

Stratego

Gioco di strategia e battaglia nella Terra di Mezzo.

Il Signore degli Anelli

Edizione Trilogia

Per 2 Giocatori / dagli 8 anni in sù

Contenuti:

Tabellone – 40 Pedine Beige – 40 pedine Grigie – Etichette adesive

Obiettivo:

Cattura la bandiera del tuo avversario prima che sia lui a catturare la tua.

Le forze del Bene si sono radunate sul campo di battaglia, capitanate dal saggio Gandalf. Tutto intorno l'arido terreno, oltre le Zone Proibite, lo spaventoso Re Stregone mostra le sue Forze del Male. I Cavalieri preparano i loro cavalli; i soldati sistemano le loro fibbie e controllano le loro armi; gli Uruk-Hai i loro elmetti; gli Orchi farfugliano camuffati, pieni di aspettativa ringhiano. L'aria è carica di elettricità, e frizza di tensione. Una spettacolare battaglia sta per cominciare, una battaglia che deciderà il destino della Terra di Mezzo.

Scegli un esercito, quindi fai avanzare le tue pedine in battaglia. La tua missione: trova e cattura la Bandiera del tuo avversario, muovendo ed attaccando il nemico strategicamente. Decidi quali pedine muovere, e dove muoverle. Se il tuo avversario rivela una pedina, ricordati dove si trova; quindi attaccala con una pedina più forte per catturarla! Se sei in grado di costruire la tua strada fino alla Bandiera del tuo avversario e di catturarla, hai vinto!

La prima volta che giochi:

rimuovi le parti del gioco dai suoi involucri e scarta l'involucro. Quindi applica un adesivo ad ogni pedina come segue: applica l'adesivo delle Forze del Bene (Gandalf, etc...) alle pedine Beige; applica invece l'adesivo delle Forze del Male (Re Stregone, etc...) alle pedine grigie.

I Tre Giochi:

L'Edizione di Stratego-Signore degli Anelli riprende i personaggi dalla trilogia del Signore degli Anelli in una classica battaglia tra le Forze del Bene e le Forze del Male. Ci sono 3 versioni di gioco:

Gioco 1. Stratego Classico

Questo gioco utilizza le stesse regole dello Stratego classico.

Gioco 2. Poteri Speciali

Questo gioco utilizza le stesse regole dello Stratego classico, ma certe figure hanno poteri speciali (stampati in basso ad ogni schieramento sul tabellone).

Gioco 3. Distruggi l'Anello

Questo gioco utilizza le stesse regole del gioco Poteri Speciali, con un'aggiunta: il giocatore che controlla Frodo deve tentare di muoverlo verso Monte Fato, per distruggere l'Anello. L'altro giocatore deve tentare di trovarlo e catturare Frodo prima che riesca a farlo.

Gioco 1. Stratego Classico

Preparazione

1. Le pedine beige rappresentano le Forze del Bene; quelle grigie rappresentano le forze del male. Nascondi una pedina grigia in una mano e una pedina beige nell'altra. Il tuo avversario sceglie una mano, e prende l'esercito del colore della pedina in quella mano. L'altro esercito è tuo.
2. Piazza il tabellone su una superficie piana tra te e il tuo avversario, con il logo "Stratego Lord of the Rings" di fronte ad ognuno di voi. Assicurati che le figure in fondo al tabellone siano quelle del tuo esercito. Nota: ignora i riferimenti ai "Poteri Speciali" dei personaggi sul tabellone, i Poteri Speciali vengono utilizzati solo nei giochi 2 e 3.
3. Piazza ognuna delle tue pedine all'interno degli spazi sul tabellone nelle prime quattro righe di fronte a te. Assicurati che il lato con l'adesivo sia in faccia a te e nascosta all'avversario. Il tuo avversario sistema le sue pedine allo stesso modo.

Piazzare le tue pedine strategicamente è una parte importante del gioco. Dopo aver giocato alcune volte, affinerai la tua strategia personale ed avrai meglio l'idea di dove piazzare le tue pedine. Per ora, dai un occhio alle regole per muovere e attaccare, e leggi i Consigli Strategici qui di seguito. Ti aiuteranno a guidare le tue decisioni.

Come si gioca

Tu e il tuo avversario vi alternate i turni. Il giocatore che controlla le Forze del Male parte per primo.

Nel tuo turno

In ognuno dei tuoi turni, devi fare una delle seguenti cose:

1. muovere una delle tue pedine; oppure
2. attaccare una pedina del tuo avversario.

