

IL NEMICO È A PORTATA DI MANO!

DA GIOCARE QUANDO ATTACCHI UNA FORTEZZA.

LA FORTEZZA PERDE IL SUO VANTAGGIO DI +1 FINO ALLA FINE DEL COMBATTIMENTO.



IMBOSCATA!

DA GIOCARE QUANDO ATTACCHI UN TERRITORIO.

AGGIUNGI 3 ARMATE EXTRA AL TERRITORIO DAL QUALE TI ACCINGI AD ATTACCARE.



ARRIVA UN BALROG!

DA GIOCARE QUANDO LA COMPAGNIA TENTA DI LASCIARE MORIA.

COSTRINGE LA COMPAGNIA A RIMANERE A MORIA FINO AL PROSSIMO TURNO, QUALSIASI SIA IL RISULTATO DEL LANCIO DI DADO.



MUOVERSI DI NOTTE

DA GIOCARE ALLA FINE DEL TUO ULTIMO ATTACCO.

CONSENTE DI RIDISPiegARE 3 ARMATE ALLA FINE DEL TUO TURNO.



PORTATO ALTROVE

DA GIOCARE ALL'INIZIO DEL TUO TURNO.

MUOVI UNO DEI TUOI LEADER IN QUALSIASI TERRITORIO SOTTO IL TUO CONTROLLO. IL LEADER PUÒ CONTINUARE NORMALMENTE IL PROPRIO TURNO.



LA STRADA È SOTTO LE MONTAGNE

DA GIOCARE ALL'INIZIO DI UN ATTACCO.

UNA DELLE TUE ARMATE PUÒ ATTACCARE DA UN TERRITORIO ADIACENTE AD UNA MONTAGNA, UN ALTRO TERRITORIO ADIACENTE ALLA STESSA MONTAGNA.



LA STRADA È SOTTO LE MONTAGNE

DA GIOCARE ALL'INIZIO DI UN ATTACCO.

UNA DELLE TUE ARMATE PUÒ ATTACCARE DA UN TERRITORIO ADIACENTE AD UNA MONTAGNA, UN ALTRO TERRITORIO ADIACENTE ALLA STESSA MONTAGNA.



TEMPESTE VIOLENTE

DA GIOCARE QUANDO VIENE TENTATO UN ATTACCO DAL MARE AD UN TERRITORIO DOTATO DI PORTO.

ISTRUGGE Istantaneamente FINO A 3 ARMATE ATTACCANTI.



PUGNALE NEL BUIO

DA GIOCARE QUANDO LA COMPAGNIA TENTA DI LASCIARE UN TERRITORIO.

LA COMPAGNIA DEVE TIRARE UN DADO ED OTTENERE UN RISULTATO MAGGIORE DI 3 PER LASCIARE IL TERRITORIO.

SE È GIÀ RICHIESTO UN TIRO DI DADO, AGGIUNGETE 1 AL NUMERO RICHIESTO. IL 6 È SEMPRE UN SUCCESSO.



BOROMIR TENTA DI IMPOSSESSARSI DELL'UNICO ANELLO

DA GIOCARE QUANDO LA COMPAGNIA TENTA DI LASCIARE UN TERRITORIO.

COSTRINGE LA COMPAGNIA A RIMANERE NELLO STESSO TERRITORIO FINO AL PROSSIMO TURNO, QUALSIASI SIA IL RISULTATO DEL LANCIO DI DADO.



PASSAGGIO PERICOLOSO

DA GIOCARE QUANDO LA COMPAGNIA TENTA DI LASCIARE UN TERRITORIO.

LA COMPAGNIA DEVE TIRARE UN DADO ED OTTENERE UN RISULTATO MAGGIORE DI 3 PER LASCIARE IL TERRITORIO. SE È GIÀ RICHIESTO UN TIRO DI DADO, AGGIUNGETE 1 AL NUMERO RICHIESTO. IL 6 È SEMPRE UN SUCCESSO.



GOLLUM

DA GIOCARE QUANDO LA COMPAGNIA TENTA DI LASCIARE UN TERRITORIO.

LA COMPAGNIA DEVE TIRARE UN DADO ED OTTENERE UN RISULTATO MAGGIORE DI 3 PER LASCIARE IL TERRITORIO. SE È GIÀ RICHIESTO UN TIRO DI DADO, AGGIUNGETE 1 AL NUMERO RICHIESTO. IL 6 È SEMPRE UN SUCCESSO.



FARAMIR TROVA IL PORTATORE DELL'ANELLO!

DA GIOCARE DOPO CHE LA COMPAGNIA ABBA TIRATO IL DADO PER LASCIARE UN TERRITORIO.

