



## Regolamento Compatto

v. 1.0 - aprile 2011 by A.Marino

Il gioco di carte **cooperativo** del "Signore degli Anelli": i giocatori collaborano per completare uno **scenario** con alcune **Ricerca**, affrontando ostacoli e nemici temibili. In questa avventura i giocatori vincono o perdono tutti insieme!

**Attenzione:** i giocatori sono incoraggiati a parlarsi fra loro ma **non** possono fare riferimento a carte che hanno in mano o che gli altri non hanno ancora visto.

Un giocatore può **controllare** una carta che **appartiene** ad un altro giocatore se un effetto di gioco lo permette: in questo caso sposta la carta nella sua area di gioco.

## I MAZZI DI CARTE

**Mazzo Ricerca:** ogni scenario ha un icona (2) che individua le carte Ricerca da utilizzare. Il lato A di ogni carta è il retro e fornisce la storia e le indicazioni per la preparazione. Il lato B indica la missione da eseguire. **Legenda della carta:** 2 - Icona dello scenario; 8 - Punti Ricerca: il numero di segnalini Progresso necessari per avanzare al successivo stadio.



**Carte Eroe:** sono in gioco fin dall'inizio, attaccano, difendono e forniscono le risorse per pagare le carte del mazzo Giocatore.

**Legenda della carta:** 3 - Valore di Minaccia; 5 - Forza di Volontà; 6 - Forza Offensiva; 7 - Forza Difensiva; 8 - Punti Ferita; 9 - Icone Risorsa (Sfera di Influenza)

**"Personaggio":** con questo termine si indica sia gli Eroi sia gli Alleati. **"Unica":** un ☺ posto prima del nome indica che la carta è unica e non è possibile giocarla se un'altra carta con lo stesso nome è già in gioco. Se la carta con lo stesso nome non è più in gioco (ad es. è finita fra gli scarti) allora è possibile giocare un'altra uguale.

**Mazzo del Giocatore:** è costituito dal giocatore con carte Aggregato, Alleato ed Evento. Non può contenere più di 3 copie della stessa carta e deve essere di 50 carte. Nel set base ci sono 4 mazzi Giocatore introduttivi da 30 carte cadauno. **Non può mai essere riformato con gli scarti!**

**Legenda della carta:** 2 - Costo in risorse della carta; 4 - Sfera di Influenza, assente se la carta è **neutrale**.

Le carte **Aggregato** sono giocate ponendole al di sotto di un'altra carta. Se questa carta poi è scartata, si scartano anche i suoi Aggregati. **Si può giocare un Aggregato su una carta di un altro giocatore. Questi ne assume il controllo.**

Gli **Alleati** vengono giocati solo nella propria area di gioco e vi restano fino a che non sono **sconfitti/scartati**. Certi effetti possono spostarli nell'area di gioco di un altro giocatore che li **controlla**.

Le carte **Evento** vanno scartate subito dopo averne applicato gli effetti.



**Mazzo Incontri:** costituito dalle carte con le icone del set Incontro dello scenario.

**Legenda delle carte:** 2 - Valore di Ingaggio; 3 - Forza della Minaccia; 6 - Punti Ricerca; 8 - Icona del Set Incontro.



## PREPARAZIONE

- Scegliete uno **scenario** e preparate il relativo **mazzo Ricerca**, mettendo in cima la carta Ricerca 1A e a seguire le altre una sotto l'altra in ordine crescente di numero di stadio.
- Preparate il **mazzo Incontri** mischiando insieme le carte dei set Incontro indicati nelle carte Ricerca dello scenario scelto.
- Ogni giocatore **sceglie da 1 a 3 Eroi** e li piazza davanti a sé.
- Ognuno prepara e mischia il proprio **mazzo Giocatore**.
- Ognuno somma il **Valore Minaccia** dei propri Eroi e indica il totale risultante (**Livello di Minaccia**) nell'apposito indicatore.
- Ponete sul tavolo i **segnalini Danno, Progresso e Risorsa**.
- Scegliete il **primo giocatore**: riceve il segnalino Primo Giocatore.
- Ogni giocatore pesca le prime **6 carte** del mazzo Giocatore e può effettuare un solo **"mulligan"** rifiutandole e sostituendole con altre 6, che però deve accettare. Quelle rifiutate vanno mischiate nel mazzo.
- Leggete ed eseguite le istruzioni indicate sul retro della carta Ricerca del primo stadio (lato A) e poi giratela sul lato B.

