

# IL SIGNORE DEGLI ANELLI - AVVENTURE NELLA TERRA DI MEZZO

## Riassunto Regolamento by

PREPARAZIONE: pag 8-9

TERMINI IMPORTANTI: pag 11

SOMMARIO DI GIOCO: pag 39

REGOLE OPZIONALI: DOMINIO AVANZATO e ALZARE LA POSTA NEL PERIODO III: pag 35

### TURNO DI SAURON

- 1) **Fase Mobilitazione degli Eroi:** scartare tutti i segnalini Influenza dai luoghi in cui si trovano gli Eroi e rimetterli nella riserva (non si scartano se un Eroe si trova in una "Fortezza dell'Ombra").
- 2) **Fase Storia:** spostare in avanti il segnalino Storia degli Eroi di 2 spazi sulla Traccia Storia. I segnalini Storia di Sauron si spostano invece a seconda della carte Intrigo attive. Saltare questa fase nel primo turno di gioco.  
Quando un segnalino Storia si sposta per la prima volta nel periodo II o III della Traccia Storia, Sauron può far entrare in gioco nuovi **Servitori** nei loro appropriati luoghi di partenza.  
Se un qualsiasi segnalino Storia raggiunge lo spazio "Finale" sul Tracciato Storia o se tutti i 3 segnalini Storia di Sauron raggiungono o superano lo spazio "Cala l'Ombra", inizia la Fase Finale del gioco.  
**PERIODO ATTUALE:** è quello più a destra sul Tracciato Storia che contiene almeno un segnalino Storia qualsiasi.
- 3) **Fase Intrigo:** Sauron può giocare una singola carta Intrigo dalla sua mano oppure scartarne una attiva.  
Saltare questa fase nel primo turno di gioco.  
**CARTE INTRIGO:** quando ne viene giocata una (se i requisiti lo permettono, di solito il numero in alto a sinistra di segnalini Influenza che devono essere solo disponibili - non rimossi - nella "Riserva d'Ombra") va posizionata su uno spazio vuoto della **Traccia Intrighi Attivi** (se non ce ne sono la carta non può essere giocata), e il corrispondente segnalino Intrigo sul luogo influenzato dalla carta. (Le carte Intrigo scartate vanno in una pila degli scarti Intrigo). [**Struttura Carta Intrigo:** pag 13]
- 4) **Fase Evento:** Sauron pesca 3 carte dalla cima del mazzo Eventi del periodo attuale e ne risolve una. Se gli Eroi sono Dominanti, deve essere risolta la carta dal valore di priorità più basso. Se Sauron è Dominante, va risolta la carta con il valore più alto. Se nessuna fazione è Dominante, Sauron pesca una sola carta e la risolve. Questo accade sempre nel primo turno di gioco di Sauron. (Le carte scartate vanno a faccia in su nella pila degli scarti del mazzo Eventi corrispondente).  
**FAZIONE DOMINANTE:** la fazione è Dominante se ha un segnalino Storia più vicino allo spazio "Finale" rispetto all'avversario. Gli Eroi devono contare gli spazi dal loro segnalino Storia allo spazio "Finale". Sauron deve usare il valore più basso tra:
  - a) il numero di spazi tra il suo segnalino Storia più a destra e lo spazio "Finale";
  - b) il numero totale di spazi necessari a tutti e 3 i suoi segnalini Storia a raggiungere lo spazio "Cala l'Ombra".Se la carta Evento ha un simbolo "bandiera verde" nel suo angolo in alto a destra, va piazzata sullo spazio **Carta Evento Corrente** (scartando l'eventuale carta già presente). Se la carta piazzata influenza un luogo specifico, piazzarvi il corrispondente segnalino Evento (che resta finché la carta non è scartata). [**Struttura Carta Evento:** pag 15]
