

il SIGNORE degli ANELLI

IL GIOCO DI CARTE



Regolamento

Introduzione

“«Hai fatto bene a venire», disse Elrond. «Udrai oggi tutto ciò ch'è necessario per capire gli scopi del Nemico. Non altro potete fare che resistere; con o senza speranza. Ma non siete soli; apprenderei fra poco che i vostri problemi sono soltanto una parte dei grandi problemi di tutto il mondo dell'Occidente.»

—dal capitolo “Il Consiglio di Elrond”

Il Signore degli Anelli,
La Compagnia dell'Anello

Benvenuti nella Terra di Mezzo, terra di Hobbit, Elfi, Nani, Maghi e Uomini. Dalle città splendide della Contea, alle selve di Bosco Atrò e Rhovanion, e i regni potenti di Gondor e Rohan, la gente di queste terre lotta contro servitori disgustosi e l'antica, maligna minaccia dell'Oscuro Signore, Sauron.

Panoramica del Gioco

Il Signore degli Anelli: Il Gioco di Carte è un gioco di eroi, viaggi perigliosi e avventure nelle terre descritte nel capolavoro fantasy creato da J.R.R. Tolkien, *Il Signore degli Anelli*. In questo gioco, i giocatori assumono il ruolo di un gruppo di eroi che cercano di portare a termine pericolose ricerche. Queste missioni hanno luogo in un intervallo temporale di 17 anni: da quando Bilbo celebra il suo centoundicesimo compleanno (e il trentatreesimo di Frodo) ai giorni che precedono la partenza di Frodo dalla Contea.

Anziché raccontare di nuovo le classiche storie già narrate, il gioco fornisce ai giocatori diversi elementi – personaggi, ambienti, nemici, eventi, oggetti, artefatti, scenari – che consentono loro di imbarcarsi in nuove avventure e condividere nuove esperienze con personaggi e ambientazioni tanto amati de *Il Signore degli Anelli* in questo periodo della storia della Terra di Mezzo.

Diversamente dalla maggior parte dei giochi di carte, dove i giocatori competono tra di loro, *Il Signore degli Anelli: Il Gioco di Carte* è un gioco **cooperativo** in cui i giocatori collaborano contro uno scenario guidato dal gioco. In ogni partita i giocatori tentano di superare particolari incontri, nemici e sfide di uno scenario, contro il quale vincono o perdono insieme.

Il Living Card Game

Il Signore degli Anelli: Il Gioco di Carte è un gioco da uno a due giocatori che può essere giocato usando soltanto il contenuto di questo set base. (Fino a quattro giocatori possono giocare in cooperazione con una seconda copia del set base). Inoltre, *Il Signore degli Anelli: il Gioco di Carte* è un Living Card Game, in cui il divertimento e l'esperienza di gioco possono essere personalizzati e migliorati con l'acquisto di espansioni da 60 carte distribuite regolarmente chiamate Adventure Pack. Ogni Adventure Pack dona ai giocatori nuove opzioni e strategie per i loro mazzi (vedi a pagina 27), così come uno scenario originale contro cui giocare.

Inoltre, i Quest Pack deluxe introducono nuove aree della Terra di Mezzo in cui i giocatori possono viaggiare, esplorare e cercare nuove avventure. *Il Signore degli Anelli: Il Gioco di Carte* può essere giocato sia occasionalmente, tra amici, che attraverso il programma di gioco organizzato sanzionato ufficialmente dalla Fantasy Flight Games.



Panoramica dei Componenti

Il set base de *Il Signore degli Anelli: Il Gioco di Carte* include i seguenti componenti:

- questo regolamento
- 226 carte, comprendenti:
 - 12 Carte Eroe
 - 120 Carte dei Giocatori
 - 84 Carte Incontro
 - 10 Carte Ricerca
- 2 Indicatori di Minaccia (ognuno consiste in una piattaforma, 2 quadranti e 4 connettori in plastica)
- 40 Segnalini Danno
- 26 Segnalini Progresso
- 30 Segnalini Risorsa
- 1 Segnalino del Primo Giocatore

Carte

Il set base de *Il Signore degli Anelli: Il Gioco di Carte* include 226 carte. I quattro mazzi base, ognuno dei quali costruito attorno a una particolare sfera di influenza (Comando, Sapere, Spirito e Tattica), possono essere giocati così come sono nella partita introduttiva.

In alternativa potete combinarne le carte per creare mazzi da torneo. Inoltre, inclusi in questo set, trovate 3 scenari e 84 carte incontro contro cui giocare. Per una spiegazione dettagliata dei tipi di carta, vedi pagg. 5-9.



Indicatori di Minaccia

Gli Indicatori di Minaccia servono a tenere sotto controllo il livello di minaccia di un giocatore durante il gioco. La Minaccia rappresenta il livello di rischio che un giocatore ha assunto nel corso di uno scenario. Se il livello di minaccia di un giocatore raggiunge una certa soglia, quel giocatore è eliminato dal gioco. Il livello di minaccia di un giocatore può comportare anche incontri coi nemici e dar vita a circostanze sfortunate nel corso di una partita.

Per montare un Indicatore di Minaccia, usare i connettori di plastica per collegare i due quadranti a ogni piattaforma come mostrato dall'illustrazione seguente:



Segnalini Danno e Segnalini Progresso

I segnalini Danno rappresentano il danno fisico che è stato inflitto a personaggi e nemici. I segnalini Progresso rappresentano i progressi fatti in una ricerca.



Segnalini Risorsa

Rappresentano le varie risorse a disposizione di un eroe. I segnalini Risorsa vengono accumulati dagli eroi di un giocatore e vengono usate durante la partita per pagare carte ed effetti.



Segnalino del Primo Giocatore

Determina quale giocatore agisce per primo in ogni fase. Alla fine di ogni turno, il segnalino del giocatore viene passato a un nuovo giocatore, in senso orario.



Panoramica di una Partita

In ogni partita de *Il Signore degli Anelli: Il Gioco di Carte*, i giocatori iniziano scegliendo uno scenario, poi collaborano al fine di completarlo. Uno scenario viene completato muovendosi con successo attraverso tutte le scene del mazzo ricerca.

Nel corso di uno scenario, il mazzo incontri mira a mettere in difficoltà gli eroi e a incrementare il loro livello di minaccia. Un giocatore è eliminato dal gioco se tutti i suoi eroi vengono distrutti o se il suo livello di minaccia raggiunge i 50. Se tutti i giocatori sono eliminati dal gioco, i giocatori hanno perso. Se almeno uno dei giocatori sopravvive e completa l'ultima scena del mazzo ricerca, vincono tutti i giocatori.

Sfere di Influenza

Esistono quattro diverse sfere di influenza ne *Il Signore degli Anelli: Il Gioco di Carte*, e ognuna di esse ha una propria connotazione. Gran parte delle carte dei giocatori ricade in una di queste sfere, rappresentate da icone appropriate e da un diverso colore dei bordi.

Ogni eroe è forte in una di queste quattro sfere. La sfera di un eroe indica i tipi di carta che un giocatore può usare.

Comando

La sfera della Comando enfatizza le doti carismatiche e di ispirazione dell'eroe e la potenzialità di quell'eroe di guidare, ispirare e comandare sia gli alleati che altri eroi.



Sapere

La sfera del Sapere enfatizza il potenziale della mente di un eroe. Intelletto, saggezza, esperienza e conoscenza approfondita rientrano sotto il dominio di questa sfera.



Spirito

La sfera dello Spirito enfatizza la forza di volontà di un eroe. Determinazione, risolutezza, coraggio, lealtà e cuore sono tutti aspetti di questa sfera.



Tattica

La sfera della Tattica enfatizza il valore marziale di un eroe, in particolare se riferite al combattimento o alla capacità di prevalere nelle sfide tattiche che i giocatori possono affrontare nel corso di una ricerca.



La Regola d'Oro

Se il testo di gioco di una carta contraddice il testo di questo regolamento, il testo della carta ha la precedenza.



Mazzi e Tipi di Carta

Esistono tre diversi tipi di mazzi ne *Il Signore degli Anelli: Il Gioco di Carte*: il mazzo ricerca, il mazzo incontri e il mazzo del giocatore. Esistono anche le carte eroe, che non appartengono a nessun mazzo. Ogni mazzo ha la sua funzione e i suoi tipi di carte, come descritto di seguito. Nel gioco, ogni giocatore gioca un mazzo del giocatore e i giocatori collaborano per muoversi attraverso un mazzo ricerca predeterminato. Un mazzo incontri mescolato casualmente opera in congiunzione col mazzo ricerca in ogni scenario per sfidare i giocatori, che a loro volta giocano contro il gioco stesso.

Il Mazzo Ricerca

Ogni scenario rappresenta una ricerca che i giocatori tentano di portare a termine. All'inizio della partita, i giocatori devono scegliere contro quale scenario giocare. Uno scenario consiste in un mazzo sequenziale di carte ricerca (chiamato "il mazzo ricerca") e di un mazzo incontri mescolato a caso contenente carte nemico, luogo, perfidia e obbiettivo. Per ulteriori informazioni sugli scenari del Set Base, vedi a pag. 26.

Carte Ricerca

Ogni carta ricerca rappresenta una delle varie scene che i giocatori perseguono in uno scenario. Ogni carta ricerca è un passo numerato, in un ordine sequenziale e predeterminato. Queste carte hanno le loro indicazioni sequenziali stampate su entrambi i lati, così che possano essere poste nell'ordine corretto senza rivelare i contenuti delle scene successive dello scenario. Il lato A è il retro della carta, e dà informazioni di storia e preparazione. Dopo aver letto ed eseguito tutte le istruzioni del lato A, i giocatori girano la carta sul lato B. Il lato B contiene le informazioni necessarie per poter avanzare alla scena seguente della ricerca.



Anatomia delle Carte: Il Mazzo Ricerca

- 1. Titolo della Carta:** Il nome di questa carta. Ogni scena sequenziale di uno scenario ha il proprio nome.
- 2. Simbolo dello Scenario:** Un'icona che identifica questo scenario, facendolo corrispondere a un sottoinsieme di carte incontro.
- 3. Sequenza:** Questo numero indica l'ordine col quale il mazzo scenario è ordinato all'inizio della partita. Durante la preparazione, la carta 1A è posta in cima, seguita dalla 2A, 3A e così via. I giocatori procedono dal lato A al lato B di ogni scenario.
- 4. Informazioni sull'Incontro:** Un gruppo di icone che, assieme al simbolo dello scenario, identificano quali carte incontro vanno mescolate nel mazzo incontri quando si gioca questo scenario.
- 5. Titolo dello Scenario:** Il nome di questo scenario.
- 6. Testo di Gioco:** Storia, istruzioni di preparazione, effetti speciali, o condizioni che si applicano durante questa scena dello scenario.
- 7. Informazioni di Espansione:** Ogni carta ha un'icona che indica l'espansione a cui appartiene, così come un proprio numero di identificazione.
- 8. Punti Ricerca:** Il numero di segnalini progresso che devono essere posti su questa carta per poter procedere alla scena successiva dello scenario.



Il Mazzo Incontri

Il mazzo incontri rappresenta gli avversari, i pericoli, i luoghi e le circostanze che si frappongono tra i giocatori e il completamento della loro ricerca. Un mazzo incontri è composto da carte nemico, luogo e perfidia. Il contenuto del mazzo incontri è dato dallo scenario che i giocatori decidono di intraprendere (vedi “Panoramica dello Scenario” a pag. 26). All'inizio della partita, il mazzo incontri va mescolato.

