

IL SIGNORE DEGLI ANELLI™

IL GIOCO DI CARTE

FAQ Italiana 2.0

Questo documento contiene tutte le correzioni e i chiarimenti legati sia al regolamento base che alle varie carte, originali o tradotte.

- PARTE I: parte dedicata alle carte originali (questa pagina)
- PARTE II: parte dedicata alle traduzioni (pagina 3)
- PARTE III: regole generali e chiarimenti (pagina 3)
- PARTE IV: contiene le modifiche “varie” (pagina 9)
- PARTE V: domande frequenti (pagina 10)

Di volta in volta aggiorneremo questo documento con tutte le novità, riportandole in “rosso”.

Parte I - Errata

Core Set

Thalin - CORE 6

Quando una carta nemico è rivelata dal mazzo incontri, l'abilità di Thalin si resolve prima di qualsiasi effetto “Quando rivelata” o parola chiave sulla carta incontro.

Eleanor - CORE 8

La carta di rimpiazzo viene anche rivelata dal mazzo incontri. Risolvi qualsiasi effetto “Quando Rivelata” e parola chiave sulla nuova carta, seguendo le normali regole di gioco.

Beravor - CORE 12

Dovrebbe essere: “**Azione:** esaurisci Beravor e scegli un giocatore. Quel giocatore pesca 2 carte. Solo una volta per turno.”

Finta - CORE 34

Dovrebbe essere: “**Azione di Combattimento:** Scegli un nemico ingaggiato con un giocatore. Quel nemico non può attaccare quel giocatore in questa fase.”



Muro di Lance - CORE 36

Dovrebbe essere: “**Azione:** Scegli un giocatore. I nemici ingaggiati con quel giocatore non possono attaccarlo in questa fase.”

Resisti e Combatti - CORE 51

Resisti e Combatti non può far tornare dalla pila degli scarti gli alleati neutrali, visto che le carte neutrali non appartengono a “una qualunque sfera”.

Protettore di Lorien - CORE 70

Dovrebbe essere: “**Azione:** Scarta una carta dalla tua mano per dare all'eroe equipaggiato +1  o +1  fino alla fine della fase. Solo 3 volte per fase.”

Addestratore di Dol Guldur - CORE 91

Dovrebbe essere: “Obbligato: Quando Addestratore di Dol Guldur attacca...”

La carta ombra aggiuntiva è assegnata quando Addestratore di Dol Guldur viene scelto durante il passo 1 della risoluzione dell'attacco nemico.

Nazgul di Dol Guldur - CORE 102

Dovrebbe essere: "Nessun aggregato può essere giocato su Nazgul di Dol Guldur."

La Torre del Negromante 1A - CORE 123

Dovrebbe essere: "...rivelale e aggiungile all'area di allestimento."

Fuori dai Sotterranei 3B - CORE 125

Se una Guardia Orchesca dovesse tornare nell'area di allestimento, viene invece piazzata nella pila degli scarti del proprietario.

Khazad-Dum, Deluxe

Cintura di Narvi - KD 3

Dovrebbe essere: "**Azione:** Esaurisci Cintura di Narvi per dare all'eroe aggregato un'icona ♣, ♥, ♠ o ♦ fino alla fine della fase."

Minatore di Zizakzigil - KD 9

Dovrebbe essere: "**Azione:** Esaurisci Minatore di Zizakzigil e nomina un numero per scartare le prime 2 carte del tuo mazzo. Se almeno una di quelle due carte ha un costo stampato pari al numero nominato, scegli un eroe che controlli. Quell'eroe aggiunge una risorsa alla sua riserva."

Ciclo di Nanosterro

Nascosto alla Vista - D 81

Dovrebbe essere: "**Azione:** I nemici ingaggiati con te non possono attaccarti in questa fase."

Lo Hobbit: Su e Giù nella Collina, Saga

Nori - OHUH 3

Dovrebbe essere: "**Risposta:** Dopo che hai giocato un personaggio Nano dalla tua mano, riduci di 1 la tua minaccia."

Mappa di Thròr - OHUH 13

Dovrebbe essere: "**Azione di Viaggio:** Esaurisci Mappa di Thròr per scegliere un luogo nell'area di allestimento..."

Borsa dei Troll - OHUH 42

Dovrebbe essere: "Se Borsa dei Troll viene scartata, aggiungila all'area di allestimento. Se Borsa dei Troll si trova nell'area di allestimento e non è aggregata, aggregala a un nemico **Troll**, se possibile."

Chiave dei Troll - OHUH 43

Dovrebbe essere: "Se Chiave dei Troll viene scartata, aggiungila all'area di allestimento. Se Chiave dei Troll si trova nell'area di allestimento e non è aggregata, aggregala a un nemico **Troll**, se possibile."

Eredi di Numenor, Deluxe

Maestro del Sapere - HON 16

Dovrebbe essere: "**Azione:** Esaurisci Maestro del Sapere per nominare un tipo di carta. Riduci di 1 il costo stampato delle carte di quel tipo che giochi fino a un minimo di 1, in questa fase."

Warg in Agguato - HON 29

Dovrebbe essere: "Impeto. **Quando Rivelata:** Infliggi un danno a ogni personaggio coinvolto nella ricerca." Omettere tutto il testo tra le parentesi.

Parte II - Chiarimenti sulle Traduzioni

Carta Ricerca "1A" dello scenario "Attraverso Bosco Atrato" - CORE 119

Nel testo, si fa riferimento a "Strada della Vecchia Foresta", ma il titolo corretto della carta è "Vecchia Strada della Foresta".

Guardiano Alato - Caccia a Gollum 4

L'effetto fa riferimento a un attacco a cui Guardiano Alato ha partecipato in "difesa."

