha 4 come numero di sito, deve rimuovere 2 segnalini crepuscolo in più per essere giocato al sito 3 (o sito 3). Se quello stesso servitore è al sito 4 (o sito 4), non c'è alcuna penalità per il vagare. Se sopravvive quando la Compagnia avanza dal sito 3 al sito 4, non viene più considerato vagante quando la compagnia si muove al sito 4.

Quando il primo giocatore Ombra completa la sua fase dell'Ombra, il successivo giocatore Ombra esegue la propria. Tutti i giocatori Ombra pagano il costo delle carte usando i segnalini crepuscolo presenti nella stessa zona del crepuscolo. Il secondo giocatore Ombra usa i segnalini crepuscolo che sono avanzati al primo giocatore Ombra, e così via.

Quando tutti i giocatori Ombra hanno rispettivamente completato la propria fase dell'Ombra, è il momento della fase di manovra. (Se non ci sono servitori in gioco alla fine dell'ultima fase dell'Ombra, si salta direttamente alla fase di raccolta).

3. FASE DI MANOVRA

Non ci sono carte nel tuo mazzo base che usino questa fase. Salta la fase di manovra.

4. FASE DEGLI ARCIERI

Durante la tua fase degli arcieri, tu e il tuo avversario potete eseguire il tiro degli arcieri.

Tiro degli arcieri

Tutti i giocatori Ombra contano il numero di tutti i loro servitori con la parola chiave **arciere** per determinare il "totale degli arcieri tra i servitori". Non importa quanti giocatori Ombra ci siano, esiste un unico totale degli arcieri tra i servitori.

In veste di giocatore dei Popoli Liberi, anche tu conti il numero dei tuoi compagni arcieri per determinare il “totale degli arcieri nella Compagnia”.

C'è sempre un totale “implicito” di zero per ognuna delle due fazioni. Una carta può quindi aumentare il totale degli arcieri anche se non ci sono arcieri in gioco in quel momento.

Devi, poi, assegnare un numero di ferite ai membri della tua Compagnia (e agli alleati che stanno partecipando) pari al totale degli arcieri tra i servitori in qualsiasi modo tu desideri.

Dopo aver assegnato le ferite degli arcieri, scegli un giocatore Ombra che debba assegnare ai suoi servitori un numero di ferite pari al totale degli arcieri nella Compagnia in qualsiasi modo lui desideri.

Poiché hai assegnato questi segnalini come ferite e non come risultato di uno sforzo, ogni giocatore può assegnare ferite sufficienti a uccidere un suo stesso servitore o compagno.

Le ferite sono assegnate una alla volta, perciò su di un personaggio non si possono assegnare più ferite di quanto ammonti il totale della sua vitalità. Ignora tutte le ferite avanzate che non possano essere assegnate.

Se non ci sono più servitori sopravvissuti dopo la fase degli arcieri, salta direttamente alla fase di raccolta.

Sommario della Fase degli Arcieri

- Determina i totali degli arcieri per ogni parte.
- Il giocatore dei Popoli Liberi assegna le ferite degli arcieri ai suoi compagni (e agli alleati che partecipano).
- Il giocatore dei Popoli Liberi sceglie un giocatore Ombra.
- Quel giocatore Ombra assegna le ferite degli arcieri ai suoi servitori.

5. FASE D'ASSEGNAZIONE

Durante la tua fase d'assegnazione, puoi assegnare dei compagni per difendersi contro i servitori che ti attaccano. Quando la fase di assegnazione è completa, ogni compagno che sia stato attaccato condurrà una fase di schermaglia separata.

Assegnare i difensori

Ora devi assegnare i compagni a difendersi contro i servitori che ti attaccano in un qualsiasi ordine (senza aver bisogno di eventi o abilità speciali). Un giocatore non può assegnare più di un compagno allo stesso servitore.

Frodo e Aragorn si battono con un singolo Uruk-hai. Il giocatore dei Popoli Liberi assegna Aragorn all'Uruk-hai, proteggendo Frodo dal pericolo. Non può assegnare entrambi i compagni all'Uruk-hai.

