

LA GUERRA DELL'ANELLO - BATTAGLIE DELLA TERZA ERA

FOGLI DI SALVATAGGIO

ETICHETTE

POPOLI LIBERI

MATERIALE DI GIOCO

- Carte in mano
- Carte in gioco
- Carte Personaggio in vita
- Segnalini Personaggio in vita
- Tessere Fato Speciali non utilizzate
- Segnalini Fato (rosso-verde)
- Segnalini Azione
- Segnalini Tattiche

OMBRA

MATERIALE DI GIOCO

- Carte in mano
- Carte in gioco
- Carte Personaggio in vita
- Tessere Fato Speciali non utilizzate
- Segnalini Tattiche
- Segnalini Comando

GONDOR

- Segnalini Ombra in gioco

SCARTI

- Carte Evento Generico scartate
- Carte Evento Storia scartate
- Carte Grima-Ombra scartate
- Carte e Segnalini Personaggio morti
- Segnalini Reclutamento usati
- Tessere Fato usate

GONDOR

- Segnalini Ombra scartati

POPOLI LIBERI

SEGNALINI RECLUTAMENTO NON UTILIZZATI

OMBRA

SEGNALINI RECLUTAMENTO NON UTILIZZATI

POPOLI LIBERI

TESSERE FATO DA PESCARE

CARTE EVENTO DA PESCARE

GENERICHE - STORIA - GRIMA-OMBRA

ISTRUZIONI

Queste schede permettono di salvare una partita di **La Guerra dell'Anello - Battaglie della Terza Era** alla fine di un turno, per riprendere la partita successivamente.

Le due schede **ROHAN** e **GONDOR** servono per annotare tutto ciò che si trova sul tabellone, in particolare gli eserciti, il Cammino del Fato, le carte in gioco e i vari elementi utili a seconda dello scenario.

Alcune tabelle sono ridondanti, per esempio non è necessario segnarsi i personaggi sul Cammino del Fato (si possono desumere dal setup e dalla posizione del segnalino verde), ma ho preferito lasciare la tabella perché a volte può essere comodo usarla.

Anche il numero dei dadi può essere dedotto guardando il tabellone e i personaggi in gioco, ma lo trovo comodo e l'ho lasciato.

Non conosco tutte le carte a memoria e può darsi che alcune facciano entrare in gioco elementi che non ho previsto. In tal caso lo spazio "Note" dovrebbe essere sufficiente.

Non è necessario annotare il retro di ogni segnalino Reclutamento presente sul tavolo: siccome non sono ancora stati scoperti, è sufficiente annotare quanti sono, rimetterli tra i segnalini da pescare e pescarne dei nuovi quando si riprende la partita.

Una volta completata la scheda, bisogna riporre tutto il materiale di gioco dei due giocatori avendo l'accortezza di non mischiare le Tessere Fato già pescate assieme a quelle da pescare, idem per i Segnalini Reclutamento.

Per questo io uso delle bustine ziplock ma ogni altro metodo va bene. In ogni

caso mi sono preparato le "etichette" qui sopra, da ritagliare e infilare nelle bustine per ricordarmi di mettere dentro tutto nel modo giusto.

Le due bustine **MATERIALE DI GIOCO** sono molto comode perché contengono tutto ciò che il giocatore deve tenere a portata di mano (carte, segnalini, etc.) ma l'unica cosa veramente importante da tenere separata (e segreta) è la mano di carte.

Buon divertimento!

La Guerra dell'Anello e Battaglie della Terza Era sono giochi bellissimi di R. Di Meglio, M. Maggi e F. Nepitello prima edizione Nexus Games, seconda edizione Ares Games

*per qualunque segnalazione o domanda su questi fogli di salvataggio contattare Zot presso La Tana dei Goblin
www.goblins.net*