## L'AREA DI GIOCO

A centro tavolo, le carte del mazzo Incontri che vengono rivelate nella fase Ricerca costituiscono l'area **Allestimento**. I giocatori non affrontano subito le carte Luogo e le carte Nemico che sono in questa area ma possono rendersi conto dell'entità delle prove che li attendono.

I mazzi Giocatore e il mazzo Incontri hanno ciascuno la propria **pila degli Scarti** dedicata: quando una carta è scartata va riposta nel mazzo relativo. **Se una carta controllata da un altro giocatore viene scartata, finisce nella pila degli scarti del giocatore a cui la carta appartiene.**

## IL TURNO DI GIOCO

Ogni turno ha 7 fasi, al termine delle quali è generalmente possibile eseguire **Azioni**. Alcune fasi si giocano in contemporanea, altre a giro in senso orario.

### Fase 1: Risorse

- I giocatori aggiungono 1 segnalino Risorsa alla Riserva di ogni Eroe.**
- Ogni giocatore pesca 1 nuova carta dal proprio mazzo**

Se in questa fase un giocatore deve pescare carte, lo fa comunque dalla cima del proprio mazzo Giocatore e se il mazzo è esaurito, non può pescare carte.

### Fase 2: Pianificazione

In senso orario, a partire dal primo giocatore, tutti possono giocare dalla propria mano **carte Alleato e Aggregato a piacere**, pagando ogni carta con propri segnalini Risorsa presi da una o più Riserve di Risorse degli Eroi della stessa Sfera di Influenza della carta giocata (**Abbinamento Risorse**).

Le Risorse spese sono riposte nella riserva generale.

- Se la carta ha **costo zero** non si spendono Risorse ma è necessario che il giocatore controlli un Eroe con la stessa Sfera d'Influenza della carta.
- Una **carta neutrale** (es. Gandalf) può essere pagata con risorse prese da una o più Riserve di Risorse di Eroi qualsiasi.
- Le carte vanno pagate per essere messe in gioco, non per attivarne (triggering) l'abilità o l'effetto.

Le carte vengono giocate **"pronte"** e possono diventare **"esauste"** durante il gioco girandole in orizzontale. Una carta che è già esausta non può essere esaurita nuovamente se non viene prima resa **pronta**. Durante la fase Riordino, la fase finale del turno, tutte le carte **esauste** verranno rimesse in posizione **pronta**.

### Fase 3: Ricerca

I giocatori cercano di avanzare nella Ricerca seguendo i 3 passi seguenti. Al termine di ogni passo possono **fare azioni** e giocare **carte Evento**.

- Passo 1: coinvolgere i Personaggi.** In senso orario, i giocatori possono **esaurire** uno o più Personaggi per coinvolgerli in una Ricerca. I Personaggi coinvolti rimangono tali fino alla fine della fase e rimangono esausti fino alla fase 7 o fino a che un effetto li riporti in posizione "pronto".
- Passo 2: Allestimento.** Viene scoperta dal mazzo Incontri, una alla volta, **una sola carta Incontro per ogni giocatore in gioco**, e si risolvono gli eventuali effetti **"quando rivelata"** presenti su una carta prima di rivelare la successiva. Le carte Nemico, Luogo e Obiettivo vanno messe nell'area Allestimento mentre le carte Perfidia vanno risolte e scartate.

