

IL DEGLI SIGNORE ANELLI

IL GIOCO DI CARTE



Manuale di Gioco

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; apprenderai 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, una terra di hobbit, elfi, nani, maghi e uomini. Dai campi assolati della Contea a Bosco Atro, dal Rhovanion ai regni di Rohan e Gondor, i popoli di questo mondo lottano contro Sauron, l’Oscuro Signore, e i suoi empì servitori.

Panoramica del Gioco

Il Signore degli Anelli: Il Gioco di Carte è un gioco di eroi, viaggi perigliosi e avventure ambientate nelle terre descritte da J.R.R. Tolkien nel suo capolavoro fantasy, *Il Signore degli Anelli*. Nel corso della partita, i giocatori assumono il ruolo di una compagnia di eroi che cerca di portare a termine una serie di pericolose imprese, le quali coprono un lasso di tempo lungo 17 anni: dal 111° compleanno di Bilbo (e il 33° di Frodo) ai pochi giorni precedenti la partenza di Frodo dalla Contea. Piuttosto che limitarsi a raccontare nuovamente le storie già narrate dall’autore, questo gioco offre ai giocatori una vasta gamma di elementi (personaggi, luoghi, nemici, eventi, oggetti, artefatti e scenari) con cui imbarcarsi in nuove imprese, per vivere avventure diverse con i personaggi e i luoghi più amati de *Il Signore degli Anelli* appartenenti a questo specifico momento della storia della Terra di Mezzo.

Il Signore degli Anelli: Il Gioco di Carte è un gioco collaborativo in cui i giocatori uniscono i loro sforzi per completare uno scenario. Durante ogni partita, i giocatori tenteranno di superare gli incontri, i nemici e le sfide che ogni scenario porrà loro davanti, vincendo o perdendo assieme. Con il solo set base de *Il Signore degli Anelli: Il Gioco di Carte*, da uno a quattro giocatori possono lanciarsi all’avventura nei luoghi della Terra di Mezzo.



Living Card Game

Il Signore degli Anelli: Il Gioco di Carte è un Living Card Game® ed è possibile incrementare e personalizzare il gradimento e l’esperienza di gioco con l’acquisto di nuove espansioni. Ognuna di esse offre ai giocatori nuove opzioni e strategie con cui comporre i loro mazzi, oltre che degli scenari completamente nuovi da affrontare.

Il Set Base Aggiornato

Questo set base aggiornato include carte giocatore sufficienti per permettere a un massimo di quattro giocatori di giocare assieme. Inoltre, la confezione include un set completo di ogni carta giocatore, per personalizzare i mazzi nel modo più vario possibile. In aggiunta, questo prodotto introduce una serie di carte beneficio, fardello e campagna che saranno utilizzate per legare assieme i tre scenari del set base, creando così una campagna da vivere come un’unica avventura. Per ulteriori dettagli sulla Modalità Campagna, vedere a pagina 28.

Contenuto



12 Carte Eroe



188 Carte Giocatore



84 Carte Incontro



10 Carte Impresa



1 Segnalino Primo Giocatore



66 Segnalini Danno



66 Segnalini Progresso



57 Segnalini Risorsa



16 Carte Beneficio e Fardello



4 Indicatori della Minaccia



3 Carte Campagna



Assemblare gli Indicatori

Concetti Fondamentali

Questa sezione introduce vari concetti fondamentali che sarà utile tenere a mente durante le partite.

Eroi

Gli eroi sono i personaggi principali che i giocatori controllano nel corso della partita, utilizzandoli per attaccare, difendere, affrontare imprese e acquisire risorse. Ogni giocatore inizia la partita con 3 carte eroe a faccia in su nella sua area di gioco.



Mazzi dei Giocatori

Ogni giocatore ha un mazzo che corrisponde ai suoi eroi. Il mazzo di un giocatore contiene alleati, eventi e una vasta gamma di armi e oggetti. Durante la partita, ogni giocatore pesca carte dal proprio mazzo e spende le risorse dei suoi eroi per giocare quelle carte, aiutando così gli eroi a progredire nella loro avventura.

Indicatore della Minaccia

Ogni giocatore ha un indicatore della Minaccia, rappresentante il rischio che i propri eroi corrono durante lo scenario. Alcuni effetti di gioco possono aumentare o diminuire tale indicatore. Quando ciò accade, il giocatore in questione regola il suo indicatore di conseguenza. In certi casi, il gioco fa riferimento al numero mostrato sull'indicatore della Minaccia di un giocatore come alla "Minaccia" di quel giocatore.



Indicatore della Minaccia

Vincere la Partita: Completare l'Impresa

Il mazzo dell'impresa tiene traccia del progresso dei giocatori verso il completamento della loro avventura. Durante la partita, i giocatori collocano segnalini progresso sulle carte impresa nel tentativo di progredire con lo stadio successivo dell'impresa. Se un qualsiasi numero di giocatori riesce a sopravvivere e a progredire attraverso tutti gli stadi dell'impresa, tutti i giocatori vincono la partita!

Perdere la Partita: Eliminazione dei Giocatori

La Terra di Mezzo è un luogo pericoloso, ed è possibile che i giocatori cedano alle sue insidie e vengano eliminati dal gioco. Un giocatore è eliminato dal gioco se il suo indicatore della Minaccia raggiunge 50 o se tutti i suoi eroi sono distrutti. Se tutti i giocatori sono eliminati dal gioco prima che abbiano completato l'ultimo stadio dell'impresa, i giocatori perdono la partita.

Carte Pronte ed Esaurite

Ogni carta giocatore in gioco esiste in uno dei due stati seguenti: **PRONTO** o **ESAURITO**. Una carta pronta può essere usata. Tutte le carte entrano in gioco pronte. Una volta che una carta è stata esaurita (ruotandola di 90°), non può essere usata per alcun effetto che richieda di esaurire quella carta. Sarà possibile usare nuovamente il suo effetto quando la carta sarà ripristinata, ovvero tornerà pronta (in posizione verticale). I giocatori ripristinano tutte le loro carte esaurite durante la Fase di Ristoro, descritta in seguito.



Carta Pronta



Carta Esaurita

Comporre i Mazzi e Preparare il Primo Scenario

Quando si gioca a *Il Signore degli Anelli: Il Gioco di Carte* per la prima volta, ogni giocatore dovrebbe usare uno dei quattro mazzi introduttivi e affrontare lo scenario “Attraverso Bosco Atrato”.

Per comporre i mazzi della prima partita, i giocatori radunano le carte descritte sotto.

Nelle partite successive, i giocatori potranno continuare a usare questi mazzi introduttivi oppure personalizzarli seguendo le istruzioni nella sezione “Composizione del Mazzo” a pagina 26 di questo manuale.

Mazzi Introduttivi dei Giocatori

Il set base de *Il Signore degli Anelli: Il Gioco di Carte* contiene i seguenti quattro mazzi introduttivi:

Mazzo Autorità

Il mazzo Autorità è un mazzo tuttofare, munito di strumenti utili in una vasta gamma di situazioni. Questo mazzo contiene inoltre diverse carte che possono essere utilizzate per aiutare gli altri giocatori durante la partita.

Eroi: Aragorn, Théodred, Glóin.

Carte: Tutte le copie delle carte dalla 13 alla 27 e 2 copie della carta 73 (i numeri delle carte si trovano nell’angolo in basso a destra di ogni carta).

Mazzo Tattica

Il mazzo Tattica è focalizzato sul combattimento ed è adatto tanto ad attaccare quanto a difendere. Sfrutta numerose armi e armature per potenziare gli eroi, consentendo loro di affrontare faccia a faccia i nemici della Terra di Mezzo.

Eroi: Gimli, Legolas, Thalin.

Carte: Tutte le copie delle carte dalla 28 alla 42 e 2 copie della carta 73.

Mazzo Animo

Il mazzo Animo si concentra sulla forza di volontà dei personaggi e sulla loro capacità di esplorare con successo i luoghi e progredire nell’impresa. È inoltre particolarmente adatto a resistere alle varie minacce del mazzo degli incontri.

Eroi: Éowyn, Eleanor, Dúnhere.

Carte: Tutte le copie delle carte dalla 43 alla 57 e 2 copie della carta 73.

Mazzo Sapienza

Il mazzo Sapienza è abile nel tenere in vita i personaggi e nell’offrire ai giocatori tutta una serie di opzioni per affrontare ogni situazione attraverso i suoi potenti effetti di pesca. Questo mazzo è adatto a quei giocatori che vogliono anticipare le minacce, preparandosi ad affrontarle prima ancora che si presentino.

Eroi: Denethor, Glorfindel, Beravor.

Carte: Tutte le copie delle carte dalla 58 alla 72 e 2 copie della carta 73.

Scenario Introduttivo

“Attraverso Bosco Atrato” rappresenta lo scenario introduttivo del gioco. Per preparare questo scenario, prendere le carte impresa Mosche e Ragni (119), Biforcazione nel Sentiero (120), Il Sentiero Scelto (121) e l’altra carta Il Sentiero Scelto (122) e ordinarle in base al numero creando un mazzo di 4 carte, con i lati Stadio “A” a faccia in su come mostrato sotto.



Le carte impresa entrano sempre in gioco con il lato Stadio “A” a faccia in su.

Ogni scenario ha un mazzo degli incontri unico, come indicato dalle icone set presenti sulle carte impresa dello scenario stesso.



Per lo scenario “Attraverso Bosco Atrato”, radunare tutte le carte incontro che contengono le icone set indicate sotto (tutte le carte dalla 74 alla 80 e dalla 89 alla 100).



Queste sono le icone set per lo scenario “Attraverso Bosco Atrato”.

Preparazione

Per preparare una partita de *Il Signore degli Anelli: Il Gioco di Carte*, svolgere i seguenti passi in ordine. Se questa è la prima partita, usare i mazzi e lo scenario descritti a pagina 5.

Mescolare i Mazzi: Mescolare il mazzo degli incontri e ogni mazzo dei giocatori separatamente. Non mescolare le carte eroe nei mazzi dei giocatori e non mescolare le carte impresa nel mazzo degli incontri.

Mazzo degli Incontri e
Mazzo del Giocatore



Carte Eroe e Impresa



Collocare gli Eroi e Regolare la Minaccia Iniziale: Ogni giocatore colloca i propri eroi nella sua area di gioco e regola il suo indicatore della Minaccia a un valore pari alla somma del Costo di Minaccia di ogni suo eroe. Questo valore è la "Minaccia iniziale".



Creare la Riserva dei Segnalini: Collocare i segnalini danno, progresso e risorsa in pile separate accanto al mazzo degli incontri.