Anatomia della Carta: Il Mazzo Incontri

- 1. Titolo della Carta:** Il nome di questa carta.
- 2. Valore di Ingaggio:** Questo numero indica quando una carta nemico si sposterà dall'area di allestimento per affrontare un giocatore.
- 3. Forza della Minaccia:** Il livello di pericolo che questo luogo o nemico rappresenta quando minaccia i giocatori dall'area di allestimento.
- 4. Forza Offensiva:** L'efficacia di questo nemico quando attacca.
- 5. Forza Difensiva:** L'efficacia di questo nemico quando difende.
- 6. Punti Ricerca:** Il numero di segnalini progresso che devono essere posti su questo luogo per completarne l'esplorazione ed eliminarlo dal gioco.
- 7. Punti Ferita:** L'ammontare di danno necessario a distruggere questa carta.
- 8. Icona del Set di Incontri:** Indica a quale set di carte incontro appartiene questa carta. Va usata in congiunzione con le icone di “Informazioni sull'Incontro” sul lato A delle carte ricerca di ogni scenario per determinare quali set di incontri devono essere utilizzati per creare il mazzo incontri.
- 9. Trattati:** Indicatori testuali che pur non rappresentando alcuna regola, possono essere richiamati da altre carte in gioco.
- 10. Testo di Gioco:** Le abilità speciali che questa carta possiede quando è in gioco.
- 11. Icona dell'Effetto Ombra:** Se una carta ha un effetto ombra, è segnalato da questa icona, che inoltre separa l'effetto ombra dall'effetto che la carta possiede quando è in gioco.
- 12. Tipo di Carta:** Indica se questa carta è un nemico, un luogo, una perfidia o un obiettivo.
- 13. Informazioni di Espansione:** Ogni carta ha un'icona che indica l'espansione a cui appartiene, così come un proprio numero di identificazione.
- 14. Titolo dello Scenario:** Il nome dello scenario a cui appartiene questa carta obiettivo.

Carte Nemico

Le carte nemico rappresentano gli avversari, le creature, i mostri e i servitori che cercano di catturare, distruggere o depistare gli eroi man mano che questi avanzano nella loro ricerca. Le carte nemico affrontano i singoli giocatori e rimangono in gioco fino a quando non vengono sconfitte.



Carte Luogo

Le carte luogo rappresentano pericolose località attraverso le quali i giocatori devono viaggiare durante uno scenario. Sono minacce lontane dai giocatori nell'area di allestimento (vedi pagina 10) e nel corso della ricerca i giocatori possono scegliere di dirigersi verso un luogo per affrontare la minaccia che rappresenta.



Carte Perfidia

Le carte perfidia rappresentano trappole, maledizioni, manovre, fosse e altre sorprese sgradite che i giocatori potrebbero incontrare durante uno scenario. Quando viene rivelata una carta perfidia dal mazzo incontri, i suoi effetti vengono risolti immediatamente, poi viene messa nella pila degli scarti degli incontri.



Carte Obiettivo

A seconda dello scenario, le carte obiettivo possono rappresentare diversi elementi, dagli scopi di uno scenario, ad alleati in aiuto dei giocatori, a chiavi che consentono ai giocatori di avanzare alla scena successiva di una ricerca, ad artefatti necessari per sconfiggere un nemico molto forte o superare certe sfide. A meno che non sia diversamente specificato, le carte obiettivo vengono mescolate nel mazzo incontri durante la preparazione di uno scenario.



Carte Eroe

Le carte eroe rappresentano i personaggi principali che un giocatore controlla nel tentativo di completare uno scenario. Gli eroi sono subito in gioco, e forniscono le risorse necessarie utilizzate per pagare le altre carte (alleati, aggregati ed eventi) presenti nel mazzo di un giocatore. Gli eroi possono anche essere coinvolti nelle ricerche, attaccare, difendere e in molti casi si utilizzano le loro abilità. Ogni giocatore sceglie 1-3 carte eroe e comincia la partita con quelle in gioco.



Carte Uniche

Alcune carte in questo gioco rappresentano luoghi, personaggi e oggetti particolari dell'ambientazione della Terra di Mezzo. Queste carte vengono definite "uniche". Sono segnate con il simbolo prima del nome per indicarne l'unicità.

Se un giocatore *qualsiasi* ha una carta unica in gioco, nessun giocatore può giocare o mettere in gioco un'altra carta con lo stesso nome. Ogni tentativo in questo senso fallisce, la carta rimane dove si trova (mano, mazzo o pila degli scarti) e non entra in gioco. Questa regola si applica a tutti gli eroi, alleati, aggregati ed eventi unici che possono entrare in gioco. Da notare che una carta unica può entrare in gioco se un'altra carta con lo stesso nome è nella pila degli scarti di un giocatore, ma non in gioco.

Più copie di una stessa carta non-unica possono essere in gioco contemporaneamente.

Anatomia della Carta: Carte Eroe e il Mazzo del Giocatore

- 1. Titolo della Carta:** Il nome di questa carta. Una carta con il simbolo prima del nome è unica (vedi "Carte Uniche," pagina 8).
- 2. Costo:** Il numero di risorse della riserva appropriata che un giocatore deve spendere per giocare questa carta dalla sua mano. Le carte eroe non hanno alcun costo.
- 3. Valore di Minaccia:** Presente soltanto nelle carte eroe, questo numero rappresenta la quantità di minaccia che un giocatore deve aggiungere al proprio Indicatore di Minaccia all'inizio di ogni partita in cui intende usare questo eroe.
- 4. Icona della Sfera di Influenza:** Indica a quale Sfera di Influenza appartiene questa carta. Anche il colore attorno alla carta svolge la stessa funzione. Le carte neutrali hanno un contorno grigio e nessuna icona della Sfera di Influenza.
- 5. Forza di Volontà ():** L'efficacia di questo personaggio quando viene coinvolto in una ricerca.
- 6. Forza Offensiva ():** L'efficacia di questo personaggio quando attacca.
- 7. Forza Difensiva ():** L'efficacia di questo personaggio quando difende.
- 8. Punti Ferita:** L'ammontare di danno necessario per distruggere questa carta.
- 9. Icone Risorsa:** Presenti soltanto sulle carte eroe, queste icone indicano a quale sfera di influenza appartengono i segnalini risorsa presenti nella riserva di questo eroe. Inoltre, indicano a quale sfera di influenza appartiene l'eroe stesso.
- 10. Tratti:** Indicatori testuali che pur non rappresentando alcuna regola, possono essere richiamati da altre carte in gioco.
- 11. Testo di gioco:** Le abilità speciali di questa carta. Alcune carte hanno un testo in corsivo, in cui compaiono citazioni dai racconti de *Il Signore degli Anelli*.
- 12. Tipo di carta:** Indica se questa carta è un eroe, un alleato, un aggregato o un evento.
- 13. Informazioni di Espansione:** Ogni carta ha un'icona che indica l'espansione a cui appartiene, così come un proprio numero di identificazione.

Carte Personaggio

A volte, il testo di gioco o delle regole si riferisce alle carte "personaggio". Sia gli eroi che gli alleati sono "personaggi". Il testo di una carta che recita "scegli un personaggio" consente a un giocatore di scegliere un eroe o un alleato come bersaglio dell'effetto.

Il Mazzo del Giocatore

Il mazzo del giocatore include una combinazione di carte alleato, aggregato ed evento mescolate tra loro in un unico mazzo dal quale un giocatore pesca durante il gioco. Un mazzo non può contenere più di tre copie di una carta alleato, aggregato o evento con lo stesso nome. Ognuno dei quattro mazzi introduttivi da 30 carte presenti in questo set base può essere giocato così com'è per comprendere il gioco. Per giocare in modo avanzato, le carte dei mazzi introduttivi possono essere mescolate tra loro per creare mazzi da torneo di 50 carte, ulteriormente modificabili con le carte degli Adventure Pack (per maggiori informazioni sull'arte della personalizzazione del mazzo del giocatore, vedi "Creazione di Mazzi da Torneo e Personalizzazione," pagina 27).

Carte Aggregato

Le carte aggregato rappresentano armi, armature, artefatti, equipaggiamento, abilità e condizioni. Quando vengono giocate, vanno sempre aggregate a (poste al di sotto di) un'altra carta e tendono a modificare o influenzare l'attività della carta a cui sono aggregate. Se la carta a cui sono aggregate lascia il gioco, l'aggregato viene scartato.



Carte Alleato

Le carte alleato rappresentano i personaggi (amici, seguaci, creature e mercenari) che assistono gli eroi di un giocatore durante la ricerca. Le carte alleato vengono giocate dalla mano di un giocatore e restano in gioco fino a quando non vengono distrutte o rimosse dal gioco dall'effetto di una carta.



Carte Evento

Le carte evento rappresentano manovre, azioni, tattiche, incantesimi e altri effetti istantanei a disposizione di un giocatore. Una carta evento viene giocata dalla mano di un giocatore, i suoi effetti vengono risolti, poi viene piazzata nella pila degli scarti del suo proprietario.



Per la Prima Partita

Per la prima partita, ogni giocatore sceglie una delle quattro sfere di influenza e usa il mazzo introduttivo di quella sfera. Il numero delle carte di ognuna delle quattro sfere sono elencati più avanti. A ogni sfera vengono associati tre eroi che dovrebbero essere usati con quel mazzo specifico.

Comando (carte 13-27; eroi Aragorn, Glóin, Théodred)

Tattica (carte 28-42; eroi Legolas, Gimli, Thalin)

Spirito (carte 43-57; eroi Éowyn, Dunhere, Eleanor)

Sapere (carte 58-72; eroi Glorfindel, Denethor, Beravor)

Ogni mazzo introduttivo dovrebbe includere 1 copia della carta alleato neutrale, Gandalf (carta 73).

Poi, i giocatori scelgono uno scenario che gradirebbero giocare. Per la prima partita, i giocatori dovrebbero provare lo scenario “Attraverso Bosco Atro”, che è stato creato come scenario introduttivo. Occorre separare le carte di questo scenario (vedi pagina 26), ovvero le carte ricerca (numerate 120-123) e le carte segnate con i simboli di Attraverso Bosco Atro, Ragni di Bosco Atro e Orchi di Dol Guldur (vedi pagina 26).

Per le regole sulla creazione di mazzi da torneo, vedi a pagina 27.

Giocare la Partita

Preparazione

Prima di giocare a *Il Signore degli Anelli: Il Gioco di Carte*, seguire in ordine questi piccoli passi.

1. Mescolare i Mazzi

Come per un mazzo di carte da gioco, mescolare i mazzi di tutti i giocatori e il mazzo incontri separatamente fino a che non sono sufficientemente randomizzati. Non mescolare le carte ricerca nel mazzo incontri e non mescolare le carte eroe nei mazzi dei giocatori.

2. Posizionare gli Eroi e Regolare i Livelli Iniziali di Minaccia

Ogni giocatore posiziona i suoi eroi davanti a sé, calcola il valore di minaccia totale degli eroi che controlla e regola l'indicatore di minaccia sullo stesso valore. Questo valore è il livello iniziale di minaccia di quel giocatore per la partita.

3. Preparare i Segnalini

Posiziona i segnalini danno, i segnalini progresso e i segnalini risorsa in una pila vicino il mazzo incontri. Tutti i giocatori prendono i segnalini da questa riserva comune man mano che ne hanno bisogno durante la partita.

4. Determinare il Primo Giocatore

I giocatori determinano il **PRIMO GIOCATORE** a maggioranza. Se la decisione è impossibile, viene determinato a caso. Appena determinato, il primo giocatore prende il segnalino del primo giocatore e lo pone davanti a sé, come indicazione.

5. Pescare la Mano di Preparazione

Ogni giocatore pesca 6 carte dalla cima del proprio mazzo del giocatore. Se un giocatore non vuole tenere la propria mano, può effettuare un singolo **MULLIGAN**, rimescolando la sua mano nel mazzo e pescando 6 nuove carte. Un giocatore che effettua un mulligan deve tenere la sua seconda mano.

