

## Il Signore degli Anelli - Avventure nella Terra di Mezzo

### 1 ROUND DI GIOCO: - Sauron: turno di Sauron

- Giocatore eroe 1: turno degli eroi
- Giocatore eroe 2: turno degli eroi
- Giocatore eroe 3: turno degli eroi

### TURNO DI SAURON:

#### 1. Fase mobilitazione degli eroi:

- Scartare TUTTI i segnalini influenza presenti nel luogo dell'eroe attivo;
- Se viene interrotta una linea continua di segnalini influenza (collegata a una Fortezza dell'Ombra), ridurre il numero di segnalini influenza nei luoghi non più collegati a 1.

#### 2. Fase storia:

- +2 spazi per il segnalino storia degli eroi (**escluso il primo round di gioco**);
- Muovere i segnalini storia di Sauron secondo quanto indicato nelle carte intrigo attive;
- Appena un qualsiasi segnalino storia entra nel nuovo periodo posizionare i servitori (questo diventa il periodo attuale -> vedere Riserva dell'Ombra).

#### 3. Fase intrigo:

- Sauron può A. giocare una carta intrigo / B. Scartare una carta intrigo (nell'apposito mazzo degli scarti adiacente al mazzo intrighi) / C. Non fare nulla (scelta **obbligata** nel **primo round di gioco**);
- Giocare una carta solo se c'è spazio nella traccia degli intrighi. Quindi segue questo procedimento:
  - Per giocare la carta deve A. soddisfare i requisiti e B. avere sufficienti segnalini influenza nella Riserva dell'Ombra (i segnalini NON vengono scartati);
  - Piazzare un segnalino intrigo nel luogo indicato dalla carta.

**PREDOMINIO:** la fazione è dominante se il suo segnalino storia è più vicino alla fine. Nel caso di Sauron si guarda il valore più basso confrontando anche con i 3 segnalini più vicini a "Cala l'Ombra".

#### 4. Fase evento:

- Pesca carte evento in base al **predominio**:
  - Eroi dominanti: pesca 3 carte e sceglie quella con il valore più **basso**;
  - Sauron dominante: pesca 3 carte e sceglie quella con il valore più **alto**;
  - Nessun predominio: pesca 1 carta e la risolve (**primo round di gioco**).
- Se un personaggio è già in gioco NON si sposta;
- Se la carta influenza un luogo specifico (simbolo verde) A. si mette la carta nello spazio eventi attivi scartando eventualmente quella precedente e B. si mette il segnalino verde nel luogo influenzato dall'evento.

### 5. Fase azione:

- 2 azioni in 2-3 giocatori e 3 azioni in 4 giocatori. Si piazzano i segnalini scegliendo una tra le tre azioni disponibili (piazzare il segnalino nello spazio dell'azione più a sinistra). Quando viene piazzato il 4° segnalino vengono tolti gli altri tre;
- PIAZZARE INFLUENZA:
  - A. Nella riserva dell'Ombra (max 2 per azione) e non più del periodo attuale;
  - B. Influenzare i luoghi piazzando i segnalini influenza o nelle Fortezze dell'Ombra (max numero scritto nella fortezza) o in estensione nei luoghi già influenzati direttamente collegati ad una Fortezza (linea continua) o in un luogo adiacente ad uno già influenzato e collegato ad una Fortezza (in questi due ultimi casi max quanti segnalini ha la fortezza su di sé in quel momento). **MAI nei rifugi.**
- PESCARE CARTE OMBRA E INTRIGO:
  - Tutte le carte ombra vanno tenute mentre si deve scegliere **una sola carta intrigo** e l'altra metterla in fondo al mazzo intrighi;
  - Sauron può **giocare una sola carta ombra per turno** di ogni giocatore. Per farlo deve A. soddisfarne i requisiti di influenza (senza scartare segnalini) e B. giocarla nel momento permesso (scritto sulla carta).
- COMANDARE MOSTRI E SERVITORI:
  - Ogni azione è fatta da un certo numero di "ordini". Ogni mostro / servitore può ricevere soltanto **1 ordine** per azione;
  - Ogni "ordine" consiste in A. muovere mostri o servitori / B. Piazzare un mostro / C. Curare un servitore;
  - Muovere i mostri solo nei luoghi influenzati (mai nei rifugi). Nessun combattimento viene effettuato in questa fase (-> vedere fase agguato);
  - Piazzare un mostro in un luogo A. **influenzato** e B. **senza eroi** presenti. Metterlo a faccia coperta;
  - Curare 4 ferite a un servitore che NON si trovi nello stesso luogo di un eroe;