Determinare il Primo Giocatore: Scegliere chi sarà il primo giocatore. Quel giocatore prende il segnalino primo giocatore e lo colloca nella propria area di gioco. Se i giocatori non riescono a mettersi d'accordo su chi giocherà per primo, determinare casualmente il primo giocatore.



Pescare la Mano di Partenza: Ogni giocatore pesca 6 carte dalla cima del proprio mazzo. Se un giocatore non desidera tenere la sua mano di partenza, può rimescolare nel proprio mazzo tutte e 6 le carte e pescarne altre 6. Quel giocatore è obbligato a tenere queste ultime 6 carte come mano di partenza.



Collocare le Carte Impresa: Collocare le carte impresa dello scenario accanto al mazzo degli incontri, a formare il mazzo dell'impresa. Le carte impresa sono ordinate come descritto nella sezione "Scenario Introduttivo", con il lato Stadio "1A" in cima e le altre carte sotto di esso in ordine numerico crescente.



Svolgere le Istruzioni di Preparazione dello Scenario: Svolgere le istruzioni "Preparazione" indicate sullo Stadio "1A" della carta impresa. Poi girare la carta sullo Stadio "1B". Ora è possibile iniziare la partita.



Area di Gioco Consigliata

(1 giocatore a metà partita)

Area di Allestimento



Mazzo dell'Impresa



Luogo Attivo



Mazzo degli Incontri



Pila degli Scarti degli Incontri



Nemici Impegnati



Segnalino Primo Giocatore



Riserva dei Segnalini



Eroi



Alleati



Mazzo



Pila degli Scarti



Indicatore della Minaccia



Svolgimento del Gioco

Il Signore degli Anelli: Il Gioco di Carte si svolge in una serie di round. Ogni round è composto da 7 fasi, che i giocatori risolvono nell'ordine seguente: Risorsa, Pianificazione, Impresa, Viaggio, Incontro, Combattimento e Ristoro. Dopo che tutte e 7 le fasi sono state risolte, un nuovo round di gioco ha inizio partendo nuovamente dalla Fase di Risorsa.

Fase 1: Risorsa

La Fase di Risorsa è il momento in cui gli eroi racimolano scorte, trovano alleati e ottengono informazioni, rappresentate dai segnalini risorsa e dalle carte. Gli eroi useranno queste risorse per affrontare le macchinazioni dell'Oscuro Signore.

Per risolvere la Fase di Risorsa, i giocatori svolgono i passi seguenti in ordine:

1. Riscuotere Risorse
2. Pescare Carte

Ogni passo della Fase di Risorsa viene risolto contemporaneamente da tutti i giocatori. Dopo aver svolto i passi della Fase di Risorsa, procedere con la Fase di Pianificazione.

Passo 1: Riscuotere Risorse

Ogni giocatore prende 1 segnalino risorsa per ogni eroe che ha in gioco e lo colloca nella riserva delle risorse di quell'eroe. Ogni eroe ha una riserva delle risorse accanto a sé, che contiene i segnalini risorsa di quell'eroe. I giocatori spendono i segnalini dalla riserva delle risorse dei propri eroi per giocare le carte dalla propria mano, come descritto in seguito.



Passo 2: Pescare Carte

Ogni giocatore pesca 1 carta dalla cima del proprio mazzo e la aggiunge alle carte nella propria mano (non c'è un limite al numero di carte in mano). Il mazzo di un giocatore è composto da alleati, aggiunte ed eventi che possono aiutare gli eroi durante la partita.

Fase 2: Pianificazione

La Fase di Pianificazione rappresenta il momento in cui gli eroi si preparano ad affrontare la tappa successiva del loro viaggio, attingendo agli oggetti e agli alleati di cui hanno bisogno per affrontare l'impresa con successo.

Durante questa fase, i giocatori possono giocare carte alleato e aggiunta dalla propria mano. Le carte alleato rappresentano amici, seguaci e compagni degli eroi, mentre quelle aggiunta rappresentano armi, armature, oggetti, artefatti e abilità che possono aiutare la compagnia durante l'avventura.



Il tipo di una carta è indicato in fondo alla carta stessa.

A cominciare dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore può giocare un qualsiasi numero di carte alleato e aggiunta dalla propria mano. Per giocare una carta, un giocatore deve pagarne il costo come descritto in seguito. Poi la carta viene giocata e collocata nell'area di gioco di quel giocatore. Dopo che ogni giocatore ha avuto la possibilità di giocare le carte, procedere con la Fase di Impresa.

Pagare i Costi

Per pagare il costo di una carta, un giocatore deve spendere un numero di risorse pari al suo costo, indicato nell'angolo in alto a sinistra della carta.

Quando un giocatore spende una risorsa, quel giocatore prende una risorsa dalla riserva delle risorse di uno dei suoi eroi e la colloca nella riserva dei segnalini. Un giocatore non può pagare le carte prendendo le risorse da qualunque riserva, ma deve prenderle da una riserva che fornisca una **CORRISPONDENZA DI RISORSE**: le risorse devono essere spese dagli eroi la cui sfera di influenza corrisponda alla sfera di influenza della carta



che viene giocata. A pagina 10 è possibile trovare un esempio di come utilizzare la corrispondenza di risorse per pagare il costo di una carta.

Un giocatore può spendere risorse dalle riserve delle risorse di più eroi per pagare il costo di una singola carta, purché ogni riserva da cui vengono spese quelle risorse fornisca una corrispondenza di risorse. Se una carta ha un costo pari a 0, un giocatore può giocare quella carta senza spendere alcuna risorsa; tuttavia, quel giocatore deve comunque avere in gioco almeno 1 eroe la cui sfera di influenza corrisponda a quella della carta.

Se i giocatori stanno usando i mazzi introduttivi non dovranno preoccuparsi di verificare la corrispondenza di risorse, poiché ognuno di quei mazzi è composto interamente da carte che appartengono a una singola sfera di influenza.

Collocare le Carte

Ogni tipo di carta indica come quella carta viene giocata.

Quando un giocatore gioca una carta alleato, quella carta viene collocata nell'area di gioco di quel giocatore.

Quando un giocatore gioca una carta aggiunta, quel giocatore la **ASSEGNA** a un'altra carta già in gioco, collocandola in modo che la carta in gioco sia leggermente sovrapposta all'aggiunta.



La carta *Sovrintendente di Gondor* è assegnata alla carta *Aragorn*.

Ogni carta aggiunta descrive i tipi di carte a cui può essere assegnata. Le aggiunte vengono perlopiù assegnate alle carte eroe, ma alcune possono essere assegnate ad altri tipi di carte.



Assegna a un eroe.

La carta *Sovrintendente di Gondor* può essere assegnata solo alle carte eroe.

Sfere di Influenza

La maggior parte delle carte de *Il Signore degli Anelli: Il Gioco di Carte* appartiene a una tra le quattro sfere di influenza. La sfera di una carta indica quali risorse possono essere spese per pagare il costo di quella carta. Ogni sfera è rappresentata da un'icona, presente sul lato destro nel caso delle carte alleato, aggiunta ed evento, o nell'angolo in basso a sinistra nel caso delle carte eroe. Ogni sfera ha un'identità e uno stile di gioco distintivi ed è rappresentata da un'icona e da un colore.



Animo ✨: La sfera dell'Animo esprime la forza di volontà di un eroe, in particolare la determinazione, la tempra, il coraggio, la lealtà e il suo gran cuore.



Autorità Ψ: La sfera dell'Autorità esprime il carisma e l'influenza di un eroe, in particolare la capacità di guidare, ispirare e comandare sia gli alleati che gli altri eroi.



Sapienza 📖: La sfera della Sapienza esprime il potenziale della mente dell'eroe, in particolare la saggezza, l'esperienza e le conoscenze specialistiche.



Tattica ⚔️: La sfera della Tattica esprime l'abilità marziale di un eroe, in particolare l'efficacia nei combattimenti e le doti di stratega.

Esempio: Pagare le Carte

Icona Risorsa

Icona Sfera

Alla Riserva dei Segnalini

1. Glóin ha un'icona risorsa Autorità e 3 segnalini risorsa nella sua riserva delle risorse. Éowyn ed Eleanor hanno entrambe un'icona risorsa Animo e 2 segnalini risorsa nelle proprie riserve delle risorse.
2. Lorenzo vuole giocare Inseguitore del Nord dalla sua mano. Inseguitore del Nord ha un'icona sfera Animo, quindi il suo costo può essere pagato solo con risorse provenienti da personaggi che abbiano l'icona risorsa Animo.
3. Lorenzo spende 2 segnalini risorsa dalla riserva delle risorse di Éowyn e 2 segnalini risorsa dalla riserva delle risorse di Eleanor, rimettendoli nella riserva dei segnalini. A questo punto, colloca Inseguitore del Nord a faccia in su nella sua area di gioco.

Fase 3: Impresa

La Fase di Impresa offre agli eroi l'opportunità di compiere progressi nella loro avventura. Durante questa fase, i giocatori possono destinare i personaggi per progredire nell'impresa.

Per risolvere la Fase di Impresa, i giocatori svolgono i passi seguenti nell'ordine:

1. Destinare i Personaggi
2. Allestimento
3. Risoluzione dell'Impresa

Ogni passo è descritto a seguire. Dopo che i giocatori hanno svolto i passi della Fase di Impresa, procedere con la Fase di Viaggio.

Passo 1: Destinare i Personaggi

A cominciare dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore ha l'opportunità di destinare un qualsiasi numero di suoi personaggi all'impresa attuale. Ogni eroe e ogni alleato è un **PERSONAGGIO**.

Per destinare un personaggio a un'impresa, un giocatore deve esaurire quel personaggio (se è già esaurito, un personaggio non può essere destinato).

Passo 2: Allestimento

Dopo che ogni giocatore ha avuto l'opportunità di destinare i propri personaggi all'impresa, ogni giocatore rivela 1 carta dalla cima del mazzo degli incontri; questo passo è definito **ALLESTIMENTO**, e serve a popolare l'area di gioco di nuovi luoghi, nemici e obiettivi. Questo passo si svolge a ogni round, anche se i giocatori non destinano alcun personaggio all'impresa.

Rivelare le carte incontro una alla volta. Se il testo di una carta presenta un effetto di rivelazione, risolvere quell'effetto seguendo le istruzioni sulla carta prima di rivelare quella successiva.

Quando Re Ragno viene rivelato, ogni giocatore deve esaurire 1 personaggio.

Rivelazione:



Quando viene rivelata una carta nemico, luogo o obiettivo durante questo passo, quella carta viene collocata nell'**AREA DI ALLESTIMENTO**, un'area di gioco al centro del tavolo, accanto al mazzo dell'impresa.