- 5) **Fase Azione:** Sauron può eseguire 2 azioni (**4 GIOCATORI: 3 azioni**). Sauron piazza un suo segnalino Azione sullo spazio vuoto più a sinistra su uno dei 3 Tracciati Azione presenti sul tabellone. Se si tratta del quarto segnalino Azione (considerando tutti i 3 tracciati), i 3 precedenti vengono scartati e il quarto resta dove è stato piazzato.
  - a) **Piazzare Influenza:** fornisce un numero di segnalini Influenza pari al numero riportato sullo spazio tracciato coperto. Sauron può posizionare fino a 2 di questi segnalini nella sua "Riserva d'Ombra": il limite massimo è 4 volte l'attuale numero del periodo in corso; permettono di giocare carte Intrigo/Ombra più potenti. I segnalini rimanenti possono essere piazzati in estensione nelle sue "Fortezze dell'Ombra": si possono piazzare su tutti i luoghi collegati ad una qualsiasi "Fortezza dell'Ombra", ed ogni luogo può avere un numero di segnalini non superiore a quelli piazzati sulla "Fortezza dell'Ombra" a cui è collegato. Ogni "Fortezza dell'Ombra" ha un numero massimo di segnalini Influenza utilizzabili. Se una catena di segnalini Influenza è spezzata, in tutti i luoghi non più collegati resta 1 solo segnalino. Non è mai possibile piazzarli nei "Rifugi".
  - b) **Pescare carte Ombra e Intrigo:** Sauron può pescare un numero di carte Intrigo e Ombra pari al numero dello spazio appena coperto (stesso numero per entrambi i tipi di carte). Può tenere in mano tutte le carte Ombra e una sola carta Intrigo, le altre le rimette sul fondo del mazzo nell'ordine che preferisce.  
**CARTE OMBRA:** il costo è uguale al numero di segnalini Influenza sull'angolo in alto a sinistra della carta (devono essere disponibili - non rimossi - nella "Riserva d'Ombra"). Possono essere giocate in vari momenti a seconda del testo della carta, ma solo una volta per ogni turno di ciascun giocatore (Sauron + Eroi). [**Struttura Carta Ombra:** pag 18]
  - c) **Comandare Mostri e Servitori:** Sauron ha un numero di ordini pari al valore dello spazio appena coperto. Per ogni ordine può:
    - **Muovere un Mostro o un Servitore:** Sauron può muovere un segnalino **Mostro** (solo nei luoghi che hanno almeno 1 segnalino Influenza) o **Servitore** (in qualsiasi luogo) in un luogo adiacente, ignorando le icone di movimento. I **Servitori** possono muoversi in un "Rifugio" ma Sauron non può iniziare un Combattimento (tranne nel caso l'Eroe sia d'accordo).
    - **Piazzare un segnalino Mostro:** Sauron pesca a caso da una delle 5 pile e decide dove piazzare il segnalino (a faccia in giù), sempre su un luogo corrispondente al colore del segnalino e che contenga almeno 1 segnalino Influenza. Può piazzarne un massimo di 1 a prescindere dal numero degli ordini, ma non nei luoghi contenenti Eroi (possono invece essere mossi verso luoghi con Eroi). Ogni luogo può essere occupato da più segnalini **Mostri/Servitori**.
    - **Curare un Servitore:** Sauron sceglie un **Servitore** è può rimuoverlo dallo spazio corrispondente del tabellone un massimo di 4 segnalini Danno, ma non se nello stesso luogo c'è anche un Eroe.  
Ogni segnalino Mostro/Servitore può ricevere un solo ordine per turno.
- 6) **Fase Pesca degli Eroi:** ogni Eroe può pescare un numero di carte dal suo mazzo Vitalità pari al suo valore di Coraggio. Non c'è limite al numero di carte che un Eroe può tenere in mano.

