

IL SIGNORE DEGLI ANELLI (gioco da tavolo di R. Knizia)

SDA: una variante per sei giocatori Di Walt Mulder, 1 Gen 2001 (V1.4, 20/01/01)

Premessa: Gollum era parte del gruppo ed è la scelta perfetta per un sesto personaggio. Questa variante non cambia la storia più di quanto lo faccia l'aggiunta di Fatty alla Compagnia. Gollum è costretto ad aiutare a distruggere l'anello ma in realtà vuole riguadagnare il "prezioso" per se stesso. Per questo, egli è sia un aiuto che un ostacolo per la Compagnia. Sauron vuole distruggere il prima possibile Gollum e tutti gli altri per riavere indietro l'anello. In questa variante per 6 giocatori, Gollum vince se riprende l'anello. Continuerà ad aiutare il gruppo nel tentativo di distruggere l'anello finché riuscirà a prenderlo e a sparire nell'oblio.

Preparazione e carte: Con sei giocatori, ogni giocatore riceve all'inizio 5 carte. In Rivendell e Lothlorien, ogni giocatore riceve 2 carte. Sauron comincia sulla casella 15 per la vostra prima partita in sei giocatori.

Abilità Speciale di Gollum: Il giocatore con Gollum usa la carta "Gollum" del mazzo della Tana di Shelob come carta personaggio. Questa carta fa parte delle cinque carte che riceve all'inizio. Essa può essere usata una volta in ognuno dei primi due scenari e nell'ultimo come carta hobbit. All'inizio di ogni scenario (eccetto Tana di Shelob), il giocatore Gollum riprende la carta "Gollum". Nello scenario Tana di Shelob, la carta Gollum viene acquisita normalmente attraverso l'evento. Il giocatore attivo che la ottiene deve immediatamente decidere se tenerla o darla al giocatore Gollum. Se il giocatore attivo è Gollum, tiene la carta per sé.

Nota all'Abilità Speciale - Gollum non tira mai il dado quando usa la carta hobbit "Gollum"!

Regole Speciali per Gollum:

- Il giocatore Gollum inizia sempre il gioco per ultimo.
- Gollum può raccogliere solo scudi. Se arriva su uno spazio con un gettone sole o cuore, il gettone deve essere dato a un altro giocatore che stia sulla stessa casella della linea di corruzione. Se non ci sono altri giocatori sulla casella di Gollum, il gettone è perduto (rimosso dal gioco per il resto di quello scenario). In questo modo Gollum ostacola il gruppo gettando dei gettoni di cui altri giocatori avrebbero avuto bisogno. Gollum raccoglie scudi normalmente.
- Gollum può usare gli scudi al posto dei gettoni sole e cuore (ma non anello) per pagare eventi o alla fine di uno scenario.

Gollum Vince: Se Gollum diventa il portatore dell'anello, il gioco finisce e il punteggio finale del gruppo è il numero su cui si trova il segnalino sulla linea di attività principale.

Gollum può ottenere l'anello in tre modi:

1. Se Gollum ha più gettoni anello degli altri alla fine di uno scenario, e si trova da solo su una casella della linea di corruzione, scompare con l'anello e non sarà mai più trovato. Il gioco finisce con la sconfitta della compagnia e la vittoria per Gollum. Se, invece, si trova sulla linea di corruzione con un altro hobbit, quell'hobbit diventerà il portatore dell'anello. Se c'è più di un hobbit sulla stessa casella, quello con meno carte hobbit diviene il nuovo portatore dell'anello. In caso di pareggio, l'anello va al primo hobbit sulla stessa casella di Gollum in senso orario.
2. Se Gollum diviene il portatore dell'anello essendo la persona in senso orario più vicina all'attuale portatore dell'anello, in caso di pareggio di gettoni anello, e si trova su una casella della linea di corruzione da solo, il gioco finisce con gli stessi risultati del caso 1. Se, invece, si trova sulla linea di corruzione con un altro hobbit, quell'hobbit diventerà il portatore dell'anello. Se c'è più di un hobbit sulla stessa casella, quello con meno carte hobbit diviene il nuovo portatore dell'anello. In caso di pareggio, l'anello va al primo hobbit sulla stessa casella di Gollum in senso orario.
3. Mordor. Se il gruppo raggiunge Monte Fato, Gollum è l'ultimo giocatore a provare a distruggere l'anello (senza seguire l'ordine dei turni). Come unico giocatore rimasto con l'abilità di distruggere l'anello, tira il dado. Se escono la faccia vuota o l'occhio di Sauron, Gollum cade nel vulcano con l'anello e la compagnia vince, con tutti gli altri risultati il gioco finisce e Gollum scompare allegramente con l'anello, causando la sconfitta della compagnia.

Ognuno dovrebbe cercare di non far accadere ciò. Ricordate che Gollum gioca per ultimo solo nel primo scenario (o nel tentativo di distruggere l'anello). Se vi sembra che diventerà il prossimo portatore dell'anello alla fine di uno scenario, i giocatori dovrebbero cercare di far capitare qualcuno sulla stessa casella di Gollum prima della fine dello scenario.

La Compagnia Vince: Il gruppo (incluso Gollum) vince se l'anello viene distrutto secondo le normali regole. Gollum è redento (anche con l'aiuto di psicoterapia, terapia di gruppo, chirurgia estetica e riabilitazione fisica).

Riflessioni Sparse: Io uso una miniatura di metallo per rappresentare Gollum. Se usate questa variante, cambiate ciò che volete, ma assicuratevi che tutti i giocatori siano d'accordo prima che cominci la partita. Ho cercato un modo per il mio gruppo di sei giocatori di essere coinvolti in questo meraviglioso gioco. Creando questa variante, ho provato a conciliare la storia con le regole originali trovando molte difficoltà per far vincere Gollum. Mi sono sforzato di mantenere l'equilibrio del gioco originale. Spero che funzionerà anche per voi. Saluti e Buona Fortuna. WM