Area di Allestimento

Mazzo dell'Impresa

Quando viene rivelata una carta sventura, risolvere il testo sulla carta e poi, a meno che la carta non indichi diversamente, collocarla nella pila degli scarti degli incontri.

Se non ci sono carte nel mazzo degli incontri durante questa fase, mescolare la pila degli scarti degli incontri per comporre un nuovo mazzo degli incontri.

Passo 3: Risoluzione dell'Impresa

Durante questo passo, i giocatori mettono a confronto i loro sforzi per progredire nell'impresa con le forze schierate dal mazzo degli incontri, al fine di determinare se e di quanto riusciranno a progredire.

Ogni personaggio ha un valore di Forza di Volontà che viene utilizzato per progredire nell'impresa.



Aragorn ha una Forza di Volontà pari a 2.

Ogni nemico e ogni luogo hanno un valore di Forza di Minaccia che serve a ostacolare il progresso dei personaggi nell'impresa.



Le carte *Re Ragno* e *Foresta di Ragnatele* hanno ognuna una Forza di Minaccia pari a 2.

Per risolvere l'impresa, confrontare la Forza di Volontà totale di tutti i personaggi destinati all'impresa con la Forza di Minaccia totale nell'area di allestimento:

- **Successo:** La Forza di Volontà totale è superiore alla Forza di Minaccia totale.
- **Insuccesso:** La Forza di Volontà totale è inferiore alla Forza di Minaccia totale.
- **Nessuno dei Due:** La Forza di Volontà totale è pari alla Forza di Minaccia totale.

La risoluzione dell'impresa determina se i giocatori otterranno segnalini progresso oppure se aumenteranno la loro Minaccia. Se l'impresa non è un successo né un insuccesso, non accade nulla.

IMPRESA CON SUCCESSO

Se l'impresa è un successo, i giocatori collocano sulla carta impresa attuale un numero di segnalini progresso pari alla differenza tra la Forza di Volontà totale e la Forza di Minaccia totale.

Ogni carta impresa presenta un numero di punti impresa. Quando il numero di segnalini progresso sulla carta impresa è pari o superiore al suo numero di punti impresa, i giocatori completano lo stadio dell'impresa, come descritto in seguito.

In certi casi sarà presente un **LUOGO ATTIVO**, ovvero una carta luogo collocata accanto alla carta impresa rivelata anziché nell'area di allestimento. Un luogo diventa attivo quando un giocatore viaggia verso di esso, come descritto in seguito.

Se è presente un luogo attivo, qualsiasi effetto di gioco o capacità che colloca segnalini progresso sull'impresa attuale colloca invece quei segnalini sul luogo attivo, fino al numero di punti impresa di quel luogo.

Punti Impresa



I segnalini progresso vengono collocati sulle carte impresa.

Se il numero di segnalini progresso su un luogo attivo è pari ai punti impresa di quel luogo, quel luogo è **ESPLORATO**: scartare quel luogo e collocare ogni segnalino progresso rimanente sulla carta impresa attuale secondo le normali regole.

IMPRESA CON INSUCCESSO

Se l'impresa è un insuccesso, ogni giocatore aumenta il proprio indicatore della Minaccia di un ammontare pari alla differenza tra la Forza di Minaccia totale e la Forza di Volontà totale. Se l'indicatore della Minaccia di un giocatore raggiunge 50, quel giocatore è immediatamente eliminato dal gioco, come descritto a pagina 20.



Esempio: Risolvere un'Impresa

Personaggio di Sara

Personaggi di Lorenzo



Area di Allestimento

Mazzo dell'Impresa

Mazzo degli Incontri

1. Sara esaurisce Éowyn per destinarla all'impresa. Lorenzo esaurisce sia Aragorn che Guardia della Cittadella per destinarli all'impresa. Nell'area di allestimento è presente una carta luogo Campi Iridati.
2. I giocatori rivelano 1 carta a testa dalla cima del mazzo degli incontri, e aggiungono ogni nemico e luogo rivelati all'area di allestimento.
3. I giocatori calcolano la destinata totale e la confrontano con la totale nell'area di allestimento. Il risultato è 7 e 7 . Sara usa la capacità della carta Éowyn per aumentare a 8 la dei giocatori, e ciò permette loro di collocare 1 segnalino progresso sulla carta impresa attuale.

Fase 4: Viaggio

La Fase di Viaggio rappresenta l'esplorazione della Terra di Mezzo da parte degli eroi.

L'area di allestimento conterrà spesso 1 o più carte luogo. Durante questa fase, i giocatori possono scegliere di viaggiare verso 1 di questi luoghi.

Per viaggiare verso un luogo, i giocatori scelgono 1 luogo nell'area di allestimento. Collocare quel luogo accanto alla carta impresa rivelata, a indicare che si tratta del luogo attivo. Può esserci 1 solo luogo attivo in ogni momento. Se c'è già un luogo attivo, i giocatori non possono viaggiare verso un nuovo luogo.

Il testo di una carta luogo potrebbe indicare un costo di "Viaggio", che indica il costo che i giocatori devono pagare per viaggiare verso quel luogo. Se i giocatori non possono pagare il costo di viaggio, non possono viaggiare verso quel luogo.

Quando i giocatori viaggiano verso un luogo nell'area di allestimento, quel luogo diventa il luogo attivo.



Area di Allestimento

Mazzo dell'Impresa

Luogo Attivo

Prima di viaggiare verso la Foresta di Ragnatele, ogni giocatore deve esaurire 1 eroe.

Viaggio:



Viaggiare Verso i Luoghi

Le carte luogo nell'area di allestimento contribuiscono con la loro Forza di Minaccia durante la Fase di Impresa, rendendo più difficile ai giocatori affrontare l'impresa con successo. I giocatori possono rimuovere questi luoghi dall'area di allestimento viaggiando verso di essi. Visto che il luogo attivo non si trova nell'area di allestimento, esso non contribuisce con la sua Forza di Minaccia mentre i giocatori affrontano l'impresa.

Quando i giocatori collocano sufficienti segnalini progresso sul luogo attivo (destinando i personaggi all'impresa o attraverso le capacità delle carte), riescono a esplorarlo e a ripulirlo di qualsiasi pericolo. Esplorandolo in questo modo, il luogo viene scartato e i giocatori potranno quindi viaggiare verso un nuovo luogo attivo durante una delle successive Fasi di Viaggio.

Fase 5: Incontro

La Fase di Incontro rappresenta l'inseguimento delle forze nemiche e il confronto con esse. Durante questa fase, ogni giocatore ha l'opportunità di impegnare 1 nemico presente nell'area di allestimento; dopodiché, i nemici avranno la possibilità di impegnare i giocatori.

Per risolvere la Fase di Incontro, i giocatori svolgono i passi seguenti in ordine:

1. Impegno Facoltativo
2. Verifiche di Impegno

Dopo che tutti i giocatori hanno svolto i passi della Fase di Incontro, procedono con la Fase di Combattimento. Ogni passo è descritto a seguire e nella colonna successiva.

Passo 1: Impegno Facoltativo

A cominciare dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore ha la possibilità di **IMPEGNARE** 1 nemico presente nell'area di allestimento. Per impegnare un nemico, un giocatore prende 1 carta nemico dall'area di allestimento e la colloca nella propria area di gioco, in modo che sia contrapposta ai propri personaggi.

Passo 2: Verifiche di Impegno

Dopo che ogni giocatore ha avuto la possibilità di impegnare un nemico, i giocatori effettuano a turno delle **VERIFICHE DI IMPEGNO**. A cominciare dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore effettua una verifica di impegno confrontando la propria Minaccia con il Costo di Impegno di ogni nemico nell'area di allestimento.



Costo di Impegno

Il nemico nell'area di allestimento che ha il Costo di Impegno più alto, tra i nemici che hanno un Costo di Impegno pari o inferiore alla Minaccia di quel giocatore, impegna il giocatore che sta effettuando la verifica.

Quando un nemico impegna un giocatore, la carta di quel nemico viene collocata nell'area di gioco di quel giocatore, allo stesso modo di quando un giocatore impegna un nemico. Ogni volta che avviene un impegno (che sia a causa di un impegno facoltativo, una verifica di impegno o per la capacità di una carta), il risultato finale è lo stesso: si considera che il giocatore abbia impegnato il nemico e allo stesso tempo che il nemico abbia impegnato il giocatore.

I giocatori continuano a effettuare verifiche di impegno in senso orario finché non rimangono più nemici nell'area di allestimento o i nemici rimanenti nell'area di allestimento non possono impegnare alcun giocatore.

Esempio: Effettuare le Verifiche di Impegno

Lorenzo

Sara



1. Il primo giocatore, Lorenzo, effettua la prima verifica di impegno. Re Ragno ha il Costo di Impegno più alto (20) tra quelli pari o inferiori alla Minaccia di Lorenzo (24), quindi Re Ragno lo impegna.
2. Sara effettua la verifica di impegno successiva. Progenie di Ungoliant ha il Costo di Impegno più alto (32) tra quelli pari o inferiori alla Minaccia di Sara (35), quindi Progenie di Ungoliant la impegna.
3. Lorenzo effettua la verifica di impegno successiva. La sua Minaccia è più bassa del Costo di Impegno dei nemici rimanenti nell'area di allestimento, quindi nessuno di essi impegna Lorenzo.
4. Sara effettua la verifica di impegno successiva. Ragno della Foresta ha il Costo di Impegno più alto (25) tra quelli pari o inferiori alla Minaccia di Sara (35), quindi Ragno della Foresta la impegna.
5. Lorenzo, e poi nuovamente Sara, effettuano un'altra verifica di impegno. Il Costo di Impegno di Tiratore Goblin è più alto della Minaccia di entrambi i giocatori, quindi esso rimane nell'area di allestimento, almeno per ora. Dato che tutti i giocatori hanno effettuato delle verifiche di impegno senza che alcun nemico li impegnasse, il passo "Verifiche di Impegno" si conclude.

Fase 6: Combattimento

La Fase di Combattimento rappresenta le battaglie e gli scontri tra gli eroi della Terra di Mezzo e i nemici che cercano di ostacolarli ed eliminarli nel corso dell'impresa. Durante questa fase, i nemici impegnati attaccano e hanno la possibilità di avvantaggiarsi di tattiche imprevedibili grazie alle carte ombra. Poi i giocatori attaccano i nemici.

Per risolvere la Fase di Combattimento, svolgere i passi seguenti in ordine:

1. Distribuire le Carte Ombra
2. Risolvere gli Attacchi dei Nemici
3. Risolvere gli Attacchi dei Giocatori

Ogni passo è descritto a seguire. Dopo aver svolto i passi della Fase di Combattimento, procedere con la Fase di Ristoro.

