

## Ombra

### Turno di gioco

#### 1)Eventi

I giocatori pescano una carta da ciascun Mazzo Evento

#### 2)Compagnia

La Compagnia può essere dichiarata

La Compagnia può attivare le Nazioni dei Popoli Liberi

La Compagnia può cambiare la Guida

#### 3)Preparare la Caccia

L'Ombra piazza i dadi nel riquadro della Caccia, fino a un numero massimo pari al numero dei Compagni ancora nella Compagnia

#### 4)Tiro Azione

Entrambi i giocatori tirano i Dadi Azione

L'Ombra pone i risultati Occhio nel Riquadro della Caccia

#### 5)Risolvere le Azioni

Iniziano i Popoli Liberi. Chi ha meno dadi può passare.

#### 6)Condizioni di Vittoria

- In qualsiasi momento i Portatori hanno 12 punti Corruzione
- Alla fine di un turno l'Ombra controlla 10 Punti Vittoria di Insediamenti dei Popoli Liberi

#### PERSONAGGIO

- Un Comandante si muove/Attacca con un Esercito
- Gioca una carta evento PERSONAGGIO

#### ESERCITO

- Muovi fino a 2 Eserciti diversi
- Attacca un Esercito Nemico, oppure conduci un Assedio o Sortita
- Gioca una carta Evento ESERCITO

#### MOBILITAZIONE

- Pressione Politica. Sposta in avanti una Nazione sulla Tabella Politica  
La casella In Guerra può essere raggiunta solo se la Nazione è attiva
- Gioca una carta Evento MOBILITAZIONE
- Recluta i Rinforzi (solo per le Nazioni in Guerra) :
  - . 1 unità d'Elite in un Insediamento Libero
  - . 2 Comandanti in 2 diversi Insediamenti Liberi
  - . 2 unità Regolari in 2 diversi Insediamenti Liberi
  - . Un Personaggio seguendo le regole riportate sulla Carta

#### ESERCITO/MOBILITAZIONE

- Scegli una qualunque azione delle voci ESERCITO e MOBILITAZIONE

#### EVENTO

- Pesca una Carta Evento da un Mazzo a tua scelta
- Gioca una Carta Evento qualsiasi

#### OCCHIO DI SAURON

- Il dado deve essere piazzato nel Riquadro della Caccia