PUOI SCEGLIERE DI AGGIUNGERE O TOGLIERE 2 AL TIRO DI DADO.



SMEAGOL

DA GIOCARE DOPO CHE LA COMPAGNIA ABBA TIRATO IL DADO PER LASCIARE UN TERRITORIO.

AGGIUNGI 2 AL TIRO DI DADO.



CATTURATO DAGLI ORCHI

DA GIOCARE DOPO CHE LA COMPAGNIA ABBA TIRATO IL DADO PER LASCIARE GORGOROTH

TOGLI 1 AL TIRO DI DADO.



LA TANA DI SHELOB

DA GIOCARE DOPO CHE LA COMPAGNIA ABBA TIRATO IL DADO PER LASCIARE MINAS MORGUL.

TOGLI 2 AL TIRO DI DADO.



MACCHINE D'ASSEDIO

DA GIOCARE QUANDO ATTACCHI UN TERRITORIO CON UNA FORTEZZA.

LA FORTEZZA PERDE IL SUO VANTAGGIO DI +1 FINO ALLA FINE DELL'INVASIONE.



RITIRATA STRATEGICA

DA GIOCARE DOPO CHE UN AVVERSARIO HA DICHIARATO UNA INVASIONE AD UN TUO TERRITORIO

PUOI MUOVERE TUTTE LE TUE ARMATE, TRANNE 1, DAL TUO TERRITORIO INVASO IN UN ALTRO TERRITORIO ADIACENTE SOTTO IL TUO CONTROLLO.



AGGIUNGI UN SECONDO LEADER

DA GIOCARE IMMEDIATAMENTE.

PIAZZA UN SECONDO LEADER IN UN QUALSIASI TERRITORIO SOTTO IL TUO CONTROLLO. SE HAI GIÀ 2 LEADER SCARTA QUESTA CARTA.

AGGIUNGI UN SECONDO LEADER

DA GIOCARE IMMEDIATAMENTE.

PIAZZA UN SECONDO LEADER IN UN QUALSIASI TERRITORIO SOTTO IL TUO CONTROLLO. SE HAI GIÀ 2 LEADER SCARTA QUESTA CARTA.

AGGIUNGI UN SECONDO LEADER

DA GIOCARE IMMEDIATAMENTE.

PIAZZA UN SECONDO LEADER IN UN QUALSIASI TERRITORIO SOTTO IL TUO CONTROLLO. SE HAI GIÀ 2 LEADER SCARTA QUESTA CARTA.

AGGIUNGI UN SECONDO LEADER

DA GIOCARE IMMEDIATAMENTE.

PIAZZA UN SECONDO LEADER IN UN QUALSIASI TERRITORIO SOTTO IL TUO CONTROLLO. SE HAI GIÀ 2 LEADER SCARTA QUESTA CARTA.

ARRIVA ARAGORN

DA GIOCARE IMMEDIATAMENTE.

SE UNA FORZA DEL BENE CONTROLLA MINAS TIRITH, QUEL GIOCATORE RICEVE 10 ARMATE EXTRA; ALTRIMENTI LE FORZE MALVAGIE PERDONO 2 ARMATE (1 ARMATA DEVE SEMPRE RIMANERE).

IL NERO CANCELLO SI APRE

DA GIOCARE IMMEDIATAMENTE.

SE UNA FORZA MALVAGIA CONTROLLA UDUM VALE, QUEL GIOCATORE RICEVE 10 ARMATE EXTRA; ALTRIMENTI, LE FORZE DEL BENE PERDONO 2 ARMATE (1 ARMATA DEVE SEMPRE RIMANERE).

CORSARI DI UMBAR

DA GIOCARE IMMEDIATAMENTE.

FINO ALL'INIZIO DEL TUO PROSSIMO TURNO, TUTTE GLI ATTACCANTI DAL MARE PERDONO 3 ARMATE PRIMA DI INIZIARE I COMBATTIMENTI (1 ARMATA DEVE SEMPRE RIMANERE).

IL CONSIGLIO DEGLI ENT

DA GIOCARE IMMEDIATAMENTE.

SE FANGORN È CONTROLLATA DA UN ESERCITO DEL BENE, QUEL GIOCATORE RICEVE 2 ARMATE EXTRA. SE FANGORN È CONTROLLATA DA UN ESERCITO DEL MALE, QUEL GIOCATORE PERDE DUE ARMATE (1 ARMATA DEVE COMUNQUE RIMANERE).

PREDONI

DA GIOCARE IMMEDIATAMENTE.