6. Posizionare le Carte Ricerca

Porre le carte ricerca in ordine sequenziale, in base ai numeri sul retro di ogni carta. La scena 1A dovrebbe essere in cima, seguita dalle altre, poste coi numeri in ordine crescente man mano che si scende. Posizionare il mazzo ricerca a fianco del mazzo incontri, al centro dell'area di gioco.

7. Seguire le Istruzioni di Preparazione dello Scenario

Il retro della prima carta ricerca, spesso fornisce istruzioni di preparazione per uno scenario. Seguire queste istruzioni prima di girare la carta ricerca. A questo punto i giocatori cominciano la partita, col primo turno di gioco.

L'Area di Allestimento

L'area di allestimento è un elemento unico del campo di gioco. Rappresenta i potenziali pericoli che i giocatori potrebbero affrontare man mano che avanzano nella loro ricerca.

Durante la fase ricerca, le carte nemico e luogo vengono rivelate dal mazzo incontri e posizionate nell'area di allestimento. Le carte nell'area di allestimento rappresentano minacce imminenti per i giocatori, comprendenti i nemici che devono essere sconfitti e i luoghi che devono essere esplorati. Mentre un luogo è nell'area di allestimento, i giocatori non sono considerati come fossero nel luogo; al contrario, rappresenta una minaccia distante. I giocatori possono viaggiare verso un luogo durante la fase di viaggio. Allo stesso modo, i nemici nell'area di allestimento non sono ancora ingaggiati con nessuno dei giocatori. I nemici ingaggiano i giocatori quando il livello di minaccia di un giocatore è abbastanza alto da incappare in quel nemico. I giocatori possono comunque ingaggiare volontariamente i nemici durante la fase incontri. (per maggiori informazioni sull'ingaggiare nemici e sul viaggiare verso i luoghi, vedi a pagina 15-16).

Pile degli Scarti

Ogni giocatore ha la propria pila degli scarti, così come il mazzo incontri ne ha una propria. Ogniqualvolta una carta viene scartata, finisce nella pila degli scarti del mazzo da cui proviene.

Suggerimento per la Sistemazione dell'Area di Gioco

Indicatore di Minaccia di Tom



Mazzo del Giocatore di Tom



Pila degli Scarti di Tom

Eroi di Tom



Banca dei Segnalini

Nemici Ingaggiati con Tom



Mazzo Ricerca



Mazzo Incontri



Pila degli Scarti Incontri

Area di Allestimento



Nemici Ingaggiati con Kris



Eroi di Kris



Segnalino del Primo Giocatore



Mazzo del Giocatore di Kris



Pila degli Scarti di Kris

Alleato di Kris



Indicatore di Minaccia di Kris

Sequenza del Turno

Il Signore degli Anelli: Il Gioco di Carte si snoda attraverso una serie di TURNI. Ogni turno è diviso in 7 FASI. In alcune fasi i giocatori giocano simultaneamente, in altre il primo giocatore agisce per primo e il gioco procede in senso orario attorno al tavolo.

Le 7 fasi sono, nell'ordine:

1. Risorse
2. Pianificazione
3. Ricerca
4. Viaggio
5. Incontri
6. Combattimento
7. Riordino

Quando vengono completate tutte le 7 fasi, il turno termina e il gioco procede con la fase risorse del turno successivo. A pagina 30-31 di questo regolamento, vi è uno schema della sequenza del turno e di tutte le fasi, nonché degli eventi di gioco che hanno luogo in ogni fase.

Fase 1: Risorse

Ogni giocatore aggiunge 1 risorsa alla **RISERVA DI RISORSE** di ciascuno dei suoi Eroi. Una riserva di risorse è un insieme di segnalini risorsa posti vicino a una carta eroe. Questi segnalini appartengono alla riserva di quell'eroe e possono essere usati per pagare carte che appartengono alla sfera di influenza di quell'eroe. Ogni eroe ha 1 riserva di risorse.

Dopo aver raccolto le risorse, ogni giocatore pesca 1 carta dal suo mazzo del giocatore e la aggiunge alla propria mano.

Quando un giocatore deve pescare una o più carte, le pesca sempre dalla cima del proprio mazzo del giocatore. Se un giocatore non ha più carte nel suo mazzo del giocatore, non pesca.

Fase 2: Pianificazione

Questa è l'unica fase in cui un giocatore può **GIOCARE** carte alleato e aggregato dalla sua mano. Il primo giocatore gioca tutte le carte alleato o aggregato che desidera per primo. Poi, l'opportunità di giocare carte procede in senso orario attorno al tavolo.

Per giocare una carta dalla propria mano (o attivare certi effetti delle carte), un giocatore deve pagarla spendendo segnalini risorsa presi dalla riserva di un eroe che abbia un'icona risorsa corrispondente alla sfera di influenza di quella carta. Ciò è chiamato **CORRISPONDENZA DI RISORSE**. Le risorse spese per pagare carte o effetti vengono prese dalla riserva di risorse dell'eroe e poste nella riserva comune di segnalini.

Se un eroe è esausto (vedi pagina 14), le risorse della sua riserva possono comunque essere spese.

Le carte con costo pari a zero non richiedono la spesa di risorse per essere giocate, ma *richiedono* che almeno uno degli eroi sotto il controllo di chi la gioca abbia un'icona risorsa che corrisponda con la sfera di quella carta.

Dopo che un giocatore ha giocato una carta alleato o aggregato dalla sua mano, la pone davanti a sé con la faccia rivolta verso l'alto e pronta nella sua area di gioco. Le carte aggregato dovrebbero essere poste parzialmente in corrispondenza, al di sopra o al di sotto della carta a cui vengono aggregate.

Se un giocatore ha più eroi con le stesse icone risorsa, può attingere da molteplici riserve della stessa sfera per pagare una singola carta o un effetto.

Esempio: Tom ha 3 eroi: Glóin (che ha un'icona risorsa Comando e 3 risorse nella sua riserva), Éowyn (che ha un'icona risorsa Spirito e 2 risorse nella sua riserva) ed Eleanor (che ha un'icona risorsa Spirito e 2 risorse nella sua riserva). Tom vuole giocare la carta Guardia della Cittadella dalla sua mano. La Guardia della Cittadella appartiene alla sfera del Comando, così che Tom deve spendere risorse dalla riserva di Glóin per giocare questa carta. Visto che la Guardia della Cittadella ha un costo di 2, Tom prende 2 risorse dalla riserva di Glóin, le pone nella riserva comune di segnalini e posiziona la Guardia della Cittadella nella sua area di gioco. Inoltre, Tom intende giocare la carta Braccatore del Nord dalla propria mano, che appartiene alla sfera dello Spirito e ha un costo di 4. Per giocare questa carta, Tom prende 2 risorse dalla riserva di Éowyn e 2 risorse dalla riserva di Eleanor, per un totale di 4. Può farlo perché sia Éowyn che Eleanor hanno incone risorsa dello Spirito. Tom spende questi segnalini, li pone nella riserva comune e posiziona il Braccatore del Nord nella sua area di gioco (vedi lo schema a pagina 13).

Pagare per le Carte Neutrali

Le carte neutrali, che non appartengono a nessuna sfera di influenza, non richiedono corrispondenza di risorse per essere giocate. Ciò implica che possono essere giocate pagando con risorse prese dalla riserva di qualunque eroe. Inoltre, quando paga una carta neutrale, un giocatore può combinare risorse prese da eroi con icone risorsa diverse tra loro. Gandalf è l'unica carta neutrale nel set base.

Pagare per le Abilità delle Carte

Alcune carte hanno abilità che possono essere **ATTIVATE** dal gioco, ma che richiedono comunque la spesa di risorse da parte del giocatore che le attiva. Attivare l'abilità di una carta già in gioco non richiede corrispondenza di risorse, a meno che non venga diversamente specificato dall'abilità.

Esempio: Pagare per le Carte



1. Glóin ha un'icona risorsa del Comando e 3 segnalini risorsa nella sua riserva. Éowyn ed Eleanor hanno entrambi un'icona risorsa Spirito e 2 segnalini risorsa nelle loro riserve.

2. Per giocare la Guardia della Cittadella dalla sua mano, Tom spende 2 segnalini risorsa presa dalla riserva di Glóin, riponendoli nella riserva comune. Rimane 1 risorsa non spesa nella riserva di Glóin.

3. Per giocare Braccatore del Nord dalla sua mano, Tom spende 2 segnalini risorsa presa dalla riserva di Éowyn e 2 dalla riserva di Eleanor, riponendoli nella riserva comune.

Pronto ed Esausto

Le carte personaggio e aggregato entrano in gioco nella posizione “Pronto”- con la faccia rivolta verso l'alto sulla superficie di gioco, di fronte al proprio controllore.

Quando una carta viene “usata” per qualche ragione, come per coinvolgerla in una ricerca, per attaccare, per difendere o per usare un'abilità di un personaggio che richiede alla carta di esaurirsi, questa viene ruotata di 90 gradi di lato e considerata “esausta”. Una carta esausta non può essere esaurita di nuovo (e, di conseguenza, non può prendere parte ad alcuna azione che ne richieda l'esaurimento) fino a quando non viene resa pronta. Quando il gioco o l'effetto di una carta portano il giocatore a rendere pronta una carta, questi la riporta nella sua posizione normale.



Pronto



Esausto



Fase 3: Ricerca

Nella fase ricerca, i giocatori tentano di compiere dei progressi nella scena attuale della loro ricerca. Questa fase è divisa in tre passi: 1) coinvolgere i personaggi, 2) allestimento e 3) risoluzione della ricerca. I giocatori hanno l'opportunità di compiere azioni e di giocare carte evento alla fine di ogni passo.

Passo 1: Coinvolgere i Personaggi

Ogni giocatore può coinvolgere i personaggi nella carta ricerca attuale. I personaggi vanno esauriti se coinvolti in una cerca. I giocatori coinvolgono i personaggi nella cerca in gruppo, a iniziare dal primo giocatore, procedendo in senso orario attorno al tavolo. Ogni giocatore può coinvolgere tutti i personaggi che desidera.

Passo 2: Allestimento

Dopo che ogni giocatore ha avuto l'opportunità di coinvolgere personaggi nella ricerca, si rivela **una carta per ogni giocatore** dal mazzo incontri. Quest'azione è chiamata **ALLESTIMENTO**. Queste carte incontro vengono rivelate una per volta e ogni effetto “quando rivelata” va risolto prima che si possa rivelare la carta successiva. Le carte nemico e luogo rivelate in questo modo vanno poste nell'area di allestimento, le carte perfidia vanno risolte e (salvo che non sia diversamente specificato dal testo della carta) poste nella pila degli scarti. Se il mazzo incontri risultasse vuoto durante la fase ricerca, gli scarti degli incontri vanno mescolati per ricreare il mazzo incontri.

Passo 3: Risoluzione della Ricerca

A questo punto, i giocatori confrontano la forza di volontà complessiva (☼) di tutti i personaggi coinvolti con la forza della minaccia (☹) di tutte le carte nell'area di allestimento.

Se la ☼ è più elevata, i giocatori effettuano progressi nella ricerca. Piazzano sulla carta ricerca attuale un numero di segnalini progresso pari a quanto la loro ☼ ha superato la ☹. Da notare che se c'è un luogo attivo (vedi pag. 15), i segnalini progresso vengono posti su quel luogo fino a quando non è stato esplorato, e il resto viene posto sulla ricerca attuale.

Se la ☹ è più elevata, i giocatori hanno fallito e vengono respinti dal mazzo incontri. Ogni giocatore deve incrementare la propria minaccia sull'indicatore di un numero pari a quanto la ☹ ha superato la ☼ totale di tutti i personaggi coinvolti.

