

IL SIGNORE DEGLI ANELLI

IL GIOCO DI CARTE

EREDI DI NÚMENOR™

ESPANSIONE

“Non pensiate che nella terra di Gondor il sangue di Númenor sia estinto, né tutto il suo orgoglio e dignità dimenticati. Grazie al nostro coraggio le genti selvagge dell’Est sono ancora dome, e il terrore di Morgul tenuto a bada; e solo così la pace e la libertà perdurano nelle terre dietro di noi, il bastione dell’Occidente. Ma se i passaggi del Grande Fiume fossero perduti, cosa accadrebbe?”

–Boromir; La Compagnia dell’Anello

Benvenuti a *Eredi di Númenor*, una nuova espansione per *Il Signore degli Anelli: Il Gioco di Carte*. Questa espansione esplora le regioni orientali di Gondor negli anni che precedono la Guerra dell’Anello. Tre scenari originali consentono ai giocatori di avventurarsi in pericolose missioni all’interno di queste terre consumate dalla guerra.

Risorse Online

Potete trovare, in lingua inglese, un tutorial online, una funzione di ricerca degli scenari e il forum della comunità all’indirizzo:

www.fantasyflightgames.com

Potete trovare il forum della comunità italiana all’indirizzo:

www.giochiuniti.it

Panoramica delle Componenti

L’espansione de *Il Signore degli Anelli: Il Gioco di Carte - Eredi di Númenor* include i seguenti componenti:

- Questo inserto
- 165 carte, comprendenti:
 - 2 Carte Eroce
 - 48 Carte dei Giocatori
 - 103 Carte Incontro
 - 12 Carte Ricerca



Regole e Nuovi Termini

Carte Uniche

Se un giocatore ha una carta unica in gioco, nessun giocatore può giocare o mettere in gioco un'altra carta con lo stesso titolo. Quindi se un giocatore usa un eroe unico, un alleato con lo stesso nome non può entrare in gioco. Se un eroe unico lascia il gioco per una qualsiasi ragione, i giocatori possono giocare o mettere in gioco altre carte che hanno lo stesso titolo di quell'eroe, ma in tal caso, l'eroe non potrà rientrare in gioco fintanto che ci sono in gioco altre carte con lo stesso nome.

Nuove Parole Chiave

Eredi di Númenor introduce 3 nuove parole chiave: "arciere", "battaglia", e "assedio". Gli effetti di queste parole chiave sono spiegate di seguito.

Arciere X

Fintanto che una carta con la parola chiave arciera è in gioco, all'inizio di ogni fase di combattimento i giocatori devono infliggere a carte personaggio in gioco un numero di danni pari al valore di arciera specificato. Questo danno può essere inflitto a personaggi sotto il controllo di qualunque giocatore e può essere suddiviso tra i giocatori, a loro piacimento. Se tra i giocatori c'è disaccordo sui personaggi ai quali assegnare il danno di arciera, il primo giocatore prende la decisione definitiva. Se ci sono in gioco più carte con la parola chiave arciera, i loro effetti sono cumulativi. Ricordate che la  non blocca il danno di arciera.

Esempio: Tom e Kris stanno giocando lo scenario "Dentro l'Ithilien" e ci sono in gioco due copie della carta Mercenari del Sud. Mercenari del Sud hanno la parola chiave arciera X, dove è X è il numero di giocatori. Ciò porta a un valore di arciera cumulativo pari a 4. All'inizio della fase di combattimento, i giocatori decidono di infliggere 2 danni all'alleato Gandalf di Kris e 2 danni all'eroe Denethor di Tom.



Battaglia

Se una carta ricerca ha la parola chiave battaglia, quando i personaggi vengono coinvolti in quella ricerca contano la propria  totale anziché la loro  totale quando risolvono la ricerca. I nemici e i luoghi nell'area di allestimento, usano comunque la loro  per opporsi a questo tentativo di ricerca.

Esempio: Tom ha coinvolto i personaggi Gandalf e un Battitore dell'Ithilien nella carta ricerca attuale, Combattimento nelle Strade (1B), che ha la parola chiave battaglia. Quando risolvono questa ricerca, anziché utilizzare la  dei suoi personaggi, Tom conta la loro  totale. Gandalf ha una  di 4, e il Battitore dell'Ithilien ha una  di 1, per una  totale di 5. Tom compara il suo totale contro la  nell'area di allestimento, che attualmente è pari a 3. Tom riesce nella ricerca e compie 2 progressi in quella ricerca.

Assedio

Se una carta ricerca ha la parola chiave assedio, quando i personaggi vengono coinvolti in quella ricerca contano la propria  totale anziché la loro  totale quando risolvono la ricerca. I nemici e i luoghi nell'area di allestimento usano comunque la loro  per opporsi a questo tentativo di ricerca.

Pericolo a Pelargir

Livello di difficoltà = 5.

L'ombra di Sauron si manifesta con incessante violenza contro il regno di Gondor. I nostri eroi hanno viaggiato via nave dai Porti Grigi come richiesto dal Bianco Consiglio, pronti ad aiutare i discendenti di Númenor nella difesa contro le forze di Mordor. Raggiunto il porto di Pelargir, vengono accolti da Lord Alcaron, un nobiluomo della città di Minas Tirith. Lord Alcaron ha un'informazione importante per Faramir, ma ha paura che il Nemico lo stia seguendo. Chiede quindi agli eroi di consegnare una pergamena a Faramir. Gli eroi accettano, ma una banda di furfanti è pronta a intercettare il messaggio...

Il mazzo incontri di Pericolo a Pelargir è composto da tutte le carte dei seguenti set di incontri: Pericolo a Pelargir, Strade di Gondor e Briganti. Questi set sono indicati dalle icone seguenti:



Dentro l'Ithilien

Livello di difficoltà = 4.