PESCA LE PRIME TRE CARTE DAL MAZZO DEI TERRITORI. METÀ DELLE ARMATE PRESENTI SU QUESTI TERRITORI SONO DISTRUTTE. ARROTONDANDO PER DIFETTO. ES. 5 ARMATE = 2 ARMATE PERSE (1 ARMATA DEVE COMUNQUE RIMANERE).

BUFERE INVERNALI

DA GIOCARE IMMEDIATAMENTE.

PESCA LE PRIME TRE CARTE DAL MAZZO DEI TERRITORI. NESSUN GIOCATORE PUÒ ATTACCARE DA O VERSO UNO DI QUESTI TERRITORI FINO ALL'INIZIO DEL TUO PROSSIMO TURNO.

L'ADUNATA DELLA TERRA DI MEZZO

DA GIOCARE IMMEDIATAMENTE.

PESCA LE PRIME TRE CARTE DAL MAZZO DEI TERRITORI. OGNI GIOCATORE CHE CONTROLLA UNO DI QUESTI TERRITORI RICEVE 3 ARMATE EXTRA.

RIVOLTA LOCALE

DA GIOCARE IMMEDIATAMENTE.

PESCA UNA CARTA TERRITORIO E GUARDALA DI NASCOSTO. QUANDO CONTROLLI QUEL TERRITORIO, RIVELA LA CARTA E AGGIUNGI 4 ARMATE A QUELLE GIÀ PRESENTI SUL TERRITORIO.

HANNO UN TROLL DI CAVERNA!

DA GIOCARE IMMEDIATAMENTE.

SE MORIA È CONTROLLATA DA UN ESERCITO DEL MALE, QUEL GIOCATORE RICEVE 2 ARMATE EXTRA. SE MORIA È CONTROLLATA DA UN ESERCITO DEL BENE, QUEL GIOCATORE PERDE DUE ARMATE.

GRIMA VERMILINGUO

DA GIOCARE QUANDO ATTACCHI UN TERRITORIO

RIMUOVI FINO A 2 ARMATE DAL TERRITORIO CHE STAI PER ATTACCARE E AGGIUNGILE ALLE TUE ARMATE IN ATTACCO.



GRIMA VERMILINGUO

DA GIOCARE QUANDO ATTACCHI UN TERRITORIO

RIMUOVI FINO A 2 ARMATE DAL TERRITORIO CHE STAI PER ATTACCARE E AGGIUNGILE ALLE TUE ARMATE IN ATTACCO.



IL SOLO CORAGGIO NON TI SALVERÀ!

DA GIOCARE IN RISPOSTA AD UN ATTACCO NEMICO AD UN TUO TERRITORIO.

AGGIUNGI 4 ARMATE EXTRA AL TERRITORIO CHE È STATO ATTACCATO.



TU NON PUOI PASSARE!

DA GIOCARE ALL'INIZIO DEL TUO TURNO.

SCEGLI UN PONTE DA BLOCCARE FINO ALL'INIZIO DEL TUO PROSSIMO TURNO. NESSUNA ARMATA POTRÀ ATTRAVERSARE IL PONTE SE NON ACCOMPAGNATA DA UN LEADER.



TU NON PUOI PASSARE!

DA GIOCARE ALL'INIZIO DEL TUO TURNO.

SCEGLI UN PONTE DA BLOCCARE FINO ALL'INIZIO DEL TUO PROSSIMO TURNO. NESSUNA ARMATA POTRÀ ATTRAVERSARE IL PONTE SE NON ACCOMPAGNATA DA UN LEADER.



RADUNARE I TRADITORI

COLLOCA 6 ARMATE
SU QUESTA CARTA.
IN UN QUALSIASI MOMENTO TU
DICHIARI UN'INVASIONE, PUOI
POSIZIONARE QUESTE ARMATE NEL
TERRITORIO DA DOVE STAI
ATTACANDO.



CACCIA AL PORTATORE DELL'ANELLO

DA GIOCARE ALL'INIZIO DEL
PROPRIO TURNO.

SE CONTROLLI IL TERRITORIO
DOVE SI TROVA LA COMPAGNIA,
PIAZZACI 4 ARMATE; ALTRIMENTI
MUOVI LA COMPAGNIA
IN AVANTI DI UNO SPAZIO
(SENZA BISOGNO DI
TIRARE IL DADO).



VELE NERE

DA GIOCARE DOPO AVERE
DICHIARATO UNA INVASIONE VIA
MARE.

AGGIUNGI 1 AL TUO DADO DI
ATTACCO PIÙ ALTO PER
L'INTERA INVASIONE



RICEVI ARMATE EXTRA
OVUNQUE IN RHOVANION.