Se la ☼ totale coinvolta eguaglia la ☹ totale nell'area di allestimento, non viene piazzato alcun segnalino progresso e i giocatori non incrementano la propria minaccia sugli indicatori.

I personaggi coinvolti in una ricerca vengono considerati coinvolti in quella ricerca fino alla fine della fase ricerca, a meno che non siano rimossi dalla ricerca da effetti delle carte. Rimangono esausti anche al termine di questo passo.

Esempio: Risolvere una Ricerca



1. Tom esaurisce Éowyn per coinvolgerla nella ricerca. Kris esaurisce sia Aragorn che la Guardia della Cittadella per coinvolgerli nella ricerca. Una carta luogo Campi Iridati è già nell'area di allestimento.
2. I giocatori rivelano 1 carta per ogni giocatore dal mazzo incontri e la aggiungono all'area di allestimento.
3. I giocatori aggiungono il totale di coinvolta e la confrontano con il totale di nell'area di allestimento. Il risultato è uno stallo di 7 contro 7 . Tom usa l'abilità della carta Éowyn per dare ai giocatori un punto aggiuntivo di che consente loro di piazzare 1 segnalino progresso sulla ricerca attuale.

Esempio: Tom coinvolge Éowyn (4), e Kris coinvolge sia Aragorn (2) che una Guardia della Cittadella (1) nella ricerca attuale. Nell'area di allestimento vi è una carta luogo Campi Iridati (3). Dopo che tutti i giocatori hanno coinvolto i loro personaggi, viene rivelata 1 carta per ogni giocatore dal mazzo incontri: un Pattuglia dell'Ansa Orientale (3) e un Cornaronzanti (1). I giocatori hanno una totale di 7, e il mazzo ricerca ha una totale di 7. Così com'è, il tentativo di ricerca finirà con un pareggio. Tom decide comunque di usare l'abilità di Éowyn, che gli consente di scartare una carta dalla sua mano per aumentare la sua di 1, portando a 8 il totale di coinvolta: in questo modo i giocatori possono piazzare 1 segnalino progresso sulla ricerca attuale (vedi lo schema in alto).

Fintanto che si trovano nell'area di allestimento, le carte luogo sommano la propria a quella del mazzo incontri. **Una volta che i giocatori hanno viaggiato verso un luogo, quel luogo non contribuisce più alla ,** poiché si considera che i giocatori, avendo viaggiato verso il luogo, stiano affrontando la minaccia che comporta.

Al contrario, un luogo attivo ha lo scopo di rendere più complessa la ricerca attuale. Ogni segnalino progresso che dovrebbe essere piazzato su una carta ricerca, viene piazzato sul luogo attivo. Se un luogo ha tanti segnalini quanti sono i suoi punti ricerca, quel luogo è detto **ESPLORATO** ed è scartato dal gioco.

I giocatori *non possono* viaggiare verso un luogo se c'è un altro luogo attivo; i giocatori devono esplorare il luogo attivo prima di poter viaggiare verso altri luoghi. Alcuni luoghi hanno un effetto di viaggio, che è un costo aggiuntivo che deve essere pagato quando i giocatori vi si dirigono (vedi "Effetti di Viaggio," a pagina 23).

Fase 4: Viaggio

Durante la fase di viaggio, i giocatori possono **VIAGGIARE** in gruppo verso un qualunque luogo nell'area di allestimento prendendolo dall'area di allestimento e ponendolo di fianco alla ricerca attuale, così da renderlo il luogo **ATTIVO**. I giocatori possono viaggiare verso un luogo alla volta. Il primo giocatore ha l'ultima parola sul se e sul dove viaggiare.

Esempio: Tom e Kris hanno appena totalizzato 3 segnalini progresso per la ricerca attuale. Il luogo Fiume Incantato, che ha 2 punti ricerca, è attivo. 2 segnalini progresso vengono piazzati sulla carta Fiume Incantato, che viene scartata. Gli altri segnalini progresso vengono poi piazzati nella carta ricerca attuale.

Fase 5: Incontri

La fase incontri consiste in due passi: ingaggio dei giocatori e tentativi d'ingaggio.

Passo 1: Ingaggio dei Giocatori

Per prima cosa, ogni giocatore può ingaggiare un nemico nell'area di allestimento. Si può fare spostando il nemico dall'area di allestimento per posizionarlo di fronte al giocatore che lo sta ingaggiando.

Ogni giocatore ha l'opportunità di ingaggiare volontariamente un nemico durante questo passo e il valore d'ingaggio di un nemico non conta ai fini di questa procedura.

Passo 2: Verifica di Ingaggio

Dopo il primo passo, i giocatori devono compiere una serie di verifiche d'ingaggio, per vedere se qualche nemico rimasto nell'area di allestimento *li ingaggia*. Il primo giocatore confronta il suo livello di minaccia con il valore d'ingaggio di ogni carta nemico presente nell'area di allestimento. Il nemico con il maggiore valore di ingaggio che è **pari o inferiore** al livello di minaccia del giocatore lo ingaggia e si sposta dall'area di allestimento verso lo spazio di fronte a lui. Questo procedimento è detto **VERIFICA D'INGAGGIO**. Dopo che il primo giocatore compie la sua verifica d'ingaggio, il giocatore alla sua sinistra compie la propria. Questo giocatore confronta il suo livello di minaccia con il valore d'ingaggio di ogni carta nemico rimanente nell'area di allestimento e ingaggia il nemico che ha il valore d'ingaggio più elevato che a sua volta è pari o inferiore al suo livello di minaccia.

Questo procedimento continua per tutti i giocatori, procedendo in senso orario attorno al tavolo. Una volta che tutti i giocatori hanno compiuto una verifica d'ingaggio, il primo giocatore compie una seconda verifica d'ingaggio. I giocatori continuano a compiere verifiche d'ingaggio in questo modo fino a quando nell'area di allestimento non rimane alcun nemico in grado di ingaggiare i giocatori.

A prescindere dal fatto che un nemico sia ingaggiato per una verifica d'ingaggio, per effetto di una carta, o per scelta di un giocatore, il risultato finale è lo stesso, col nemico e il giocatore che si ingaggiano vicendevolmente. In ogni caso, si considera che il giocatore ha ingaggiato il nemico e che il nemico ha ingaggiato il giocatore.

Da notare che durante questa fase i nemici **non** attaccano i giocatori, semplicemente li ingaggiano. I nemici attaccano i giocatori con cui sono ingaggiati durante la fase di combattimento (vedi a pagina 18).

Esempio: Il primo giocatore, Tom, ha un livello di minaccia di 24. Il secondo giocatore, Kris, ha un livello di minaccia di 35. Ci sono 4 nemici nell'area di allestimento: un Re Ragno (valore di ingaggio di 20), un Ragno della Foresta (valore di ingaggio pari a 25), Progenie di Ungoliant (valore d'ingaggio di 32) e Cornaronzanti (valore d'ingaggio di 40).

Tom e Kris passano entrambi durante il passo di ingaggio dei giocatori, rifiutando l'opportunità di ingaggiare i nemici volontariamente.

Visto che Tom è il primo giocatore, compie la prima verifica d'Ingaggio. Il livello di minaccia di Tom, pari a 24, va confrontato con il valore di ingaggio di ogni nemico presente nell'area di allestimento. Cornaronzanti (40), Progenie di Ungoliant (32) e il Ragno della Foresta (25) hanno un valore d'ingaggio che è più elevato del livello di minaccia di Tom e di conseguenza, nessuno di questi nemici può ingaggiare Tom. Al contrario, il Re Ragno (20) ha un costo d'ingaggio che è uguale o inferiore al livello di minaccia di Tom e può ingagiarlo. Questa carta viene tolta dall'area di allestimento e posta davanti all'area di gioco di Tom.

Dopo di ciò, Kris compie una verifica d'ingaggio, confrontando il suo livello di minaccia di 34 con il valore d'ingaggio dei nemici restanti nell'area di allestimento. Le Cornaronzanti non ingaggiano Kris. La Progenie di Ungoliant, con un valore d'ingaggio di 32, è il nemico col valore più alto che è pari o inferiore al livello di minaccia di Kris e lo ingaggia.

Tom compie un'altra verifica d'ingaggio e visto che né il suo livello di minaccia né i nemici nell'area di allestimento sono cambiati, non viene ingaggiato da nessun altro nemico. Kris compie un'altra verifica d'ingaggio e questa volta è il Ragno della Foresta (25) a ingagiarlo. Tom passa nella sua verifica d'ingaggio seguente, poi Kris compie l'ultima, durante la quale nessuno lo ingaggia.

Alla fine, abbiamo Tom ingaggiato col Re Ragno e Kris sia con la Progenie di Ungoliant che con il Ragno della Foresta. Le Cornaronzanti restano nell'area di allestimento (vedi lo schema a pagina 17).

Esempio: Effettuare una Verifica di Ingaggio



Area di Allestimento

1. Il primo giocatore, Tom, compie la prima verifica d'ingaggio. Il Re Ragno ha il valore d'ingaggio più elevato (20) che è pari o inferiore al livello di minaccia pari a 24 di Tom, di conseguenza il Re Ragno ingaggia Tom.

2. Kris compie la successiva verifica d'ingaggio. La Progenie di Ungoliant ha il valore d'ingaggio più elevato (32) ed è pari o inferiore al livello di minaccia pari a 35 di Kris, di conseguenza, la Progenie di Ungoliant ingaggia Kris.

3. Tom compie una nuova verifica d'ingaggio. Il suo livello di minaccia è inferiore a al valore d'ingaggio dei nemici rimanenti nell'area di allestimento, di conseguenza nessuno dei nemici ingaggia Tom.

4. Kris compie un'altra verifica d'ingaggio. Il Ragno della Foresta ha il valore d'ingaggio più elevato (25) che è pari o inferiore al livello di minaccia pari a 35 di Kris, di conseguenza il Ragno della Foresta ingaggia Kris.

5. Tom e poi Kris compiono entrambi una verifica d'ingaggio. Le Cornaronzanti hanno un valore d'ingaggio che è superiore al loro livello di minaccia, di conseguenza rimangono nell'area di allestimento, per ora. Visto che tutti i giocatori hanno compiuto consecutivamente le loro verifiche d'ingaggio senza essere ingaggiati da alcun nemico, il passo delle "verifiche d'ingaggio" è completo.

Fase 6: Combattimento

Nella fase di combattimento, i nemici attaccano per primi. Tutti i nemici ingaggiati coi giocatori attaccano ogni turno e i giocatori risolvono gli attacchi uno dopo l'altro.

All'inizio della fase di combattimento, i giocatori assegnano 1 carta **OMBRA** a ogni nemico ingaggiato. Assegnare la prima carta del mazzo incontri, con la faccia rivolta **verso il basso**, a ogni nemico ingaggiato. Quando si assegnano le carte ai nemici di un singolo giocatore, vanno prima assegnate a quelli con il valore d'ingaggio più elevato. Le carte dovrebbero essere assegnate prima ai nemici che attaccano il primo giocatore e poi, procedendo in senso orario attorno al tavolo, a tutti, fino a quando tutti i nemici hanno 1 carta.

Se il mazzo incontri termina, i nemici che non hanno ricevuto carte ombra in questo turno non ne ricevono. Un mazzo incontri viene ricreato soltanto durante la fase ricerca (vedi a pagina 14).

Risolvere gli Attacchi dei Nemici

Quando si risolvono gli attacchi dei nemici, i giocatori seguono questi 4 passi, in fila. I giocatori possono giocare carte evento e compiere azioni alla fine di ogni passo.

1. Scegliere un nemico. Il primo giocatore sceglie quale attacco (tra quelli dei nemici con cui è ingaggiato) intende risolvere per primo.