Passo 1: Distribuire le Carte Ombra

Distribuire 1 carta dalla cima del mazzo degli incontri a ogni nemico attualmente impegnato. Queste carte sono chiamate **CARTE OMBRA**. Collocare ogni carta ombra a faccia in giù accanto al nemico a cui è stata distribuita. I giocatori non sono ancora autorizzati a guardare queste carte ombra.

Per prima cosa, distribuire le carte ombra ai nemici impegnati con il primo giocatore, procedendo poi in senso orario distribuendole ai nemici impegnati con ogni altro giocatore. Quando si distribuiscono carte ai nemici impegnati con un giocatore, distribuirle a quei nemici in ordine decrescente di Costo di Impegno. Se il mazzo degli incontri si esaurisce, non mescolare la pila degli scarti degli incontri per comporre un nuovo mazzo degli incontri: i nemici a cui non è ancora stata distribuita una carta ombra non ne riceveranno alcuna.

Effetto
di Ombra

Ombra:



Le carte ombra potrebbero avere un effetto di ombra indicato sul lato a faccia in su della carta, che i giocatori devono risolvere durante il combattimento come descritto in seguito.

Se una carta nemico esce dal gioco, la sua carta ombra viene scartata. Alla fine della Fase di Combattimento, tutte le carte ombra distribuite in questo round vengono scartate.

Passo 2: Risolvere gli Attacchi dei Nemici

Dopo che le carte ombra sono state distribuite a ogni nemico impegnato, risolvere gli attacchi dei nemici. A cominciare dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore svolge i passi seguenti, nell'ordine, per ogni nemico con cui è impegnato. Il giocatore che svolge i passi è considerato il giocatore attivo.

- Scegliere 1 Nemico:** Il giocatore attivo sceglie 1 nemico con cui è impegnato che non abbia ancora attaccato in questo round.
- Dichiarare il Difensore:** Il giocatore attivo può scegliere 1 suo personaggio pronto come difensore ed esaurirlo. Il giocatore attivo può decidere di non dichiarare alcun difensore.
- Risolvere l'Effetto di Ombra:** Il giocatore attivo gira a faccia in su la carta ombra del nemico scelto e risolve ogni effetto di ombra su di essa (indicato dal testo dopo la parola "Ombra:" nella metà inferiore della carta). Qualsiasi effetto non di ombra sulla carta ombra viene ignorato.
- Determinare i Danni:** Se la Forza di Difesa del difensore è pari o superiore alla Forza di Attacco del nemico scelto, il difensore non subisce danni.

Forza di Attacco 3

Forza di Difesa 1



Forza di Attacco 3

Forza di Difesa 2



Altrimenti, sottrarre la Forza di Difesa del difensore dalla Forza di Attacco del nemico scelto. Il difensore subisce un ammontare di danni pari alla differenza. (I danni sono descritti in dettaglio nella sezione "Punti Ferita e Danni" a pagina 20.)

- e. Se non è stato dichiarato alcun difensore, l'attacco è considerato incontrastato. Assegnare tutti i danni dell'attacco, pari alla Forza di Attacco totale del nemico attaccante, a 1 eroe controllato dal giocatore attivo. La Forza di Difesa di quell'eroe non riduce i danni assegnati da un attacco incontrastato.

Passo 3: Risolvere gli Attacchi dei Giocatori

Dopo che tutti i nemici impegnati con i giocatori hanno effettuato un attacco, i giocatori hanno l'opportunità di usare i loro personaggi per attaccare i nemici. A cominciare dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore può effettuare i passi seguenti, nell'ordine, per ogni nemico con cui è impegnato. Il giocatore che svolge i passi è considerato il giocatore attivo.

- a. **Dichiarare il Bersaglio dell'Attacco e Dichiarare gli Attaccanti:** Il giocatore attivo sceglie 1 nemico con cui è impegnato ed esaurisce un qualsiasi numero di personaggi pronti sotto il suo controllo. Quei personaggi attaccheranno quel nemico. Più personaggi possono attaccare lo stesso nemico.
- b. **Determinare la Forza di Attacco:** Il giocatore attivo somma la Forza di Attacco di tutti gli attaccanti dichiarati per determinare la Forza di Attacco totale di questo attacco.
- c. **Determinare i Danni:** Se la Forza di Difesa del nemico è pari o superiore alla Forza di Attacco totale degli attaccanti, il difensore non subisce danni. Altrimenti, sottrarre la Forza di Difesa del nemico dalla Forza di Attacco totale degli attaccanti e infliggere al nemico un ammontare di danni pari alla differenza. (I danni sono descritti in dettaglio nella sezione "Punti Ferita e Danni" a pagina 20.)

Il giocatore attivo può dichiarare 1 solo attacco contro ogni nemico con cui è impegnato, e può ripetere i passi di cui sopra (a-c) finché non ha dichiarato tutti questi attacchi o finché non può o non vuole dichiarare altri attacchi in questa fase.

Fase 7: Ristoro

La Fase di Ristoro rappresenta un'opportunità per gli eroi di rifiutare, riposare e riorganizzarsi. Durante la Fase di Ristoro, svolgite i passi seguenti in ordine:

1. **Ripristinare le Carte:** Ripristinare ogni carta esaurita in gioco.
2. **Aumentare la Minaccia:** Ogni giocatore aumenta di 1 il proprio indicatore della Minaccia.
3. **Passare il Segnalino Primo Giocatore:** Il primo giocatore passa il segnalino primo giocatore al giocatore successivo in senso orario.

Dopo aver svolto i passi della Fase di Ristoro, procedere con il round di gioco successivo ricominciando dalla Fase di Risorsa. Continuare a giocare round in questa maniera finché la partita non giunge a conclusione.

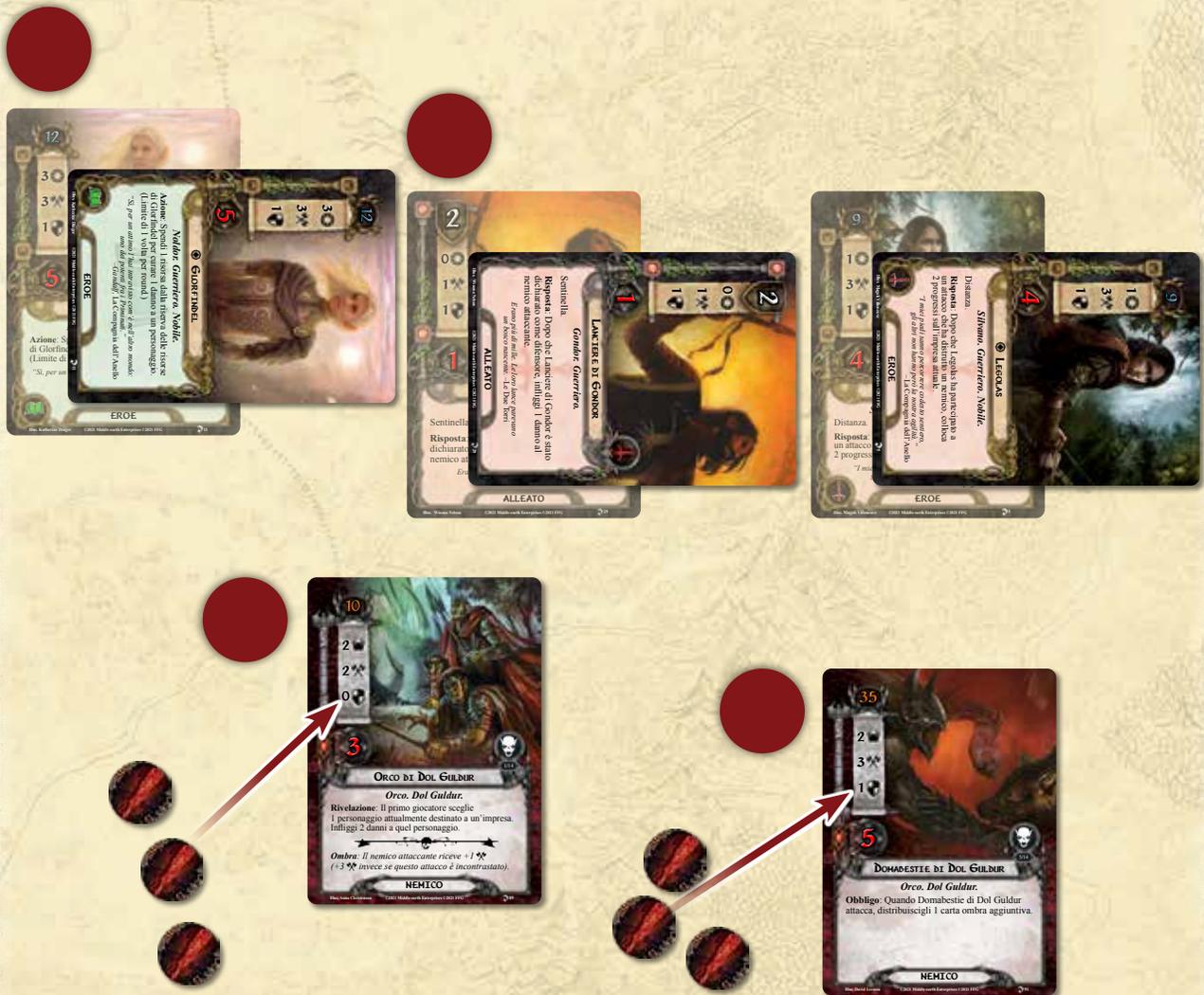


Esempio: Difendere dagli Attacchi dei Nemici



1. Sara è impegnata con 2 nemici, Ragno della Foresta e Progenie di Ungoliant. All'inizio della Fase di Combattimento, a ogni nemico impegnato viene distribuita 1 carta a faccia in giù dalla cima del mazzo degli incontri, come carta ombra.
2. Sara decide di risolvere per primo l'attacco di Progenie di Ungoliant. Esaurisce quindi Arciere dell'Argentaroggia, dichiarandolo come difensore dell'attacco.
3. Per risolvere l'attacco, Sara gira a faccia in su la carta ombra dell'attaccante. La carta ombra è Pattuglia dell'Ansa Orientale, che fa ricevere +1 \heartsuit al nemico attaccante. Sara confronta la Forza di Attacco totale del nemico (6 \heartsuit) con la Forza di Difesa di Arciere dell'Argentaroggia (0 \clubsuit), e colloca 6 segnalini danno sul personaggio difensore. Dato che Arciere dell'Argentaroggia ha solo 1 punto ferita, viene distrutto e scartato dal gioco.
4. Sara risolve l'attacco effettuato da Ragno della Foresta. Dichiarare che l'attacco è "incontrastato".
5. Per risolvere l'attacco, Sara gira a faccia in su la carta ombra dell'attaccante. La carta ombra è Ruscello Incantato, che non ha alcun effetto di ombra. La Forza di Attacco di Ragno della Foresta è pari a 2 \heartsuit . Dato che l'attacco è incontrastato, Sara deve collocare tutti i danni su 1 eroe che controlla. Colloca 2 segnalini danno su Aragorn, che sopravvive all'attacco con 3 punti ferita rimanenti.

