

THE LORD OF THE RINGS_BATTLE IN BALIN'S TOMB_SUNTO_REGOLAMENTO_ITA

(Traduzione amatoriale effettuata da gaborambo, email rambo2002@inwind.it, versione 1.0 del 06.12.2021)

Il gioco si svolge nell'arco di 12 turni, con un giocatore che assume il ruolo dei Goblin di Moria (Orchi) e l'altro quello della Compagnia dell'Anello.

Setup

All'inizio della partita il giocatore Goblin prende il mazzo di 20 carte Goblin e rimuove la carta "Hanno un Troll di Caverna" dal mazzo, poi mescola il mazzo e pesca 6 carte coperte; dopodiché il giocatore Goblin rimette la carta "Hanno un Troll di Caverna" nel mazzo, rimescola di nuovo e mette il mazzo sopra le 6 carte già pescate. Questo garantisce perciò che il Troll entrerà in gioco entro il turno 10 di gioco.

Queste carte vengono poi pescate ad ogni turno di gioco e il numero di carte pescate dipende dal turno stesso, quindi per esempio al turno 6 il giocatore Goblin pesca 2 carte dal mazzo e al turno 11 ne pesca 3, in questo modo alla fine tutte le carte Goblin vengono pescate nel corso della partita.

Turno	n° di Carte Goblin
1	0
2	1
3	1
4	1
5	1
6	2
7	2
8	2
9	2
10	2
11	3
12	3

Le carte del Mazzo Goblin sono usate per rinforzare il giocatore Goblin, aumentando il numero di Goblin che si riversano nella Tomba di Balin, indicando di volta in volta il numero e la posizione dei nuovi rinforzi Goblin.

All'inizio della partita i membri della Compagnia sono schierati sul tabellone di gioco all'interno dei riquadri che riportano il loro nome, in base a dove si trovavano quei personaggi nella scena del film: quindi Gimli è schierato sopra la Tomba di Balin mentre Gandalf e gli Hobbit sono sistemati più vicino al pozzo e Aragorn, Legolas e Boromir sono posizionati più vicino all'ingresso della Tomba.

Il giocatore Goblin invece comincia il gioco piazzando 9 Goblin all'ingresso della Tomba mentre i restanti suoi 3 Goblin e il Troll di Caverna inizialmente sono tenuti fuori dal tabellone di gioco.

Turni di gioco

I turni iniziano con il giocatore Goblin che pesca il numero di carte Goblin mostrato nel regolamento e posiziona eventuali ulteriori rinforzi Goblin (ed eventualmente anche il Troll di Caverna) nelle posizioni appropriate, quindi ogni miniatura può muoversi e attaccare oppure attaccare e muoversi o passare il turno; il giocatore Goblin esegue queste azioni con tutte le sue miniature e una volta che non ne ha più, il giocatore della Compagnia può finalmente attivare i suoi personaggi.

Una volta che sono stati effettuati i movimenti e gli attacchi con tutte le miniature in gioco, il turno finisce e si passa al turno successivo.

Movimento

Il movimento è molto semplice, il tabellone di gioco ha delle caselle e ogni miniatura ha riportato sulla sua carta personaggio un valore di movimento, quindi per esempio Frodo può muovere di 4 case e un Goblin di 5. Dopo che una miniatura si è mossa può attaccare tirando un determinato numero di dadi colorati (blu per la Compagnia e rossi per i Goblin), sempre mostrato sulla carta personaggio.

Linea di vista per attacchi e combattimenti:

1. I pilastri e il Troll di Caverna bloccano la linea di vista a tutti gli altri personaggi;
2. Le caselle della Tomba di Balin e altri personaggi bloccano la linea di vista a Hobbit e Goblin.