Quando il giocatore dei Popoli Liberi assegna uno dei suoi personaggi a schermagliare con un servitore con la parola chiave **Imboscata** ●, il giocatore Ombra che possiede quel servitore può aggiungere ●.

*Se il tuo Sudrone con **Imboscata** ● è assegnato dal giocatore dei Popoli Liberi, puoi aggiungere 2 segnalini alla zona del crepuscolo.*

Tutte le assegnazioni dei personaggi rispettano la regola dell'”uno contro uno” con le seguenti due eccezioni:

- Se uno dei tuoi compagni assegnati ha la parola chiave **Difensore +1**, puoi assegnare quel personaggio a un secondo servitore non assegnato. Difensore +2 permette a quel compagno di difendersi contro due servitori non assegnati in più, e così via. Un personaggio con Difensore +2 (o più grande) soddisfa qualsiasi requisito richiesto per Difensore +1.

Frodo e Aragorn si battono con due Uruk-hai. Il giocatore dei Popoli Liberi potrebbe assegnare Aragorn a uno e Frodo all'altro.

Tuttavia, Aragorn ha Difensore +1, quindi può essere assegnato a difendere contro entrambi i servitori, lasciando così Frodo al sicuro dal pericolo.

- Quando completi la fase d'assegnazione dei compagni, i giocatori Ombra possono assegnare un qualsiasi servitore non assegnato a un qualsiasi compagno (anche se quel compagno è stato già assegnato). Il primo giocatore Ombra alla tua destra può assegnare qualsiasi suo servitore non assegnato, e così via in senso anti-orario, intorno al tavolo.

Frodo e Aragorn si battono con quattro Uruk-hai. Il giocatore dei Popoli Liberi usa Difensore +1 di Aragorn e lo assegna a difendere contro due servitori. Assegna Frodo a un altro. Tutto questo lascia un Uruk-hai non assegnato, così il giocatore Ombra assegna l'ultimo servitore a Frodo, per cercare di uccidere il Portatore dell'Anello.

Sommario della Fase di Assegnazione

- Il giocatore dei Popoli Liberi può assegnare i compagni a difendersi contro i servitori.
- I giocatori Ombra possono assegnare i servitori non assegnati ai compagni in difesa.

6. FASE (FASI) DI SCHERMAGLIA

Quando la fase d'assegnazione è stata completata, ogni compagno che sta difendendo lotterà in una differente fase di schermaglia. Nell'ordine deciso dal giocatore dei Popoli Liberi, le schermaglie sono risolte una alla volta, conducendo una fase di schermaglia per ogni coppia difensore-attaccante.

Durante ogni fase di schermaglia, i giocatori possono eseguire azioni di schermaglia, e poi quella schermaglia deve essere risolta. Tutte le azioni di schermaglia devono essere completate prima di risolvere la schermaglia.

Una volta conclusa questa fase, il giocatore dei Popoli Liberi deve scegliere un'altra schermaglia, se ce ne sono, e risolverla.

Eseguire le azioni di schermaglia

I giocatori possono eseguire le azioni di schermaglia (cioè le abilità speciali di carte in gioco indicate con “**Schermaglia:**” ed eventi con quella parola chiave) usando la 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.

Ogni azione di schermaglia ha effetto solo per la durata di una singola schermaglia. Quando tutti i giocatori passano consecutivamente, procedi risolvendo quella schermaglia.

Risolvere quella schermaglia

Se la forza totale di una fazione è superiore alla forza dell'altra fazione, il contendente con il valore della forza superiore vince la schermaglia (se ci fosse un pareggio, il lato Ombra vince). Poni una ferita su ogni personaggio della fazione che abbia perso.

Se Aragorn, con forza 8, si batte contro due Orchi, ognuno con forza 3 (forza totale 6), Aragorn vince la schermaglia e ogni Orco sconfitto subisce una ferita.