Nel caso in cui tu non possa né muovere né attaccare, il gioco è finito e il tuo avversario vince.

Regole di Movimento

Gli unici pezzi che non puoi muovere sono la tua Bandiera e le tue Fortezza. Muovi tutte le altre tue pedine, seguendo le regole qui di seguito.

. Muovi solo una pedina per turno

. Muovi le tue pedine di uno spazio alla volta in uno spazio libero adiacente. Le pedine possono muovere avanti, indietro e di fianco, ma non in diagonale. Eccezione: vedi sotto il Movimento Speciale del Cavaliere.

. Non puoi saltare oltre altre pedine, o muovere una pedine in uno spazio occupato. Eccezione: vedi lo Speciale Privilegio di Attacco del Cavaliere, qui di seguito.

. Non puoi saltare oltre o muovere dentro una Zona Proibita (i quattro spazi ciascuno dove ci sono la Tazza e la candela con a fianco Monte Fato).

. Non puoi muovere una pedina avanti e indietro tra gli stessi due spazi per tre turni consecutivi.

Movimento Speciale del Cavaliere

Essendo soldati a cavallo e quindi cavalleria dei loro eserciti, i Cavalieri di Rohan e i Cavalieri sui Mannari (pedine col numero 2) hanno regole speciale di movimento. Un Cavaliere può muovere di un qualsiasi numero di spazi in avanti, indietro e di fianco in una direzione. I

Cavalieri non possono muovere diagonalmente, e nemmeno passare oltre o muovere in una delle Zone Proibite. Prima di muovere un Cavaliere più di uno spazio, devi rivelarne l'identità al tuo avversario. (Puoi decidere di muovere un Cavaliere solo di uno spazio alla volta, per confondere il tuo avversario)

Regole per l'Attacco

Le sole pedine che non possono attaccare sono la tua Bandiera e le tue Fortezze.

Le regole di attacco sono le seguenti:

. **Posizione d'Attacco:** quando una pedina beige e una pedina grigia occupano spazi adiacenti (spalla/spalla, fianco/fianco o faccia/faccia), sono in Posizione d'Attacco.

. **Come Attaccare:** prendi la tua pedina attaccante e dai leggermente un colpo alla pedina del tuo avversario. Rivela quindi la tua pedina attaccante, mentre l'avversario rivelerà la sua pedina difendente. La pedina con il minor numero di grado viene catturata e rimossa dal tabellone. Se le pedine hanno lo stesso numero di grado, entrambe vengono catturate e rimosse dal tabellone. Vedi Pedine Catturate. Nota: le pedine non numerate col grado hanno regole speciali; vedi Spie e Fortezze, qui di seguito.

. Se la pedina attaccante vince, muove nello spazio che prima era occupato dalle pedine difendenti.

. Se la pedina difendente vince, rimane all'interno del suo spazio.

. **Pedine Catturate:** ogni pedina catturata viene rimossa immediatamente dal tabellone. I Giocatori possono invece piazzare le pedine accanto al tabellone, possono rimetterle nell'organizer di cartone. Prima che il gioco cominci, entrambi i giocatori si mettono d'accordo su come saranno trattate le pedine catturate. Le opzioni sono le seguenti:

Gioco Libero: i nuovi giocatori possono decidere di voler piazzare tutte le pedine catturate dove entrambi possono vederle. Questo aiuta i giocatori a tener conto delle pedine ancora in gioco.

Gioco Prigioniero: Il giocatore che cattura una pedina la prende e la tiene segreta all'altro giocatore.

Gioco Segreto: il giocatore a cui viene catturata una pedina la prende e la tiene segreta all'altro giocatore.

Gioco Nascosto: tutti i pezzi catturati vengono tenuti a faccia sotto, nascosti ad entrambi i giocatori. Questo costringe entrambi i giocatori a tenere a mente tutte le pedine catturate.

Consigli Strategici

. **Piazzare la Bandiera e le Fortezze:** Quando piazzati le tue pedine, piazza la tua bandiera nella fila in fondo, e metti le Fortezze intorno ad essa a protezione. Un'altra strategia è piazzare le Fortezze negli angoli come esche, e nascondere la tua Bandiera al centro della fila in fondo con intorno pedine con un numero alto di grado, a protezione. Importante: non è solitamente una buona idea piazzare le Fortezze in prima linea, o in qualsiasi altro posto dove possano bloccare le tue pedine.