Frodo Baggins - Scontro alla Carroccia 25

Dovrebbe essere: "(Solo una volta per fase)."

Discordia - Viaggio a Rhosgobel 58

Dovrebbe essere: "...da un nemico a un altro."

I migliori di Riddenmark - I colli di Emyn Muil 77

Dovrebbe essere: "Esaurisci e scarta..."

Picca della Cittadella - Eredi di Númenor 9

Dovrebbe essere: "Aggregalo a un personaggio 1."

Parte III - Chiarimenti sulle Regole

(100) La Regola d'Oro

La regola d'oro dice: "Se il testo di gioco di una carta contraddice il testo del regolamento, il testo sulla carta ha la precedenza."

La regola d'oro si applica quando c'è una contraddizione diretta tra il testo della carta e il testo delle regole. Se è possibile seguire sia il testo della carta che quello del regolamento, allora vengono seguiti entrambi.

Esempio: Il regolamento (p. 15) dice: "Qualsiasi segnalino progresso che dovrebbe essere piazzato su una carta ricerca viene piazzato sul luogo attivo." Legolas (CORE 5) ha un effetto che dice, "...piazza 2 segnalini progresso sulla ricerca in corso." L'effetto di Legolas piazzerebbe due segnalini sulla ricerca; la regola base di pagina 15, invece, piazza quei segnalini sul luogo attivo. Dunque, l'abilità di Legolas può risolversi con successo, e la regola base può essere osservata, senza creare una situazione da regola d'oro.

(Se l'effetto di una carta dicesse, "piazza un segnalino progresso sulla ricerca in corso, ignorando il luogo attivo," si creerebbe una contraddizione diretta tra il testo della carta e il regolamento, e occorrerebbe applicare la regola d'oro.)

(101) Parole chiave degli Incontri

Le parole chiave Impeto, Condanna e Protetto dovrebbero essere risolte non appena la carta in cui sono scritte entra in gioco, inclusa la fase di preparazione.

(102) Tempistica degli effetti simultanei

Se due o più effetti in conflitto dovessero presentarsi in contemporanea, il primo giocatore decide l'ordine in cui si risolvono.

Esempio: Tom gioca Attacco Furtivo (CORE 23) per mettere in gioco Beorn (CORE 31) durante la fase di combattimento. Attacco Furtivo ha la condizione, "Alla fine della fase, se quell'alleanza è ancora in gioco, riprendilo in mano." Durante il combattimento, Tom usa l'effetto attivato di Beorn, che ha la condizione, "Alla fine della fase in cui hai attivato questo effetto, rimescola Beorn nel tuo mazzo." Alla fine della fase, sorge una situazione in cui due eventi in conflitto tentano di risolversi contemporaneamente su Beorn. Il primo giocatore determina quale dei due effetti si risolve per primo. (Il secondo effetto non si applica più quando Beorn lascia il gioco.)

(103) Effetti conflittuali nella scelta dei bersagli

Se l'effetto di una ricerca o di un incontro tenta di bersagliare un singolo giocatore o una singola carta, e ci sono più bersagli validi, il primo giocatore sceglie il bersaglio dell'effetto tra le opzioni disponibili.

Esempio: La carta Impigliato nella Tela (CORE 80) ha un effetto che dice, "Il giocatore con il più alto livello di minaccia aggrega questa carta a uno dei suoi eroi." Tom e Kris pareggiano per il livello più alto di minaccia quando Impigliato nella Tela viene rivelata, così è il primo giocatore a decidere se la carta si rivolgerà Tom o a Kris.

(104) Danno e difensori multipli

Se un giocatore usa effetti delle carte per dichiarare più difensori contro un singolo nemico attaccante, il giocatore in difesa deve assegnare tutto il danno dell'attacco a un solo personaggio in difesa.

(105) Rimuovere segnalini progresso da una Ricerca

Se un giocatore usa un effetto di una carta per rimuovere segnalini progresso da una ricerca, l'effetto si applica direttamente sulla carta ricerca e mai sul luogo attivo.

(106) Controllo di Carte incontro Non-obiettivo

I giocatori non guadagnano il controllo di carte incontro a meno che il controllo della carta non sia fornito esplicitamente dall'effetto di una carta. Quando una carta incontro (Come Impigliato nella Tela, CORE 86) diventa un aggregato e si aggrega a un personaggio, il controllore di quel personaggio non guadagna controllo dell'aggregato.

(107) Controllo di Carte obiettivo

Quando un giocatore rivendica una carta obiettivo, guadagna il controllo di quella carta a meno che non sia diversamente specificato dall'effetto di una carta.

(108) Risposte per Attivazione

Se una risposta o risposta obbligata viene attivata, l'effetto può risolversi soltanto una volta per attivazione.

Esempio: Theodred (CORE 2) dice, "Risposta: Dopo che Theodred è coinvolto in una ricerca..." Questo effetto può essere attivato una volta soltanto quando Theodred viene coinvolto in una ricerca.

(109) Risposte Obbligate

Le risposte obbligate si risolvono immediatamente quando le condizioni specificate si verificano, e prima che un qualsiasi effetto di risposta possa essere attivato, anche se ha lo stesso prerequisito.

Esempio: Ingresso della Torre (CORE 107) dice, "Obbligato: Dopo aver viaggiato verso Ingresso della Torre..." Se un giocatore decide di giocare una risposta come Forza di Volontà (CORE 47) dopo che i giocatori hanno viaggiato verso Ingresso della Torre, deve attendere fino a quando la risposta obbligata non è completamente risolta.