Quando il lato vincente ha uno o più personaggi con la parola chiave **danno +1**, ogni personaggio sconfitto subisce una ferita aggiuntiva per ogni danno +1. (Danno +2 provoca due ferite aggiuntive, e così via). Questo effetto è chiamato **Bonus ai Danni** e può essere aggiunto o rimosso da vari effetti.

Per continuare con l'esempio precedente, se Aragorn ha danno +1, ogni Orco subisce due ferite.

Ma se entrambi gli Orchetti hanno danno+1 e forza 4 (per cui vinceranno la schermaglia con una forza combinata di 8), Aragon subirà, invece, tre ferite.

Se la forza totale di una fazione è almeno il doppio della forza totale dell'altra fazione, tutti i personaggi della fazione sconfitta sono uccisi (senza badare a quante ferite o quanta vitalità abbiano). Questo vuol dire essere sopraffatto. Quando un personaggio è **sopraffatto**, quel personaggio non subisce altre ferite – semplicemente muore.

Quando il Portatore dell'Anello è sopraffatto, viene ucciso, e non ha importanza il fatto che indossi l'Anello o meno. L'abilità dell'Unico Anello di convertire le ferite in fardelli, infatti, non lo protegge nel caso sia sopraffatto, dato che non vengono assegnate ferite.

Una fase di schermaglia termina dopo che tutte le azioni attivate da chi ha vinto o perso la schermaglia si siano esaurite.

I servitori e i compagni sopravvissuti possono eseguire una nuova fase di schermaglia in questo turno se la Compagnia esegue un altro movimento (o se c'è un servitore che ha la parola chiave **feroce**).

Sommario della Fase di Schermaglia

- Il giocatore dei Popoli Liberi sceglie una schermaglia.
- I giocatori eseguono le azioni di schermaglia.
- Risolvi quella schermaglia e assegna le ferite.
- Se una qualsiasi schermaglia non è risolta, ripeti la sequenza.

FEROCE

Dopo aver risolto tutte le normali schermaglie, i servitori sopravvissuti con la parola chiave **feroce** possono attaccare nuovamente.

I giocatori completano un'altra fase d'assegnazione, e poi completano una fase di schermaglia separata per ogni schermaglia feroce.

Fase di Assegnazione (Feroce)

Il giocatore dei Popoli Liberi assegna i difensori usando la stessa procedura di prima, e poi i giocatori Ombra assegnano tutti i servitori feroci che restano non assegnati.

Fase di Schermaglia (Feroce)

Quando la fase di assegnazione per i servitori feroci è completata, ogni compagno in difesa combatterà in una fase di schermaglia separata. La procedura per ognuna di queste fasi di schermaglia è la stessa delle normali fasi di schermaglia.

Aragorn è assegnato per risolvere una schermaglia contro un Uruk-hai feroce. Nella normale fase di schermaglia, Aragorn vince e l'Uruk-hai subisce una ferita. Durante la successiva fase di schermaglia feroce, il giocatore dei Popoli Liberi può assegnare, ancora un volta, un compagno in difesa contro l'Uruk-hai. Questo compagno può essere Aragorn o può essere un compagno differente.

Soltanto quando tutte le schermaglie (sia normali che feroci) sono state risolte, i giocatori passano alla fase di raccolta.

7. FASE DI RACCOLTA

Durante la tua fase di raccolta, ogni giocatore Ombra ricomponi la propria mano. Infine, il giocatore dei Popoli Liberi può decidere se terminare il suo turno ora o muoversi nuovamente in questo stesso turno.

I giocatori Ombra ricompongono

Ogni giocatore Ombra deve **ricomporre** la sua mano di otto carte come segue:

- Può prima scartare una carta dalla sua mano
- Se ha meno di otto carte nella sua mano, deve pescare carte fino a quando non raggiunga un totale di otto.
- Altrimenti (quando ha più di otto carte in mano), deve scartare un numero di carte dalla sua mano fino a quando non ne abbia otto.