Proteggi i tuoi Soldati/Orchi: se la Bandiera del tuo avversario è circondata da Fortezze, avrai bisogno di un Soldato di Gondor o di un Orco per aprirti una via verso la Bandiera.

Piazzare i Cavalieri: piazza alcuni dei tuoi Cavalieri sui Mannari o Cavalieri di Rohan nelle prime due file, e usali per rivelare le pedine nemiche che si muovono di fronte a te. Tieni al sicuro alcuni Cavalieri, per usarli in seguito durante il gioco per catturare la Bandiera dell'avversario.

Pedini con Alto Grado: piazza alcune pedine di Alto Grado nella fila iniziale, per catturare i Cavalieri e le altre pedine di grado inferiore.

Non muovere le tue pedine di grado più alto in territorio nemico sconosciuto. Non vorrai certo perderle contro una Fortezza.

Se sai di possedere la pedina di grado più alto sul tabellone, sai anche che puoi catturare qualsiasi pedina che si muove! Tenta di tenere traccia di quelle pedine mosse durante il gioco e diffida di quelle che non si muovono: quelle pedine probabilmente sono le Fortezze e la Bandiera.

Strategia delle Spie: tenta di tenere la tua Spia (Eowin o Vermilinguo) vicino ad una tua pedina di Grado 9 (Aragorn o Saruman). Se la pedina nemica di grado 10 è nelle vicinanze, puoi riuscire ad attirarla con la tua pedina di grado 9, e quindi attaccare con la tua Spia per catturarla.

Speciali regole di attacco/difesa:

Alcune pedine hanno regole di attacco e difesa speciali. Usando queste pedine strategicamente può fare la differenza tra la vittoria e la sconfitta!

Spie: Le pedine che hanno il grado **S** sono le Spie (Eowin nell'esercito beige e Vermilinguo nell'esercito grigio). Una Spia non ha potere di difesa, ed è catturata da qualsiasi pedina che l'attacca. Allo stesso modo, è catturata da qualsiasi pedina che essa attacca, con due importanti eccezioni: 1) Una Spia può catturare una Bandiera; e 2) poiché essa è scaltra e furba, una Spia può catturare una pedina di grado 10! Per esempio, se Eowin attacca il Re Stregone, essa lo catturerà (una dura perdita per l'esercito grigio!).

Fortezze: Se una Fortezza viene attaccata, la pedina attaccante viene catturata. Eccezione: vedi lo Speciale Privilegio d'Attacco dei Soldati/Orchi, qui di seguito.

Attacco Speciale dei Soldati/Orchi

Privilegio: i Soldati di Gondor e gli Orchi (le pedine col grado 3) sono le uniche pedine che possono catturare una Fortezza. Quando un Soldato di Gondor o un Orco attacca una fortezza, la Fortezza viene catturata. La pedina attaccante muove quindi nello spazio che era occupato dalla Fortezza.

Speciale Privilegio d'Attacco del Cavaliere:

Questo privilegio viene applicato solo ai Cavalieri sui Mannari e ai Cavalieri di Rohan (le pedine con grado 2). Possono muovere di un qualsiasi numero di spazi liberi in avanti, indietro o di fianco. Un Cavaliere usando questo potere speciale può finire il suo movimento in uno spazio occupato da una pedina avversaria, e quindi attaccarla immediatamente.

Come Vincere

Il primo giocatore a catturare la Bandiera avversaria vince il gioco. Se tutte le tue pedine di movimento vengono catturate e non puoi più muovere o attaccare nel tuo turno, devi arrenderti e dichiarare vincitore il tuo avversario.

Gioco 2. Poteri Speciali

Questo gioco viene svolto come lo Stratego Classico ed ha lo stesso obiettivo: catturare la Bandiera avversaria. Tuttavia, alcune pedine hanno poteri speciali, che aggiungono un intero nuovo livello di strategia. I personaggi e i loro poteri speciali sono mostrati in fondo ad ogni lato di gioco del tabellone, accanto al logo. Quando prepari il gioco, assicurati che i personaggi dalla tua parte del tabellone siano quelli del tuo esercito. Nota: in questo gioco, ignora i poteri di Frodo, il Portatore dell'Anello; verranno usati solo nel Gioco 3.

Segui queste linee guida per usare i poteri speciali:

. Le pedine con poteri speciali possono fare o un movimento standard, oppure usare uno dei loro poteri speciali.

. Rivela sempre una pedina al tuo avversario prima di usare il suo potere speciale.