2. Dichiarare il difensore. Un personaggio deve esaurirsi per essere dichiarato come difensore. Solo un personaggio può essere dichiarato come difensore contro un nemico attaccante. Un giocatore ha la possibilità di lasciare che un attacco passi incontrastato, non dichiarando alcun difensore per quell'attacco. A meno che una carta non specifichi diversamente, i giocatori possono dichiarare difensori soltanto contro nemici con cui sono ingaggiati.

3. Risolvere l'effetto ombra. Il giocatore attivo gira a faccia in su la carta ombra del nemico e risolve l'effetto ombra che quella carta potrebbe avere.

4. Determinare il danno da combattimento. Ciò è fatto sottraendo la forza difensiva (♣) del personaggio in difesa dalla forza offensiva (♥) del nemico in attacco. Il valore ottenuto è l'ammontare di danni che deve essere immediatamente inflitto al personaggio in difesa, per poi eventualmente distruggerlo (vedi "Punti Ferita e Danno," a pagina 20). Se un personaggio è distrutto da un attacco, il danno in avanzo **non** è assegnato a un altro personaggio. Se la ♣ è pari o superiore alla ♥, non viene inflitto alcun danno.

Se un attacco è incontrastato, tutto il danno dell'attacco deve essere assegnato a un **singolo eroe** controllato dal giocatore attivo. Gli alleati non possono prendere il danno degli attacchi incontrastati. Se un personaggio in difesa lascia il gioco o è rimosso dal combattimento **prima** che il danno venga assegnato, l'attacco viene considerato come incontrastato. La ♣ di un personaggio **non** assorbe i danni degli attacchi incontrastati o degli effetti delle carte.

Esempio: Kris è ingaggiato da 2 nemici, il Ragno della Foresta e la Progenie di Ungoliant. Viene assegnata una carta a faccia in giù dal mazzo incontri a ogni nemico ingaggiato, prima alla Progenie di Ungoliant, poi al Ragno della Foresta, visto che la Progenie di Ungoliant ha il valore d'ingaggio più elevato. Queste carte indicano eventuali effetti ombra che potrebbero alterare la risoluzione dell'attacco. Kris può risolvere gli attacchi a lui rivolti in qualunque ordine; decide di risolvere per primo l'attacco compiuto dalla Progenie di Ungoliant.

Innanzitutto Kris dichiara un difensore per questo attacco. Kris esaurisce il suo Arciere di Argentaroggia, dichiarandolo come difensore contro la Progenie di Ungoliant. Per risolvere questo attacco, Kris gira a faccia in su la carta ombra assegnata alla Progenie di Ungoliant. La carta è Pattuglia dell'Ansa Orientale, che ha l'effetto ombra "Ombra: Il nemico attaccante prende +1 ♥. (Inoltre, se questo attacco è incontrastato, incrementa di 3 la tua minaccia.)" Kris prima di tutto risolve questo effetto ombra, aumentando di 1 la ♥ della Progenie di Ungoliant. Poi calcola la ♥ totale del nemico (6) e sottrae la ♣ del difensore (0), e il risultato che ottiene è il numero di danni che deve infliggere al difensore (6). Visto che Arcieri di Argentaroggia ha un solo punto ferita, viene distrutto immediatamente.

Ora Kris risolve l'altro attacco portato contro di lui. Dichiara che questo attacco è incontrastato. Gira a faccia in su la carta ombra assegnata al Ragno della Foresta. Questa carta è Fiume Incantato, che non ha un effetto ombra. L'attacco si risolve normalmente, senza effetti che lo modifichino. Kris calcola la ♥ totale del nemico attaccante (2), e dal momento che non ci sono difensori, deve infliggere il danno a uno dei suoi eroi. L'unico eroe di Kris è Aragorn, che ha 5 punti ferita. Kris piazza 2 segnalini danno su Aragorn, che sopravvive all'attacco con 3 punti ferita rimanenti (vedi lo schema a pagina 19).

Il Primo giocatore ripete questi quattro passi per ogni nemico con cui è ingaggiato. Dopo che il primo giocatore ha risolto tutti gli attacchi nemici contro di sé, il giocatore alla sua sinistra risolve gli attacchi nemici portati contro di lui, seguendo i passi 1-4 per ogni nemico. Se si gioca con più di 2 giocatori, procedere in senso orario attorno al tavolo, con ogni giocatore che risolve tutti gli attacchi nemici portati contro di lui.

I personaggi che sono stati dichiarati come difensori sono considerati in difesa soltanto durante la risoluzione dell'attacco. Una volta che l'attacco è stato risolto, i personaggi non sono più da considerarsi "difensori," pur rimanendo esausti.

Esempio: Difesa da Attacchi Nemici



1. Kris è ingaggiato con 2 nemici, il Ragno delle Foreste e la Progenie di Ungoliant. All'inizio della fase di combattimento, viene assegnata 1 carta a faccia in giù presa dal mazzo incontri a ogni nemico ingaggiato, come carta ombra.

2. Kris decide di risolvere per primo l'attacco portato dalla Progenie di Ungoliant. Esaurisce Arciere di Argentaroggia, dichiarandolo come difensore contro questo attacco.

3. Per risolvere l'attacco, Kris prima gira a faccia in su la carta ombra dell'attaccante. La carta ombra è Pattuglia dell'Ansa Orientale, che dà al nemico attaccante +1 ♣. Kris confronta il valore totale d'attacco del nemico (6 ♣) con la difesa dell'Arciere di Argentaroggia (0 ♣), e piazza 6 segnalini danno

sul personaggio in difesa. Visto che l'Arciere di Argentaroggia ha soltanto 1 punto ferita, viene distrutto e scartato.

4. Fatto ciò, Kris risolve l'attacco portato da Pattuglia dell'Ansa Orientale. Dichiarando questo attacco come "incontrastato".

5. Per risolvere l'attacco, Kris prima gira a faccia in su la carta ombra dell'attaccante. La carta ombra è un Fiume Incantato, che non ha un effetto ombra. L'attacco del Ragno della Foresta è pari a 2 ♣. Visto che l'attacco è incontrastato, Kris deve infliggere tutto il danno a un singolo eroe che controlla. Piazza 2 segnalini danno su Aragorn, che sopravvive all'attacco con 3 punti ferita rimanenti.

Attaccare i Nemici

Una volta che tutti i giocatori hanno risolto gli attacchi nemici, ogni giocatore (a cominciare dal primo giocatore e procedendo in senso orario) ha l'opportunità di restituire il colpo e dichiarare attacchi contro i suoi nemici.

Per dichiarare un attacco, un giocatore deve esaurire almeno 1 personaggio pronto. Un personaggio deve essere esaurito per attaccare. Quando dichiara un attacco, un giocatore deve dichiarare anche quale nemico è il bersaglio dell'attacco. Un giocatore *può* dichiarare più personaggi come attaccanti contro un solo nemico, combinando la loro forza offensiva in un unico valore. Un giocatore ha l'opportunità di dichiarare 1 attacco contro ogni nemico con cui è ingaggiato.

Per risolvere un attacco contro un nemico, un giocatore segue questi 3 passi, in fila. I giocatori possono giocare carte evento e compiere azioni alla fine di ogni passo.

1. Dichiarare il bersaglio dell'attacco, e dichiarare gli attaccanti. Un giocatore lo fa scegliendo 1 nemico tra quelli con cui è ingaggiato attualmente, ed esaurisce un qualsiasi numero di personaggi per farli attaccare.

2. Determinare la forza offensiva. Sommare la forza offensiva totale (♥♥) dei personaggi attaccanti che sono stati dichiarati contro il bersaglio.

3. Determinare il danno da combattimento. Occorre sottrarre la forza difensiva (♠) del nemico bersaglio dal totale della ♥♥ di tutti i personaggi attaccanti. Il valore restante corrisponde all'ammontare di danni che è immediatamente inflitto al bersaglio. Se la ♠ è uguale o superiore alla ♥♥, non viene inflitto alcun danno.

I personaggi che vengono dichiarati come attaccanti sono gli unici considerati in attacco durante la risoluzione dell'attacco. Una volta che un attacco è risolto, i personaggi non sono più considerati come "attaccanti", ma rimangono esausti.

Dopo che il primo attacco di un giocatore è stato risolto, può dichiarare un altro attacco contro un nemico bersaglio che non è ancora stato attaccato in questo turno. Ogni giocatore può dichiarare un attacco (con un qualunque numero di personaggi che controlla e che possono attaccare) contro ogni nemico con cui è ingaggiato durante ogni turno. Quando tutti gli attacchi di un giocatore sono risolti, il gioco procede in senso orario a partire dal primo giocatore fino a quando tutti i giocatori non hanno risolto i propri attacchi.

Carte Ombra che Lasciano il Gioco

Le carte ombra rimangono sul nemico a cui sono state assegnate per tutta la durata della fase di combattimento. Se quel nemico lascia il gioco, scarta anche la sua carta ombra. Alla fine della fase di combattimento, scarta tutte le carte ombra che sono state assegnate nel turno.

Esempio: Tom è ingaggiato con due nemici, Addestratore di Dol Guldur e Orchi di Dol Guldur. Può dichiarare un attacco contro ognuno di questi nemici in questo turno, ma deve dichiarare e risolvere questi attacchi uno alla volta.

Tom dichiara il suo primo attacco contro gli Orchi di Dol Guldur, ed esaurisce Glorfindel per dichiararlo come attaccante. Tom calcola la ♥♥ di Glorfindel (3) e vi sottrae la ♠ degli Orchi di Dol Guldur (0), e ottiene un risultato di 3. Tom prende 3 segnalini dalla riserva comune e li pone sugli Orchi di Dol Guldur.

Dal momento che gli Orchi di Dol Guldur hanno soltanto 3 punti ferita, sono distrutti e la carta è posta nella pila degli scarti del mazzo incontri.

Dopo di ciò, Tom dichiara Legolas e Picchiere Gondoriano come attaccanti contro Addestratore di Dol Guldur. Legolas (3 ♥♥) e Picchiere Gondoriano (1 ♥♥) combinano la loro forza offensiva, per un totale di 4 ♥♥. L'Addestratore di Dol Guldur ha una ♠ di 1, così che vengono inflitti soltanto 3 danni. Tom prende 3 segnalini dalla riserva comune e li pone sull'Addestratore di Dol Guldur. Visto che questo nemico ha iniziato con 5 punti ferita, sopravvive all'attacco con 2 punti ferita rimasti.

I segnalini danno restano sull'Addestratore di Dol Guldur a indicare che è danneggiato (vedi lo schema a pagina 21).

Punti Ferita e Danno

Per ogni punto danno inflitto a un nemico o a un personaggio, occorre piazzare un segnalino danno sulla carta nemico o personaggio. Ogni segnalino danno su una carta eroe, alleato, o nemico riduce i punti ferita di quella carta di 1. I segnalini danno restano su una carta fino a quando un altro effetto cura o sposta il danno, o fino a quando la carta lascia il gioco.

Se in un qualunque momento una di queste carte ha 0 punti ferita, è immediatamente sconfitta. I personaggi sconfitti vengono posti nella pila degli scarti del loro proprietario, mentre i nemici sconfitti vengono messi nella pila degli scarti del mazzo incontri. Da notare che le carte eroe sconfitte vanno messe nella pila degli scarti del proprietario. Quando si risolvono effetti che spostano carte dalla pila degli scarti di un giocatore nella sua mano o nel suo mazzo, le carte eroe nella pila degli scarti vengono ignorate, poiché non possono essere messe nella mano o nel mazzo.

Tutte le carte nemico che non vengono sconfitte restano ingaggiate con un giocatore fino a quando non vengono sconfitte o rimosse dall'effetto di una carta, o fino a quando quel giocatore non è eliminato dal gioco (vedi "Eliminazione di un Giocatore" pagina 22).