Il giocatore dei Popoli Liberi sceglie

Alla fine della fase di raccolta, se sei il giocatore dei Popoli Liberi, devi fare una delle seguenti scelte:

- Muovere la Compagnia al prossimo sito (permettendo all'appropriato giocatore Ombra di porre un nuovo sito se necessario), aggiungere segnalini alla zona del crepuscolo (sia per il numero Ombra del nuovo sito che per il numero di compagni nella Compagnia), e ritornare alla fase (i) Ombra.
- O, ricomporre la tua mano (come i giocatori Ombra hanno fatto precedentemente). Poi, i giocatori Ombra scartano tutti i servitori in gioco (e le carte portate da loro), e il tuo turno termina.

Limite dei movimenti

Durante ogni tuo turno, la tua Compagnia deve muoversi una volta, e può muoversi tante volte quanto è il tuo limite di movimento.

In una partita a due o tre giocatori, il limite di movimento è due. In una partita con 4 o più giocatori, il tuo limite è pari al numero dei tuoi avversari quando inizia la partita. Durante la tua fase di raccolta, puoi decidere di eseguire un altro movimento, soggetto al limite precedentemente descritto.

VINCERE LA PARTITA

Un giocatore vince la partita quando la sua Compagnia è giunta al sito 9 e il suo Portatore dell'Anello è sopravvissuto a tutte le fasi di schermaglia. Il gioco termina, e non c'è fase di raccolta nell'ultimo turno.

Un giocatore può vincere anche restando l'unico giocatore in gioco (vedi sotto).

Perdere la Partita

Un giocatore perde la partita se Frodo è ucciso e Sam non fa parte della sua Compagnia, così che possa procedere come Portatore dell'Anello. (Alternativamente, se Sam diventa il tuo Portatore dell'Anello, perdi la partita quando Sam è ucciso).

Un giocatore perde la partita anche se il suo Portatore dell'Anello è corrotto. Se il Portatore dell'Anello ha un numero di segnalini fardello sulla sua carta pari alla sua resistenza, è corrotto.

Un segnalino fardello è un segnalino nero (come un segnalino crepuscolo) che è piazzato sul Portatore dell'Anello (di solito Frodo). Esistono molte carte che aggiungono o rimuovono segnalini fardello. I segnalini fardello sono piazzati solo sul Portatore dell'Anello.

Ci sono altri effetti di carte che possono corrompere il Portatore dell'Anello, senza tener conto di quanti segnalini fardello possa avere.

Se un giocatore perde la partita e ci sono almeno altri due giocatori rimasti, rimuovi il suo segnalino giocatore e tutte le sue carte dal gioco (e scarta ogni carta dell'avversario che era su quelle carte).

Rimuovi i suoi siti dal cammino dell'avventura in ordine numerico, e sostituisci ognuno di questi con i siti corrispondenti dell'avversario, in senso anti-orario partendo dal giocatore alla sua destra.

Gli altri giocatori completano il turno del giocatore perdente.

ALTRE REGOLE IMPORTANTI

CARTE ATTIVE

Durante il tuo turno, solo queste carte sono attive:

- i siti del cammino dell'avventura,
- le tue carte dei Popoli Liberi, e
- le carte Ombra del tuo avversario.

Tutte le altre carte sono inattive. Le carte inattive non sono influenzate dal gioco e non influenzano il gioco.

I tuoi compagni e i servitori del tuo avversario sono attivi. I compagni del tuo avversario non sono attivi.

Eccezione: Le carte portate da carte attive sono attive e le carte portate da carte inattive sono inattive.

Una condizione Ombra di un avversario su un altro compagno dell'avversario non è attiva perché il compagno non lo è.

Non puoi giocare un'altra copia di una carta unica che sia già in gioco e che sia al momento attiva.

I siti sono sempre attivi. Un testo di gioco di un sito non può essere usato fino a quando la compagnia non sia là, sebbene alcune carte possano copiare e usare quel testo di gioco.

