

Il Signore degli anelli: Sauron

Disposizione iniziale:

- Mettere un gettone risorsa sul 4° e sull'ultimo spazio delle due linee azione secondarie (solo per i primi 3 Scenari).
- Aggiungere le 4 tessere evento Sauron nel sacchetto (eventualmente anche le 23 tessere eventi oscuri)
- Sauron prende 2 carte Nazgul scoperte, 2 carte Sauron coperte in mano

Fine:

- Il Portatore dell'anello è catturato da Sauron
- Il Cavaliere Nero raggiunge il Portatore dell'anello e poi torna a Mordor
- Gli Hobbit raggiungono il Monte Doom e distruggono l'anello

Turno dello Hobbit:

- a. Pesca 1 o + tessere evento (potendo rifiutarle se si usano anche le tessere eventi oscuri)
- b. Esegue 1 delle seguenti azioni:
 - Gioca al max 1 carta grigia e 1 carta bianca
 - Pesca 2 carte Hobbit
 - Muove 1 passo indietro il segnalino Hobbit sul percorso della corruzione
 - Muove 3 passi indietro il Cavaliere Nero sul percorso della corruzione

Turno di Sauron:

- a. Prima di ogni turno degli Hobbit
 - Gioca 1 carta Sauron, lo Hobbit sceglie 1 simbolo, o
 - Gioca 1 carta Nazgul, o
 - pesca 1 carta Sauron
- b. Quando occorre tirare il dado
 - Gioca 1 carta Sauron, effetto completo, o
 - Riporta le carte in mano a 6

Fine Scenario:

- Sauron riceve 1 carta Nazgul
- Riportare il Cavaliere Nero allo spazio 15

Monte Doom:

- Riportare il Cavaliere Nero allo spazio 0
- Sauron riporta le carte in mano a 6

Cavaliere Nero:

- Inizia sempre alla casella 15
- Si muove per raggiungere il Portatore dell'anello e poi torna a Mordor
- Quando incontra il Portatore dell'anello, prende 1 carta Nazgul e il Portatore dell'anello attiva Sauron (come nel tiro del dado)

Altre regole:

- Le carte Nazgul sono monouso, le carte Sauron si rimescolano
- Lanci ancora il dado se usi l'anello e durante "La battaglia degli incantesimi"