Esempio: Attaccare i Nemici

1



3



2



4



Tom è ingaggiato con 2 nemici, Addestratore di Dol Guldur e gli Orchi di Dol Guldur.

1. Tom per prima cosa dichiara un attacco contro gli Orchi di Dol Guldur ed esaurisce Glorfindel, per dichiararlo come attaccante.

2. Tom prende la forza offensiva di Glorfindel (3) e vi sottrae la forza difensiva degli Orchi di Dol Guldur (0), ottenendo un risultato di 3. Tom prende 3 segnalini dalla riserva comune e li pone sugli Orchi di Dol Guldur. Questo nemico ha iniziato con 3 punti ferita, per cui è distrutto e scartato dal gioco.

3. Tom poi dichiara un attacco contro Addestratore di Dol Guldur, ed esaurisce sia Legolas (3) che Picchiere Gondoriano (1) per dichiararli come attaccanti.

4. Tom calcola la sua forza offensiva totale (4) e sottrae la forza difensiva di Addestratore di Dol Guldur (1), ottenendo un risultato di 3. Tom prende 3 segnalini danno dalla riserva comune e li pone su Addestratore di Dol Guldur. Questo nemico ha iniziato con 5 punti ferita, per cui sopravvive all'attacco con 2 punti ferita rimanenti. I segnalini rimangono sul nemico per mostrare che è danneggiato.

Fase 7: Riordino

Durante la fase di riordino, tutte le carte esauste tornano pronte, ogni giocatore incrementa la sua minaccia di 1, e il primo giocatore passa il segnalino del primo giocatore al giocatore alla sua sinistra, in senso orario. Quel giocatore diventa il nuovo primo giocatore. Il gioco prosegue con la fase risorse del turno successivo.

Fine della Partita

La partita può finire in due modi, con i giocatori che vincono o perdono insieme. I giocatori hanno perso se vengono tutti eliminati dal gioco prima del completamento dell'ultima scena del mazzo dello scenario. I giocatori hanno vinto se almeno un giocatore sopravvive al completamento dell'ultima scena dello scenario.

Eliminazione di un Giocatore

Un giocatore è eliminato dal gioco se tutti i suoi eroi vengono uccisi, se il suo livello di minaccia raggiunge 50, o se l'effetto di una carta ne forza l'eliminazione. (Gli scenari delle espansioni future potrebbero comportare l'eliminazione a livelli di minaccia diversi da 50; per tutti gli scenari inclusi nel set base, un giocatore è eliminato quando il suo livello di minaccia raggiunge 50).

Quando un giocatore viene eliminato, la sua mano, tutte le carte che controlla e il suo mazzo vengono posizionati nelle pile degli scarti dei loro proprietari. Ogni carta incontro con cui il giocatore era ingaggiato viene riposta nell'area di allestimento, mantenendo tutti i segnalini danno. I giocatori rimanenti continuano a giocare. Da notare che dopo che un giocatore viene eliminato, viene rivelata una carta in meno dal mazzo incontri durante il passo dell'allestimento della fase ricerca, visto che ora c'è un giocatore in meno in partita.

Se tutti i giocatori vengono eliminati, la partita si conclude in una sconfitta per tutti i giocatori.

Avanzare nella Ricerca

I giocatori avanzano immediatamente alla scena successiva di una ricerca nel momento in cui hanno piazzato un numero di segnalini progresso pari o superiore al numero di punti ricerca posseduti dalla ricerca in corso. Eventuali segnalini progresso addizionali accumulati per una ricerca non vengono mantenuti per la scena seguente. Quando i giocatori avanzano alla scena successiva, tutti i segnalini progresso sulla ricerca vengono riposti nella riserva comune. Non appena rivelano una nuova carta ricerca, i giocatori seguono tutte le istruzioni che vi sono riportate.

Lo stato di gioco delle altre carte non cambia; le carte nell'area di allestimento rimangono nell'area di allestimento, le carte ingaggiate con i giocatori rimangono ingaggiate, i personaggi esausti rimangono esausti, i segnalini danno e risorsa rimangono dove sono, e la sequenza del turno non viene interrotta.

Vincere la Partita

Se almeno un giocatore sopravvive al completamento dell'ultima scena dello scenario, la partita termina e tutti i giocatori hanno vinto.

Punteggio

Se i giocatori vincono una partita, usare questo procedimento per determinare il punteggio del gruppo per quella partita.

Il punteggio di un gruppo viene determinato sommando tre valori negativi (il livello finale di minaccia di ogni giocatore, la penalità di minaccia su tutti gli eroi uccisi, e il numero di segnalini danno su tutti gli eroi sopravvissuti), e sottraendo da questi valori i punti vittoria ottenuti. I giocatori accumulano punti vittoria sconfiggendo nemici ed esplorando luoghi che forniscono punti vittoria (vedi a pagina 24).

Quando un giocatore viene eliminato, il suo livello di minaccia è 50, e tutti i suoi eroi vengono considerati uccisi. Da notare che il livello di minaccia di un giocatore eliminato, comunque, *non può* andare oltre il livello di eliminazione (50, salvo che non sia diversamente specificato dalle regole della ricerca o dall'effetto di una carta).

Con questo sistema di calcolo, una vittoria con un **punteggio basso** è migliore rispetto a una vittoria con un punteggio alto, ed è persino possibile, se i giocatori giocano bene, ottenere un punteggio negativo in una ricerca.

Il calcolo del punteggio è un ottimo strumento per valutare il comportamento di un mazzo o di un gruppo nel tempo, o per comparare un mazzo o un gruppo con un altro. Ciò spinge i giocatori a giocare più volte uno stesso scenario con eroi e combinazioni diverse, valutando la loro efficacia in ogni partita. Il foglio segnapunti viene fornito nel retro del presente regolamento.

Esempio: Tom, giocando una partita da solo, ha superato la ricerca "Attraverso Bosco Atro", con un livello di minaccia di 43, un eroe ucciso (con un valore di minaccia di 8), 6 danni sugli eroi sopravvissuti, e 5 punti vittoria. Il suo punteggio finale viene calcolato nel seguente modo:

Livello Finale di Minaccia (43)
+ Valore di Minaccia di ogni Eroe Ucciso (8)
+ Segnalini Danno sugli Eroi Sopravvissuti (6)
- Numero di Punti Vittoria Ottenuti (5)

Punteggio Finale di Tom (52)

Concetti Avanzati

Questa sezione spiega nel dettaglio alcuni dei concetti più avanzati in cui i giocatori possono imbattersi mano a mano che comprendono a fondo *Il Signore degli Anelli: Il Gioco di Carte*.

Effetti delle Carte

Esistono diversi tipi di effetti delle carte ne *Il Signore degli Anelli: Il Gioco di Carte*. Sulle carte giocatore ed eroe, gli effetti delle carte ricadono sotto 5 categorie: effetti costanti, azioni, risposte, effetti obbligati, e parole chiave. Sulle carte del mazzo incontri e del mazzo ricerca, gli effetti delle carte sono di 6 tipi: effetti costanti, effetti obbligati, effetti “quando rivelata”, effetti ombra, effetti di viaggio e parole chiave. Ognuno di questi effetti delle carte è spiegato di seguito.

Effetti Costanti

Gli effetti costanti modificano lo stato della partita fintanto che la carta rimane in gioco e che permangono eventuali condizioni specifiche. Questi effetti non hanno un’attivazione in grassetto, visto che sono sempre attivi.

La carte luogo Fiume Incantato fornisce un esempio di effetto costante.

Azioni

Le Azioni sono contraddistinte dall’attivazione “**Azione:**” in grassetto su una carta. Le Azioni sono sempre facoltative e possono essere attivate dal loro controllore durante una qualunque finestra azioni nella sequenza di gioco. Per attivare un’azione di una carta eroe, alleato o aggregato, la carta su cui l’azione è stampata **deve essere in gioco**, a meno che l’azione non specifichi che può essere attivata da una zona fuori dal gioco. Le carte Evento sono azioni che vengono giocate direttamente dalla mano di un giocatore.

Alcune attivazioni delle azioni sono precedute da una fase specifica della partita. Questo tipo di attivazione indica che l’azione che segue può essere attivata soltanto durante la fase indicata. Per esempio, un effetto con l’attivazione “**Azione Ricerca:**” può essere attivata soltanto durante una finestra azioni della fase ricerca. Le azioni senza una fase specifica possono essere attivate durante una qualunque finestra azioni di un turno. (Vedi lo schema “Sequenza del Turno” a pagina 30-31).

La carta eroe Glorfindel fornisce un esempio di un’azione che può essere usata durante una finestra azione di un qualunque giocatore. L’evento Astuzia di Radagast fornisce un esempio di un’azione che può essere usata soltanto la fase ricerca.

Risposte

Le risposte sono indicate dall’attivazione “**Risposta:**” in grassetto su una carta. Le risposte sono sempre facoltative, e possono essere attivate dal loro controllore in risposta a (subito dopo) un evento di gioco specifico. Per attivare una risposta di una carta eroe, alleato o aggregato, la carta con la risposta deve essere in gioco, a meno che la risposta non specifichi che può essere attivata da una zona fuori dal gioco. Le carte evento con effetti “**Risposta:**” sono risposte che vengono giocate dalla mano di un giocatore.

La carta alleato Figlio di Arnor fornisce un esempio di una risposta che può essere attivata (a discrezione del giocatore) in un qualunque momento si verifichi l’attivazione indicata (“Dopo che Figlio di Arnor è entrato in gioco”).

Effetti Obbligati e Quando Rivelata

Gli effetti obbligati vengono attivati da eventi di gioco specifici durante la partita, e si attivano automaticamente, che il controllore lo voglia o meno. Sono contraddistinti dall’attivazione “**Obbligato:**” in grassetto su una carta. Questi effetti hanno inizio e si risolvono immediatamente, non appena si verifica il prerequisito indicato. La carta nemico Vipera dell’Acquitrino fornisce un esempio di un effetto obbligato che deve essere attivato non appena se ne verifica la condizione (“ogni volta che Vipera dell’Acquitrino attacca”).

Gli effetti quando rivelata sono un caso particolare di effetti obbligati, che si risolvono automaticamente non appena la carta incontro viene rivelata. Sono contraddistinti dall’attivazione “**Quando Rivelata:**” in grassetto su una carta. Gli effetti quando rivelata non si risolvono quando una carta è rivelata come un effetto ombra.

Effetti Ombra

Alcune carte nel mazzo incontri hanno un effetto secondario chiamato effetto ombra. Questi effetti vengono divisi dagli effetti di gioco non-ombra dall’immagine mostrata sopra, e sono scritti in corsivo. Inoltre, gli effetti ombra vengono contraddistinti dall’attivazione “**Ombra:**” in grassetto e corsivo su una carta. **Gli effetti ombra si risolvono soltanto quando la carta è assegnata a un nemico attaccante durante il combattimento.**

La carta nemico Orchi di Dol Guldur fornisce un esempio di un effetto ombra che si attiva quando la carta è assegnata a un nemico attaccante come carta ombra.

Effetti di Viaggio

Alcune carte luogo hanno effetti di viaggio, che vengono segnalati dall’attivazione “**Viaggio:**” in grassetto su una carta. Gli effetti di viaggio sono costi o restrizioni che alcuni o tutti i giocatori devono pagare o affrontare per viaggiare verso un determinato luogo. Se i giocatori non possono soddisfare i requisiti dell’effetto di viaggio di un luogo, non possono viaggiare verso quel luogo.

Parole Chiave

Le parole chiave vengono usate come riferimento rapido a effetti di gioco comuni che appaiono in diverse carte. Le parole chiave e il loro ruolo nel gioco vengono spiegati di seguito. Le parole chiave si trovano solitamente all'inizio del testo di gioco di una carta.