Superati i confini dell'Ithilien, i nostri eroi entrano nelle verdi terre boschive di quell'antico reame alla ricerca di Faramir, per consegnargli la pergamena di Lord Alcaron. Lì incontrano Celador, un ranger di Gondor, che informa gli eroi che Faramir ha portato i suoi uomini a Cair Andros, in previsione di un assalto contro la fortezza dell'isola. Celador si offre di condurre gli eroi a Cair Andros per vie nascoste, ma solo dopo che i ranger avranno teso un'imboscata ai danni di una compagnia di Sudroni che sta marciando verso nord. Grati a Celador per la sua offerta e incapaci di stare con le mani in mano, i nostri eroi si gettano nella mischia per aiutare i ranger...

Il mazzo incontri di Dentro l'Ithilien è composto da tutte le carte dei seguenti set di incontri: Dentro l'Ithilien, Foresta malevola, Creature della Foresta e Sudroni. Questi set sono indicati dalle icone seguenti:



Carte Alleato Obiettivo

In questo scenario i giocatori possono incontrare fino a 3 carte alleato obiettivo: Celador e i 2 Ranger Esploratori. Una carta alleato obiettivo viene considerata sia come alleato che come obiettivo. Il testo di queste carte specifica l'effetto della loro presenza sulla ricerca quando si trovano nell'area di allestimento. Infatti queste carte contribuiscono con le proprie statistiche ad aiutare i giocatori quando risolvono la ricerca. Un qualsiasi effetto di una carta che colpisce i personaggi coinvolti nella ricerca, può colpire queste carte alleato obiettivo.

Se un effetto consente ai giocatori di prendere il controllo di una qualsiasi carta alleato obiettivo, tale carta viene spostata nell'area di gioco del giocatore che la controlla e potrà essere usata come un qualunque altro alleato. Quando una carta obiettivo viene spostata nell'area di gioco di un giocatore, non viene più coinvolta nella ricerca (a meno che il suo controllore non la coinvolga durante la fase ricerca).

L'Assedio di Cair Andros

Livello di difficoltà = 7.

L'isola di Cair Andros sorveglia e protegge le strade di Gondor, più a nord lungo l'Anduin. I nostri eroi raggiungono la strada rialzata e si addentrano nella fortezza, ma dei guerrieri fanno la loro comparsa sulla riva orientale. Gli eroi trovano Faramir nella cittadella e gli consegnano la pergamena di Lord Alcaron. Si odono dei tamburi e dei corni e l'incedere di molti passi. Un'armata di Orchi e Sudroni prepara un assalto e gli eroi sono pronti a dare battaglia. Se Cair Andros dovesse cadere, la fine di Gondor sarebbe vicina...

Il mazzo incontri di L'Assedio di Cair Andros è composto da tutte le carte dei seguenti set di incontri: L'Assedio di Cair Andros, Sudroni, Elite di Mordor e Orchi Devastatori. Questi set sono indicati dalle icone seguenti:



Danni sui Luoghi

Alcuni effetti di questo scenario indicano ai giocatori di piazzare dei danni su luoghi specifici. Questo danno è una cosa separata rispetto ai segnalini progresso piazzati sul luogo e non conta nell'ammontare di segnalini progresso necessari per esplorare il luogo (similmente, i segnalini progresso piazzati su un luogo non sono considerati come danni). Il danno presente su un luogo non causa alcun effetto di per sé, ma viene richiamato dagli effetti di alcune carte. Quando la scena 1 della carta ricerca La Difesa è attiva, il danno causato da un attacco incontrastato inflitto al luogo con la minaccia inferiore, non viene trasferito al successivo luogo **Campo di battaglia**.



Rimuovere le Scene della Ricerca

In questo scenario, ai giocatori può essere richiesto di rimuovere una scena dal mazzo ricerca. Ciò viene fatto prendendo la scena dal mazzo ricerca e ponendola da parte, lontano dall'area di gioco. La scena rimossa non è più considerata parte del mazzo scenario e i giocatori sono quindi più vicini al completamento dello scenario stesso. Se i giocatori superano una scena della ricerca e la scena seguente è stata rimossa, avanzano direttamente a quella numericamente successiva ancora disponibile nel mazzo ricerca.

Esempio: Tom e Kris hanno appena superato la scena 2, Rinforzare gli Argini. La scena 3, Una Breccia verso l'Ingresso è stata precedentemente rimossa dal mazzo ricerca. Tom e Kris avanzano direttamente alla scena 4, Conquista della Cittadella.

Simbolo di Espansione

Le carte nell'espansione *Eredi di Númenor* possono essere identificate attraverso questo simbolo, posizionato prima del loro numero di identificazione.



Copertina di Lucas Graciano

The Lord of the Rings: The Card Game - Heirs of Númenor © 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Numenor, Middle-earth, The Lord of the Rings, and the characters, items, events and places therein are trademarks or registered marks 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, the FFG logo, Living Card Game, LCG and the LCG logo are trademarks or registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota. 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Actual components may vary from those shown.

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 ® & TM 2012 Giochi Uniti srl. Tutti i diritti sono riservati. Qualsiasi produzione o traduzione anche parziale, se non autorizzata, è severamente vietata. Tutti i personaggi presenti in questo gioco sono immaginari. Fabbricato in Cina. ATTENZIONE: NON ADATTO AI BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI. CONTIENE PICCOLE PARTI CHE POTREBBERO ESSERE INGERITE. PRODOTTO PER COLLEZIONISTI ADULTI. CONSIGLIATO PER GIOCATORI DAI 14 ANNI IN SU. SI RACCOMANDA DI CONSERVARE IL NOSTRO INDIRIZZO PER FUTURI RIFERIMENTI.