Se il testo di gioco di un sito ha un'abilità speciale Ombra, puoi usare quell'abilità speciale solo quando la compagnia attiva è a quel sito e tu sei il giocatore Ombra.

Eccezione: Il testo del sito non è attivo quando le compagnie di partenza sono giocate.

UNICITÀ

Carte uniche

La maggior parte delle carte dei personaggi, beni e artefatti rappresentano persone e oggetti di cui esiste una sola copia. Quelle carte hanno un pallino (●) posto prima del titolo della

carta, per indicarti che solo una di quelle carte può essere attiva ed essere in gioco allo stesso tempo.

Puoi avere solo una carta con il titolo della carta di ●Gandalf in gioco alla volta. Altri giocatori possono avere anch'essi una carta con il titolo di ●Gandalf in gioco, ma solo una è consentita per giocatore.

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).

Per le carte Ombra, se una copia di una carta unica è già in gioco e attiva, non puoi giocare un'altra carta che abbia lo stesso titolo (senza badare ai sottotitoli).

Non puoi giocare una carta dalla tua mano per sostituire un'altra carta in gioco, anche se queste carte hanno lo stesso titolo o rappresentano lo stesso personaggio.

Carte non-uniche

Tutte le carte che non hanno un pallino (●) prima del titolo sono non uniche. Questo significa che tutti i giocatori possono avere in gioco più copie per volta di quelle carte.

La maggior parte delle condizioni sono non uniche, e puoi avere in gioco nello stesso momento copie multiple di queste condizioni. Gli effetti di queste carte sono cumulativi.

RISPOSTE

Un'abilità speciale o un evento con la parola “**Risposta:**” indica che puoi eseguire quell'azione quando l'attivazione descritta nel suo testo di gioco si verifici.

Un'azione di risposta non è un'azione di fase (perché non esiste una “fase di risposta”).

L'UNICO ANELLO

Frodo inizia sempre la partita come Portatore dell'Anello. Indossa l'Unico Anello per te, soprattutto quando porta l'Anello nella sua tasca o su una catena intorno al suo collo.

Quando si può indossare l'Anello?

L'Anello Dominante, la versione dell'Unico Anello nel tuo mazzo base, ha un'abilità speciale "**Risposta:**". Può essere usata durante una qualsiasi fase di schermaglia, anche una che non coinvolga il tuo Portatore dell'Anello. Prima che tu piazzhi un segnalino ferita sul tuo Portatore dell'Anello, puoi dire al tuo avversario che il tuo Portatore dell'Anello sta indossando invece L'Anello Dominante.

Ricorda, le ferite sono sempre piazzate su un personaggio, una per volta. Una volta attivata, questa abilità speciale continua ad avere effetto fino a quando il Portatore dell'Anello indossa L'Anello Dominante.

Il tuo Portatore dell'Anello non può indossare l'Anello per salvarsi dall'essere sopraffatto. Quando è sopraffatto, non sono attribuite ferite, viene ucciso.

Che cosa succede quando si indossa l'Anello?

Mentre il Portatore indossa L'Anello Dominante, ogni volta che sta per subire una ferita, quella ferita viene convertita in un segnalino fardello.

Mentre indossa l'Anello, il tuo Portatore dell'Anello può eseguire tutte le normali azioni, come muoversi e partecipare alle schermaglie. Può difendersi normalmente contro i servitori che lo attaccino.

Alcune carte dell'Ombra particolarmente potenti possono essere giocate solo mentre il Portatore indossa L'Unico Anello.

Come si corrompe il Portatore dell'Anello?

Se il tuo Portatore ha su di sé un numero di segnalini fardello pari alla sua resistenza (di solito 10), egli è corrotto e hai perso la partita.

Il Portatore può anche essere corrotto dall'effetto di una carta. Questo avviene immediatamente, senza tener conto dei segnalini fardello che sono presenti sul tuo Portatore dell'Anello.

Come si toglie l'Anello?