Esempio: Attaccare i Nemici



Lorenzo è impegnato con 2 nemici, Domabestie di Dol Guldur e Orco di Dol Guldur.

1. Lorenzo dichiara un attacco contro Orco di Dol Guldur ed esaurisce Glorfindel come attaccante.
2. Lorenzo prende la Forza di Attacco di Glorfindel (3 ♣) e vi sottrae la Forza di Difesa di Orco di Dol Guldur (0 ♣). Dato che la differenza è pari a 3, Lorenzo colloca 3 segnalini danno dalla riserva dei segnalini su Orco di Dol Guldur. Questo nemico ha solo 3 punti ferita, di conseguenza viene distrutto e scartato dal gioco.
3. Lorenzo dichiara un attacco contro Domabestie di Dol Guldur ed esaurisce sia Legolas (3 ♣) che Lanciere di Gondor (1 ♣) come attaccanti.
4. Lorenzo prende la sua Forza di Attacco totale (4 ♣) e vi sottrae la Forza di Difesa di Domabestie di Dol Guldur (1 ♣). Dato che la differenza è pari 3, Lorenzo colloca 3 segnalini danno dalla riserva dei segnalini su Domabestie di Dol Guldur. Questo nemico ha 5 punti ferita, di conseguenza sopravvive all'attacco con 2 punti ferita rimanenti. I segnalini danno rimangono sul nemico, in modo da indicare il numero dei suoi punti ferita rimanenti.

Fine della Partita

Se almeno uno dei giocatori completa la carta impresa finale di uno scenario, la partita termina con la vittoria di tutti i giocatori. Se tutti i giocatori vengono eliminati dal gioco prima che tutte le carte impresa siano state completate, la partita termina e tutti i giocatori perdono.

Progresso nell'Impresa e Vittoria

I giocatori completano le imprese collocando segnalini progresso sulle carte impresa. Quando la carta impresa rivelata contiene un numero di segnalini progresso pari o superiore al numero dei suoi punti impresa, quella carta impresa viene completata.

Quando una carta impresa viene completata, i giocatori la rimuovono immediatamente dal gioco, rivelando la carta impresa successiva dello scenario. I segnalini progresso in eccesso collocati su una carta impresa non vengono trasferiti allo stadio successivo dell'impresa. Quando viene rivelata una nuova carta impresa, i giocatori seguono le istruzioni indicate sul lato Stadio "A" della carta e poi la girano sul lato Stadio "B". Se i giocatori completano lo stadio finale di uno scenario, vincono la partita.

Eliminazione dei Giocatori e Sconfitta

Un giocatore è eliminato dal gioco se il suo indicatore della Minaccia raggiunge 50 o se tutti i suoi eroi sono distrutti.

Quando un giocatore è eliminato dal gioco, tutte le carte nella mano di quel giocatore e tutte le carte giocatore da lui controllate vengono scartate. Tutti i nemici impegnati con il giocatore eliminato tornano nell'area di allestimento (i nemici che tornano nell'area di allestimento in questo modo mantengono i loro segnalini danno e le aggiunte ad essi assegnate). I giocatori che non sono eliminati continuano a giocare, rivelando 1 carta incontro in meno durante le future Fasi di Impresa per ogni giocatore che è stato eliminato.

Regole Aggiuntive

Questa sezione contiene alcune regole aggiuntive che i giocatori devono conoscere per giocare la loro prima partita de *Il Signore degli Anelli: Il Gioco di Carte*.

Punti Ferita e Danni

Personaggi e nemici hanno un numero di **PUNTI FERITA** che determina quanti danni possono subire prima di essere **DISTRUTTI**. Quando il personaggio di un giocatore viene distrutto, quel giocatore lo colloca nella propria pila degli scarti. Quando un nemico viene distrutto, collocarlo nella pila degli scarti degli incontri.

Punti Ferita

3



Punti Ferita

5



I danni subiti da nemici e personaggi permangono tra un round e l'altro, ed essi vengono segnati utilizzando i segnalini danno. Alcuni effetti delle carte permettono a un personaggio di curarsi, rimuovendo il numero indicato di segnalini danno da quel personaggio.

Capacità delle Carte

Il testo sulle carte contiene diversi tipi di capacità delle carte.

Capacità della Carta



Esistono cinque categorie di capacità delle carte che è possibile trovare sulle carte eroe e sulle carte giocatore: azioni, risposte, parole chiave, capacità costanti ed effetti di obbligo.

Azioni

Un'AZIONE è una capacità facoltativa presente sulle carte che i giocatori possono innescare durante specifici momenti della partita.

Capacità di Azione



Per innescare un'azione su una carta eroe, alleato o aggiunta, quella carta deve essere in gioco. In genere, i giocatori possono innescare le azioni tra ogni fase e tra i passi di ogni fase. Nell'Appendice I del Compendio delle Regole è possibile trovare uno schema che riassume nel dettaglio la sequenza del round, in cui sono indicati i momenti specifici in cui i giocatori possono risolvere le azioni.

Alcune capacità di azione sono precedute da una fase di gioco specifica, come per esempio "Azione di Impresa" o "Azione di Combattimento". Tali capacità indicano che un giocatore può innescare quell'azione solo durante la fase specificata.

Risposte

Una RISPOSTA è una capacità facoltativa presente sulle carte, che può essere innescata immediatamente dopo che una specifica condizione si è verificata durante la partita. Per esempio, ogni volta che un giocatore destina a un'impresa la carta eroe Aragorn, quel giocatore può innescare la capacità di risposta di quella carta, spendendo 1 risorsa dalla riserva delle risorse di quell'eroe per ripristinarlo.

Per innescare una risposta presente su una carta eroe, alleato o aggiunta, quella carta deve essere in gioco.

Capacità di Risposta

Risposta:



Parole Chiave

Una parola chiave rappresenta un'abbreviazione di un effetto di gioco o di una regola. Le parole chiave si trovano nella parte superiore del riquadro di testo delle carte. Quelle che seguono sono le regole per ogni parola chiave:

CONDANNA X

Se viene rivelata una carta incontro con la parola chiave Condanna X (durante il passo "Allestimento" della Fase di Impresa o durante la preparazione), ogni giocatore deve aumentare la propria Minaccia del valore "X".

DISTANZA

Un personaggio con la parola chiave Distanza può attaccare i nemici impegnati con altri giocatori.

Mentre un altro giocatore sta risolvendo gli attacchi del giocatore, qualsiasi giocatore può dichiarare 1 o più personaggi pronti con la parola chiave Distanza sotto il suo controllo come attaccanti. Quei personaggi vanno esauriti e devono soddisfare ogni altro requisito necessario per effettuare l'attacco.

PERMANENTE

La parola chiave Permanente compare su alcune carte beneficio e fardello, usate solo durante la Modalità Campagna (vedere a pagina 28). I giocatori riceveranno indicazione dalle carte campagna su quando aggiungere queste carte al gioco o alla riserva della campagna. Se un beneficio o un fardello con la parola chiave Permanente fa parte della riserva della campagna all'inizio di uno scenario, durante la preparazione quella carta deve essere assegnata al bersaglio che ha ottenuto quel beneficio o quel fardello. Le carte con Permanente non possono essere rimosse per alcuna ragione né dagli effetti delle carte giocatore né da quelli delle carte incontro.

LIMITATA

La parola chiave Limitata compare su alcune carte aggiunte. Un singolo personaggio non può avere più di 2 aggiunte con la parola chiave Limitata. Se un personaggio dovesse avere 3 aggiunte con la parola chiave Limitata, scartarne immediatamente 1.

SENTINELLA

Un giocatore può dichiarare un personaggio pronto con la parola chiave Sentinella sotto il suo controllo come difensore contro gli attacchi dei nemici effettuati contro un altro giocatore. Il personaggio difensore va esaurito e deve soddisfare ogni altro requisito necessario per difendere dall'attacco.

Parola Chiave

Sentinella.



IMPULSO

Quando viene rivelata una carta incontro con la parola chiave Impulso durante il passo "Allestimento" della Fase di Impresa o durante la preparazione, rivelare 1 carta aggiuntiva dal mazzo degli incontri. Se una carta ha sia la parola chiave Impulso che un effetto di rivelazione, risolvere la parola chiave Impulso immediatamente dopo aver risolto l'effetto di rivelazione.

VITTORIA X

Quando una carta con Vittoria X sta per essere collocata in una pila degli scarti, quella carta viene invece collocata in un'area fuori dal gioco chiamata **GALLERIA DELLE VITTORIE**. Le regole su come i punti vittoria influiscono sul punteggio si trovano nella sezione "Punteggio" a pagina 31.

Effetti di Obbligo

Un effetto di **OBBLIGO** è un effetto obbligatorio che si innesca al verificarsi di una specifica condizione (come, per esempio, un nemico che impegna un giocatore o la distribuzione di una carta ombra che non ha un effetto di ombra).

Effetto di Obbligo

Obbligo:



Dato che gli effetti di obbligo sono obbligatori, è importante che i giocatori tengano a mente le condizioni di gioco che possono innescare qualsiasi effetto di obbligo attualmente in gioco. I giocatori devono risolvere un effetto di obbligo ogni volta che si verifica la condizione innescante specificata da quell'effetto.

Gli effetti di rivelazione, ombra e viaggio, descritti nelle pagine precedenti del regolamento, rappresentano delle versioni di effetti di obbligo da risolvere durante delle situazioni di gioco comuni (come nel caso, per esempio, della rivelazione di una carta).

Capacità Costanti

Una capacità costante è una capacità obbligatoria che influenza continuamente il gioco finché la carta su cui è presente la capacità costante rimane in gioco. A differenza di azioni, risposte ed effetti di obbligo, le capacità costanti non sono indicate in grassetto.

Dato che le capacità costanti influenzano continuamente il gioco, è importante che i giocatori tengano sempre a mente quali capacità costanti sono in gioco in un dato momento. Per esempio, i giocatori devono ricordare che, se la carta luogo Ruscello Incantato è il luogo attivo, essi non possono pescare carte dai rispettivi mazzi.