(110) Limitazioni sulle Azioni

Le azioni sono limitate soltanto in merito al fatto che il giocatore deve pagarne il costo e che alcune limitazioni interne alla carta possono impedirne la risoluzione, come “solo una volta per turno.”

Esempio: Protettore di Lorien (CORE 70) dice, “Azione: Scarta una carta dalla tua mano per...” Quest’azione può essere attivata in continuazione, fintanto che il controllore della carta ha carte in mano da scartare.

(111) Limitazioni agli Attacchi

Quando un giocatore è il l’attaccante attivo durante la fase di combattimento, le regole di gioco gli forniscono l’opzione di dichiarare 1 attacco contro ogni nemico con cui è ingaggiato. Se, attraverso effetti delle carte come gittata, un giocatore può dichiarare attacchi contro nemici con cui non è ingaggiato, gli è sempre concesso soltanto di compiere un singolo attacco con ciascuno di quei nemici.

I personaggi non sono limitati nel numero di volte in cui possono partecipare agli attacchi contro lo stesso nemico, ammesso che ogni attacco possa essere dichiarato legalmente e che il personaggio sia pronto ed eleggibile come attaccante.

Esempio: Tom esaurisce Aragorn per attaccare un Troll di Collina, e Kris esaurisce Legolas per partecipare all’attacco. Il Troll di Collina prende 3 ferite, ma sopravvive. Tutti i personaggi in gioco vengono poi resi pronti da Ferma Decisione (CORE 25). Visto che il Troll di Collina è già stato attaccato da Tom, non può dichiarare un altro attacco contro di lui in questo turno, tranne che attraverso l’effetto di una carta. Così, se Tom esaurisce Aragorn per giocare Attacco Veloce (CORE 35) che dice, “Azione: Esaurisci un personaggio che controlli per dichiararlo immediatamente come attaccante...” sia Aragorn che Legolas potrebbero attaccare nuovamente il Troll di Collina.

(112) Esaurimento e Aggregati

Gli aggregati e la carta cui sono aggregati si esauriscono e tornano pronti indipendentemente l’uno dall’altro. Esempio: Sovrintendente di Gondor (CORE 26) dice, “Azione: Esaurisci Sovrintendente di Gondor per...” Usando quest’azione si esaurisce soltanto la carta Sovrintendente di Gondor, non l’eroe a cui è aggregata. Inoltre, esaurendo un eroe a cui la carta Sovrintendente di Gondor è aggregata, non si esaurisce anche la carta Sovrintendente di Gondor.

(113) Personaggi e Nemici

“Personaggio” è un riferimento alle carte eroe e alleato. Le carte nemico non vengono considerate personaggi.

(114) La parola “non può”

Se l’effetto di una carta usa la locuzione “non può,” è un assoluto: quell’effetto non può essere soprasseduto da altri effetti.

(115) La parola “poi”

Se l’effetto di una carta usa la parola “poi,” allora l’effetto che la precede deve essersi risolto con successo prima che l’effetto che la segue possa risolversi.

(116) La frase “metti in gioco”

Se l’effetto di una carta usa la frase “metti in gioco,” significa che la carta entra in gioco attraverso l’effetto di una carta e non attraverso il processo normale di giocare una carta dalla mano pagando le risorse. Gli effetti “Metti in gioco” non sono alla stregua di giocare la carta e non attivano alcun effetto che si riferisce a una carta giocata. “Mettere in gioco”, in compenso, attiverà ogni effetti che ha luogo quando una carta “entra in gioco”.

Esempio: La ricerca Attraverso le Caverne (CORE 124) ha il testo, "I giocatori, come gruppo, non possono giocare più di un alleato in ogni turno." Fintanto che questa ricerca è attiva, un giocatore può mettere in gioco un alleato con Resisti e Combatti (CORE 51), anche è già stato giocato un alleato in questo turno.

(117) Obiettivi non rivendicati

Un obiettivo non rivendicato è quello che non è attualmente rivendicato e sotto il controllo di un giocatore. Un obiettivo non rivendicato può essere protetto o non protetto. Un obiettivo protetto viene trattato come un aggregato se protetto da un nemico o da un luogo, e rimane aggregato a quella carta fino a quando non lascia il gioco, momento in cui tornerà nell'area di allestimento. Qualsiasi obiettivo non rivendicato nell'area di allestimento che non è aggregato a una carta è considerato non protetto. Se un obiettivo viene rivendicato e ritorna nell'area di allestimento, riguadagna lo status di non rivendicato.

(118) Luoghi esplorati che lasciano il gioco

Una carta luogo viene immediatamente scartata dal gioco in un qualsiasi momento in cui ha segnalini progresso pari ai suoi punti ricerca, a prescindere dal fatto che sia attivo o meno.

(119) Effetti delle carte durante la preparazione

Gli effetti "Quando Rivelata" vengono risolti se le carte sono rivelate durante la preparazione. Un giocatore può attivare risposte durante la preparazione, seguendo le normali regole di gioco. I giocatori non possono compiere Azioni durante la preparazione.

(120) Nemici Ingaggiati

Durante la fase ricerca, i nemici ingaggiati non contano la loro minaccia per l'area di allestimento.

Un nemico rimane ingaggiato con un giocatore fino a quando non è sconfitto o fino a quando l'effetto di una carta non lo fa tornare all'area di allestimento, lo fa ingaggiare un altro giocatore o lo rimuove dal gioco.

(121) Effetti che fanno cercare

Quando un giocatore cerca nel suo mazzo, quel giocatore rimescola il mazzo dopo avervi cercato a meno che un effetto di una carta dica altrimenti. I giocatori non possono rimescolare una pila degli scarti, né cambiarne l'ordine quando vi cercano.