## TURNO DEGLI EROI

- 1) **Fase Riposo:** un Eroe può Riposare solo se nel suo luogo non si trovano segnalini **Mostro** o **Servitori** e se non si trova in una "Fortezza dell'Ombra". Per Riposare, l'Eroe mescola nel mazzo Vitalità tutte le carte che si trovano nel suo mazzo Riposo. Poi muove 1 spazio avanti il segnalino Storia di Sauron che si trova più a sinistra sul Tracciato Storia (se c'è parità lo sceglie).  
Ogni volta che Riposa, può scartare una delle sue carte Corruzione scartando il corrispondente numero di segnalini Favore.  
Se l'Eroe si trova in un "Rifugio" può anche Curarsi: mescola nel mazzo Vitalità tutte le carte dei mazzi Riposo e Danni.  
[**Scheda Eroe: pag 20**] [**I Mazzi di Carte Eroe: pag 21**]
- 2) **Fase Agguato:** Sauron deve scegliere un **Mostro** o un **Servitore** nel luogo in cui si trova l'Eroe ed attaccarlo. Ha inizio subito un Combattimento in questo caso (se l'Eroe si trova in un "Rifugio" può scegliere di non combattere). Solo se l'Eroe viene *sconfitto* il suo turno termina.
- 3) **Fase Viaggio:** (è possibile ripetere la sequenza tutte le volte che l'Eroe vuole, se ha in mano carte che lo permettono, ma non è mai obbligatorio muoversi)
  - a) **Muoversi:** l'Eroe può muoversi in un luogo adiacente scartando le appropriate carte dalla sua mano. Bisogna considerare l'icona di movimento e il numero presenti sul luogo, l'Eroe decide se scartare la carta con l'icona corrispondente o un numero di carte qualsiasi pari al numero (vanno tutte piazzate nel mazzo Riposo a faccia in su).
  - b) **Combattere o Affrontare un Pericolo:** Sauron decide se l'Eroe dovrà combattere con un **Mostro/Servitore** presente nello stesso luogo (se presenti) o risolvere una carta Pericolo (se si trova in un luogo "Pericoloso"). Se l'Eroe non sconfigge il Mostro/Servitore non può continuare il suo turno. Se il luogo è "Pericoloso", Sauron può decidere di pescare 3 carte Pericolo e ne sceglie una da giocare (solo se si riferisce allo stesso luogo/regione). In tutti i casi, le carte Pericolo pescate vanno scartate a faccia in su in una pila degli scarti di carte Pericolo.  
**LUOGO PERICOLOSO:** qualsiasi luogo contrassegnato dal simbolo "Pericolo" o qualsiasi luogo in cui si trovino un numero di segnalini Influenza superiore al valore dell'Astuzia dell'Eroe.
  - c) **Esplorare:** l'Eroe può svolgere alcune o tutte le seguenti attività in qualsiasi ordine:
    - *Ottenere Favore:* può prendere un qualsiasi numero di segnalini Favore e piazzarli sulla propria scheda.
    - *Consultarsi con i Personaggi:* può ricevere i segnalini Favore oppure usare l'abilità di ogni Personaggio presente. Il Personaggio viene quindi riposto nell'area "Favore e Personaggi" del tabellone.
    - *Scegliere un Sentiero Oscuro:* se l'Eroe ha 3 o meno carte Corruzione, può scegliere di guadagnare 1 segnalino Favore e 1 carta Corruzione (una sola volta per turno).
    - *Completare un'Avventura:* può completare un qualsiasi numero di carte Avventura per le quali abbia guadagnato i requisiti.
    - *Scartare un Intrigo:* può scartare qualsiasi carta Intrigo presente nel luogo se ne soddisfa i requisiti (di solito scartando segnalini Favore).
    - *Fare Scambi con gli Eroi:* tutti gli Eroi nello stesso luogo possono liberamente scambiarsi segnalini Favore, carte Oggetto ed Avventura (tranne le Avventure Iniziali ed Avanzate).
- 4) **Fase Incontro:** dopo aver mosso, un Eroe (se non si trova in un luogo "Pericoloso") può pescare 3 carte dal mazzo Incontro del luogo in cui si trova (si vede il colore della gemma o si pesca dal mazzo "Rifugio" se lì presenti) e risolvere quella dal valore **più basso** corrispondente al suo luogo o regione (nel caso l'abbia pescata). In tutti i casi le carte vengono poi scartate a faccia in su accanto al mazzo Incontro. Ogni volta che un mazzo Incontro si esaurisce, viene rimescolata la sua pila degli scarti. Se sulla carta giocata c'è il termine "Avventura", la carta viene posizionata a faccia in su nell'area di gioco dell'Eroe (nessun limite). Le Avventure risolte si rimuovono dal gioco. [**Struttura Carta Incontro: pag 25**]  
**CARTE ABILITA':** di solito l'Eroe le guadagna quando si Addestra: pesca le prime 2 carte dal mazzo Abilità, ne sceglie una da tenere in mano e scarta l'altra a faccia in su in una pila vicino al mazzo Abilità. Una carta Abilità acquisita entra a far parte del suo mazzo per il resto della partita.