Tratti

I tratti sono delle parole indicate in grassetto e corsivo nella parte superiore del riquadro di testo delle carte. I tratti non hanno alcun effetto di gioco intrinseco, ma alcuni effetti delle carte potrebbero fare riferimento ai tratti di una carta.

Tratti

Dúnedain. Nobile. Ramingo.



Carte Evento

Le carte evento forniscono ai giocatori delle azioni e delle risposte che essi possono giocare direttamente dalla propria mano.



Per giocare una carta evento, un giocatore spende un ammontare di risorse pari al costo di quella carta dalle riserve delle risorse dei suoi eroi. Come per giocare una carta alleato o aggiunta, il giocatore deve avere una corrispondenza di risorse quando paga il costo di una carta evento.

Dopo aver giocato una carta evento, il giocatore risolve immediatamente l'azione o la risposta su quella carta. Poi colloca quella carta nella propria pila degli scarti.

Carte Uniche

Alcune carte rappresentano personaggi, luoghi e oggetti specifici della Terra di Mezzo, con un nome proprio. Tali carte vengono definite **CARTE UNICHE** e sono identificate da un'icona  prima del loro nome. Un giocatore non può giocare una carta con lo stesso nome di una carta unica già in gioco. Un giocatore può, tuttavia, giocare una carta con lo stesso nome di una carta unica che è uscita dal gioco (per esempio, che si trova in una pila degli scarti).

Carte Neutrali

Le carte neutrali sono carte che non appartengono ad alcuna sfera di influenza. Per giocare una carta neutrale, un giocatore deve spendere un ammontare di risorse pari al suo costo, ma non è richiesta una corrispondenza di risorse.

Iniziare la Prima Partita

Qui terminano le regole necessarie per giocare la prima partita de *Il Signore degli Anelli: Il Gioco di Carte*. Si consiglia di giocare la prima partita usando lo scenario e i mazzi consigliati a pagina 5 di questo regolamento. Se dovessero sorgere dei dubbi nel corso del gioco è possibile consultare il Compendio delle Regole, che include informazioni dettagliate circa le meccaniche del gioco.

Dopo aver completato la prima partita, i giocatori possono leggere la sezione "Regole Avanzate" nella prossima pagina di questo regolamento per scoprire come comporre dei mazzi personalizzati ed esplorare gli altri scenari del gioco.



Regole Avanzate

Questa sezione contiene le regole avanzate che i giocatori devono conoscere per comporre dei mazzi personalizzati e giocare gli scenari rimanenti del gioco.

Carte Obiettivo

Le carte obiettivo sono un tipo di carta incontro inclusa in alcuni scenari. Le carte obiettivo possono rappresentare oggetti, alleati o traguardi specifici di uno scenario, che gli eroi potrebbero dover scoprire e usare nel corso dell'avventura stessa.

Quando viene rivelata una carta obiettivo durante la Fase di Impresa, quella carta viene collocata nell'area di allestimento come qualsiasi altra carta incontro. In genere, i giocatori devono **RECLAMARE** le carte obiettivo per poter progredire nello scenario. Per farlo, i giocatori devono solitamente pagare un costo e/o sconfiggere un'altra carta incontro per poter spostare quella carta obiettivo nell'area di gioco di un giocatore o assegnarla a un eroe. Le carte obiettivo presenti nel set base descrivono come possono essere reclamate dai giocatori.

Protetta

Su alcune carte obiettivo compare la parola chiave Protetta. Dopo che una carta obiettivo con la parola chiave Protetta è stata rivelata e collocata nell'area di allestimento, rivelare la carta successiva dal mazzo degli incontri e assegnarla a quell'obiettivo. Un giocatore non può reclamare una carta obiettivo finché vi sono carte incontro assegnate a essa.

I giocatori risolvono le carte incontro assegnate alle carte obiettivo nei modi seguenti:

- **Nemico:** La carta nemico rimane assegnata all'obiettivo finché non viene distrutta (o esce dal gioco per l'effetto di una carta).
- **Luogo:** La carta luogo rimane assegnata all'obiettivo finché non lascia il gioco come luogo esplorato (o per l'effetto di una carta).
- **Sventura:** La carta sventura viene risolta normalmente e alla carta obiettivo non viene assegnata alcuna carta.
- **Obiettivo:** Le carte obiettivo non possono essere assegnate ad altre carte obiettivo. Se la carta rivelata che sta per essere assegnata a una carta obiettivo è un altro obiettivo, usare la carta successiva del mazzo degli incontri per soddisfare l'effetto della parola chiave Protetta della prima carta obiettivo, e poi risolvere la parola chiave Protetta della seconda carta.



Panoramica degli Scenari

Questo set base include tre scenari, introdotti in questa sezione assieme alla lista dei set di incontri necessari per comporre il mazzo degli incontri di ciascuno di essi.

ATTRAVERSO BOSCO ATRO

Livello di Difficoltà = 1

Bosco Atro è ormai da tempo un luogo pericoloso, e di recente le pattuglie di Re Thranduil hanno scoperto degli inquietanti segni di una minaccia imminente nei pressi di Dol Guldur: le tenebre stanno radunando le loro forze. È necessario formare una compagnia di eroi che porti un messaggio attraverso Bosco Atro, oltre l'Anduin e fino a Lórien, per informare Dama Galadriel del pericolo imminente.

Il mazzo degli incontri di “Attraverso Bosco Atro” è composto da tutte le carte dei seguenti set di incontri: Attraverso Bosco Atro, Ragni di Bosco Atro e Orchi di Dol Guldur. Questi set sono indicati dalle icone seguenti:



VIAGGIO LUNGO L'ANDUIN

Livello di Difficoltà = 4

Sopravvissuti ai pericoli di Bosco Atro, proseguite il vostro viaggio lungo le rive del Fiume Anduin portando con voi un tetto messaggio da recapitare a Lórien: un pericolo incombe nelle terre meridionali della foresta tenebrosa.

Il mazzo degli incontri di “Viaggio Lungo l'Anduin” è composto da tutte le carte dei seguenti set di incontri: Viaggio Lungo l'Anduin, Sguardo di Sauron, Orchi di Dol Guldur e Terre Selvagge. Questi set sono indicati dalle icone seguenti:



FUGA DA DOL GULDUR

Livello di Difficoltà = 7

Mentre perlustrava i dintorni di Dol Guldur su richiesta di Dama Galadriel, un vostro compagno è stato catturato dalle forze del Necromante; trascinato in un sotterraneo sotto il colle, ora attende di essere interrogato. Consapevoli che il suo tempo è ormai agli sgoccioli, decidete di lanciaarvi in un disperato salvataggio.

Il mazzo degli 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 Orchi di Dol Guldur. Questi set sono indicati dalle icone seguenti:



Modalità di Difficoltà

Il Signore degli Anelli: Il Gioco di Carte è un gioco pensato sia per i giocatori neofiti che per quelli più esperti. Per adeguarsi ai differenti stili di gioco, è possibile scegliere tra due diverse modalità di difficoltà: **FACILE** e **STANDARD**. Queste modalità offrono ai giocatori un metodo rapido per regolare la difficoltà del gioco, mettendo in scena il tipo di sfida più adatto ai loro gusti. In aggiunta alle modalità di difficoltà, i giocatori possono aggiungere a entrambe le modalità il calcolo del punteggio, che permette di regolare con precisione ancora maggiore la difficoltà di gioco.

Modalità Facile

La modalità facile è ideale per i nuovi giocatori e per chi preferisce gli aspetti del gioco più propriamente narrativi e collaborativi rispetto alla sfida offerta. Per giocare uno scenario in modalità facile, svolgere i passi seguenti durante la preparazione di ogni scenario:

1. Aggiungere 1 risorsa alla riserva delle risorse di ogni eroe.
2. Rimuovere dal mazzo degli incontri ogni carta la cui icona set di incontri abbia una cornice dorata.



Modalità Standard

Per giocare uno scenario in modalità standard, seguire le normali regole di preparazione di quello scenario.

Composizione del Mazzo

Buona parte della profondità e del divertimento de *Il Signore degli Anelli: Il Gioco di Carte* viene dalla possibilità di ideare e comporre i propri mazzi personalizzati, usando le carte di questo set base insieme a quelle degli altri prodotti di questa linea.

Durante la composizione del mazzo i giocatori devono rispettare le regole seguenti:

- Un mazzo deve contenere un minimo di 50 carte.
- Un mazzo non può includere più di 3 copie di una carta con lo stesso nome.

Rispettando queste linee guida, è possibile includere nel mazzo una qualsiasi combinazione di alleati, aggiunte ed eventi.

Ogni giocatore inizia la partita con 3 carte eroe. Quando si gioca con più persone, occorre ricordare che più giocatori non possono selezionare il medesimo eroe; inoltre, gli alleati unici non possono entrare in gioco se è già presente in gioco una carta eroe con lo stesso nome. A tal proposito, i giocatori dovrebbero confrontarsi prima dell'inizio di ogni partita, per assicurarsi che non ci sia alcun conflitto nei loro mazzi.

Consigli e Suggerimenti per la Composizione del Mazzo

Durante il processo di composizione del mazzo, è importante che un giocatore ragioni su come intenda pagare le carte che vuole includere nel mazzo stesso. L'idea di utilizzare i tre eroi più potenti a disposizione è allettante, ma vale la pena iniziare ogni partita con una Minaccia iniziale così elevata? Allo stesso modo, un mazzo pieno di carte dal costo elevato, i cui effetti potrebbero sembrare incredibili a prima vista, avrebbe bisogno di molto tempo per accumulare le risorse necessarie a giocare quelle carte, e questo renderebbe quantomeno problematico affrontare i numerosi assalti dei nemici. Un giocatore dovrebbe inoltre assicurarsi che tutte le carte incluse nel mazzo appartengano a una sfera corrispondente ad almeno una delle icone risorsa dei suoi eroi, in modo da non trovarsi con delle carte in mano che non ha modo di giocare.

Ogni sfera di influenza ha uno stile distintivo, di cui i giocatori possono avvantaggiarsi quando compongono un mazzo incentrato su di essa. Per esempio, un mazzo potrebbe ruotare attorno alla sfera Tattica per supportare gli eroi con un incredibile assortimento di armi e armature, e renderli quindi pronti ad affrontare faccia a faccia i nemici che emergeranno dal mazzo degli

incontri. Man mano che la riserva delle carte aumenterà con l'uscita di nuovi prodotti, ognuno dei quattro mazzi introduttivi di questo set base potrà essere sviluppato in un mazzo standard perfettamente giocabile.

