

IL SIGNORE DEGLI ANELLI™

IL GIOCO DI CARTE

FAQ Italiana 1.2

Questo documento contiene tutte le correzioni e i chiarimenti legati sia al regolamento base che alle varie carte, originali o tradotte.

- La prima parte è dedicata alle carte originali;
- la seconda è per le carte tradotte;
- la terza fa riferimento alle regole generali;
- la quarta sezione contiene le modifiche “varie”;
- la quinta e ultima sezione include le domande frequenti.

Di volta in volta aggiorneremo questo documento con tutte le novità, riportandole in “rosso”.

Parte I - Errata

Thalin - CORE 6

Quando una carta nemico è rivelata dal mazzo incontri, l'abilità di Thalin si risolve prima di qualsiasi effetto “Quando rivelata” o parola chiave sulla carta incontro.

Eleanor - CORE 8

La carta di rimpiazzo viene anche rivelata dal mazzo incontri. Risolvi qualsiasi effetto “Quando Rivelata” e parola chiave sulla nuova carta, seguendo le normali regole di gioco.

Resisti e Combatti - CORE 51

Resisti e Combatti non può far tornare dalla pila degli scarti gli alleati neutrali, visto che le carte neutrali non appartengono a “una qualunque sfera”.

Addestratore di Dol Guldur - CORE 91

Dovrebbe essere: “Obbligato: Quando Addestratore di Dol Guldur attacca...”

La carta ombra aggiuntiva è assegnata quando Addestratore di Dol Guldur viene scelto durante il passo 1 della risoluzione dell'attacco nemico.

Nazgul di Dol Guldur - CORE 102

Dovrebbe essere: “Nessun aggregato può essere giocato su Nazgul di Dol Guldur.”

La Torre del Negromante 1A - CORE 123

Dovrebbe essere: “...rivelale e aggiungile all'area di allestimento.”

Fuori dai Sotterranei 3B - CORE 125

Se una Guardia Orchesca dovesse tornare nell'area di allestimento, viene invece piazzata nella pila degli scarti del proprietario.

Parte II - Chiarimenti sulle Traduzioni

Carta Ricerca “1A” dello scenario “Attraverso Bosco Atro” - CORE 119

Nel testo, si fa riferimento a “Strada della Vecchia Foresta”, ma il titolo corretto della carta è “Vecchia Strada della Foresta”.

Guardiano Alato - Caccia a Gollum 4

L'effetto fa riferimento a un attacco a cui Guardiano Alato ha partecipato in “difesa.”

Discordia - Viaggio a Rhosgobel 58

Dovrebbe essere: “...da un nemico a un altro.”

I migliori di Riddenmark - I colli di Emyr Muil 77

Dovrebbe essere: “Esaurisci e scarta...”

Parte III - Chiarimenti sulle Regole

(100) La Regola d'Oro

La regola doro dice: "Se il testo di gioco di una carta contraddice il testo del regolamento, il testo sulla carta ha la precedenza."

La regola doro si applica quando c'è una contraddizione diretta tra il testo della carta e il testo delle regole. Se è possibile seguire sia il testo della carta che quello del regolamento, allora vengono seguiti entrambi.

Esempio: Il regolamento (p. 15) dice: "Qualsiasi segnalino progresso che dovrebbe essere piazzato su una carta ricerca viene piazzato sul luogo attivo." Legolas (CORE 5) ha un effetto che dice, "...piazza 2 segnalini progresso sulla ricerca in corso." L'effetto di Legolas piazzerebbe due segnalini sulla ricerca; la regola base di pagina 15, invece, piazza quei segnalini sul luogo attivo. Dunque, l'abilità di Legolas può risolversi con successo, e la regola base può essere osservata, senza creare una situazione da regola d'oro.

(Se l'effetto di una carta dicesse, "piazza un segnalino progresso sulla ricerca in corso, ignorando il luogo attivo," si creerebbe una contraddizione diretta tra il testo della carta e il regolamento, e occorrerebbe applicare la regola d'oro.)

(101) Parole chiave degli Incontri

Le parole chiave Impeto, Condanna e Protetto dovrebbero essere risolte non appena la carta in cui sono scritte entra in gioco, inclusa la fase di preparazione.

