

# Il Signore degli Anelli – Verso Mordor.

## Variante per solitario

*Il Signore degli Anelli – Verso Mordor* (Michael Rieneck, Giochi Uniti) mette in scena il viaggio da Hobbiton a Mordor dei quattro Hobbit della Compagnia dell'Anello inseguiti dai Nazgul. Il movimento degli uni e degli altri è determinato dal risultato di una serie di lanci di dadi speciali (un dado per ciascun hobbit più uno nero): a ogni lancio si sceglie un dado e il suo risultato, fino a comporre il pool finale, che viene valutato. Può essere giocato in solo, scegliendo di gestire uno o più hobbit e seguendo le regole generali.

La variante qui proposta considera che il giocatore gestisca un solo hobbit e modifica il movimento e criteri che lo determinano. Se si muovono più hobbit, le regole si estendono a tutti senza difficoltà.

Ricordiamo che nel gioco si usano 5 dadi (Rosso, Giallo, Verde, Blu, Nero) le facce del dado riportano i seguenti simboli:

- Anello
- Compagnia
- Orco
- Gandalf
- Nazgul
- Albero Bianco (solo sul dado nero)

Nel seguito:

- l'espressione "Numero [Simbolo Faccia]" indica il numero di occorrenze del [Simbolo Faccia] nel pool finale. Ad esempio: "Numero Gandalf" indica il numero di facce con Gandalf nel pool finale;
- il colore del dado è indicato con l'iniziale maiuscola del colore. Ad esempio: "B" indica il dado blu. Per indicare che il dado Blu ha dato Gandalf, si scriverà "B[Gandalf]" .

## Movimento

Ad ogni turno sia la Compagnia sia i Nazgul possono spostarsi al massimo al luogo successivo dell'itinerario.

Condizioni di movimento (ovvero composizione del pool finale):

### **Compagnia**

Gli Hobbit si muovono se:

Numero Anello > 0

E

Numero di Compagnie >= numero Orchi

### **Nazgul**

I Nazgul si muovono se:

Numero Nazgul > Numero Gandalf

## Lanci

Nei lanci regola vale la seguente regola speciale per il dado nero:

- se dà Nazgul od Orco, il giocatore deve selezionarlo nel pool finale.  
Esempio: il lancio dà B[Gandalf], G[Anello], N[Nazgul], R[Compagnia], V[Compagnia]: il giocatore deve selezionare N[Nazgul].
- se dà un risultato diverso da Nazgul od Orco, il giocatore può sceglierlo solo se è l'unico dado uscito con quel valore; se ci sono altri dadi con lo stesso valore, il giocatore non può prendere il dado nero.  
Esempio: il lancio dà B[Gandalf], G[Anello], N[Anello], R[Compagnia], V[Compagnia]: il giocatore non può selezionare N[Anello].

## Luoghi

A Minas Tirith: Nazgul x 2 (ai fini del confronto con il numero dei Gandalf: il movimento è comunque di una posizione, se soddisfatto il criterio sopra indicato).