

IL SIGNORE DEGLI ANELLI™

IL GIOCO DI CARTE

KHAZAD-DÛM™ ESPANSIONE

Panoramica delle Componenti

L'espansione *Il Signore degli Anelli: Il Gioco di Carte - Khazad-dûm* contiene quanto segue:

- Questo inserto;
- 165 carte, consistenti in:
- 2 Carte Eroe
- 33 Carte del Giocatore
- 116 Carte Incontro
- 14 Carte Ricerca

Da notare che il set di incontri "Montagne Nebbiose" non è incluso in alcuno scenario nell'espansione Khazad-dûm, ma sarà utilizzato nel ciclo di Adventure Pack Nanosterro, di prossima uscita.



Regole e Nuovi Termini


Carte Incontro con Azioni

Una "Azione:" su una carta incontro in gioco può essere attivata da qualsiasi giocatore, seguendo le normali restrizioni legate all'attivazione di abilità.

"L'Ultimo Giocatore"

Alcune carte fanno riferimento all'"ultimo giocatore." L'ultimo giocatore è il giocatore che siede alla destra del primo giocatore. Se gioca un solo giocatore, allora quel giocatore è considerato sia primo che ultimo giocatore.

"Immune al Danno di Gittata"

Il Grande Troll di Caverna ha il testo, "Immune al Danno di Gittata." "Immune al danno di gittata" significa che i personaggi che partecipano a un attacco attraverso la parola chiave gittata non possono infliggere danno a quel nemico. (Se un personaggio con gittata partecipa a un attacco contro il Grande Troll di Caverna in un modo diverso da quello concesso dalla parola chiave gittata, allora è in grado di infliggere danno e conterà la sua )



Panoramica degli Scenari

Ci sono 3 scenari inclusi nell'espansione *Khazad-dûm*. Ognuno è introdotto di seguito, con la lista dei set di incontri inclusi nel mazzo incontri di quello scenario.

Nella Fossa

Livello di Difficoltà = 5

Gli eroi si addentrano nelle miniere di Moria sotto ordine del Bianco Consiglio, portando un importante messaggio per Balin. Balin ha recentemente guidato un gruppo di Nani nelle miniere di Moria per instaurare una colonia nelle antiche sale degli antenati. Non si hanno notizie di lui da un po'.

"Nella Fossa" viene giocato con un mazzo incontri composto da tutte le carte dei seguenti set di incontri: Nella Fossa, Colpi di Scena, Pericoli della Fossa e Goblin delle Profondità. Questi set sono contraddistinti dalle icone seguenti:



Preparazione

Quando si prepara "Nella Fossa," i giocatori devono rimuovere Prima Sala e Ponte di Khazad-dûm dal mazzo incontri e metterle da parte, fuori dal gioco. Queste carte vengono piazzate all'esterno dell'area di gioco e non interagiscono con il gioco fino a quando il Cancellino Orientale non sarà esplorato, cosa che consentirà di aggiungere Prima Sala all'area di allestimento. Esplorando Prima Sala si potrà aggiungere all'area di allestimento anche Ponte di Khazad-dûm.

Torcia

Questo scenario contiene la carta obiettivo Torcia. Il primo giocatore sceglie un qualsiasi eroe a cui aggregarla; quell'eroe porterà la Torcia per il resto della partita. Se la Torcia dovesse lasciare il gioco, attraverso l'effetto di una carta o se l'eroe cui è aggregata lascia il gioco, va rimossa dal gioco. Quando una carta viene rimossa dal gioco, dovrebbe essere messa da parte e ignorata per il resto della partita. Non piazzare alcuna carta "rimossa dal gioco" nella pila degli scarti, visto che gli effetti che consentono di prendere le carte dalla pila degli scarti non vi interagiscono più.

"Immune agli Effetti delle Carte"

Il luogo Cancellino Orientale ha il testo, "Immune agli effetti delle carte." Significa che il Cancellino Orientale non può essere scelto come bersaglio di un effetto delle carte, e ignora l'effetto di una qualsiasi carta che interagirebbe direttamente con lui. L'unico modo per piazzarvi segnalini progresso è coinvolgere personaggi nella ricerca e una volta che Cancellino Orientale è il luogo attivo, rimane tale fino a quando non è esplorato (neanche carte come Spaccatura Spaventosa o Pista di Grampasso non possono spostarla nell'area di allestimento).

Rivelare Nemici

I nemici che vengono assegnati come carte ombra non sono considerati come "rivelati" dal mazzo incontri e non attivano la risposta obbligatoria sul lato 2B della carta ricerca Il Destino di Balin.

Il Settimo Livello

Livello di Difficoltà = 3

Basandosi su un'informazione di un Goblin morente, gli eroi si sono fatti strada fino al Settimo Livello di Moria, alla ricerca di un qualche segno della colonia di Balin. Il Settimo Livello contiene la Camera degli Scritti, ed è lì che il Goblin ha detto che avrebbero trovato Balin. Un tomo antico sembra contenere qualche indizio su come raggiungere la colonia.