È inoltre possibile focalizzarsi su più sfere di influenza durante la composizione del mazzo. Per esempio, un mazzo incentrato sulle sfere Animo e Sapienza può concentrarsi sulla sopravvivenza e avere numerosi effetti che curano i punti ferita e riducono la Minaccia. Il trucco nel comporre un mazzo che includa più sfere è saper gestire le risorse: avere il tipo giusto di risorsa disponibile nel momento giusto diventa più difficile quando un mazzo è costruito intorno a carte che appartengono a due o tre sfere diverse.

Un altro approccio utile nella composizione del mazzo è quello di sfruttare la coesione tra gli effetti delle carte che ruotano attorno a un singolo tratto. Per esempio, se un giocatore vuole giocare con un mazzo che include carte di tre sfere diverse, potrebbe essere utile usare le carte *Nano* di ciascuna sfera per trarre vantaggio dalle sinergie e dalle interazioni tra quelle carte.

Mazzi Precostruiti

Per aiutare i giocatori a esplorare le emozionanti possibilità dietro la composizione di un mazzo, questa pagina include due liste precostruite a doppia sfera di influenza con cui è possibile cimentarsi. Per la prima partita, si raccomanda di utilizzare i mazzi introduttivi di pagina 5. Una volta che si è preso confidenza con il regolamento, si consiglia di affrontare uno scenario con questi mazzi a doppia sfera di influenza.

Questi due mazzi sono stati creati per essere complementari tra di loro e sono particolarmente adatti per una partita a uno o due giocatori. Per una partita in solitario si consiglia di usare il mazzo Autorità e Animo, che eccelle nel mettere in gioco alleati e contribuisce alle imprese con un'elevata Forza di Volontà. In una partita a due giocatori, usare anche il mazzo Sapienza e Tattica per pescare carte e gestire al meglio il combattimento.

Mazzo Autorità e Animo

Eroi

Aragorn
Théodred
Éowyn

Alleati

Gandalf x3
Faramir x2
Guardia della Cittadella x3
Sterminaorchi dei Lungobarbi x2
Arciere dell'Argentaroggia x2
Esploratore di Acquanëve x3
Figlio di Arnor x2
Guida di Lórien x2
Inseguitore del Nord x2
Tuc Vagabondo x3

Eventi

Ferma Risolutezza x2
Attacco Furtivo x3
Sacrificio Valoroso x3
Prova di Volontà x3
Tomba Nanica x2
Ergiti e Combatti x2
Concilio dei Galadhrim x2

Aggiunte

Pietra di Celebrian x3
Sovrintendente di Gondor x2
Coraggio Inaspettato x3



Mazzo Sapienza e Tattica

Eroi

Beravor
Denethor
Legolas

Alleati

Gandalf x3
Gléowine x3
Henamarth Cantodifume x3
Figlia del Nimrodel x3
Fabbro di Erebor x3
Minatore dei Colli Ferrosi x3
Lanciere di Gondor x3
Brandiascia Veterano x3

Eventi

Astuzia di Radagast x3
Sentieri Segreti x3
Maestria con la Lama x3
Finta x3
Colpo Rapido x3

Aggiunte

Trappola a Rete x2
Protetto da Lórien x3
Corno di Gondor x3
Lama di Gondolin x3

Modalità Campagna

La Modalità Campagna rappresenta un'emozionante modalità di gioco alternativa per *Il Signore degli Anelli: Il Gioco di Carte* che combina tutti gli scenari del set base in un'unica, epica avventura! Per giocare in Modalità Campagna, i giocatori affrontano ogni scenario in ordine e progrediscono con lo scenario successivo solo dopo aver sconfitto quello attuale. Se i giocatori perdono uno scenario non incorrono in alcuna penalità, ma dovranno giocarlo nuovamente e sconfiggerlo prima di poter progredire con lo scenario successivo.

Diario della Campagna

Durante una campagna, il risultato di ogni scenario può influire sull'esito di quello successivo, e le decisioni compiute durante ogni avventura possono influenzare quelle future. Il Diario della Campagna viene utilizzato per tenere traccia del percorso e dell'andamento dell'intera campagna.

Alla fine di ogni scenario, i giocatori annotano i loro risultati inserendo tutte le informazioni importanti all'interno del Diario della Campagna (alle pagine 32 e 33). È possibile scaricare una copia in pdf del Diario della Campagna dal sito www.asmodee.it.

Al momento di preparare lo scenario successivo in Modalità Campagna, i giocatori fanno riferimento al Diario della Campagna per assicurarsi di usare tutte le carte corrette.

La Compagnia degli Eroi

Quando giocano in Modalità Campagna, i giocatori annotano i nomi dei loro eroi nel Diario della Campagna all'inizio del primo scenario. Se un eroe si trova nella pila degli scarti di un giocatore alla fine di una partita, il nome di quell'eroe viene aggiunto alla lista degli eroi caduti nel Diario della Campagna. Un eroe il cui nome compare nella lista degli eroi caduti non può più essere usato da alcun giocatore per affrontare gli scenari successivi di quella campagna.

Giocando in Modalità Campagna, i giocatori possono cambiare le carte dei loro mazzi tra una partita e l'altra, ma devono usare gli stessi eroi per tutti gli scenari, con due eccezioni:

- Se un eroe si trova nella pila degli scarti del suo controllore alla fine di uno scenario, il nome di quell'eroe viene aggiunto alla lista degli eroi caduti e il suo controllore può scegliere un nuovo eroe durante la preparazione della partita successiva. Il nuovo eroe viene annotato nel Diario della Campagna e ogni giocatore subisce una penalità permanente di +1 alla Minaccia iniziale per il resto della campagna.
- Se un giocatore vuole cambiare un eroe che controlla con un eroe con un nome diverso tra uno scenario e l'altro, quel giocatore può sostituire 1 eroe che controlla con 1 nuovo eroe durante la preparazione della partita successiva. Il nuovo eroe viene annotato nel Diario della Campagna e ogni giocatore subisce una penalità permanente di +1 alla Minaccia iniziale per il resto della campagna.

Se un giocatore deve sostituire un eroe caduto ma non ci sono eroi disponibili nella collezione dei giocatori, quel giocatore subisce invece una penalità permanente di +1 alla Minaccia iniziale, rimuove quell'eroe dalla lista degli eroi caduti e continua a giocare con esso.



Tipi di Carte Aggiuntivi

Esistono tre tipi di carte aggiuntivi usati solo in Modalità Campagna: carte campagna, benefici e fardelli. Questi tipi di carte sono descritti a seguire.

Carte Campagna

Una carta campagna è un tipo di carta che serve a collocare uno scenario all'interno di una campagna più vasta. Durante la preparazione di uno scenario in Modalità Campagna, collocare la carta campagna di quello scenario accanto al mazzo dell'impresa e seguire qualsiasi istruzione aggiuntiva di preparazione presente su di essa. Dopo aver sconfitto uno scenario, seguire qualsiasi istruzione di risoluzione presente sul retro della carta campagna, aggiornando conseguentemente il Diario della Campagna.

Benefici

I benefici sono carte giocatore (o occasionalmente carte incontro) che si guadagnano durante uno scenario in Modalità Campagna. Queste carte rappresentano le conseguenze positive delle scelte dei giocatori e dei risultati che hanno ottenuto nel corso di una campagna. A meno che uno scenario non specifichi diversamente, i giocatori non possono includere queste carte in un mazzo o in una partita finché non le hanno guadagnate.

Fardelli

I fardelli sono carte incontro (o occasionalmente carte giocatore) che si guadagnano durante uno scenario in Modalità Campagna e che vengono poi inserite all'interno del mazzo degli incontri. Piuttosto che un'icona set di incontri, i fardelli hanno un'icona set di fardelli che indica il set al quale ogni carta appartiene. Dato che i fardelli non appartengono ad alcun set di incontri, non sono inclusi nel mazzo degli incontri finché i giocatori non ricevono l'istruzione di farlo.

Riserva della Campagna

La lista di benefici e fardelli che i giocatori ottengono durante una campagna è chiamata "riserva della campagna". Dopo aver sconfitto uno scenario e averne annotato il risultato nel Diario della Campagna, annotare tutti i benefici e/o i fardelli guadagnati nella sezione "Riserva della Campagna" del Diario della Campagna.

Quando i giocatori guadagnano una carta beneficio o fardello, annotano il nome di quella carta nella riserva della campagna. Se una carta ha la parola chiave Permanente, i giocatori annotano a quale eroe è assegnata nella sezione "Note" del Diario della Campagna.

Durante la preparazione degli scenari successivi della campagna, le carte beneficio e fardello elencate nella riserva della campagna vengono aggiunte alla partita nei modi seguenti:

- I benefici con il retro delle carte giocatore possono essere aggiunti al mazzo di un giocatore. Queste carte non contano al fine del raggiungimento del numero minimo di carte di un mazzo.
- I fardelli con il retro delle carte giocatore devono essere aggiunti al mazzo di un giocatore. Queste carte non contano al fine del raggiungimento del numero minimo di carte di un mazzo.
- Se un beneficio o un fardello con la parola chiave Permanente è stato annotato in assegnazione a un eroe specifico, quella carta deve essere assegnata all'eroe specificato all'inizio della partita.
- Se un beneficio o un fardello ha il retro delle carte incontro, quella carta deve essere mescolata nel mazzo degli incontri durante la preparazione della partita.

Se un eroe è nella lista degli eroi caduti, tutti i benefici e i fardelli con la parola chiave Permanente che erano assegnati a quell'eroe vengono rimossi dalla riserva della campagna.



Carte Campagna



Benefici



Fardelli

Riepilogo della Preparazione della Campagna

Durante la preparazione di una partita nel corso di una campagna, seguire questo riepilogo per essere sicuri di tenere conto di tutti gli elementi di gioco relativi alla campagna:

1. Verificare che ogni giocatore stia usando gli eroi elencati nel Diario della Campagna. (Se è la prima partita della campagna, ogni giocatore annota il proprio nome e quello dei suoi eroi nel Diario della Campagna.)
2. Assicurarsi che nessuno degli eroi sia tra gli eroi caduti. Se l'eroe di un giocatore è indicato tra quelli caduti, quel giocatore deve scegliere un nuovo eroe. Rimuovere dal Diario della Campagna ogni beneficio e fardello con Permanente che era assegnato a quell'eroe caduto.
3. Se uno o più giocatori vogliono cambiare eroi volontariamente, annotare i nuovi eroi nel Diario della Campagna e aggiungere 1 alla sezione "Penalità alla Minaccia" del Diario della Campagna per ogni eroe cambiato.
4. Applicare la penalità alla Minaccia. Ogni giocatore regola la propria Minaccia iniziale, aggiungendo al proprio totale l'ammontare indicato nella sezione "Penalità alla Minaccia" del Diario della Campagna.
5. Assegnare i benefici e i fardelli con la parola chiave Permanente elencati nella riserva della campagna agli eroi specificati.
6. Verificare le carte con Preparazione. Collocare nell'area di gioco ogni beneficio e fardello con la parola chiave Preparazione.
7. Preparare i mazzi dei giocatori. Mescolare ogni carta giocatore beneficio o fardello elencata nella riserva della campagna nei mazzi dei giocatori appropriati.
8. Preparare il mazzo degli incontri. Mescolare ogni carta incontro beneficio o fardello elencata nella riserva della campagna nel mazzo degli incontri.