Condanna X

Se viene rivelata una carta incontro con la parola chiave condanna durante il passo dell'allestimento della fase ricerca, **ogni giocatore** deve incrementare il proprio livello di minaccia del valore specificato.

Protetto

La parola chiave protetto è presente in alcune carte obiettivo e ricorda che quando l'obiettivo entra nell'area di allestimento, occorre allegarvi la carta successiva del mazzo incontri. L'obiettivo non può essere rivendicato fintanto che ha almeno una carta incontro allegata. Una volta che si è superato quell'incontro, l'obiettivo rimane nell'area di allestimento fino a quando non viene rivendicato. Se la carta che si sta allegando per la parola chiave protetto è un obiettivo, occorre piazzare questo secondo obiettivo nell'area di allestimento e usare la carta successiva del mazzo incontri per soddisfare l'effetto della parola chiave originaria.

Le carte nemico e luogo allegate agli obiettivi protetti forniscono ancora la propria minaccia mentre si trovano nell'area di allestimento. Una carta incontro allegata a un obiettivo protetto viene affrontata col metodo seguente, dipendente dal suo tipo:

Nemico: Il nemico lascia il gioco, sia perché sconfitto, sia come risultato dell'effetto di una carta.

Luogo: Il luogo lascia il gioco, sia perché esplorato, sia come risultato dell'effetto di una carta.

Perfidia: Gli effetti della perfidia vengono risolti, o cancellati. (Le carte perfidia si attivano automaticamente non appena vengono rivelate).

Una volta che tutte le carte incontro allegate a un obiettivo protetto vengono affrontate, i giocatori possono rivendicare l'obiettivo seguendo le indicazioni nel suo testo di gioco.

Gittata

Un personaggio con la parola chiave gittata può essere dichiarato attaccante dal suo controllore anche contro nemici ingaggiati con altri giocatori. Un personaggio può dichiarare attacchi con gittata quando il suo proprietario sta dichiarando gli attacchi, o può partecipare in attacchi dichiarati da altri giocatori. In ogni caso, il personaggio deve esaurirsi e soddisfare ogni altro requisito necessario per compiere un attacco.

Limitato

Alcuni aggregati hanno la parola chiave limitato. Un personaggio non può avere più di due aggregati con la parola chiave limitato. Se viene aggiunto un terzo aggregato limitato, uno degli aggregati limitati presenti deve essere immediatamente posto nella pila degli scarti del proprietario.

Sentinella

Un personaggio con la parola chiave sentinella può essere dichiarato come difensore dal suo controllore durante attacchi nemici compiuti contro altri giocatori. Un personaggio può essere dichiarato come sentinella in difesa quando un giocatore ingaggiato con un nemico non dichiara alcun difensore. Il personaggio sentinella in difesa deve esaurirsi e soddisfare ogni altro requisito necessario per difendere.

Impeto

Quando viene rivelata una carta incontro con la parola chiave impeto durante il passo della messa in scena della fase ricerca, rivela 1 carta addizionale dal mazzo incontri. Risolvi la parola chiave impeto subito dopo aver risolto ogni effetto quando rivelata sulla carta.

Vittoria X

Alcune carte nemico e luogo concedono punti vittoria quando vengono sconfitte o esplorate. Quando la carta lascia il gioco, un giocatore dovrebbe porla vicino il suo indicatore di minaccia per ricordare ai giocatori i punti vittoria quando calcolano il punteggio alla fine della partita. E' consigliabile che sia un singolo giocatore a custodire tutte le carte vittoria che i giocatori guadagnano durante lo scenario, visto che i punti vittoria vengono applicati al punteggio di tutto il gruppo (vedi "Punteggio," a pagina 22).



Effetti Continuati

Molti effetti permangono per la durata di un'azione (si esauriscono non appena vengono attivati), ma alcuni effetti durano per un certo periodo di tempo, anche indefinito. Gli effetti che durano per più di una singola azione vengono chiamati effetti continuati.

Più effetti continuati possono alterare la stessa carta contemporaneamente. L'ordine con cui hanno luogo gli effetti costanti è irrilevante, visto che è la somma di questi ad essere applicata a una carta.

Se un valore di un eroe, un alleato, un nemico o un luogo (♣, ♠, ♥, o ♦) dovesse risultare inferiore a 0 a seguito dell'applicazione di tutti gli effetti, quel valore è arrotondato a 0. Ogni volta che viene applicato un nuovo effetto a una carta, occorre calcolare di nuovo la somma degli effetti attivi.

Pagare i Costi

Molte carte recitano "paga o esaurisci X per fare Y". Quando ci si imbatte in questa frase, ogni cosa prima della parola "per" è considerata il costo, e ogni cosa dopo la parola "per" è considerata un effetto.

I costi possono essere giocati soltanto con carte o risorse che un giocatore controlla. Se un effetto è cancellato, il costo è comunque considerato come pagato.

Controllo e Proprietà

Un giocatore "possiede" i suoi eroi e le carte che ha scelto per il mazzo che sta giocando. Un giocatore "controlla" tutte le carte di cui è proprietario, a meno che un altro giocatore o il mazzo incontri assuma il controllo della carta tramite un effetto di gioco. Ogniquale volta una carta lascia il gioco, torna nella mano, nel mazzo o nella pila degli scarti del proprietario (come indicato dall'effetto che manda la carta fuori dal gioco).

Quando un giocatore gioca una carta alleato, entra in gioco sotto il suo controllo ed è posta nella sua area di gioco. Se un altro giocatore assume il controllo di quell'alleato, viene spostato verso l'area di gioco del controllore. Le carte alleato non possono essere giocate sotto il controllo di un altro giocatore, il controllo può variare soltanto tramite effetti delle carte.

Quando un giocatore gioca una carta aggregato, ha facoltà di dare il controllo di quella carta a un altro giocatore aggregando la carta a uno dei personaggi di quel giocatore. I giocatori assumono sempre il controllo degli aggregati che vengono giocati su uno dei loro personaggi. Se il controllo di un personaggio cambia, cambia anche il controllo di ogni aggregato su quel personaggio.

"In Gioco" e "Fuori dal Gioco"

"In gioco" si riferisce alle carte che sono state giocate o messe in gioco (nell'area di un giocatore), alle carte che sono in attesa nell'area di allestimento, alle carte ricerca rivelate, e alle carte incontro ingaggiate con un giocatore. Le zone "fuori dal gioco" sono "nella mano di un giocatore", "in un mazzo", o "in una pila degli scarti." Gli effetti delle carte non interagiscono con le carte in una zona fuori dal gioco a meno che l'effetto non specifichi diversamente.

Finire le Carte

Se un giocatore finisce le carte del proprio mazzo, continua a giocare con le carte che ha in mano e in gioco. Non rimescola la propria pila degli scarti.

Se il mazzo incontri dovesse risultare senza carte *durante la fase ricerca*, la pila degli scarti del mazzo incontri viene mescolata per formare nuovamente il mazzo incontri.

Discutere al Tavolo

I giocatori sono incoraggiati a parlare tra loro durante la partita, e a lavorare come una squadra per pianificare ed eseguire le proprie azioni nel miglior modo possibile. I giocatori possono discutere di qualunque cosa vogliono, ma non possono nominare o leggere direttamente le carte che hanno in mano, o le carte che hanno visto ma che il resto del gruppo non ha visto.



Panoramica dello Scenario

Il set base include 3 scenari unici. Ognuno è introdotto di seguito, assieme a una lista di set di incontri per il mazzo incontri di quello scenario.

Attraverso Bosco Atro

Livello di difficoltà = 1

Bosco Atro è sempre stato un posto pericoloso, e di recente una delle pattuglie di Re Thranduil ha scoperto segni sconcertanti di una minaccia crescente nei pressi di Dol Guldur: un gruppo di eroi controllati dai giocatori è stato riunito per portare un messaggio attraverso Bosco Atro fino al fiume Anduin e infine a Lórien, per avvisare Dama Galadriel del pericolo imminente.

Il mazzo incontri di Attraverso Bosco Atro è costruito con tutte le carte dei seguenti set di incontri: Attraverso Bosco Atro, Ragni di Bosco Atro, e Orchi di Dol Guldur. Questi set sono contraddistinti dalle icone seguenti:



Viaggio lungo l'Anduin

Livello di difficoltà = 4

Sopravvissuti ai pericoli della foresta di Bosco Atro, gli eroi proseguono il loro viaggio lungo gli argini del fiume Anduin, diretti a Lórien, con le terribili notizie su una minaccia incombente nel Bosco Atro Meridionale.

Il mazzo incontri di Viaggio lungo l'Anduin è composto da tutte le carte dei seguenti set di incontri: Viaggio lungo l'Anduin, L'Influenza del Negromante, gli Orchi di Dol Guldur, e Terre Selvagge. Questi set sono contraddistinti dalle icone seguenti:



Fuga da Dol Guldur

Livello di Difficoltà = 7

Durante l'esplorazione dei dintorni di Dol Guldur, sotto richiesta di Dama Galadriel, uno dei compagni degli eroi viene catturato dalle forze del Negromante, e ora sta attendendo di essere interrogato in un cunicolo al di sotto della collina. Sapendo che il tempo che resta al loro amico è breve, gli eroi decidono di tentare un salvataggio disperato.

Il mazzo incontri di Fuga da Dol Guldur è composto da tutte le carte dei seguenti set di incontri: Fuga da Dol Guldur, Ragni di Bosco Atro, e gli Orchi di Dol Guldur. Questi set sono contraddistinti dalle icone seguenti:



Creazione di Mazzi da Torneo e Personalizzazione

Gran parte della profondità e del divertimento de *Il Signore degli Anelli: Il Gioco di Carte* deriva dalla creazione di mazzi originali da parte dei giocatori, usando le carte di questo set base e quelle trovate nelle espansioni chiamate Adventure Pack. Un mazzo da torneo deve contenere un minimo di 50 carte. Inoltre, un mazzo del giocatore non può includere più di **tre copie** di una carta con lo stesso nome. Entro queste linee guida, è possibile usare una qualunque combinazione di alleati, aggregati ed eventi.

Ogni giocatore inizia la partita con 1-3 eroi. I giocatori possono discutere prima di ogni partita per selezionare gli eroi che ognuno vorrebbe usare durante quella partita. Se più di un giocatore intende usare lo stesso eroe, devono decidere prima che la partita inizi e l'altro giocatore (o gli altri giocatori) deve scegliere eroi differenti. In queste situazioni, se i giocatori non possono decidere chi controllerà un determinato eroe, occorre appellarsi a un metodo di selezione casuale per determinare chi controllerà un dato eroe.

Mentre crea un mazzo, è importante che un giocatore consideri come intende pagare per le carte che sta includendo nel mazzo. Potrebbe usare il trio di eroi più potenti tra quelli disponibili, ma vale la pena iniziare la partita con l'elevato livello di minaccia che quegli eroi comporterebbero? Allo stesso modo, un mazzo colmo di carte ed effetti a costo elevato potrebbe apparire molto forte sulla carta, ma la grande quantità di tempo impiegata per mettere insieme tutte le risorse necessarie potrebbe risultare un problema mano a mano che i nemici preparano il loro assalto. Un giocatore dovrebbe anche assicurarsi che tutte le carte nel suo mazzo appartengano a una sfera che corrisponda ad almeno una delle icone risorsa dei suoi eroi, per evitare di ritrovarsi con una carta morta che non potrà mai giocare.

Ogni sfera di influenza ha una specialità distinta, che può essere usata a vantaggio di un giocatore durante la creazione di un mazzo attorno a quella sfera. Per esempio, un mazzo può essere creato attorno alla sfera della tattica per supportare i suoi eroi con un'impressionante selezione di armamenti, e poi affrontare direttamente i nemici che emergono dal mazzo incontri. Mano a mano che le carte a disposizione aumentano con l'uscita degli Adventure Pack, ognuno dei quattro mazzi base presenti in questo set base può essere sviluppato fino a diventare un mazzo da torneo.