I Poteri Speciali

Volare: Le Grandi Aquile, amiche di Gandalf, e la Bestia Alata del Re stregone, danno loro l'abilità di volare. Usando il potere Volare, Gandalf e il Re Stregone possono saltare avanti, indietro o di fianco (non diagonalmente) in linea retta un qualsiasi numero di spazi adiacenti e o Zone Proibite, e terminare il loro movimento nel primo spazio libero. Le pedine con "Volare" possono volare oltre pedine amiche o nemiche. "Volare" non può essere usato per attaccare.

Scovare un Nemico: Usando l'abilità dei Rangers, gli acuti sensi degli Elfi o poteri mistici, Aragorn, Legolas e Saruman possono sentire la presenza di nemici nelle vicinanze. Per usare questo potere, rivela la pedina e dichiara:"Scovare un Nemico". Quindi scegli una pedina nemica qualsiasi distante fino a due spazi in qualsiasi direzione: avanti, indietro, di fianco, in diagonale, o una qualsiasi di queste combinazioni. Il tuo avversario deve rivelare la pedina "colpita". Se questa ha un grado inferiore rispetto a quella che lo sta attaccando, essa viene catturata; se ha un grado uguale o superiore, essa sopravvive all'attacco ed entrambe le pedine rimangono dove sono (poiché questo è un attacco a lungo raggio, l'attaccante non può essere catturato).

Arco Lungo: le pedine con Arco Lungo (Faramir, gli Elfi, Legolas e gli Haradrim) possono attaccare una pedina nemica fino a due spazi di distanza, avanti, indietro, di fianco o in diagonale. Per usare l'Arco Lungo, rivela la pedina e dichiara:"Arco Lungo". Quindi scegli una pedina nemica qualsiasi nel raggio d'attacco. Il tuo avversario rivela la pedina "colpita". Se essa ha un grado inferiore rispetto alla pedina che la sta attaccando, essa viene catturata; se il grado è uguale o più alto, essa sopravvive all'attacco ed entrambe le pedine rimangono dove sono. (poiché questo è un attacco a lungo raggio, l'attaccante non può essere catturato).

L'attacco con l'Arco Lungo può essere effettuato oltre altre pedine, o oltre le Zone Proibite, fino a che il nemico è nel raggio di due spazi. Nota: le Fortezze, le Bandiere e i Berseker sono tutti immuni all'attacco dell'Arco Lungo.

Ascia Nanesca: Con questo potere speciale, Gimli può attaccare fino a 3 pedine nemiche adiacenti (avanti, indietro, di fianco o in diagonale) una volta. Per usare l'Ascia Nanesca, muovi Gimli di uno spazio in un altro spazio libero, quindi rivelalo e dichiara:"Ascia Nanesca". Scegli 1, 2, o 3 pedine nemiche adiacenti da attaccare. Il tuo avversario rivela tutte le pedine attaccate, quindi tutti gli attacchi vengono risolti uno alla volta. Qualsiasi pedina con grado inferiore viene catturata. Se una pedina qualsiasi ha lo stesso grado, quelle pedine e Gimli vengono catturate. Qualsiasi pedina di grado superiore (questo include le Fortezze) sopravvive all'attacco, e Gimli viene catturato. Nota: Le Bandiere sono invulnerabili al potere dell'Ascia Nanesca di Gimli.

Destriero Veloce: Usando "Destriero Veloce", Re Theoden può muovere di 2 spazi avanti, indietro, di fianco, o qualsiasi combinazione di questi. Se il primo spazio è occupato da una pedina nemica,

Re Theoden deve attaccarla e rinunciare al suo secondo movimento. Non può saltare altre pedine o entrare in Zone Proibite. Re Theoden può terminare il proprio movimento in uno spazio occupato da una pedina nemica, e quindi attaccarla immediatamente.

Ripetere l'Attacco: dopo aver attaccato con successo e mosso nello spazio della pedina catturata, una pedina Uruk-Hai può attaccare di nuovo se è adiacente ad un'altra pedina nemica. L'Uruk-Hai può continuare ad attaccare fino a che non viene catturato, oppure decide di interrompere l'attacco.

