

## **Il Signore degli Anelli “*Variante dell’Hobbit Corrotto*” versione 0.2**

Questo è quello che è venuto fuori dopo un po’ di playtes. Grazie a tutti e in particolare a David B. Eggleston per i suggerimenti.

**Scopo:** Aggiungere un elemento di umanità al lato malvagio delle cose. Durante il gioco, qualcuno potrebbe essere un Hobbit Corrotto. Quel giocatore opera segretamente contro gli altri giocatori. L’Hobbit Corrotto vince se ottiene l’anello e arriva a occupare la stessa casella di Sauron sul tabellone Principale, o se viene raggiunta la casella evento “L’Anello è Mio!” e l’Hobbit Corrotto è ancora vivo.

Gli altri giocatori vincono e perdono come nel gioco normale. È possibile che perdano gli altri giocatori e l’Hobbit Corrotto.

**Preparazione:** Prima che il gioco cominci, qualcuno deve essere segretamente prescelto per essere l’Hobbit Corrotto. Un modo per fare ciò è mettere una palla nera in un sacchetto, mettere un numero di palle bianche uguale al numero dei giocatori nello stesso sacchetto e poi far pescare a ogni giocatore una palla. Guardatela segretamente e poi nascondetela. Il giocatore che pesca la palla bianca è l’Hobbit Corrotto. (Potrebbe non esserci un Hobbit Corrotto. I giocatori non lo sapranno fino alla fine). La palla non pescata non deve essere rivelata e il sacchetto deve essere messo via.

**Gioco:** Giocate normalmente. Se l’Hobbit Corrotto raggiunge Sauron sul tabellone Principale e non ha l’anello, l’Hobbit Corrotto viene eliminato, ma non deve rivelare la sua identità fino alla fine della partita.

Durante i turni, i giocatori inizieranno ad accusarsi l’un l’altro di essere l’Hobbit Corrotto. Se tutti i giocatori sono d’accordo su qualcuno da accusare, quel giocatore deve svelare se è corrotto.

**Se lo è:** Le sue carte vengono divise tra gli altri giocatori come meglio credono; Sauron torna indietro di una casella sul tabellone Principale; e se l’Hobbit Corrotto ha l’anello, questo viene dato alla persona alla sua destra. L’Hobbit Corrotto è eliminato e non può vincere, anche se potrà consolarsi vedendo perdere gli altri.

**Se il giocatore accusato non è corrotto:** Le sue carte sono rimosse dal gioco; Sauron avanza di una casella; il giocatore accusato è eliminato. Se il giocatore accusato ha l’anello, questo viene dato alla persona che ha l’hobbit più vicino a Sauron sul tabellone Principale. In caso di pareggio, il giocatore coinvolto più vicino alla destra del giocatore accusato riceve l’anello.

**Vulcano:** Se l’anello raggiunge il Vulcano, non possono più muovere accuse. L’Hobbit Corrotto si rivela, se c’è, e il gioco finisce normalmente. Però, se l’Hobbit Corrotto ha/ottiene l’anello, non lo getta nel vulcano. Semplicemente tira il dado sperando di raggiungere Sauron, e poi dà l’anello alla persona successiva. Se non ci sono persone dopo di lui o se Sauron ottiene l’anello, l’Hobbit Corrotto vince. Se l’anello è distrutto, l’Hobbit Corrotto perde.

**Regole Speciali:** Cintura e Mithral non possono essere usate sull’Hobbit Corrotto mentre si è al Vulcano. Se Sam è l’Hobbit Corrotto, può ignorare la sua abilità speciale quando è al Vulcano. Tuttavia, Cura di Gandalf o Elessar possono essere usate sull’Hobbit Corrotto in un qualsiasi momento.

**Commento:** Adesso tenere segrete le carte ha un senso! E il tema della Compagnia può essere sottoposto a test – la fiducia supererà il sospetto???

Attenzione ai comportamenti sospetti! Un modo per l'Hobbit Corrotto di vincere è ottenere l'anello e muoversi il più possibile verso Sauron sul tabellone Principale. Un altro modo è far spesso finta di non avere una carta di cui la Compagnia ha bisogno, giocare carte che gli permettano di raccogliere Gettoni Vita e Scudi, o provare a spingere qualcuno (tranne Sam) a tirare il dado, in modo da rendere la missione più difficile. Un altro modo è continuare a prendere due carte al proprio turno, ma ciò non può essere fatto molto spesso senza suscitare sospetti negli altri giocatori.

-Mike