### 6. Fase pesca degli eroi:

- L'eroe pesca secondo il suo valore di CORAGGIO (può pescare meno);
- Non c'è limite di carte in mano.

## TURNO DEGLI EROI:

### 1. Fase riposo:

- Dipende dal luogo in cui si trova l'eroe:
  - Luogo normale: **riposo** + scartare 1 carta corruzione (pagandone il costo in segnalini favore);
  - Rifugio: **cura** + scartare 1 carta corruzione (pagandone il costo in segnalini favore);
  - Fortezza dell'Ombra / Luogo con mostro o servitore: **NO riposo**.
- Se l'eroe riposa -> +1 al segnalino storia di Sauron più a sinistra.

**Riposarsi:** mescolare il mazzo riposo con il mazzo vitalità.

**Curarsi:** mescolare il mazzo riposo E il mazzo danni con il mazzo vitalità.

### 2. Fase agguato:

- Se ci sono mostri o servitori nel luogo dove si trova l'eroe Sauron ne sceglie 1 che combatte;
- Se l'eroe esce **sconfitto** dal combattimento **il suo turno finisce immediatamente**;
- Nei rifugi il combattimento ha luogo (con servitori) soltanto se l'eroe sceglie di combattere.

**Eroe sconfitto:** quando l'eroe non ha più carte nel mazzo vitalità E più carte in mano (pag. 32).

### 3. Fase viaggio:

- Il viaggio è definito dalle seguenti fasi: A. Muoversi / B. Combattere o pericolo / C. Esplorare;
- Queste 3 fasi sono da seguire in ordine quante volte le carte in mano lo permettono (nel 1° luogo di partenza è possibile saltare le prime due fasi per esplorare direttamente);
- MUOVERSI:
  - Scartare nel mazzo riposo le carte necessarie per lo spostamento (1 carta con l'icona terreno o il numero di carte all'interno dell'icona).
- COMBATTERE / PERICOLO:
  - Se l'eroe si è spostato in un luogo pericoloso e/o contenente un mostro o servitore, Sauron sceglie se A. combattere o B. pescare carte pericolo;
  - **Attacco:** se il mostro o il servitore **non è sconfitto**, l'eroe **finisce immediatamente il suo turno** (il segnalino mostro va cmq scartato);
  - **Pericolo:** Sauron pesca 3 carte pericolo e ne sceglie 1 (essa è valida soltanto se l'eroe si trova nel luogo indicato dalla carta). Dopo averla risolta la scarta insieme alle altre due in un mazzo degli scarti.
- ESPORARE (si possono svolgere più azioni in qualsiasi ordine nel luogo esplorato):
  - Raccogliere favore;
  - Consultare un personaggio (si riceve o favore o si sfrutta la sua abilità). In seguito il personaggio viene scartato;
  - Scegliere un sentiero oscuro (con 3 o meno carte corruzione): +1 favore e +1 carta corruzione;
  - Completare un'avventura (eliminare la carta dal gioco);
  - Scartare carte intrigo pagando favore;
  - Scartare evento (solo se attivata l'abilità);
  - Scambio con altri eroi (favori, oggetti, carte avventura non personali).

**Luogo pericoloso:** Fortezza dell'Ombra e luogo con le punte (sempre pericolosi) / Luogo con **più segnalini influenza** rispetto all'ASTUZIA dell'eroe.

### 4. Fase incontro:

- Solo se l'eroe NON si trova in un luogo pericoloso;
- Pescare 3 carte: risolvere quella con il valore più **basso** che ha **a che fare** con il luogo;
- Le carte **avventura** vanno posizionate a faccia in su nell'area di gioco dell'eroe.