All'inizio della tua fase di raccolta, il tuo Portatore dell'Anello si toglie l'Anello e semplicemente torna a trasportarlo nuovamente.

Che cosa succede se il Portatore è ucciso?

Se il tuo Portatore dell'Anello viene ucciso (anche se è stato sopraffatto), hai perso la partita.

Eccezione: Sam ha un'abilità speciale sulla sua carta che è un'azione di risposta e che puoi usare quando Frodo viene ucciso (non corrotto). Se Sam è in gioco in quel momento, questo ti permette di passare l'Anello a Sam, ed egli diviene il nuovo Portatore dell'Anello.

PAROLE CHIAVE

Ogni carta ha una o più parole chiave che le identifica. La maggior parte delle parole chiave sono parole chiave **scariche**, senza regole speciali (sebbene possano far riferimento ad altre carte).

Le parole chiave con regole sono chiamate parole chiave **cariche**. Troverai la spiegazione di ogni parola chiave carica nell'indice.

Parole Chiave 'Scariche'

Classe (come per esempio bastone o arma da mischia) e *razza* (come Uomo, Elfo, Ent, Orco, Uruk-hai, o Stregone) sono parole chiave scariche.

La razza "Uomo" include le donne della relativa cultura. Un bene che richieda come possessore un Uomo  può essere portato anche da un personaggio femminile  che abbia la razza "Uomo".

Nota che ne *Il Signore degli Anelli* GCC, Uruk-hai è una razza diversa da quella degli Orchi.

I siti hanno parole chiave scariche come campo di battaglia, foresta, montagna, pianura, fiume, e sotterraneo. Altre parole chiave scariche includono Esterling, macchina da guerra, ramingo, ricerca, Sudrone, magia, segretezza, racconto, inseguitore, valoroso, e villico.

Parole Chiave 'Cariche'

I tipi di carta (come Servitore o Evento) sono parole chiave cariche. Altre parole chiave cariche includono imboscata, arciere, Danno +1, Difensore +1, Feroce, Portatore dell'Anello, e rifugio. (Senza Fretta è un'altra parola chiave carica che è spiegata nel Regolamento Deluxe.)

Legato all'Anello e Non Legato. Solo i compagni possono essere Non Legati o Legati all'Anello (non gli alleati o servitori). Un compagno senza la parola chiave Legato all'Anello è un compagno Non Legato.

Eccezione: Frodo e Sam in tutte le versioni sono Legati all'Anello.

VARIE

Scartare

Il significato più comune della parola "scarta" che si può trovare in un testo di gioco è "scarta dal gioco". Scartare da altre locazioni (come per esempio, dalla tua mano, dalla cima del tuo mazzo di gioco) è sempre descritto dettagliatamente.

Giocare carte dal tuo mazzo di gioco

Alcune carte ti consentono di giocare una carta direttamente dal tuo mazzo di gioco o dalla pila degli scarti. Devi ancora pagare tutti i costi e soddisfare ai requisiti necessari per giocare quella carta.

Quando hai finito di cercare nel tuo mazzo di gioco, rimescolalo e dai al giocatore alla tua destra la possibilità di tagliarlo.

Avvistare

La parola "avvista" nel testo di gioco segnala che esiste un requisito per giocare una carta o un'abilità speciale, in associazione con un nome, come per esempio: "Per giocarla,

avvista un Elfo". Questo equivale a dire che "Un Elfo deve essere in gioco e attivo per te per giocare questa carta".

Le carte nella tua pila dei morti sono attive durante il tuo turno, ma non sono in gioco. Non puoi avvistare una carta nella tua pila dei morti.

Normalmente, non devi avvistare tutte le carte in gioco che soddisfino i requisiti se non lo vuoi fare.

Se una carta dice, "per ogni Elfo che avvisti" e ci sono 2 Elfi in gioco (e sono attive), puoi scegliere di avvistare 2 Elfi, 1 Elfo, o nessuno.