Modalità Campagna Difficile

La Modalità Campagna Difficile è una versione alternativa della Modalità Campagna per i giocatori che desiderano una sfida più impegnativa. Durante una campagna difficile, i giocatori non ripristinano i punti ferita dei loro eroi tra uno scenario e l'altro. Alla fine di ogni scenario, annotare l'ammontare di segnalini danno presente su ogni eroe nella sezione "Note" del Diario della Campagna. Poi, durante la preparazione dello scenario successivo della campagna, collocare un numero di segnalini danno su ogni eroe controllato pari al numero indicato nella sezione "Note" del Diario della Campagna. Ogni giocatore può scegliere di curare questi danni iniziali a uno o più eroi che controlla al costo di una penalità permanente di +1 alla propria Minaccia iniziale per ogni eroe curato in questo modo.

Conclusione della Campagna

Ogni campagna è un'esperienza a sé. I benefici, i fardelli e ogni altra modifica guadagnata nel corso di una campagna non vengono trasferiti nelle altre partite o campagne, a meno che la capacità di una carta non specifichi diversamente (come nel caso dell'effetto di risoluzione della carta campagna Fuga da Dol Guldur).

Punteggio

I giocatori che amano affrontare più volte gli stessi scenari possono usare questo sistema di calcolo del punteggio per misurare il successo di ogni partita.

Se i giocatori vincono la partita, determinano il loro punteggio nel modo seguente:

1. **Determinare il Punteggio Iniziale:** Sommare i valori seguenti per determinare il punteggio iniziale.
 - La Minaccia finale di ogni giocatore.
 - Il Costo di Minaccia di ogni eroe distrutto.
 - L'ammontare di danni presente su ogni eroe sopravvissuto.
2. **Sommare la Penalità dei Round:** Aggiungere 10 per ogni round di gioco completato.
3. **Sottrarre i Punti Vittoria:** Sottrarre il totale di punti vittoria che i giocatori hanno acquisito nel corso dello scenario dal totale dei punti sommati finora. Il risultato è il punteggio finale dei giocatori.

Questo sistema di punteggio premia un punteggio basso. Calcolare il punteggio è un metodo utile per valutare l'efficacia di un mazzo o di un gruppo di giocatori nel corso del tempo, o per confrontare mazzi diversi che hanno completato lo stesso scenario. I giocatori possono usare la tabella del punteggio di pagina 34 per calcolare il loro totale.

GALLERIA DELLE VITTORIE

Alcune carte nemico o luogo conferiscono ai giocatori dei punti vittoria quando escono dal gioco. Le carte che conferiscono punti vittoria presentano la parola chiave Vittoria X nell'angolo in basso a destra del riquadro di testo.

Quando una carta con la parola chiave Vittoria X esce dal gioco, viene collocata nella galleria delle vittorie. Le carte nella galleria delle vittorie vengono usate per determinare il punteggio finale al termine della partita.



Quando viene distrutto, Capotribù Ufthak conferisce ai giocatori 4 punti vittoria.

Punti Vittoria

DIARIO DELLA CAMPAGNA

Giocatore 1

Giocatore 2

Giocatore 3

Giocatore 4

--	--	--	--

Eroi

Eroi Caduti

Penalità alla Minaccia

--	--

Note

--

Nome dello Scenario

Numero di Giocatori

Nome del Giocatore	Minaccia Finale	Costo di Minaccia di Ogni Eroe Morto	Segnalini Danno sugli Eroi Rimanenti	Totale Parziale del Giocatore
	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>

Note

Numero di Round (X):



Totale Parziale dei Giocatori

- Punti Vittoria Guadagnati

+ 10 Punti per Round = Punteggio Finale del Gruppo

Nome dello Scenario

Numero di Giocatori

Nome del Giocatore	Minaccia Finale	Costo di Minaccia di Ogni Eroe Morto	Segnalini Danno sugli Eroi Rimanenti	Totale Parziale del Giocatore
	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>

Note

Numero di Round (X):



Totale Parziale dei Giocatori

- Punti Vittoria Guadagnati

+ 10 Punti per Round = Punteggio Finale del Gruppo

Nome dello Scenario

Numero di Giocatori

Nome del Giocatore	Minaccia Finale	Costo di Minaccia di Ogni Eroe Morto	Segnalini Danno sugli Eroi Rimanenti	Totale Parziale del Giocatore
	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>

Note

Numero di Round (X):



Totale Parziale dei Giocatori

- Punti Vittoria Guadagnati

+ 10 Punti per Round = Punteggio Finale del Gruppo

Riconoscimenti

Riconoscimenti del Gioco Originale

Design e Sviluppo del Gioco: Nate French

Produzione: Mike David

Revisione: Kevin Tomczyk

Correzione Bozze: Patricia Meredith e Mark Pollard

Progetto Grafico: Kevin Childress

Progetto Grafico Aggiuntivo: Brian Schomburg, Andrew Navaro e Michael Silsby

Illustrazione di Copertina: Daryl Mandryk

Direzione Artistica: Zoë Robinson

Supervisione Illustrazioni: Kyle Hough

Sviluppo Contenuto Creativo: Jason Walden

Capo Design FFG: Corey Konieczka

Capo Produzione FFG: Michael Hurley

Responsabile Produzione: Eric Knight

Editore: Christian T. Petersen

Un ringraziamento speciale a Joe Mandragona, Rebecca Hanson, Fredrica Drotos e Sam Benson della Middle-earth Enterprises per la pazienza e il supporto. E un ringraziamento anche alla fantastica squadra di playtester: 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. E a chiunque abbia provato una versione preliminare del gioco alla GenCon 2010. Grazie, grazie, grazie.

Riconoscimenti dell'Edizione Aggiornata

Sviluppo Aggiuntivo: Caleb Grace con Ian Martin e Jeremy Zwirn

Produzione: Jason Walden

Revisione: Adam Baker

Correzione Bozze: Mark Pollard e Stephen Redman con Lori Redman

Responsabile Giochi di Carte: Jim Cartwright

Progetto Grafico: Nathan Carnahan

Coordinamento Progetto Grafico: Joseph D. Olson

Responsabile Progetto Grafico: Christopher Hosch

Illustrazione di Copertina: Anders Finér

Direzione Artistica: Deborah Garcia

Responsabile Direzione Artistica: Tony Bradt

Specialista Garanzia di Qualità: Zach Tewalthomas

Coordinamento Licenze: Zach Holmes

Responsabile Licenze: Sherry Anisi

Responsabili Produzione: Justin Anger e Tim Najmolhoda

Direzione Creativa Visiva: Brian Schomburg

Responsabile Progetto Senior: John Franz-Wichlacz

Game Designer Esecutivo: Nate French

Direzione Studio: Chris Gerber

Asmodee Italia

Traduzione: Bertrand Fucas

Revisione: Luca Baboni, Lorenzo Fanelli e Fabio Severino

Correzione Bozze: Sara Conato

Adattamento Grafico: Mario Brunelli

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

Playtester

Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Malachi Gardner e Michael Joyce



TM/® & © 2021 Fantasy Flight Games. Terra di Mezzo, Il Signore degli Anelli e i personaggi, gli eventi, gli oggetti e i luoghi in esso contenuti sono TM o ® di Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises e sono usati su licenza da Fantasy Flight Games. Gamegenic e il logo Gamegenic sono TM e © di Gamegenic GmbH, Germania. Tutti i diritti sono riservati ai relativi proprietari. Fantasy Flight Games ha sede al 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. *Il Signore degli Anelli: Il Gioco di Carte* è un gioco distribuito in Italia da Asmodee Italia Srl, Viale della Resistenza 58, 42018 San Martino in Rio (RE), Italia - www.asmodee.it. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati.

Consultazione Rapida

Questa pagina contiene una panoramica di facile consultazione dei concetti base del gioco, oltre che della struttura dei turni.

Panoramica del Round

Ogni round di gioco è composto dalle sette fasi seguenti:

1. **Fase di Risorsa**
 - a. Riscuotere Risorse
 - b. Pescare Carte
2. **Fase di Pianificazione**
3. **Fase di Impresa**
 - a. Destinare i Personaggi
 - b. Allestimento
 - c. Risoluzione dell'Impresa
4. **Fase di Viaggio**
5. **Fase di Incontro**
 - a. Impegno Facoltativo
 - b. Verifiche di Impegno
6. **Fase di Combattimento**
 - a. Distribuire le Carte Ombra
 - b. Risolvere gli Attacchi dei Nemici
 - c. Risolvere gli Attacchi dei Giocatori
7. **Fase di Ristoro**
 - a. Ripristinare le Carte
 - b. Aumentare la Minaccia
 - c. Passare il Segnalino Primo Giocatore



Parole Chiave

Per le regole complete sulle parole chiave, consultare il Compendio delle Regole.

Condanna X: Se viene rivelata una carta incontro con la parola chiave Condanna X, ogni giocatore deve aumentare la propria Minaccia del valore "X" indicato.

Distanza: Un personaggio con la parola chiave Distanza può attaccare i nemici impegnati con altri giocatori.

Impulso: Se viene rivelata una carta incontro con la parola chiave Impulso, rivelare 1 carta aggiuntiva dal mazzo degli incontri (dopo aver risolto l'effetto di rivelazione della carta precedente, se essa lo possedeva).

Limitata: Un personaggio non può avere più di 2 aggiunte con la parola chiave Limitata.

Protetta: Dopo che una carta obiettivo con la parola chiave Protetta viene rivelata e collocata nell'area di allestimento, rivelare la carta successiva dal mazzo degli incontri e assegnarla a quell'obiettivo. Un giocatore non può reclamare una carta obiettivo finché vi sono carte incontro assegnate a essa.

Sentinella: Un giocatore può dichiarare un personaggio con la parola chiave Sentinella come difensore contro gli attacchi dei nemici effettuati contro un altro giocatore.

Caratteristiche di Personaggi e Nemici

Forza di Volontà	
Forza di Attacco	
Forza di Difesa	
Forza di Minaccia	

Sfere di Influenza

Animo		
Autorità		
Sapienza		
Tattica		