(102) Tempistica degli effetti simultanei

Se due o più effetti in conflitto dovessero presentarsi in contemporanea, il primo giocatore decide l'ordine in cui si risolvono.

Esempio: Tom gioca Attacco Furtivo (CORE 23) per mettere in gioco Beorn (CORE 31) durante la fase di combattimento. Attacco Furtivo ha la condizione, "Alla fine

della fase, se quell'alleato è ancora in gioco, riprendilo in mano." Durante il combattimento, Tom usa l'effetto attivato di Beorn, che ha la condizione, "Alla fine della fase in cui hai attivato questo effetto, rimescola Beorn nel tuo mazzo." Alla fine della fase, sorge una situazione in cui due eventi in conflitto tentano di risolversi contemporaneamente su Beorn. Il primo giocatore determina quale dei due effetti si risolve per primo. (Il secondo effetto non si applica più quando Beorn lascia il gioco.)

(103) Effetti conflittuali nella scelta dei bersagli

Se l'effetto di una ricerca o di un incontro tenta di bersagliare un singolo giocatore o una singola carta, e ci sono più bersagli validi, il primo giocatore sceglie il bersaglio dell'effetto tra le opzioni disponibili.

Esempio: La carta Impigliato nella Tela (CORE 80) ha un effetto che dice, "Il giocatore con il più alto livello di minaccia aggrega questa carta a uno dei suoi eroi." Tom e Kris pareggiano per il livello più alto di minaccia quando Impigliato nella Tela viene rivelata, così è il primo giocatore a decidere se la carta si rivolgerà Tom o a Kris.

(104) Danno e difensori multipli

Se un giocatore usa effetti delle carte per dichiarare più difensori contro un singolo nemico attaccante, il giocatore in difesa deve assegnare tutto il danno dell'attacco a un solo personaggio in difesa.

(105) Rimuovere segnalini progresso da una Ricerca

Se un giocatore usa un effetto di una carta per rimuovere segnalini progresso da una ricerca, l'effetto si applica direttamente sulla carta ricerca e mai sul luogo attivo.

(106) Controllo di Carte incontro Non-obiettivo

I giocatori non guadagnano il controllo di carte incontro a meno che il controllo della carta non sia fornito esplici-

tamente dall'effetto di una carta. Quando una carta incontra (Come Impigliato nella Tela, CORE 86) diventa un aggregato e si aggrega a un personaggio, il controllore di quel personaggio non guadagna controllo dell'aggregato.

(107) Controllo di Carte obiettivo

Quando un giocatore rivendica una carta obiettivo, guadagna il controllo di quella carta a meno che non sia diversamente specificato dall'effetto di una carta.

(108) Risposte per Attivazione

Se una risposta o risposta obbligata viene attivata, l'effetto può risolversi soltanto una volta per attivazione.

Esempio: Theodred (CORE 2) dice, "Risposta: Dopo che Theodred è coinvolto in una ricerca..." Questo effetto può essere attivato una volta soltanto quando Theodred viene coinvolto in una ricerca.

(109) Risposte Obbligate

Le risposte obbligate si risolvono immediatamente quando le condizioni specificate si verificano, e prima che un qualsiasi effetto di risposta possa essere attivato, anche se ha lo stesso prerequisito.

Esempio: Ingresso della Torre (CORE 107) dice, "Obbligato: Dopo aver viaggiato verso Ingresso della Torre..." Se un giocatore decide di giocare una risposta come Forza di Volontà (CORE 47) dopo che i giocatori hanno viaggiato verso Ingresso della Torre, deve attendere fino a quando la risposta obbligata non è completamente risolta.

(110) Limitazioni sulle Azioni

Le azioni sono limitate soltanto in merito al fatto che il giocatore deve pagarne il costo e che alcune limitazioni interne alla carta possono impedirne la risoluzione, come "solo una volta per turno."

Esempio: Protettore di Lorien (CORE 70) dice, "Azione: Scarta una carta dalla tua mano per..." Quest'azione può essere attivata in continuazione, fintanto che il controllore della carta ha carte in mano da scartare.