**Se il mazzo Incontri è esaurito, mischiate la sua pila degli scarti a formare il nuovo mazzo Incontri. Non è consentito farlo in altre fasi.**

- Passo 3: risoluzione della Ricerca.** Se la **Forza di Volontà** totale ☺ dei Personaggi assegnati alla Ricerca supera la **Forza della Minaccia** totale 🐾 delle carte Incontro presenti nell'area Allestimento, i giocatori avanzano nella Ricerca: sulla carta Ricerca vanno ora posizionati un numero di segnalini Progresso pari alla differenza tra i due valori.

Se c'è un **Luogo attivo** i segnalini Progresso vanno posti sul Luogo finché non è esplorato, quindi i restanti vanno messi sulla carta Ricerca.

Se invece 🐾 supera ☺, tutti i giocatori aumentano sull'indicatore di Minaccia il Livello, di un numero pari alla differenza tra i due totali.

Se i due valori totali sono pari, non succede niente.

### Fase 4: Viaggio

I giocatori decidono se esplorare una carta Luogo dell'area Allestimento. Il primo giocatore ha l'ultima parola sulla decisione. La carta Luogo viene quindi tolta dall'Allestimento (e il suo 🐾 non sarà più conteggiato nella fase Ricerca) e messa sopra al mazzo Ricerca: diventa la **carta Luogo attiva**.

- Non si può esplorare una nuova carta Luogo se ce n'è già una attiva.
- In qualsiasi momento la carta Luogo attiva abbia su di sé un numero di segnalini Progresso pari ai propri Punti Ricerca, questa si considera **esplorata** ed è subito rimossa dal gioco. Eventuali segnalini Progresso eccedenti vanno messi sulla carta Ricerca.

## Fase 5: Incontro

Suddivisa in due passi. Al termine di ciascuno è possibile eseguire **Azioni**.

- **Passo 1: Ingaggio dei Giocatori** Ogni giocatore **può** ingaggiare un solo nemico presente nell'area Allestimento, togliendolo da essa e ponendolo davanti a sé. Qui non viene considerato il Valore di ingaggio del nemico.
- **Passo 2: Verifica d'Ingaggio.** Il primo giocatore **deve** confrontare il proprio Livello di Minaccia con il Valore di ingaggio di ogni nemico presente nell'area Allestimento. Il nemico con il Valore più alto che è **uguale o inferiore** al Livello di Minaccia del giocatore ingaggia subito il giocatore in combattimento, lascia l'area Allestimento e si sposta di fronte al giocatore.

Ogni giocatore, in senso orario, esegue il proprio Controllo d'Ingaggio sui nemici restanti nell'area Allestimento. Quando tutti hanno eseguito un controllo, si esegue un secondo giro e così via, finché non rimangono più nemici nell'area Allestimento che devono ingaggiare uno dei giocatori.

## Fase 6: Combattimento

**Assegnazione carte Ombra.** In senso orario, ogni giocatore assegna la prima carta del mazzo Incontri a faccia in giù (**carta Ombra**) a ogni nemico ingaggiato, a partire dal nemico con il Valore d'ingaggio più elevato.

Se il mazzo Incontri si esaurisce, poiché si riforma con gli scarti solo durante la fase Ricerca, le carte ombra non vengono più assegnate.

### ATTACCHI DEI NEMICI

I giocatori, in senso orario a partire dal primo giocatore, risolvono gli attacchi dei nemici secondo i passi seguenti e **possono eseguire azioni e giocare carte Evento al termine di ogni passo.**

- **1: Scegliere un nemico.** Il giocatore attivo sceglie quale attacco risolvere per primo, scegliendo un nemico tra quelli ingaggiati con lui.
- **2: Dichiarare il difensore.** Il giocatore **può esaurire** un solo Personaggio (**difensore**) per difendersi dal nemico oppure dichiara che l'attacco è **incontrastato**. Dopo la risoluzione dell'attacco il Personaggio difensore rimarrà **esausto** ma non sarà più considerato un "difensore".
- **3: Risolvere l'effetto ombra.** Il giocatore attivo gira la carta ombra assegnata e risolve l'eventuale effetto ombra indicato.
- **4: Determinare il danno.** Il difensore riceve **segnalini Danno** pari alla differenza tra il valore Attacco del nemico  e il valore Difesa del difensore . Se i valori sono uguali o se il difensore vince, nessuno riceve il danno. Ogni segnalino Danno riduce di 1 i Punti Ferita del Personaggio e se questi si azzerano il Personaggio è **sconfitto** e va scartato nella pila degli scarti del giocatore (quindi **anche** gli Eroi).