Ira: Un Berseker, usando l'“Ira”, può attaccare più pedine nemiche in una volta sola. Per attaccare con “Ira”, muovi il tuo Berseker di uno spazio in uno spazio libero e dichiara:”Ira”. Il Berseker quindi attacca tutte le pedine nemiche adiacenti, incluse le pedine adiacenti in diagonale, in una volta sola. Il tuo avversario rivela il grado di tutte le pedine attaccate. Qualsiasi pedina di grado uguale o inferiore, e qualsiasi Fortezza, vengono catturate; qualsiasi pedina di grado superiore sopravvive all'attacco. Nota: le Bandiere sono invulnerabili all'attacco d'”Ira”.

L'”Ira” sfinisce completamente il Berseker; quindi, dopo l'attacco d'”Ira”, rimuovi sempre il Berseker dal tabellone.

Gioco 3. Distruggi l'Anello

Questo gioco si svolge come il Gioco “Poteri Speciali”, ed ha lo stesso obiettivo (catturare la Bandiera avversaria). Tuttavia, in questo gioco Frodo è il Portatore dell'Anello, e questo privilegio comporta una missione speciale e un potere speciale. Entrambi sono spiegati qui di seguito.

La Missione Speciale di Frodo:

Raggiungere Monte Fato

Il giocatore che controlla le Forze del Bene deve tentare di muovere Frodo nello spazio bordato di rosso del Monte Fato, cosicché Frodo possa distruggere l'Anello. Il giocatore che controlla le Forze del Male deve tentare di catturare Frodo prima che egli raggiunga lo spazio del Monte Fato.

Solo Frodo può muovere nello spazio di Monte Fato, e può farlo solo una volta. Poiché questo spazio è in una zona proibita, Frodo può muoversi solo dalle due zone adiacenti che non sono nella Zona Proibita.

Il Potere Speciale di Frodo: l'Invisibilità

In questo gioco, Frodo muove e attacca come qualsiasi altra pedina di grado 4. Tuttavia, quando Frodo attacca (o viene attaccato da) una pedina di grado 4, 5, 6, 7 o 9, egli diviene invisibile e quindi non può essere catturato. L'Invisibilità di Frodo lo protegge anche dalle Fortezze e dagli attacchi con Arco Lungo.

Le sole pedine che possono catturare Frodo (sia da attaccante che da difensore) sono il Re Stregone e i Nazgul, che non possono essere ingannati dall'Invisibilità di Frodo.

Ogni volta che Frodo usa il suo potere speciale dell'Invisibilità, deve prima rivelare se stesso. A causa di ciò, dovrai tentare di evitare gli attacchi con Frodo, dopodiché dovrai cancellarne le tracce.

Completare la Missione di Frodo

Se il giocatore che controlla le Forze del Bene muove Frodo nello spazio di Monte Fato, Frodo completerà la sua Missione. L'Anello è distrutto, e le Forze del Male subiscono una perdita catastrofica. Il giocatore che controlla le Forze del Male deve immediatamente rimuovere dal tabellone ogni pedina con grado 4, 5, 6, 7 e 8, e tutte le Fortezze. Il gioco quindi continua con

l'esercito grigio in questo stato di debolezza, fino a che una delle due fazioni non cattura la Bandiera avversaria.

Frodo potrà lasciare lo spazio di Monte Fato nel turno successivo, ma non potrà farvi ritorno.

Catturare Frodo

Se il giocatore che controlla le Forze del Male cattura Frodo prima che raggiunga Monte Fato, Frodo ha fallito la sua missione. Poiché le Forze del Male ora possiedono l'Anello, esse guadagnano istantaneamente così tanto potere da diventare quasi invincibili: ogni pedina sopravvissuta incrementa il proprio grado di uno. Per esempio: il Re Stregone diventa un 11, Saruman diventa un 10, e così via. Nota: Eowin (se è ancora in gioco) può ancora catturare il Re Stregone, ma non può catturare Saruman, anche se egli ora ha grado 10.

Qualsiasi pedina grigia sopravvissuta con regole e/o poteri speciali può ancora usarli, con efficacia maggiore; per esempio, un Berseker può ora usare il suo potere "Ira" per catturare pedine di grado 6. Le sole pedine su cui non ha effetto la cattura di Frodo sono le Fortezze, Vermilinguo e la Bandiera. Il gioco continua fino a che una delle due fazioni non cattura la bandiera avversaria.

Sistemare il Tuo Gioco

Finito di giocare per ora? Per una facile sistemazione, piega il tabellone e piazzalo (insieme a queste regole) sotto la piattaforma di cartone. Quindi metti le pedine negli spazi appositi della piattaforma.

Traduzione a cura di:
Matteo "Mattnik" Nicotra