(111) Limitazioni agli Attacchi

Quando un giocatore è il l'attaccante attivo durante la fase di combattimento, le regole di gioco gli forniscono l'opzione di dichiarare 1 attacco contro ogni nemico con cui è ingaggiato. Se, attraverso effetti delle carte come gittata, un giocatore può dichiarare attacchi contro nemici con cui non è ingaggiato, gli è sempre concesso soltanto di compiere un singolo attacco con ciascuno di quei nemici.

I personaggi non sono limitati nel numero di volte in cui possono partecipare agli attacchi contro lo stesso nemico, ammesso che ogni attacco possa essere dichiarato legalmente e che il personaggio sia pronto ed eleggibile come attaccante.

Esempio: Tom esaurisce Aragorn per attaccare un Troll di Collina, e Kris esaurisce Legolas per partecipare all'attacco. Il Troll di Collina prende 3 ferite, ma sopravvive. Tutti i personaggi in gioco vengono poi resi pronti da Ferma Decisione (CORE 25). Visto che il Troll di Collina è già stato attaccato da Tom, non può dichiarare un altro attacco contro di lui in questo turno, tranne che attraverso l'effetto di una carta. Così, se Tom esaurisce Aragorn per giocare Attacco Veloce (CORE 35) che dice, "Azione: Esaurisci un personaggio che controlli per dichiararlo immediatamente come attaccante..." sia Aragorn che Legolas potrebbero attaccare nuovamente il Troll di Collina.

(112) Esaurimento e Aggregati

Gli aggregati e la carta cui sono aggregati si esauriscono e tornano pronti indipendentemente l'uno dall'altro. Esempio: Sovrintendente di Gondor (CORE 26) dice, "Azione: Esaurisci Sovrintendente di Gondor per..." Usando quest'azione si esaurisce soltanto la carta Sovrintendente di Gondor, non l'eroe a cui è aggregata. Inoltre, esaurendo un eroe a cui la carta Sovrintendente di Gondor è aggregata, non si esaurisce anche la carta Sovrintendente di Gondor.

(113) Personaggi e Nemici

“Personaggio” è un riferimento alle carte eroe e alleato. Le carte nemico non vengono considerate personaggi.

(114) La parola “non può”

Se l'effetto di una carta usa la locuzione “non può,” è un assoluto: quell'effetto non può essere soprasseduto da altri effetti.

(115) La parola “poi”

Se l'effetto di una carta usa la parola “poi,” allora l'effetto che la precede deve essersi risolto con successo prima che l'effetto che la segue possa risolversi.

(116) La frase “metti in gioco”

Se l'effetto di una carta usa la frase “metti in gioco,” significa che la carta entra in gioco attraverso l'effetto di una carta e non attraverso il processo normale di giocare una carta dalla mano pagando le risorse. Gli effetti “Metti in gioco” non sono alla stregua di giocare la carta e non attivano alcun effetto che si riferisce a una carta giocata. “Mettere in gioco”, in compenso, attiverà ogni effetti che ha luogo quando una carta “entra in gioco”.

Esempio: La ricerca Attraverso le Caverne (CORE 124) ha il testo, “I giocatori, come gruppo, non possono giocare più di un alleato in ogni turno.” Fintanto che questa ricerca è attiva, un giocatore può mettere in gioco un alleato con Resisti e Combatti (CORE 51), anche è già stato giocato un alleato in questo turno.

(117) Obiettivi non rivendicati

Un obiettivo non rivendicato è quello che non è attualmente rivendicato e sotto il controllo di un giocatore. Un obiettivo non rivendicato può essere protetto o non protetto. Un obiettivo protetto viene trattato come un aggregato se protetto da un nemico o da un luogo, e rimane aggregato a quella carta fino a quando non lascia il gioco, momento in cui tornerà nell'area di allestimento. Qualsiasi obiettivo non rivendicato nell'area di allesti-

mento che non è aggregato a una carta è considerato non protetto. Se un obiettivo viene rivendicato e ritorna nell'area di allestimento, riguadagna lo status di non rivendicato.