**2 GIOCATORI:** dopo ogni normale turno, l'Eroe svolge in più una Fase Mobilitazione degli Eroi, una Fase Pesca degli Eroi ed un Turno degli Eroi aggiuntivo (Fasi 1-4). Sauron può giocare una carta Ombra in ciascuno dei 2 turni dell'Eroe.

**COMBATTIMENTO** - Tutti i Combattimenti si svolgono nel Turno degli Eroi.

[**Struttura di una Carta Identificativa Mostro e Spazio Servitore sul Tabellone di Gioco: pag 27**] [**Struttura Carta Combattimento: pag 28**]

- 1) **Preparazione di Sauron:** Sauron prende la carta **Mostro** appropriata (se combatte un **Mostro**) ed il mazzo Combattimento relativo.
- 2) **Preparazione:** Sauron pesca dal mazzo di Combattimento un numero di carte pari al valore della Forza del Mostro/Servitore coinvolto. L'Eroe decide quanta Agilità spendere per pescare carte dal suo mazzo Combattimento e quanta utilizzarne come bonus per la Forza.
- 3) **Round di Combattimento** si effettuano round completi fino a quando un combattente non viene *sconfitto* o entrambi diventano *esausti*;
  - a) **Scegliere le Carte:** ogni combattente *non esausto* sceglie una carta dalla sua mano e la piazza a faccia in giù nella sua area di gioco.
  - b) **Scoprire le Carte:** vengono scoperte contemporaneamente le carte e ogni giocatore piazza la propria a faccia in su in cima alla propria pila di carte Combattimento.
  - c) **Calcolare la Forza:** ogni combattente somma il costo totale in punti Forza di tutte le carte presenti nella propria pila di carte Combattimento; se il totale supera la Forza del combattente, questi diventa immediatamente *esausto* e la sua carta viene annullata. Si presume che un combattente *esausto* abbia **0** punti **Attacco** e **Difesa**, nessuna abilità speciale e nessun tipo di **Attacco**. Un combattente può anche dichiararsi *esausto* volontariamente (anche entrambi, nel caso tocca prima all'Eroe farlo). Se entrambi i giocatori diventano *esausti*, nessuno dei due è *sconfitto* e si passa direttamente alla fase Risoluzione.
  - d) **Abilità del Round Precedente:** se il testo di una qualunque carta giocata nel round precedente riporta la dicitura "Prossimo Round", si risolvono le eventuali abilità, prima l'Eroe e poi Sauron.
  - e) **Abilità del Round Attuale:** si risolvono le abilità presenti sulle carte giocate, prima l'Eroe e poi Sauron.
  - f) **Infliggere Danni:** ogni combattente riceve un numero di Danni pari al valore totale di **Attacco** del suo avversario meno il proprio valore di **Difesa**. Se uno dei combattenti risulta *sconfitto*, si passa alla fase "Risoluzione", altrimenti si inizia un nuovo round dal punto "Scegliere le Carte".
- 4) **Risoluzione:** dopo aver risolto tutti i round di combattimento si svolgono i seguenti passi:
  - a) **Scartare le Carte:** l'Eroe pone la sua pila di carte Combattimento (nello stesso ordine) a faccia in su in cima al suo mazzo Riposo. Sauron prende la sua pila di carte Combattimento e la rimescola nel corrispondente mazzo Combattimento dei Mostri.
  - b) **Scartare il Segnalino Mostro:** nel caso ci sia stato un **Mostro** coinvolto nel Combattimento (a prescindere dall'esito), si scarta il suo segnalino a faccia in su accanto alla pila di segnalini inutilizzati. I **Servitori non sconfitti** non vengono rimossi.
  - c) **Mostro o Servitore non sconfitto:** se il **Mostro** o **Servitore** non è stato *sconfitto*, Sauron può subito piazzare una quantità di segnalini Influenza pari all'Astuzia del suo combattente in estensione di "Fortezze dell'Ombra". Se questo si verifica durante la fase Viaggio di un Eroe, il turno dell'Eroe termina immediatamente. I segnalini Danno inflitti ad un **Servitore** non vengono rimossi alla fine del Combattimento, restano finché non viene *Curato* o *Sconfitto* (in questo caso il **Servitore** si elimina definitivamente dal gioco, tranne gli "Spettri dell'Anello" che tornano a "Minas Morgul" nella successiva fase Azione di Sauron).  
Se non specificato, l'Eroe ha sempre la precedenza nella risoluzione delle carte Combattimento. [**Parole Chiave nel Combattimento: pag 29**]