Comunque, se una carta dice, "tu puoi avvistare", significa che non hai scelta e devi avvistare tutto ciò che sia richiesto per soddisfare il requisito.

Se una carta dice, "Mentre puoi avvistare un Uruk-hai, sottrai -1 al totale degli arcieri della Compagnia" allora non puoi compiere alcuna scelta (o funziona o no!).

OFFERTA DI PROVA DI PARTECIPAZIONE AL FAN CLUB DE IL SIGNORE DEGLI ANELLI!

• Un numero **GRATIS** tutto a colori della **Rivista Ufficiale del Fan Club del Film de Il Signore degli Anelli**

• **10% di sconto** su tutti gli oggetti collezionabili ed esclusivi per due mesi presso shop.lotrfanclub.com!

• accedi alla nostra **Attivissima Comunità Online**

Iscriviti ora con il codice di offerta **LFC21107** presso **SHOP.LOTRFANCLUB.COM/TRIAL**

*Comprende spese di spedizione e imballaggio, i termini e le condizioni complete sono disponibili sul sito web.



INDICE

Abilità speciale	14	Limite dei movimenti	32
Alleato	6	Mazzo avventura	4, 15
Arciere	25	Mazzo di gioco	16
Area di supporto	12, 24	Non uniche	35
Artefatto	7	Numero del sito	8, 22
Avvistare	39	Numero Ombra	23
Azione di Fase	13	Organizzare il gioco	15
Azioni di inizio turno	18	Parole chiave	37
Bene	7, 19, 24	Perdere la partita	33
Bonus alla caratteristica	19	Personaggio	6
Carte attive	34	Pila dei morti	11
Carte dei Popoli Liberi	5	Quando, ogni volta, e mentre	14
Carte Ombra	5	Razza	38
Chi inizia per primo	16	Resistenza	33
Classe	19	Ricomporre	32
Come muovere	22	Rifugio	10
La Compagnia di partenza	16	Risposta	35
Compagni	6, 19	Scartare	38
Condizioni	7, 19, 24	Scartare per curare	18
Corrotto	33	Segnalini	9, 12
Cultura	8	Segnalini Fardello	33
Curare	10	Sequenza dei turni	17
Danno +1	29	Sequenza delle Azioni	29
Difensore +1	27	Servitore	6, 24
Esausto	12	Sforzare	11
Evento	7, 14	Sigillo	9
Fase d'assegnazione	27	Sito	4, 8, 22
Fase degli arcieri	25	Sopraffatto	30
Fase dell'Ombra	23	Sostituire carte	35
Fase della Compagnia	18	Svuotare la zona del crepuscolo	18
Fase di manovra	25	Tipi di carte	4
Fase di raccolta	31	Ucciso	11
Fase di schermaglia	28	Unicità	34
Ferite	9	Vagante	24
Feroce	31	Vincere la partita	33
Imboscata	27	Vitalità	9
L'Unico Anello	5, 36	Zona del crepuscolo	12

CONTATTARE LA DECIPHER

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

- sito web: decipher.com & lotrfanclub.com
- domande sulle regole: elrond@decipher.com
- servizio clienti e-mail: ccgcustomerservice@decipher.com
- fan club email: help@lotrfanclub.com
- telefono: 757-623-3600
- indirizzo: P.O. Box 56, Norfolk, VA 23501-0056

CONTATTARE LA NEXUS EDITRICE

Per informazioni sull'edizione italiana del gioco:

- sito web: www.nexusgames.com
<<http://www.nexusgames.com/>>
- servizio clienti e-mail: nexus@nexusgames.com
- telefono: 0584-969482
- indirizzo: Via Calagrande 9, 55040, Capezzano Pianore (LU)

Per essere sempre informato su tornei, leghe ed essere in contatto con altri giocatori, iscriviti alla mailing list italiana de *Il Signore degli Anelli* GCC inviando una mail con nel testo la frase `subscribe signoredeglianelli` all'indirizzo imailsrv@mail.nexusgames.com



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.