(118) Luoghi esplorati che lasciano il gioco

Una carta luogo viene immediatamente scartata dal gioco in un qualsiasi momento in cui ha segnalini progresso pari ai suoi punti ricerca, a prescindere dal fatto che sia attivo o meno.

(119) Effetti delle carte durante la preparazione

Gli effetti “Quando Rivelata” vengono risolti se le carte sono rivelate durante la preparazione. Un giocatore può attivare risposte durante la preparazione, seguendo le normali regole di gioco. I giocatori non possono compiere Azioni durante la preparazione.

(120) Nemici Ingaggiati

Durante la fase ricerca, i nemici ingaggiati non contano la loro minaccia per l'area di allestimento.

Un nemico rimane ingaggiato con un giocatore fino a quando non è sconfitto o fino a quando l'effetto di una carta non lo fa tornare all'area di allestimento, lo fa ingaggiare un altro giocatore o lo rimuove dal gioco.

(121) Effetti che fanno cercare

Quando un giocatore cerca nel suo mazzo, quel giocatore rimescola il mazzo dopo avervi cercato a meno che un effetto di una carta dica altrimenti. I giocatori non possono rimescolare una pila degli scarti, né cambiarne l'ordine quando vi cercano.

(122) Effetti “Quando Rivelata”

Una carta viene considerata come rivelata soltanto se la carta o un effetto di gioco fanno sì che la carta entri in gioco specificatamente con la parola “rivela”.

Esempio: Se i giocatori usano l'effetto della carta ricerca "Non lasciate il sentiero! – Scena 3b" (CORE 121) per cercare un Ragno della Foresta e metterlo in gioco, l'effetto "Quando Rivelata" sul Ragno della Foresta non si attiva, visto che l'effetto di "Non lasciate il Sentiero!" non utilizza esplicitamente il termine "rivela".

(123) Aggregati

Qualsiasi carta che si aggrega a un'altra carta viene considerata come un Aggregato oltre come tutti i suoi altri tipi.

(124) Riuscire in una Ricerca

Riuscire in una ricerca e il piazzamento fisico di segnalini progresso sono due situazioni di gioco separate che hanno luogo in sequenza durante il passo della Risoluzione della Ricerca. Non appena i giocatori determinano che il totale della Forza di Volontà coinvolta è superiore alla Minaccia totale nell'area di allestimento, si considera che la ricerca è stata compiuta con successo. Qualsiasi effetto Obbligato o passivo conseguente alla riuscita in una ricerca viene risolto prima che si possano piazzare fisicamente i segnalini progresso.

Esempio: Tom è appena riuscito in una ricerca durante la scena 1B de La Caccia Comincia (LCaG 11), e piazzerà abbastanza progressi per avanzare alla prossima scena. Ciò nonostante, deve prima risolvere l'effetto Obbligato (che si risolve immediatamente in seguito all'evento "riuscito in una ricerca") prima di piazzare segnalini progresso sulla ricerca.

(125) Accumulare Risorse

Accumulare risorse fa riferimento sia alla raccolta durante la fase risorse che all'aggiunta di risorse mediante gli effetti delle carte. Un effetto che impedisce a un eroe di accumulare risorse previene entrambi i metodi per accumularne di nuove.



Parte IV – Varie

Variante Incubo

Questa sezione è un'elaborazione della variante di gioco "incubo" introdotta nel manuale del Regolamento del Set Base.

Quando si gioca nella variante "incubo" la minaccia di ogni giocatore, i danni e le pile degli scarti non vanno riportati alle condizioni iniziali quando si prepara un nuovo scenario.

Per ripristinare gli altri elementi di gioco all'inizio di un nuovo scenario "incubo", seguite i passi seguenti in ordine:

Tutte le carte non eroe in gioco e nella mano vengono rimescolate nel mazzo dei proprietari. Tutte le carte incontro tornano nei loro set di incontri così che tornino disponibili per il prossimo scenario, se necessario. Ciò include le carte nel riquadro vittoria dei giocatori.

Tutte le risorse non spese vengono scartate dalle riserve degli eroi.

Ogni giocatore pesca una nuova mano iniziale per le normali regole di preparazione del gioco. Può essere fatto soltanto un mulligan da ogni giocatore, a questo punto.