(122) Effetti "Quando Rivelata"

Una carta viene considerata come rivelata soltanto se la carta o un effetto di gioco fanno sì che la carta entri in gioco specificatamente con la parola "rivela".

Esempio: Se i giocatori usano l'effetto della carta ricerca "Non lasciate il sentiero! – Scena 3b" (CORE 121) per cercare un Ragno della Foresta e metterlo in gioco, l'effetto "Quando Rivelata" sul Ragno della Foresta non si attiva, visto che l'effetto di "Non lasciate il Sentiero!" non utilizza esplicitamente il termine "rivela".

(123) Aggregati

Qualsiasi carta che si aggrega a un'altra carta viene considerata come un Aggregato oltre come tutti i suoi altri tipi.

(124) Riuscire in una Ricerca

Riuscire in una ricerca e il piazzamento fisico di segnalini progresso sono due situazioni di gioco separate che hanno luogo in sequenza durante il passo della Risoluzione della Ricerca. Non appena i giocatori determinano che il totale della Forza di Volontà coinvolta è superiore alla Minaccia totale nell'area di allestimento, si considera che la ricerca è stata compiuta con successo. Qualsiasi effetto Obbligato o passivo conseguente alla riuscita in una ricerca viene risolto prima che si possano piazzare fisicamente i segnalini progresso.

Esempio: Tom è appena riuscito in una ricerca durante la scena 1B de La Caccia Comincia (LCaG 11), e piazierà abbastanza progressi per avanzare alla prossima scena. Ciò nonostante, deve prima risolvere l'effetto Obbligato (che si risolve immediatamente in seguito all'evento "riuscito in una ricerca") prima di piazzare segnalini progresso sulla ricerca.

(125) Accumulare Risorse

Accumulare risorse fa riferimento sia alla raccolta durante la fase risorse che all'aggiunta di risorse mediante gli effetti delle carte. Un effetto che impedisce a un eroe di accumulare risorse previene entrambi i metodi per accumularne di nuove.

(126) La parola "Scambia"

Per fare in modo che uno scambio vada a buon fine, gli elementi da scambiare devono essere in possesso di entrambi i soggetti dello scambio.

(127) Ignorare il Luogo Attivo

L'unico caso in cui non si piazzano segnalini progresso sul luogo attivo, ma sulla carta ricerca è quando il testo della carta dice esplicitamente di "ignorare" il luogo attivo.

(128) Nemici che attaccano Fuori dalla Fase di Combattimento

Se un nemico attacca fuori dalla fase di combattimento, bisogna comunque assegnare a quel nemico una carta ombra all'inizio del combattimento. Poi, bisogna seguire il Punto 4 della fase di combattimento (fase 6) del Regolamento Base.

(129) Riquadro Vittoria

Il Riquadro Vittoria è una nuova area di gioco in cui vengono segnati i Punti Vittoria. Le carte del riquadro Vittoria sono considerate "fuori dal gioco" e non sono parte della pila degli scarti del mazzo incontri. Le carte nel riquadro vittoria non sono considerate come "rimosse dal gioco" e alcuni effetti delle carte possono interagire con loro.

(130) Eliminazione del Primo Giocatore

Se il giocatore in possesso del segnalino del Primo Giocatore viene eliminato, il segnalino passa al giocatore alla sua sinistra.

(131) Effetti "Auto-Referenziali"

Se gli effetti di una carta indicano il proprio titolo, il testo si riferisce solo a quella copia della carta. Una carta che si riferisce ad altre copie con lo stesso titolo, oltre a sé stessa, avrà nel testo le parole "...Qualunque copia di..." o "...un'altra copia di..." o "...una carta con il Titolo...".

(132) Cambio di Ingaggio

Se una carta impegnata in un combattimento cambia il controllore o torna nell'area di allestimento, o ingaggia un altro giocatore durante la fase di risoluzione dell'attacco, l'attacco verrà comunque portato a termine dalla carta impegnata, qualunque sia il suo nuovo stato.

(133) Attacchi da Nemici Non Ingaggiati

Quando un nemico attacca un giocatore, quel giocatore può dichiarare un difensore, a prescindere dal fatto che quel nemico sia ingaggiato con lui. La parola chiave Sentinella funziona anche con questo tipo di attacchi.

(134) Due Luoghi Attivi

Se l'effetto di una carta fa sì che ci siano due luoghi attivi contemporaneamente, entrambi sono considerati come luogo attivo. Tuttavia, quando una carta ha come bersaglio il "luogo attivo" non bersaglia entrambi i luoghi. Il primo giocatore, in questo caso, decide quale dei due luoghi va considerato come "attivo" in quel momento.

(135) Entrare nell'Area di Allestimento

Questa locuzione si applica a quelle carte del mazzo incontri che vengono piazzate nell'area di allestimento. Si applica quando la carta: viene rivelata dal mazzo incontri, viene messa nell'area di allestimento provenendo da fuori dal gioco, ritorna dalla pila degli scarti o viene ingaggiata da un giocatore, o comunque in altri modi che producono il suo ingresso nell'area di allestimento.

(136) Abilità Innescate VS Abilità Passive

Le abilità innescate sono quelle abilità presenti nelle carte che vengono introdotte dalla parola in grassetto *Azione* o *Risposta*. Queste abilità si applicano soltanto quando vengono innescate. Le abilità passive sono abilità delle carte che non sono indicate da una parola in grassetto all'inizio della frase. Queste abilità non possono essere "innescate" e sono sempre attive.