Colpo Improvviso:

Se una qualsiasi miniatura si muove da una casella adiacente ad un nemico ad un'altra casella non adiacente allo stesso nemico, allora quel nemico può effettuare un colpo improvviso. La miniatura che effettua un colpo improvviso attacca lanciando un singolo dado di attacco (di colore blu per i personaggi della Compagnia o di colore rosso per i Goblin o il Troll). Non è consentito effettuare un tiro di difesa contro un colpo improvviso.

Combattimento

La Compagnia usa sempre i dadi blu che hanno riportati i simboli di spada, scudo, vuoto e Unico Anello, mentre i dadi rossi dei Goblin hanno riportati i simboli di spada, scudo, vuoto e Occhio di Sauron.

Durante un combattimento ogni spada lanciata sul dado dell'attaccante è una ferita a meno che non venga fermata da uno scudo lanciato dal difensore, quindi per esempio Aragorn attacca un Goblin e tira 3 dadi blu ottenendo una spada, uno scudo e un vuoto a cui il Goblin risponde in difesa lanciando 1 dado rosso e ottenendo un vuoto. Aragorn infliggerebbe così 1 danno e ucciderebbe il Goblin. La difesa quindi funziona allo stesso modo dell'attacco, ma servono scudi invece di spade.

Come detto, i dadi blu della Compagnia hanno anche il simbolo dell'Unico Anello e i dadi rossi dei Goblin hanno il simbolo con l'Occhio di Sauron. Quando uno di questi simboli viene ottenuto, il giocatore può scegliere di renderlo qualsiasi altro simbolo sui propri dadi. Il giocatore della Compagnia può anche usare il simbolo dell'Unico Anello per attivare le abilità speciali elencate sulle sue carte personaggio, come quella di Frodo che usa l'Unico Anello

per ignorare i danni e spostarsi fino a tre caselle, o Legolas che può effettuare un attacco aggiuntivo in quel turno.

Oltre alle abilità dell'Unico Anello ogni membro della Compagnia, i tre diversi tipi di Goblin e il Troll di Caverna hanno anche altre abilità specifiche, riportate sulle relative carte descrittive. Ad esempio Gimli ignora il primo punto di danno in ogni attacco e i Goblin armati di scudo possono ritirare un dado in difesa.

Condizioni di Vittoria

Alla fine dei 12 turni di gioco il giocatore della Compagnia vince se ha almeno tre personaggi rimasti in vita incluso Frodo; se invece Frodo viene ucciso ma il giocatore della Compagnia ha comunque almeno 3 personaggi ancora vivi il risultato della partita è un pareggio, mentre se ci sono meno di 3 membri della Compagnia vivi, il giocatore Goblin vince.

Sfide

Volendo si può variare il livello di difficoltà del gioco con diverse Sfide sia per la Compagnia, sia per i Goblin.

Sfide della Compagnia

- L'eroe della Compagnia = Vinci la partita con tutti e nove i membri della Compagnia vivi!!!
- Gli Hobbit sono davvero creature straordinarie = uccidi il Troll di Caverna con uno qualsiasi dei 4 Hobbit.
- A Moria c'è ancora un nano che respira = fai in modo che Gimli sconfigga un Goblin in ogni turno.
- Il Re di Gondor = uccidi il Troll di Caverna con il solo Aragorn entro 2 turni.
- Proteggi gli Hobbit = mantieni in vita Merry o Pippin per tutti i 12 turni.

Sfide dei Goblin

- Troll di Caverna furioso = sconfiggi un membro della compagnia con 2 o più ferite in un singolo turno con il Troll di Caverna.
- Le profondità di Moria = sconfiggi tutti i modelli della compagnia entro il turno 8.
- Catena del Troll = sconfiggi 2 personaggi con il Troll di Caverna; tali personaggi non devono essere posizionati adiacenti al Troll nel corso del gioco.
- Il tempo degli uomini è finito = sconfiggi Aragorn o Boromir con un Goblin di Moria con lancia.
- Principe elfico orecchie a punta = sconfiggi Legolas con un Goblin di Moria con l'arco.