Un giocatore non può iniziare uno scenario con un livello di minaccia inferiore al valore di minaccia totale dei suoi eroi. Se il livello di minaccia di un giocatore è inferiore alla valore totale di minaccia dei suoi eroi, deve incrementare la sua minaccia fino a quel valore.

Seguite tutte le istruzioni di preparazione per il nuovo scenario.

Il punteggio di ogni scenario dovrebbe essere calcolato separatamente, e poi tutti i punteggi andrebbero aggiunti alla fine della variante.

Punteggio

Questa sezione introduce un elemento aggiuntivo al sistema di calcolo punti presentato nel regolamento base. Questo sistema di calcolo revisionato verrà implementato in tutti gli eventi di gioco organizzati e sanzionati FFG e dovrebbe essere utilizzato sul LOTR LCG Quest Log disponibile all'indirizzo FantasyFlightGames.com.

In aggiunta a tutti gli elementi attualmente utilizzati per calcolare i punti in una partita, i giocatori aggiungono ulteriori 10 punti al loro "Punteggio Finale del Gruppo" per ogni turno di gioco che hanno impiegato a superare lo scenario. I giocatori dovrebbero conteggiare ogni round per il proprio punteggio al termine della fase di riordino.



Un foglio segnapunti modificato viene fornito come pagina finale di questo documento. Il conteggio dei turni può essere tenuto sulla sezione delle note di questi fogli.

Parte V - Domande Frequenti

Q: Se 1 giocatori non coinvolgono personaggi nella ricerca, si conta ancora la minaccia dell'area di allestimento?

A: Sì, la minaccia nell'area di allestimento viene ancora calcolata contro i giocatori, che hanno un valore combinato di volontà pari a 0.

Q: I giocatori coinvolgono i personaggi in una ricerca tutti insieme o un personaggio per volta? Quand'è che un giocatore può attivare risposte relative al coinvolgimento dei suoi personaggi in una ricerca?

A: Un giocatore coinvolge tutti i personaggi che desidera coinvolgere in una sola volta. Le risposte al coinvolgimento dei personaggi (come quelle su Aragorn e Theodred) possono essere attivate in qualsiasi ordine a scelta del giocatore. Se un giocatore ha coinvolto i suoi personaggi (e attivato le risposte legate al coinvolgimento di quei personaggi), il giocatore successivo può a sua volta coinvolgere i propri personaggi.

Q: L'effetto di Legolas (CORE 5) piazza segnalini progresso sul luogo attivo, se ce n'è uno?

A: Sì. I segnalini progresso vengono sempre piazzati sul luogo attivo anziché sulla ricerca, a meno che l'abilità non specifichi diversamente e indichi di ignorare il luogo attivo.

Q: Quando si risolvono gli effetti obbligati "dopo che questo nemico ha attaccato" come quelli su Capitano Úthak (CORE 90) e Lupi Selvaggi (CORE 85)?

A: Questi effetti si risolvono subito dopo il passo 4 della risoluzione dell'attacco nemico.

Q: Un giocatore può avere carte che non corrispondono alle sfere dei suoi eroi nel suo mazzo?

A: Non c'è niente nelle regole che vieti questo, sebbene un giocatore dovrà trovare interazioni piuttosto intelligenti per poter usare quelle carte.

Q: Carceriere delle Segrete (CORE 101) può far rimescolare obiettivi protetti nel mazzo incontri?

A: Sì. Carceriere delle Segrete consente di rimescolare un qualsiasi obiettivo non rivendicato, a prescindere dal fatto che sia protetto o meno.

Q: Un giocatore può usare un effetto di risposta come quello su Eleanor (CORE 8) durante la preparazione?

A: Sì. Le risposte possono essere attivate in qualsiasi momento in cui i loro prerequisiti si verificano, anche durante la preparazione.

Q: Le Guardie Orchesche generate dagli effetti della carta luogo Ingresso della Torre e dalla carta ricerca Fuori dai Sotterranei hanno il tratto Orco?

A: No. Le carte a faccia in giù non hanno tratti a meno che il tratto non venga conferito loro tramite l'effetto di una carta.

Q: Quando può essere giocata Finta (CORE 34)?