(137) Tempistica della Risoluzione degli Effetti

Quando più effetti diversi vengono attivati da una fonte condivisa, i giocatori devono seguire questo ordine di risoluzione. Per prima cosa, vanno risolte le abilità passive, per seconde le abilità indicate con **Obbligato** e per terze le abilità indicate come **Risposta**. Quando vanno risolti effetti che appartengono alla stessa tipologia (per esempio, due abilità **Risposta** in contemporanea) vanno risolte quelle che hanno nel testo la parola "Quando" e dopo quelle che hanno nel testo la parola "Poi".

(138) Controllo degli Aggregati

Quando un giocatore gioca una carta aggregato su un personaggio controllato da un altro giocatore, quel giocatore prende il controllo della carta aggregato. Quando un giocatore gioca un aggregato su un nemico, un luogo o comunque su una carta nell'area di allestimento, mantiene il controllo dell'aggregato.

(139) Carte Obiettivo e Area di Allestimento

Quando un giocatore rivela un obiettivo dal mazzo degli incontri lo aggiunge all'area di allestimento, a meno che il testo della carta non dica diversamente.

(140) La lettera "X"

A meno che non sia indicato dal testo di una carta o lasciato alla scelta dei giocatori, la lettera "X" conta come 0.

Parte IV - Varie

Variante Incubo

Questa sezione è un'elaborazione della variante di gioco "incubo" introdotta nel manuale del Regolamento del Set Base.

Quando si gioca nella variante "incubo" la minaccia di ogni giocatore, i danni e le pile degli scarti non vanno riportati alle condizioni iniziali quando si prepara un nuovo scenario.

Per ripristinare gli altri elementi di gioco all'inizio di un nuovo scenario "incubo", seguite i passi seguenti in ordine:

Tutte le carte non eroe in gioco e nella mano vengono rimescolate nel mazzo dei proprietari. Tutte le carte incontro tornano nei loro set di incontri così che tornino disponibili per il prossimo scenario, se necessario. Ciò include le carte nel riquadro vittoria dei giocatori.

Tutte le risorse non spese vengono scartate dalle riserve degli eroi.

Ogni giocatore pesca una nuova mano iniziale per le normali regole di preparazione del gioco. Può essere fatto soltanto un mulligan da ogni giocatore, a questo punto.

Un giocatore non può iniziare uno scenario con un livello di minaccia inferiore al valore di minaccia totale dei suoi eroi. Se il livello di minaccia di un giocatore è inferiore alla valore totale di minaccia dei suoi eroi, deve incrementare la sua minaccia fino a quel valore.

Seguite tutte le istruzioni di preparazione per il nuovo scenario.

Il punteggio di ogni scenario dovrebbe essere calcolato separatamente, e poi tutti i punteggi andrebbero aggiunti alla fine della variante.

Punteggio

Questa sezione introduce un elemento aggiuntivo al sistema di calcolo punti presentato nel regolamento base. Questo sistema di calcolo revisionato verrà implementato in tutti gli eventi di gioco organizzati sanzionati FFG e dovrebbe essere utilizzato sul LOTR LCG Quest Log disponibile all'indirizzo FantasyFlightGames.com.

In aggiunta a tutti gli elementi attualmente utilizzati per calcolare i punti in una partita, i giocatori aggiungono ulteriori 10 punti al loro "Punteggio Finale del Gruppo" per ogni turno di gioco che hanno impiegato a superare lo scenario. I giocatori dovrebbero conteggiare ogni round per il proprio punteggio al termine della fase di riordino.

Un foglio segnাপunti modificato viene fornito come pagina finale di questo documento. Il conteggio dei turni può essere tenuto sulla sezione delle note di questi fogli.

Parte V - Domande Frequenti

Q: Se i giocatori non coinvolgono personaggi nella ricerca, si conta ancora la minaccia dell'area di allestimento?

A: Sì, la minaccia nell'area di allestimento viene ancora calcolata contro i giocatori, che hanno un valore combinato di volontà pari a 0.

Q: I giocatori coinvolgono i personaggi in una ricerca tutti insieme o un personaggio per volta? Quand'è che un giocatore può attivare risposte relative al coinvolgimento dei suoi personaggi in una ricerca?

A: Un giocatore coinvolge tutti i personaggi che desidera coinvolgere in una sola volta. Le risposte al coinvolgimento dei personaggi (come quelle su Aragorn e Theodred) possono essere attivate in qualsiasi ordine a scelta del giocatore. Se un giocatore ha coinvolto i suoi personaggi (e attivato le risposte legate al coinvolgimento di quei personaggi), il giocatore successivo può a sua volta coinvolgere i propri personaggi.

Q: L'effetto di Legolas (CORE 5) piazza segnalini progresso sul luogo attivo, se ce n'è uno?

A: Sì. I segnalini progresso vengono sempre piazzati sul luogo attivo anziché sulla ricerca, a meno che l'abilità non specifichi diversamente e indichi di ignorare il luogo attivo.

Q: Quando si risolvono gli effetti obbligati "dopo che questo nemico ha attaccato" come quelli su Capitano Úthak (CORE 90) e Lupi Selvaggi (CORE 85)?

A: Questi effetti si risolvono subito dopo il passo 4 della risoluzione dell'attacco nemico.

Q: Un giocatore può avere carte che non corrispondono alle sfere dei suoi eroi nel suo mazzo?

A: Non c'è niente nelle regole che vieti questo, sebbene un giocatore dovrà trovare interazioni piuttosto intelligenti per poter usare quelle carte.

Q: Carceriere delle Segrete (CORE 101) può far rimescolare obiettivi protetti nel mazzo incontri?

A: Sì. Carceriere delle Segrete consente di rimescolare un qualsiasi obiettivo non rivendicato, a prescindere dal fatto che sia protetto o meno.