### Attacchi incontrastati.

Se il difensore lascia il gioco o è rimosso dal combattimento prima che sia assegnato il danno, l'attacco è considerato **incontrastato**.

Se l'attacco è **incontrastato**, tutto il danno è assegnato ad **un singolo Eroe** del giocatore attivo. Gli alleati non ricevono il danno di un attacco **incontrastato**.

Il valore  di un Personaggio non assorbe il danno ricevuto da un attacco **incontrastato** o da un **effetto di una carta**.

### ATTACCHI DEI GIOCATORI

Dopo aver risolto gli attacchi di tutti i nemici, i giocatori **possono** attaccare a loro volta, a turno in senso orario. Ogni giocatore **può** eseguire un solo attacco **per ogni** nemico, secondo i passi indicati di seguito e **può eseguire azioni e giocare carte Evento al termine di ogni passo.**

- **1: Dichiarare l'attacco.** Il giocatore attivo sceglie uno dei nemici ingaggiati e esaurisce uno o più Personaggi (**attaccanti**) per attaccarlo. Gli attaccanti sono considerati tali finché l'attacco non è risolto, poi rimarranno **esausti** ma non saranno più considerati "attaccanti".
- **2: Determinare la Forza Offensiva.** Il giocatore attivo **somma** la Forza Offensiva  di tutti gli attaccanti dichiarati.
- **3: Determinare il danno.** Il nemico subisce danno pari alla differenza tra la forza totale degli attaccanti  e il suo valore di Forza Difensiva . Se i valori sono uguali o se il nemico vince, nessuno riceve il danno. Se i Punti Ferita del nemico si azzerano, finisce nella sua pila degli scarti.

### FINE DEI COMBATTIMENTI

Le carte Ombra rimangono sui nemici per tutta la fase. Se un nemico viene eliminato la sua carta ombra viene scartata. Comunque, dopo aver risolto gli attacchi dei giocatori **tutte le carte Ombra vengono scartate.**

I **segnalini danno** rimangono sulle carte ancora in gioco. I **nemici rimangono ingaggiati** finché non verranno sconfitti o rimossi dal gioco.

## Fase 7: Riordino

- Tutte le carte esauste vanno rimesse in posizione **pronta**.
- Ogni giocatore incrementa di 1 il proprio Livello di Minaccia.
- Il segnalino Primo Giocatore passa di mano, secondo il senso orario.

## ELIMINAZIONE DI UN GIOCATORE

Un giocatore viene eliminato e quindi non è più in gioco se

- tutti i suoi Eroi sono stati sconfitti, **oppure**
- se l'effetto di una carta forza l'eliminazione del giocatore, **oppure**
- se il suo Livello di Minaccia raggiunge il valore **50** (nel set base).

Il giocatore eliminato scarta tutte le carte nelle pile di scarti appropriate e rimette nell'area Allestimento tutte le carte Incontro – con gli eventuali segnalini Danno - che aveva ingaggiato.

Si noti che Durante la successiva fase Ricerca, durante l'Allestimento ci sarà una carta Incontro in meno da aggiungere nell'area Allestimento.

**Ai fini del calcolo del punteggio finale**, un giocatore eliminato si considera avente livello di minaccia 50 (o comunque il valore max indicato dallo **scenario** scelto) e tutti i suoi Eroi si considerano morti.

## AVANZAMENTO NELLA RICERCA

I giocatori avanzano immediatamente al successivo stadio della Ricerca appena mettono un numero di segnalini Progresso sulla carta Ricerca pari ai Punti Ricerca indicati su di essa.

I giocatori quindi rimettono nella riserva generale tutti i segnalini Progresso, compresi eventuali segnalini avanzati.