## EROI SCONFITTI

Per ogni Danno un Eroe deve scartare una carta coperta dal mazzo Vitalità oppure una carta a scelta dalla sua mano. Le carte scartate vanno poste una alla volta a faccia in giù sul mazzo Danni dell'Eroe. Se l'Eroe non ha carte nel mazzo Vitalità e in mano, viene *Sconfitto*. Nel caso riparte dal "Rifugio" più vicino (in caso di "Rifugi" equidistanti decide Sauron) e deve svolgere i seguenti punti:

- 1) Sposta 1 spazio in avanti il segnalino Storia di Sauron che si trova più a sinistra. Se ci sono parità, decide l'Eroe quale spostare.
- 2) Se ne possiede, decide se scartare un segnalino Favore dalla sua scheda Eroe o una delle sue carte Oggetto.
- 3) Rimescola nel suo mazzo Vitalità tutte le carte dei suoi mazzi Riposo e Danni.
- 4) Termina immediatamente il turno.

## FINALE

Quando il Finale inizia, non si svolgono più i normali turni di gioco ma le seguenti fasi:

- 1) **Verificare la Vittoria Immediata:** se la fazione Dominante ha soddisfatto i requisiti della propria carta Missione, vince la partita immediatamente. Se nessuna fazione è Dominante, vince chi tra le due fazioni ha risolto la propria carta Missione Iniziale. Se nessuna delle due fazioni ha completato la propria Missione, si continua con la fase successiva.
- 2) **Avanzare i Segnalini Storia:** Se Sauron soddisfa il requisito della propria carta Missione, avanza di 1 spazio ognuno dei suoi segnalini Storia sulla Traccia Storia. Se gli Eroi soddisfano i requisiti dalla propria carta Missione, avanzano di 1 spazio il loro segnalino Storia sulla Traccia Storia.
- 3) **Prepararsi:** Sauron rimuove tutti i segnalini Danno dallo spazio Servitore "Spettri dell'Anello". Ogni Eroe mescola tutte le carte che ha in mano, e quelle dei mazzi Danni, Riposo e Vitalità, e forma un nuovo mazzo dal quale pescare un numero di carte pari al suo valore di Coraggio.
- 4) **Regolare la Difficoltà:**
  - a) Se Sauron è Dominante gli "Spettri dell'Anello" guadagnano un numero di punti Salute e Coraggio pari al numero di spazi necessari al segnalino Storia degli Eroi per giungere sullo spazio "Finale" della Traccia Storia.
  - b) Se gli Eroi sono Dominanti si considerano i segnalini Storia di Sauron e si sottrae ai valori di Salute e Coraggio degli "Spettri dell'Anello" il valore più basso tra:
    - il numero di spazi tra il suo segnalino Storia più a destra e lo spazio "Finale";
    - il numero totale di spazi necessari a tutti e 3 i suoi segnalini Storia a raggiungere lo spazio "Cala l'Ombra".
- 5) **Scegliere il Campione:** gli Eroi scelgono il proprio "Campione" che combatterà nella fase successiva.
- 6) **Combattere:** l'Eroe scelto combatte contro gli "Spettri dell'Anello" seguendo le normali regole.
- 7) **Determinare la Fazione Vincitrice:** gli Eroi vincono se sconfiggono gli "Spettri dell'Anello", diversamente sarà Sauron a vincere.

## LIMITI E REGOLE VARIE

- Gli Eroi possono accordarsi ma non possono mai rivelare le proprie carte.
- I mazzi degli Eroi possono essere contati da chiunque.
- Ogni Eroe può guadagnare massimo 2 segnalini Livello per ciascuna caratteristica.
- Ogni Eroe può avere una sola copia di ciascuna carta Oggetto nella sua area di gioco.
- Quando un mazzo di carte o una pila di segnalini Mostro si esaurisce, rimescolare e usare gli scarti.
- I segnalini Favore, Influenza e Danno sono virtualmente infiniti.