"Il Settimo Livello" viene giocato con un mazzo incontri composto da tutte le carte dei seguenti set di incontri: Il Settimo Livello, Goblin Saccheggiatori e Goblin delle Profondità. Questi set sono contraddistinti dalle icone seguenti:



Libro di Mazarbul

Questo scenario comprende la carta obiettivo Libro di Mazarbul. Se il Libro di Mazarbul smette di essere aggregato a un eroe, sia per l'effetto di una carta che per il fatto che l'eroe lascia il gioco, torna nell'area di allestimento e può essere rivendicato da un altro giocatore che attiva la sua azione. Un eroe può inoltre esaurirsi per rivendicare il Libro di Mazarbul anche se è aggregato a un altro eroe. Se il Libro di Mazarbul viene rimosso dal gioco, va messo da parte e ignorato per il resto della partita.

Fuga da Moria

Livello di Difficoltà = 7

La colonia di Balin è finita nella morte e nell'oscurità. Dopo aver portato un degno saluto alla sua tomba, gli eroi si sono guadagnati l'uscita combattendo il Settimo Livello, infestato dai Goblin, raggiungendo così il cancello. Ma uscire da Moria non sarà facile; una sagoma ombrosa si forma sul fondo della sala, anticipata da angoscia e terrore. Gli eroi devono fuggire da Moria prima che sia troppo tardi.

"Fuga da Moria" viene giocato con un mazzo incontri composto da tutte le carte dei seguenti set di incontri: Fuga da Moria, Pericoli della Fossa, Profondità di Moria e Goblin Saccheggiatori. Questi set sono contraddistinti dalle icone seguenti:



Creare il Mazzo Ricerca

Questo scenario usa più copie delle carte ricerca della scena 2. Quando la preparazione indica ai giocatori di "Preparare il mazzo ricerca," i giocatori devono mescolare a caso tutte le carte ricerca scena 2, con il lato 2A rivolto verso l'alto, e piazzarle al di sotto della scena 1. Queste carte ricerca scena 2 mescolate sono considerate come il "mazzo ricerca".

I giocatori progrediranno attraverso le carte ricerca scena 2 fino a quando non avranno vinto la partita; non c'è alcuna scena 3. Le carte ricerca non vengono girate sul lato B appena rivelate. Al contrario, la carta ricerca in corso viene rivelata soltanto all'inizio del passo dell'allestimento della fase ricerca. L'unica eccezione è rappresentata dagli effetti delle carte che fanno rivelare e girare una nuova carta ricerca, come Rapido Consulto.

Aggirare una Carta Ricerca

I giocatori potrebbero avere l'opportunità di aggirare alcune carte ricerca al termine della fase di combattimento. Aggirare la carta ricerca attuale rimuove tutti i segnalini progresso che ha su di sé e la sposta in fondo al mazzo ricerca con il lato 2B rivolto verso il basso. Aggirare una ricerca è opzionale e i giocatori possono scegliere di superare ogni carta ricerca anziché aggirarla.

Quando una ricerca è completa, i giocatori possono scegliere se aggiungerla al riquadro vittoria o vincere la partita.

La Paura Senza Nome

La Paura Senza Nome non può ingaggiare o essere ingaggiata intenzionalmente dai giocatori. La Paura Senza Nome è inoltre immune agli effetti delle carte, cioè non può essere scelta come il bersaglio dell'effetto di una carta e ignora gli effetti di una qualsiasi carta che interagisca direttamente con essa. Il valore "X" nei suoi punteggi di ♣, ♠ e ♠ è una variabile costante che va immediatamente aggiornata quando punti vittoria vengono aggiunti o sottratti dal riquadro vittoria dei giocatori.

Simbolo di Espansione


Le carte nell'espansione *Khazad-dûm* possono essere identificate da questo simbolo prima del numero di collezione. 

Illustrazione di copertina di Tomasz Jedruszek

Per l'Edizione Italiana

Traduzione: Marco Riccò

Adattamento Grafico: Francesco Nepitello e Simone Peruzzi

Revisione e Coordinamento: Federico Burchianti

Importato e distribuito in Italia da Giochi Uniti srl
www.giochiuniti.it • info@giochiuniti.it



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 Khazad-dûm, 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 ha 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. Conservate queste informazioni per le vostre referenze. Fabbricato in Cina.

ATTENZIONE: QUESTO NON È UN GIOCATTOLO. PRODOTTO PER COLLEZIONISTI ADULTI DI ETÀ SUPERIORE AI 14 ANNI. ATTENZIONE: NON ADATTO AI BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI. CONTIENE PICCOLE PARTI CHE POTREBBERO ESSERE INGERTITE.

PROOF OF
PURCHASE
KHAZAD-DÛM
MEC08
1978-1-61661-217-1
1130SEP11

IL SIGNORE DEGLI ANELLI™

IL GIOCO DI CARTE

NANOSTERRO

6 NUOVI ADVENTURE PACK

“Vi sono cose più antiche e più immonde degli Orchi nei luoghi profondi della terra.”

–Gandalf, La Compagnia dell'Anello

I tuoi eroi hanno superato le minacce di *Khazad-dûm*. Ora puoi usare le carte di quest'espansione per avventurarti tra i segreti di *Nanosterro*, il nuovo ciclo per *Il Signore degli Anelli: Il Gioco di Carte!* Gli Elfi di *Lothlèrien* e *Gran Burrone* sono sempre più preoccupati dall'enorme minaccia degli Orchi. Affrontate mali antichi nelle *Montagne Nebbiose* e forgiate la vostra storia unica con ogni nuovo scenario nei sei *Adventure Pack* di *Nanosterro!*

**IN ARRIVO NEI
PRIMI MESI DEL 2012**



FANTASY
FLIGHT
GAMES

© 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. © 2011 Khazad-dûm, 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. All Rights Reserved to their respective owners.