Q: Un giocatore può usare un effetto di risposta come quello su Eleanor (CORE 8) durante la preparazione?

A: Sì. Le risposte possono essere attivate in qualsiasi momento in cui i loro prerequisiti si verificano, anche durante la preparazione.

Q: Le Guardie Orchesche generate dagli effetti della carta luogo Ingresso della Torre e dalla carta ricerca Fuori dai Sotterranei hanno il tratto Orco?

A: No. Le carte a faccia in giù non hanno tratti a meno che il tratto non venga conferito loro tramite l'effetto di una carta.

Q: Quando può essere giocata Finta (CORE 34)?

A: Questa carta dovrebbe essere giocata prima della risoluzione del passo 1 dell'attacco nemico bersaglio durante la fase di combattimento. (Quando un attacco nemico inizia a risolversi, è troppo tardi per potergli impedire di attaccare con Finta.)

Q: In quale ordine i giocatori possono ingaggiare intenzionalmente?

A: Il primo giocatore può ingaggiare un nemico intenzionalmente un nemico oppure passare. Dopo di lui, ogni giocatore, in senso orario, può ingaggiare intenzionalmente un nemico. Una volta che tutti i giocatori hanno avuto quest'opportunità, questo passo è completo.

Q: Cosa accade ai Argini dell'Anduin (CORE 113) se viene pescata come Carta ombra?

A: Viene scartata dal gioco alla fine della fase di combattimento, come tutte le carte Ombra. Quando una carta viene pescata come carta Ombra, viene considerato attivo soltanto il suo testo Ombra.

Q: Se cancello l'effetto ombra di una carta assegnata a Nazgul di Dol Guldur (CORE 102), l'effetto si considera comunque come risolto, costringendomi a scartare un personaggio?

A: No. Risolvere un effetto significa che l'effetto è stato attivato e risolto nel modo più completo possibile. Cancellare l'effetto impedisce all'abilità di Nazgul di Dol Guldur di attivarsi, come se la carta non avesse alcun effetto Ombra.

Q: Può un giocatore con Torcia del Cunicolo (CORE 109) incrementare di 2 o 3 la sua minaccia durante la fase di riordino?

A: L'effetto della Torcia del Cunicolo non rimpiazza il normale incremento di 1 della minaccia, ma si aggiunge a esso. Così, il giocatore con la Torcia del Cunicolo, incrementerà di 3 la sua minaccia.

Q: Se Legolas ha una Lama di Gondolin (CORE 39) e distrugge un nemico, può attivare la sua risposta, superare una carta ricerca e piazzare segnalini progresso sulla carta ricerca successiva con la risposta di Lama di Gondolin?

A: Sì. Le carte ricerca vengono subito rimpiazzate non appena i giocatori vi piazzano un numero sufficiente di segnalini progresso e questo rimpiazzo non interrompe la sequenza del turno in corso. Se la carta ricerca attiva ha bisogno di 1 solo segnalino progresso, allora un giocatore può anche attivare prima l'effetto della Lama e può quello di Legolas per massimizzare il numero di segnalini progresso piazzati.

Q: Come si può risolvere una situazione in cui un eroe ha più copie aggregate di Impigliato nella Tela (CORE 80)?

A: Un giocatore deve pagare per ogni copia di Impigliato nella Tela per poter rendere pronto l'eroe. Ogni copia della cartacea una condizione indipendente che deve essere completamente soddisfatta prima che l'eroe aggregato possa essere reso pronto, così che se non vengono soddisfatte tutte le condizioni, l'eroe non può tornare pronto. Risultato finale, se un eroe ha aggregate due copie di Impigliato nella Tela, il giocatore dovrà pagare 4 risorse dalla riserva di quell'eroe per poterlo rendere pronto.

Q: Se Cavalcalupi (CORE 81) viene pescata come carta Ombra, quando torna in cima al mazzo incontri?

A: "Dopo il combattimento" si riferisce alla fine dalla fase di combattimento, quando le carte Ombra lasciano il gioco normalmente.

Q: Se i giocatori hanno piazzato su una ricerca segnalini progresso pari ai suoi punti ricerca, ma un effetto di gioco previene il loro avanzamento, possono continuare a piazzare segnalini progresso sulla ricerca?

A: Sì. Non c'è un limite massimo di segnalini progresso che possono essere piazzati su una ricerca.

Q: I personaggi con la parola chiave gittata, possono partecipare in un attacco dichiarato attraverso la carta Attacco Veloce (CORE 35)?

A: No. Altri personaggi non possono unirsi a un attacco effettuato con Attacco Veloce. Un personaggio viene esaurito per pagare il costo di Attacco Veloce, e l'effetto è che il personaggio esausto viene immediatamente dichiarato come attaccante contro un nemico bersaglio. La risoluzione della carta non consente il normale passo della dichiarazione in cui è possibile dichiarare altri personaggi.

Q: Wilyador (UVaR 64) non può essere curata di più di 5 danni con un singolo effetto, così come posso risolvere l'effetto "quando rivelata" di Ritorno a

Rhosgobel 3B (UVaR 62)?

A: Cura 5 danni a Wilyard per ogni carta obiettivo Athelas come azione a sé stante.

Q: Può Brand Figlio di Bain (ICdEM 72) attivare la sua azione se partecipa in un attacco con gittata che sconfigge un nemico ingaggiato con un altro giocatore invece di dichiarare l'attacco lui stesso?

A: Sì. Dichiarare un attacco e partecipare a un attacco sono entrambi sottoinsiemi di "attaccare". In entrambi i casi, Brand attacca e può attivare la sua risposta se il nemico è sconfitto.

