

Disponi rivolti a te 4 tuoi pezzi in Auerland (Contea) e 1 in ognuna delle 5 regioni vicine. Sauron muove per primo.

Nel tuo turno, **devi muovere un pezzo; se non puoi farlo, hai perso**. Il movimento normale è **una regione in avanti**, ma tu (non Sauron) puoi muovere (non ritirare) lungo le frecce chiare (miniere di Moria, fiume Anduin), e alcuni pezzi hanno movimenti alternativi. In montagna, non si può **in nessun caso** muovere né ritirare un pezzo lateralmente.

In Auerland (Contea) e a Mordor possono stare fino a 4 pezzi, nelle montagne solo 1, in ogni altra regione fino a 2; in qualunque momento puoi rimescolare i tuoi pezzi contenuti in una singola regione per confondere l'avversario. I suddetti limiti (stacking) valgono anche per le ritirate; inoltre non puoi ritirare un pezzo in regioni con pezzi avversari.

Se muovi un pezzo in una regione occupata dall'avversario, si ha un combattimento:

- se ci sono più pezzi avversari, sceglie uno casualmente; scopri i due pezzi in lotta e applica gli effetti dei loro testi (Frodo e Pipino potrebbero essere in grado di ritirarsi adesso, evitando lo scontro);
- se non c'è una vittoria automatica, entrambi scegliete una carta e la rivelate contemporaneamente. Si applicano i testi delle carte, prima quelle di Sauron; carte testuali non pertinenti o non attuabili sono ignorate;
- se ancora lo scontro non è risolto, il giocatore per cui la somma del valore del pezzo e del valore della carta (0 per le carte testuali) è più bassa perde il proprio pezzo; in caso di parità, entrambi i pezzi vengono eliminati;
- se ci sono ancora pezzi di entrambe le fazioni nella regione, si combatte di nuovo.

Le carte giocate vengono scartate e restano visibili; se la mano si svuota completamente, si riprendono tutte in mano.

Le carte extra, se usate, si possono giocare ciascuna una sola volta a partita, a inizio del proprio turno.

Vinci se porti Frodo a Mordor, anche se contiene unità avversarie.

Pezzi	Frodo (1) Sam (2) Pippin (1) Merry (2) Gandalf (5) Aragorn (4) Legolas (3) Gimli (3) Boromir (0)	Se attaccato , può ritirarsi lateralmente Se nella stessa regione di Frodo, vale 5 e può sostituirsi a Frodo se viene attaccato Se attacca , può ritirarsi all'indietro Elimina automaticamente Hexenkönig von Angmar Negli scontri, sceglie la carta dopo aver visto quella avversaria Può attaccare in qualsiasi regione confinante (anche contro i Warg) Elimina automaticamente i Fliegender Nazgûl Elimina automaticamente gli Ork Elimina automaticamente l'avversario e se stesso
Carte	Zauberkraft Beide Figuren Ohne Wirkung Rückzug rückwärts	Rigioca subito una carta già giocata; entrambe sono scartate a fine scontro Elimina entrambi i contendenti (viene evitato da Rückzug seitwärts di Sauron) Ignora la carta giocata da Sauron se è numerica (ma non se è testuale) Ritira all'indietro il tuo pezzo
Extra	Schattenfell Gandalf der Weiße	Mossa (non attacco) extra in avanti (anche nelle miniere); poi muovi come usuale Rinuncia al turno per resuscitare Gandalf a Fangorn (nei limiti di stacking)

Nota: i **Warg annullano tutte** le abilità dei tuoi pezzi (eccetto Aragorn); il **Balrog a Moria annulla l'abilità di Boromir**.

Disponi rivolti a te 4 tuoi pezzi in Mordor e 1 in ognuna delle 5 regioni vicine. Tu muovi per primo.

Nel tuo turno, **devi muovere un pezzo; se non puoi farlo, hai perso**. Il movimento normale è **una regione in avanti**, ma la Compagnia (non tu) può muovere (non ritirare) lungo le frecce chiare (miniere di Moria, fiume Anduin), e alcuni pezzi hanno movimenti alternativi. In montagna, non si può **in nessun caso** muovere né ritirare un pezzo lateralmente.

In Auerland (Contea) e a Mordor possono stare fino a 4 pezzi, nelle montagne solo 1, in ogni altra regione fino a 2; in qualunque momento puoi rimescolare i tuoi pezzi contenuti in una singola regione per confondere l'avversario. I suddetti limiti (stacking) valgono anche per le ritirate; inoltre non puoi ritirare un pezzo in regioni con pezzi avversari.

Se muovi un pezzo in una regione occupata dall'avversario, si ha un combattimento:

- se ci sono più pezzi avversari, scegline uno casualmente; scopri i due pezzi in lotta e applica gli effetti dei loro testi (Frodo e Pipino potrebbero essere in grado di ritirarsi adesso, evitando lo scontro);
- se non c'è una vittoria automatica, entrambi scegliete una carta e la rivelate contemporaneamente. Si applicano i testi delle carte, prima le tue; carte testuali non pertinenti o non attuabili sono ignorate;
- se ancora lo scontro non è risolto, il giocatore per cui la somma del valore del pezzo e del valore della carta (0 per le carte testuali) è più bassa perde il proprio pezzo; in caso di parità, entrambi i pezzi vengono eliminati;
- se ci sono ancora pezzi di entrambe le fazioni nella regione, si combatte di nuovo.

Le carte giocate vengono scartate e restano visibili; se la mano si svuota completamente, si riprendono tutte in mano.

Le carte extra, se usate, si possono giocare ciascuna una sola volta a partita, a inizio del proprio turno.

Vinci se elimini Frodo, o se porti tre pezzi in Auerland (Contea).

Pezzi	Balrog (5)	Se in Moria, può eliminare automaticamente qualsiasi pezzo passi per le miniere
	Kankra/Shelob (5)	Se vince uno scontro fuori Gondor vi torna (se impossibile per stacking/nemici, muore)
	Hexenkönig (5)	Può attaccare lateralmente
	Fliegender Nazgûl (3)	Può muovere ovunque per attaccare un singolo pezzo avversario
	Schwarzer Reiter (3)	Può attraversare in avanti più regioni (rispettando in tutte lo stacking) per attaccare
	Saruman (4)	Può inibire l'uso di carte nello scontro
	Ork (2)	Se attacca , elimina automaticamente il primo pezzo avversario affrontato
	Warg (2)	Annulla l'effetto del testo di qualunque pezzo avversario
	Troll (9)	La carta giocata da Sauron nello scontro non ha alcun effetto (una carta va giocata)
Carte	Zauberkraft	Rigioca subito una carta già giocata; entrambe sono scartate a fine scontro
	Ohne Wirkung	Ignora la carta giocata dalla Compagnia se è testuale (ma non se è numerica)
	Rückzug seitwärts	Ritira lateralmente il tuo pezzo (evita l'effetto di Beide Figuren della Compagnia)
Extra	Palantir	Vedi gli avversari in una regione (non la Contea); non mescolabili per questo turno
	Ringgeist	Rinuncia al turno per spostare un tuo pezzo in gioco a Mordor (entro lo stacking)

Nota: se entrambe le carte Zauberkraft vengono giocate nello stesso scontro, **tu scegli per primo** la carta da rigiocare.