I giocatori quindi scoprono la carta Ricerca successiva, leggono il testo del lato A ed eseguono le eventuali istruzioni indicate su di essa.

**Lo stato di gioco delle altre carte rimane lo stesso** e il turno prosegue normalmente senza interruzioni: l'area Allestimento, i nemici ingaggiati e i Personaggi esausti rimangono nella posizione in cui si trovano; i segnalini danno e risorsa restano dove sono.

## FINE DEL GIOCO E PUNTEGGIO FINALE

**I giocatori perdono se vengono eliminati TUTTI prima di completare lo stadio finale dello scenario. Se invece anche solo un giocatore sopravvive, allora tutti i giocatori hanno vinto.**

### Punteggio finale

Se i giocatori vincono, il punteggio finale è calcolato sommando insieme

- \*\*\* il Livello di Minaccia finale di ogni giocatore,
  - \*\*\* il Valore di Minaccia di tutti gli Eroi uccisi, indicato su ogni carta Eroe,
  - \*\*\* il numero di segnalini Danno presenti sugli Eroi sopravvissuti,
- MENO i Punti Vittoria guadagnati eliminando i nemici ed esplorando i luoghi.

## EFFETTI

**Effetti Costanti:** non hanno un testo di attivazione (trigger) in grassetto; rimangono attivi finché la carta è in gioco e le condizioni permangono.

**Azioni:** sempre **opzionali**, c'è il testo "**Azione:**" sulla carta e sono attivabili da chi controlla la carta se questa è in gioco e nei momenti previsti dal regolamento. Le carte Evento si giocano invece direttamente dalla mano. Alcune azioni invece specificano la fase in cui è possibile attivarle, ad es. una azione con "**Azione Ricerca:**" è attivabile solo nella fase Ricerca.

**Risposte:** sono sempre **opzionali**, si distinguono dal testo "**Risposta:**" e sono attivabili da chi controlla la carta in risposta a certe situazioni di gioco specificate. La carta con la risposta deve essere in gioco, mentre le risposte delle carte Evento si giocano dalla mano.

**Effetti Obbligati:** si distinguono dal testo "**Obbligato:**" e accadono automaticamente. Chi controlla la carta **deve** attivarli quando le condizioni per l'attivazione sono raggiunte. Un particolare effetto obbligato è quello con il testo "**Quando rivelata:**" che si attiva quando la carta viene scoperta dal mazzo relativo (**non quando viene rivelata come effetto Ombra**).

**Effetti Ombra:** si distinguono dal testo "**Ombra:**" sono scritti in corsivo e si risolvono solo se la carta viene rivelata come effetto Ombra durante la fase Combattimento.

**Effetti Viaggio:** presenti in certe carte Luogo, con il testo "**Viaggio:**", sono costi o restrizioni che i giocatori devono soddisfare per poter viaggiare in quel Luogo.

## GLOSSARIO

**Condanna X:** se rivelata in Allestimento, ogni gioc. aumenta di X il proprio Livello di Minaccia

**Gittata:** può essere messo come attaccante contro un nemico ingaggiato con **un altro** gioc.

**Impeto:** se rivelata durante l'Allestimento, fa rivelare subito un'altra carta Incontro dal mazzo.

**Limitato:** un Personaggio non può mai avere più di 2 Aggregati Limitati. Scarta uno se >.

**Protetto:** quando è rivelato un Obiettivo con questa parola, il successivo Incontro va rivelato dal mazzo e allegato a questo. Finché l'Incontro non è risolto, la ricompensa non può essere reclamata dai gioc. L'Incontro aumenta la Forza di Minaccia delle carte in area Allestimento. Se l'Incontro è un altro Obiettivo, si mette nell'area Allestimento e si rivela un'altra carta.

**Sentinella:** può essere messo come difensore contro un nemico che ingaggia **un altro** gioc. anche se questi ha dichiarato che l'attacco è **incontrastato**.

**Vittoria X:** la carta Incontro, una volta sconfitta o esplorata, vale X Punti Vittoria.