È anche possibile puntare su più sfere mentre si crea un mazzo. Un mazzo creato attorno le sfere dello spirito e del sapere potrebbe focalizzarsi nell'auto-preservazione, con numerosi effetti che guariscono punti ferita e riducono la minaccia. La difficoltà nel creare mazzi attorno a più sfere sta nella gestione delle risorse; è più difficile avere il tipo adeguato di risorse a disposizione al momento opportuno quando un mazzo è costruito attorno a due o tre sfere diverse.

Un altro approccio utile in fase di creazione, è quello di seguire la coesione che si può ottenere lavorando attorno a un tratto. Per esempio, se un giocatore vuole giocare un mazzo creato attorno tre sfere differenti, potrebbe avere senso usare le carte **Nano** di tutte e tre le sfere per trarre vantaggio dalle sinergie e interazioni fornite di tali carte.

Gioco Semplificato

I nuovi giocatori o i giocatori che vogliono un'esperienza più basilare, possono giocare senza assegnare carte ombra durante la fase di combattimento. Quest'opzione elimina un elemento di sorpresa che potrebbe rendere il gioco troppo difficile per un principiante. Una volta che i giocatori iniziano a prendere mano con questa esperienza, possono aggiungere gli effetti ombra per far sì che i loro combattimenti risultino meno prevedibili e più avvincenti.

Gioco Avanzato

Per avere una sfida avanzata, i giocatori possono tentare di completare tutti e 3 gli scenari usando la stessa combinazione di giocatori, mazzi ed eroi. Il punteggio di ogni scenario può essere sommato agli altri così da ottenere un unico risultato per valutare l'intera campagna. Per una difficoltà "incubo", non si devono riportare a livello iniziale la minaccia, i punti ferita o i mazzi dei giocatori all'inizio di ogni scenario.

Quando si gioca questo tipo di campagna, i giocatori dovrebbero iniziare con lo scenario "Attraverso Bosco Atro", proseguendo con "Viaggio lungo l'Anduin" e completando l'avventura con "Fuga da Dol Guldur".



Credits

Game Design: Nate French

Graphic Design: Kevin Childress

Graphic Design Aggiuntivo: Brian Schomburg, Andrew Navaro e Michael Silsby

Amministratore Artistico: Kyle Hough

Art Director: Zoë Robinson

Sviluppatore dei Contenuti Creativi: Jason Walden

Regole: Nate French

Editing: Kevin Tomczyk

Proofreading: Patricia Meredith e Mark Pollard

Cover Art: Daryl Mandryk

Production Manager: Eric Knight

Producer: Mike David

Direttore della Progettazione FFG: Corey Conieccka

Direttore della Produzione FFG: Michael Hurley

Editore: Christian T. Petersen

La FFG ringrazia: Joe Mandragona, Fredrica Drotos e Sam Benson della Middle-earth Enterprises per la loro pazienza e il loro contributo; un meraviglioso gruppo di playtester principali: Damon Stone, Jonathan Pechon, Jerry Warwick, Kathy Warwick, Kat Pealsey, Denise Shepler, Jonathan Benton, Tony Sullivan, Nathan Bradley, Chris Perry, Rob Jones, Marius Hartland, Eric F. Huigen, Martijn Ketelaars, James Black, Jason Hawthorne, Ninno Canonico, Jared Duffy, Steve Zamborsky, Cesare Ciccarelli, Will Lentz, Francesco Moggia, John Goodenough, Jason Walden, Adam Sadler, e Brady Sadler; tutti coloro che hanno partecipato alle dimostrazioni del gioco alla GenCon 2010. Grazie, grazie, grazie.

©2010 Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. "The Hobbit," "The Fellowship of the Ring," "The Two Towers," "The Return of the King," "The Lord of the Rings," and the characters, events, items and places therein, are trademarks 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, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Living Card Game, LCG, and the LCG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. 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. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 12 YEARS OF AGE OR YOUNGER.



Per l'Edizione Italiana

Traduzione: Marco Ricco

Revisione: Federico Burchianti

Adattamento Grafico: fm game studio

Responsabile Linea Editoriale: Federico Burchianti

Edizione Italiana a cura di **Stratelibri**



Distribuito in Italia da **Giochi Uniti srl**

Giochi Uniti

www.giochiuniti.it - info@giochiuniti.it

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 marchio di Giochi Uniti srl. Stratelibri è un © & TM 2010 Giochi Uniti srl. Tutti i diritti sono riservati. Qualsiasi riproduzione o traduzione anche parziale, se non autorizzata, è severamente vietata. Tutti i personaggi presenti in questo gioco sono immaginari. Conservate queste informazioni per le vostre referenze.

Fabbricato in Cina.



Indice delle Sezioni

“In Gioco” e “Fuori dal Gioco” 25

Attaccare i Nemici 20

Attaccare Nemici (schema) 21

Attraverso Bosco Atro 26

Avanzamento nella Ricerca 22

Azioni 23

Carte Aggregato 9

Carte Alleato 9

Carte Eroe 8

Carte Evento 9

Carte Luogo 6

Carte Nemico 6

Carte Obiettivo 7

Carte Ombra che Lasciano il Gioco 20

Carte Perfidia 7

Carte Personaggio 8

Carte Ricerca 5

Carte Uniche 8

Concetti Avanzati 23

Condanna X 24

Controllo e Proprietà 25

Creazione di Mazzi da Torneo e Personalizzazione 27

Credits 28

Difesa da Attacchi Nemici (schema) 19

Discutere al Tavolo 25

Effetti Continuati 25

Effetti Costanti 23

Effetti delle Carte 23

Effetti di Viaggio 23

Effetti Obbligati e Quando Rivelata 23

Effetti Ombra 23

Effettuare una Verifica di Ingaggio (schema) 17

Eliminazione di un Giocatore 22

Fase 1: Risorse 12

Fase 2: Pianificazione 12

Fase 3: Ricerca 14

Fase 4: Viaggio 15

Fase 5: Incontri 16

Fase 6: Combattimento 18

Fase 7: Riordino 22

Fine della Partita 22

Finire le Carte 25

Foglio Segnapunti 32

Fuga da Dol Guldur 26

Giocare la Partita 10

Gioco Avanzato 27

Gioco Semplificato 27

Gittata 24

Il Mazzo del Giocatore 9

Il Mazzo Incontri 6

Il Mazzo Ricerca 5

Impeto 24

Indice delle Sezioni 29

Introduzione 2

L'Area di Allestimento 10

La Regola d'Oro 4

Limitato 24

Living Card Game 2

Mazzo e Tipi di Carte 5

Pagare i Costi 25

Pagare per le Abilità delle Carte 12

Pagare per le Carte (schema) 13

Pagare per le Carte Neutrali 12

Panoramica dei Componenti 3

Panoramica del Gioco 2

Panoramica di una Partita 4

Panoramica di uno Scenario 26

Parole Chiave 24

Per la Prima Partita 10

Pile degli Scarti 10

Preparazione 10

Pronto ed Esausto 14

Protetto 24

Punteggio 22

Punti Ferita e Danno 20

Risolvere gli Attacchi Nemici 18

Risolvere una Ricerca (schema) 15

Risposte 23

Sconfiggere una Carta Incontro 24

Sentinella 24

Sequenza del Turno (schema) 30-31

Sequenza del Turno 12

Sfere di Influenza 4

Suggerimento per

la Sistemazione dell'Area di Gioco (schema) 11

Viaggio lungo l'Anduin 26

Vincere la Partita 22

Vittoria X 24

Sequenza del Turno

Questo schema fornisce una struttura dettagliata delle fasi e dei passi che vanno compiuti nel corso di una partita. I passaggi evidenziati in rosso vengono definiti eventi di gioco, visto che si tratta di ricorrenze richieste dalla struttura della partita. Le finestre azione durante le quali i giocatori possono compiere azioni sono evidenziate in verde.

• Rosso – I giocatori non possono interrompere giocando azioni. Si possono giocare risposte se ne vengono soddisfatti i requisiti.

• Verde – Tutti i giocatori possono compiere azioni quando vogliono, tra i vari passi indicati dalle regole.

1. Fase Risorse

• Ogni giocatore aggiunge 1 risorsa alla riserva di ogni suo eroe, e pesca 1 carta.

• Azioni dei Giocatori.

2. Fase Pianificazione

• Il primo giocatore gioca carte alleato e aggregato.

• Azioni dei Giocatori.

• Il giocatore successivo gioca carte alleato e aggregato, ecc.

• Azioni dei Giocatori.

3. Fase Ricerca

• I giocatori coinvolgono i personaggi nella ricerca.

• Il mazzo incontri rivela 1 carta per giocatore.

• Azioni dei Giocatori.

• Risolvere la ricerca.

• Azioni dei Giocatori.

4. Fase di Viaggio

• I giocatori possono viaggiare verso 1 luogo se non c'è alcun luogo attivo.

• Azioni dei Giocatori.

5. Fase Incontri

- Ogni giocatore può scegliere e ingaggiare 1 nemico nell'area di allestimento.

- Azioni dei Giocatori.

- Vengono compiuti i tentativi di ingaggio.

- Azioni dei Giocatori.

6. Fase di Combattimento

- Assegna 1 carta ombra a ogni nemico.

- Azioni dei Giocatori.

- Il primo giocatore risolve gli attacchi portati dai nemici contro di lui (vedi a pagina 18).

- Il giocatore successivo risolve gli attacchi portati dai suoi nemici contro di lui, ecc.

- Il primo giocatore dichiara e risolve gli attacchi contro i suoi nemici (vedi a pagina 20).

- Il giocatore successivo dichiara e risolve gli attacchi contro i suoi nemici, ecc.

- Azioni dei Giocatori.

7. Fase di Riordino

- Ogni giocatore rende pronte tutte le carte che controlla.

- Ogni giocatore incrementa di 1 la propria minaccia.

- Il segnalino del primo giocatore passa al giocatore alla sua sinistra.

- Azioni dei Giocatori.

Nome Scenario

Numero dei Giocatori

Nome del Giocatore	Livello Finale di Minaccia	Valore di Minaccia di Ogni Eroe Ucciso	Segnalini Danno sugli Eroi Sopravvissuti	Subtotale del Giocatore
		+	+	=
		+	+	=
		+	+	=
		+	+	=

IL SIGNORE DEGLI ANELLI™
IL GIOCO DI CARTE

Note

Subtotale
Complessivo dei
GiocatoriPunti Vittoria
GuadagnatiPunteggio Finale
del Gruppo

Nome Scenario

Numero dei Giocatori

Nome del Giocatore	Livello Finale di Minaccia	Valore di Minaccia di Ogni Eroe Ucciso	Segnalini Danno sugli Eroi Sopravvissuti	Subtotale del Giocatore
		+	+	=
		+	+	=
		+	+	=
		+	+	=

IL SIGNORE DEGLI ANELLI™
IL GIOCO DI CARTE

Note

Subtotale
Complessivo dei
GiocatoriPunti Vittoria
GuadagnatiPunteggio Finale
del Gruppo

Nome Scenario

Numero dei Giocatori

Nome del Giocatore	Livello Finale di Minaccia	Valore di Minaccia di Ogni Eroe Ucciso	Segnalini Danno sugli Eroi Sopravvissuti	Subtotale del Giocatore
		+	+	=
		+	+	=
		+	+	=
		+	+	=

IL SIGNORE DEGLI ANELLI™
IL GIOCO DI CARTE

Note

Subtotale
Complessivo dei
GiocatoriPunti Vittoria
GuadagnatiPunteggio Finale
del Gruppo