A: Questa carta dovrebbe essere giocata prima della risoluzione del passo 1 dell'attacco nemico bersaglio durante la fase di combattimento. (Quando un attacco nemico inizia a risolversi, è troppo tardi per potergli impedire di attaccare con Finta.)

Q: In quale ordine i giocatori possono ingaggiare intenzionalmente?

A: Il primo giocatore può ingaggiare un nemico intenzionalmente un nemico oppure passare. Dopo di lui, ogni giocatore, in senso orario, può ingaggiare intenzionalmente un nemico. Una volta che tutti i giocatori hanno avuto quest'opportunità, questo passo è completo.

Q: Cosa accade ai Argini dell'Anduin (CORE 113) se viene pescata come Carta ombra?

A: Viene scartata dal gioco alla fine della fase di com-

battimento, come tutte le carte Ombra. Quando una carta viene pescata come carta Ombra, viene considerato attivo soltanto il suo testo Ombra.

Q: Se cancello l'effetto ombra di una carta assegnata a Nazgul di Dol Guldur (CORE 102), l'effetto si considera comunque come risolto, costringendomi a scartare un personaggio?

A: No. Risolvere un effetto significa che l'effetto è stato attivato e risolto nel modo più completo possibile. Cancellare l'effetto impedisce all'abilità di Nazgul di Dol Guldur di attivarsi, come se la carta non avesse alcun effetto Ombra.

Q: Può un giocatore con Torcia del Cunicolo (CORE 109) incrementare di 2 o 3 la sua minaccia durante la fase di riordino?

A: L'effetto della Torcia del Cunicolo non rimpiazza il normale incremento di 1 della minaccia, ma si aggiunge a esso. Così, il giocatore con la Torcia del Cunicolo, incrementerà di 3 la sua minaccia.

Q: Se Legolas ha una Lama di Gondolin (CORE 39) e distrugge un nemico, può attivare la sua risposta, superare una carta ricerca e piazzare segnalini progresso sulla carta ricerca successiva con la risposta di Lama di Gondolin?

A: Sì. Le carte ricerca vengono subito rimpiazzate non appena i giocatori vi piazzano un numero sufficiente di segnalini progresso e questo rimpiazzo non interrompe la sequenza del turno in corso. Se la carta ricerca attiva ha bisogno di 1 solo segnalino progresso, allora un giocatore può anche attivare prima l'effetto della Lama e può quello di Legolas per massimizzare il numero di segnalini progresso piazzati.

Q: Come si può risolvere una situazione in cui un eroe ha più copie aggregate di Impigliato nella Tela (CORE 80)?

A: Un giocatore deve pagare per ogni copia di Impigliato nella Tela per poter rendere pronto l'eroe. Ogni copia della cartacea una condizione indipendente che deve essere completamente soddisfatta prima che l'eroe aggregato

possa essere reso pronto, così che se non vengono soddisfatte tutte le condizioni, l'eroe non può tornare pronto. Risultato finale, se un eroe ha aggregate due copie di Impigliato nella Tela, il giocatore dovrà pagare 4 risorse dalla riserva di quell'eroe per poterlo rendere pronto.

Q: Se Cavalcalupi (CORE 81) viene pescata come carta Ombra, quando torna in cima al mazzo incontri?

A: "Dopo il combattimento" si riferisce alla fine della fase di combattimento, quando le carte Ombra lasciano il gioco normalmente.

Q: Se i giocatori hanno piazzato su una ricerca segnalini progresso pari ai suoi punti ricerca, ma un effetto di gioco previene il loro avanzamento, possono continuare a piazzare segnalini progresso sulla ricerca?

A: Sì. Non c'è un limite massimo di segnalini progresso che possono essere piazzati su una ricerca.

Q: I personaggi con la parola chiave gittata, possono partecipare in un attacco dichiarato attraverso la carta Attacco Veloce (CORE 35)?

A: No. Altri personaggi non possono unirsi a un attacco effettuato con Attacco Veloce. Un personaggio viene esaurito per pagare il costo di Attacco Veloce, e l'effetto è che il personaggio esausto viene immediatamente dichiarato come attaccante contro un nemico bersaglio. La risoluzione della carta non consente il normale passo della dichiarazione in cui è possibile dichiarare altri personaggi.