Q: Se una carta Preso! (CaC 48) viene piazzata su un eroe fintanto che l'eroe è coinvolto in una ricerca, quell'eroe viene rimosso dalla ricerca?

A: No. Preso! Specifica solo che quell'eroe non può essere coinvolto in una ricerca e l'eroe è già coinvolto. Comunque, l'eroe non potrà essere coinvolto nella ricerca nei turni successivi, fintanto che Preso! rimane aggregato.

Q: Se Eleanor (CORE 8) viene usata per cancellare gli effetti "quando rivelata" di una carta perfidia, vengono cancellate anche le parole chiave impeto o condanna?

A: No. Eleanor cancella soltanto gli effetti "quando rivelata" di una carta perfidia. Ogni parola chiave impeto o condanna sulla carta viene risolta prima che la nuova carta (di rimpiazzo) venga rivelata.

Q: Contro i Troll (CaC 32) è la scena finale di Conflitto alla Carroccia?

A: Sì.

Q: Cosa succede se cambia il controllo di Tuc Vagabondo (CORE 43) durante il combattimento ed è stato dichiarato come difensore?

A: Se nulla rimuove Tuc Vagabondo dal combattimento o dal gioco, rimane difensore. (Il giocatore in difesa non cambia anche se il controllo del personaggio difensore è passato ad un altro giocatore).

Q: Se un giocatore viene eliminato durante la Fase Ricerca, nel passo in cui si rivela 1 carta incontro per ogni giocatore e prima che tutte le carte incontro vengano rivelate, viene ridotto il numero di carte da rivelare?

A: Il numero delle carte da rivelare è determinato all'inizio del passo, e non cambia se un giocatore viene eliminato.

Q: Se tutti gli Eroi di un giocatore vengono eliminati durante lo scenario "Fuga da Dol Guldor" eccetto che l'eroe catturato, quel giocatore viene eliminato dal gioco?

A: Sì, il giocatore viene eliminato e i giocatori, come gruppo, hanno perso.

Q: Quando uso una risorsa appartenente a Radagast (SOM 59) per pagare il costo di una carta Creatura, la risorsa deve appartenere alla sfera della carta giocata?

A: No, la carta Radagast esula dalle normali regole sulla corrispondenza di risorse e delle risorse giocate (tuttavia, se si combinano le sue risorse con le risorse di un altro eroe, la sfera dell'eroe deve corrispondere con quella della carta Creatura giocata).

Q: Se non posso scartare 3 risorse da tutti i miei eroi per effetto di Vengo Gelido (KD 56), devo scartare tutte le risorse possibili?

A: Sì.

Q: Se un giocatore non dichiara difensori contro un attacco, è ancora considerato come "difensore"?

A: Sì, il giocatore che viene attaccato da un nemico è considerato come "il difensore", anche se non ha dichiarato nessun personaggio in difesa e nessun altro giocatore ha dichiarato personaggi come difensori. Il suo status di "difensore" non cambia.

Q: Se Una Luce nel Buio (CORE 52) viene giocata nel mezzo di un attacco (per esempio, prima che vengano dichiarati i difensori) l'effetto di quest'azione, che fa tornare immediatamente il nemico nell'area di allestimento, pone fine all'attacco per il fatto che il nemico non è più ingaggiato con il giocatore?

A: No, Una Luce nel Buio non cancella e non pone fine all'attacco se questo è già entrato nella fase di risoluzione. L'unica fase in cui è obbligatorio che il nemico sia ingaggiato con un giocatore per poterlo attaccare è durante il passo 1 del combattimento. Quindi, per evitare di essere attaccato da un nemico ingaggiato, un giocatore dovrebbe giocare Una Luce nel Buio durante il passo 1 della fase di combattimento.

Q: Posso usare l'abilità di Figlio di Arnor (SOM 15) per ingaggiare L'Osservatore (DD 72) anche se il testo de L'Osservatore dice esplicitamente che "...non può essere ingaggiato intenzionalmente"?

A: Sì, l'abilità di Figlio di Arnor non fa "ingaggiare intenzionalmente" L'Osservatore. L'ingaggio volontario è un'azione dei giocatori che può essere effettuata solo durante il passo 1 della fase Incontri.

Q: Se Caradhras (DD15) è nel mio riquadro vittoria quando completo la scena 2 dello scenario "I Cancelli Cornorosso", diventa automaticamente il luogo attivo anche se non è considerato in gioco?

A: Sì, i giocatori dovranno rimuovere Caradhras dal riquadro vittoria e metterlo in gioco per farlo diventare il luogo attivo. Le carte nel riquadro vittoria non sono rimosse dal gioco e possono ancora essere bersagliate dagli effetti delle altre carte. A volte, i giocatori devono tornare sui propri passi se hanno camminato con passo troppo svelto!

Q: Se nell'Area di Allestimento sono presenti 2 copie di Campi del Pelennor (MAO 10) e si decide di viaggiare verso una di queste, devo comunque incrementare di 3 il mio livello di minaccia? Cosa accade se, avendo la possibilità di farlo, non viaggio verso nessuna delle due copie?

A: Se una carta è auto-referenziale, si riferisce soltanto a sé stessa. Se viaggi su una copia di Campi del Pelennor, l'altra copia ti obbliga a incrementare di 3 la tua minaccia. Se decidi di non viaggiare, entrambe le copie si attivano per incrementare di 6 la tua minaccia.

Q: Quando un nemico mi attacca dall'area di allestimento, posso dichiarare difensori?

A: Sì, puoi dichiarare difensori contro qualsiasi attacco, a prescindere dal fatto che il nemico sia o meno ingaggiato con te.

Q: Quale differenza c'è tra "aggiungere" una carta all'area di allestimento e "p piazzare" una carta nell'area di allestimento?