2 ARMATE



2 ARMATE



RICEVI ARMATE EXTRA
OVUNQUE IN FRIADOR.



2 ARMATE



2 ARMATE



RICEVI ARMATE EXTRA
OVUNQUE IN RHOVANION.



2 ARMATE



2 ARMATE



RICEVI ARMATE EXTRA IN
MITHLOND.



4 ARMATE



2 ARMATE



RICEVI ARMATE EXTRA
OVUNQUE IN ARNOR.



2 ARMATE



2 ARMATE



RICEVI ARMATE EXTRA IN
UN QUALSIASI TERRITORIO.



5 ARMATE



2 ARMATE



PESCA 1 CARTA TERRITORIO IN PIÙ
ALLA FINE DEL TUO TURNO.
(FINO AD UN MASSIMO DI 5 CARTE IN MANO)



PESCA 1 CARTA TERRITORIO IN PIÙ
ALLA FINE DEL TUO TURNO.
(FINO AD UN MASSIMO DI 5 CARTE IN MANO)



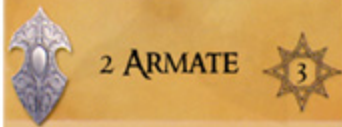
PESCA 1 CARTA TERRITORIO IN PIÙ
ALLA FINE DEL TUO TURNO.
(FINO AD UN MASSIMO DI 5 CARTE IN MANO)



RICEVI ARMATE EXTRA
OVUNQUE IN GONDOR.



4 ARMATE



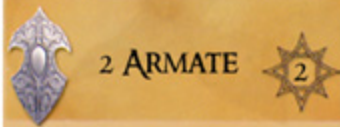
2 ARMATE



RICEVI ARMATE EXTRA IN
UN QUALSIASI PORTO.



2 ARMATE



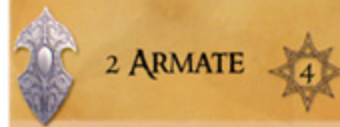
2 ARMATE



RICEVI ARMATE EXTRA
OVUNQUE IN HARADWAITH.



4 ARMATE



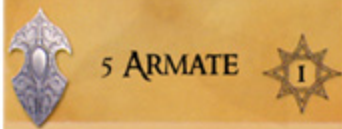
2 ARMATE



RICEVI ARMATE EXTRA
OVUNQUE IN GONDOR.



5 ARMATE



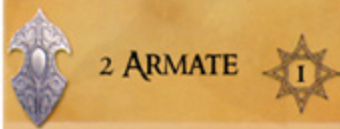
5 ARMATE



RICEVI ARMATE EXTRA
OVUNQUE IN ARNOR.



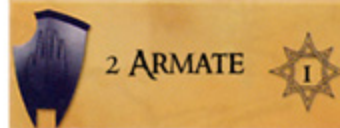
6 ARMATE



2 ARMATE



RICEVI ARMATE EXTRA IN
ESGAROTH.



2 ARMATE



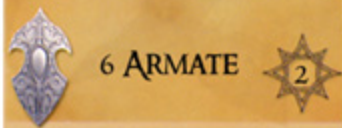
4 ARMATE



RICEVI ARMATE EXTRA
NELLE BROWN LANDS.



2 ARMATE



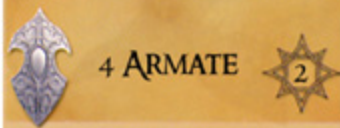
6 ARMATE



RICEVI ARMATE EXTRA
OVUNQUE IN ARNOR.



4 ARMATE



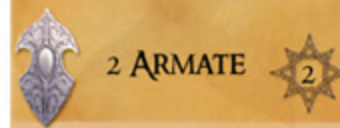
4 ARMATE



RICEVI ARMATE EXTRA IN
REGION.



4 ARMATE



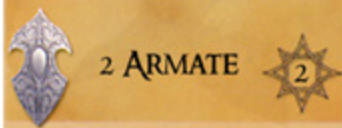
2 ARMATE



RICEVI ARMATE EXTRA
OVUNQUE IN ARNOR.



2 ARMATE



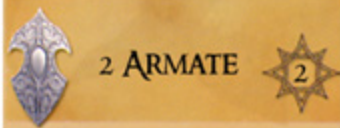
2 ARMATE



RICEVI ARMATE EXTRA IN
UN QUALSIASI TERRITORIO.



1 ARMATA



2 ARMATE



RICEVI ARMATE EXTRA
OVUNQUE IN ROHAN.



4 ARMATE



4 ARMATE



JOBBER 2009

PER



NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo le carte originali del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere il significato delle carte.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.