Q: Wilyador (UVaR 64) non può essere curata di più di 5 danni con un singolo effetto, così come posso risolvere l'effetto "quando rivelata" di Ritorno a Rhosgobel 3B (UVaR 62)?

A: Cura 5 danni a Wilyador per ogni carta obiettivo Athelas come azione a sé stante.

Q: Può Brand Figlio di Bain (ICdEM 72) attivare la sua azione se partecipa in un attacco con gittata che sconfigge un nemico ingaggiato con un altro giocatore invece di dichiarare l'attacco lui stesso?

A: Sì. Dichiarare un attacco e partecipare a un attacco sono entrambi sottoinsiemi di "attaccare". In entrambi i casi, Brand attacca e può attivare la sua risposta se il nemico è sconfitto.

Q: Se una carta Preso! (CaC 48) viene piazzata su un eroe fintanto che l'eroe è coinvolto in una ricerca, quell'eroe viene rimosso dalla ricerca?

A: No. Preso! Specifica solo che quell'eroe non può essere coinvolto in una ricerca e l'eroe è già coinvolto. Comunque, l'eroe non potrà essere coinvolto nella ricerca nei turni successivi, fintanto che Preso! rimane aggregato.

Q: Se Eleanor (CORE 8) viene usata per cancellare gli effetti "quando rivelata" di una carta perfidia, vengono cancellate anche le parole chiave impeto o condanna?

A: No. Eleanor cancella soltanto gli effetti "quando rivelata" di una carta perfidia. Ogni parola chiave impeto o condanna sulla carta viene risolta prima che la nuova carta (di rimpiazzo) venga rivelata.

Q: Contro i Troll (CaC 32) è la scena finale di Conflitto alla Carroccia?

A: Sì.



The Lord of the Rings: The Card Game © 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. © 2011 Middle-earth, The Lord of the Rings, and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises and are used, under license, by Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Living Card Game, LCG, and the LCG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners. Fantasy Flight Games has sede al 1975 di West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, e può essere contattata telefonicamente al numero 651-639-1905.

Il Signore degli Anelli: il Gioco di Carte è un gioco pubblicato in Italia da Stratelibri/Giochi Uniti srl, Via S. Anna dei Lombardi 36, Napoli, 80134 Italy, tel. 081 193 233 93. Per qualsiasi informazione su questo prodotto scrivete a: info@giochiuniti.it. Stratelibri è un marchio di Giochi Uniti srl. Stratelibri è un © & TM 2011 Giochi Uniti srl. Tutti i diritti sono riservati. Qualsiasi riproduzione o traduzione anche parziale, se non autorizzata, è severamente vietata. Tutti i personaggi presenti in questo gioco sono immaginari.

Nome Scenario

Numero dei Giocatori

Nome del Giocatore	Livello Finale di Minaccia	Valore di Minaccia di Ogni Eroe Ucciso	Segnalini Danno sugli Eroi Sopravvissuti	Subtotale del Giocatore
	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>

Note

Numero di Turni:
(conteggio)

Subtotale
Completivo dei
Giocatori

- Punti Vittoria
Guadagnati

 Punteggio Finale
del Gruppo



Nome Scenario

Numero dei Giocatori

Nome del Giocatore	Livello Finale di Minaccia	Valore di Minaccia di Ogni Eroe Ucciso	Segnalini Danno sugli Eroi Sopravvissuti	Subtotale del Giocatore
	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>

Note

Numero di Turni:
(conteggio)

Subtotale
Completivo dei
Giocatori

- Punti Vittoria
Guadagnati

 Punteggio Finale
del Gruppo



Nome Scenario

Numero dei Giocatori

Nome del Giocatore	Livello Finale di Minaccia	Valore di Minaccia di Ogni Eroe Ucciso	Segnalini Danno sugli Eroi Sopravvissuti	Subtotale del Giocatore
	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>

Note

Numero di Turni:
(conteggio)

Subtotale
Completivo dei
Giocatori

- Punti Vittoria
Guadagnati

 Punteggio Finale
del Gruppo