A: Nessuna, le due parole sono intercambiabili e hanno lo stesso valore al fine degli effetti di gioco.

Q: Quando Amon Lhaw (SOM 84) diventa il luogo attivo, va scartato ogni aggregato in gioco?

A: No, gli aggregati in gioco non vengono scartati, solo quelli che entrano in gioco in un secondo momento devono sottostare alle restrizioni imposte dal luogo attivo.

Q: Quando i giocatori si trovano ad avere due aree di allestimento durante la scena 4 dello scenario Fondamenta di Pietra, si possono avere in gioco più copie della stessa carta unica?

A: No, i giocatori devono comunque rispettare la regola generale e non ci possono essere due copie di una carta unica in gioco, anche se ci sono due aree di allestimento distinte.

Q: Come funziona esattamente Solo e Sperduto (DD 124)? Cosa succede se l'eroe rimescolato viene aggregato a Cosa Senza Nome o se è il mio unico eroe quando viene scartato?

A: La carta funziona semplicemente in modo che il giocatore possa mettere in gioco il suo unico eroe nel momento esatto in cui lo pesca dal mazzo, sia durante la fase di pianificazione che per effetto di qualche carta. L'eroe scartato va trattato come qualsiasi altra carta: se viene aggregato a "Cosa Senza Nome" (e in altre situazioni simili) il valore della carta è "0", in quanto non ha un costo stampato. Se l'unico eroe di un giocatore viene scartato, quel giocatore non viene eliminato, l'eroe non è considerato "ucciso" finché non viene effettivamente ucciso. Quel giocatore continuerà a giocare finché non pesca l'eroe dal suo mazzo e lo mette in gioco, o finché non viene eliminato per altri effetti (per esempio quando la sua minaccia arriva a 50).

Q: Quando uso Vilya (D 109) per mettere in gioco una carta, devo rispettare la regola per cui dovrei controllare almeno un eroe appartenente alla stessa sfera della carta giocata?

A: No, giocare una carta senza pagarne il costo è diverso da "pagare 0" per una carta. Pagare 0 richiede comunque la corrispondenza di sfera, "non pagare il costo" aggira questo requisito.

Q: Se una carta Aggregato fornisce un bonus permanente di qualsiasi tipo, perdo quel bonus se la carta Aggregato esausta?


A: No, le carte continuano a fornire il proprio bonus permanente anche quando sono esauste.

Q: Se durante un attacco in cui Legolas distrugge un nemico il luogo attivo è una carta il cui testo dice "Immune agli effetti delle carte dei giocatori", devo mettere 2 segnalini progresso sul luogo attivo o sulla carta ricerca?

A: L'effetto di Legolas dice che, se c'è un luogo attivo, i segnalini progresso vanno piazzati sul luogo attivo, anziché sulla carta ricerca. Se il luogo attivo è immune agli effetti delle carte, i segnalini non possono essere piazzati né sul luogo attivo, né sulla carta ricerca. Vanno semplicemente persi.

Q: Se un nemico non porta a termine il suo attacco, per un qualsiasi motivo, cosa succede alle carte ombra assegnate?

A: Alla fine della fase di Combattimento, scarta tutte le carte ombra ancora in gioco, anche quelle che non hanno prodotto effetti.

Q: Se una carta luogo viene rivelata dopo che è stata rivelata Nebbia Infida (CORE 118) nell'area di allestimento, durante la stessa fase, la carta luogo rivelata ottiene +1  a causa del suo effetto "Quando Rivelata"?


A: Sì, l'effetto "Quando Rivelata" di Nebbia Infida crea un effetto persistente fino alla fine della fase che colpisce tutti i luoghi che vengono aggiunti all'area di allestimento.

Q: Posso usare Fortuna o Destino (CORE 54) per mettere in gioco Beorn (OHUH 5) dalla pila degli scarti di un giocatore, anche se è immune all'effetto delle carte dei giocatori?

A: Sì, le abilità degli eroi sono "attive" solo quando questi sono in gioco. Quando è nella pila degli scarti, Beorn non è immune agli effetti delle carte.

Q: Se Trappola dei Ranger (HON 17) è nell'area di allestimento senza essere aggregata ad alcuna carta quando un nemico con la parola chiave Imboscata viene rivelata, cosa succede?

A: Trappola dei Ranger viene aggregata al nemico rivelato, andando ad annullare l'effetto di Imboscata e, di fatto, impedendo al verifica di ingaggio di quel nemico.

Q: Quando Oin (OTD 4) guadagna una risorsa della sfera della tattica grazie alla sua abilità, conta come se avesse un'icona  stampata?

A: No, avere un'icona "stampata" si riferisce solo all'immagine stampata fisicamente sulla carta.

Giochi Uniti



**FANTASY
FLIGHT
GAMES**

The Lord of the Rings: The Card Game © 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. © 2013 Middle-earth, The Lord of the Rings, and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises and are used, under license, by Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Living Card Game, LCG, and the LCG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners. Fantasy Flight Games ha sede al 1975 di West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, e può essere contattata telefonicamente al numero 651-639-1905.

Il Signore degli Anelli: il Gioco di Carte è un gioco pubblicato in Italia da Stralibri/Giochi Uniti srl, Via S. Anna dei Lombardi 36, Napoli, 80134 Italy; tel. 081 193 233 93. Per qualsiasi informazione su questo prodotto scrivete a: info@giochiuniti.it. Tutti i diritti sono riservati. Qualsiasi riproduzione o traduzione anche parziale, se non autorizzata, è severamente vietata. Tutti i personaggi presenti in questo gioco sono immaginari.