

*Nota dell'editore:
Questo gioco utilizza
la versione originale
inglese dei nomi dei
personaggi e dei luoghi.*

IL SIGNORE DEGLI ANELLI DUEL FOR MIDDLE-EARTH™



*Guarda il
video tutorial!*

*Giocherete nei panni della Compagnia dell'Anello per difendere le razze libere e distruggere l'Unico Anello?
Oppure vestirete i panni di Sauron e inseguirete Frodo e Sam schierando le vostre orde
alle porte delle città nemiche? Il destino della Terra di Mezzo è nelle vostre mani!*

PANORAMICA E OBIETTIVO

Il gioco si svolge in 3 capitoli successivi, che procedono in modo simile.
Nel loro turno, i giocatori rafforzano le proprie Abilità, accumulano tesori, estendono la loro presenza nella Terra di Mezzo, raccogliendo il sostegno delle Razze o avanzano nell'Impresa dell'Anello.

Il giocatore che soddisfa una delle 3 condizioni di vittoria vince immediatamente la partita:

- * Completare l'Impresa dell'Anello
- * Raccogliere il sostegno di 6 Razze diverse
- * Conquistare la Terra di Mezzo

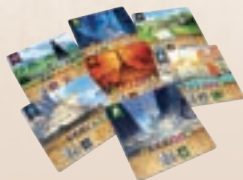
COMPONENTI

Carte Capitolo



×69

Tessere Punto di Interesse



×7

Plancia Centrale



×1

Tracciato Impresa dell'Anello



in 4 elementi

Monete



×30

Segnalini Alleanza



×18 (3 per Razza)

Unità e Fortezze della Compagnia



×15

×7

Unità e Fortezze di Sauron



×15

×7

Scheda Riassuntiva



×1

Regolamento



×1



Simboli per daltonici

Per venire incontro a tutti i tipi di daltonismo, a ogni colore delle carte utilizzato nel gioco corrisponde un simbolo:

◆ Grigio

● Giallo

■ Blu

▲ Verde

✕ Rosso

★ Viola



PREPARAZIONE



① Scegliere, o determinare casualmente, chi giocherà nei panni della Compagnia e chi in quelli di Sauron. Collocare davanti a sé le rispettive **pedine Unità e Fortezza**.

② Collocare la **plancia centrale** tra i giocatori, accanto all'area di gioco centrale.

③ Sulla plancia centrale, collocare **2 Unità Compagnia** su Arnor e **2 Unità Sauron** su Mordor.

④ Assemblare il **tracciato Impresa dell'Anello** come mostrato nello schema a destra e collocarlo sotto la plancia centrale.



⑤ Il giocatore Compagnia prende **3 Monete**, mentre il giocatore Sauron prende **2 Monete**. Poi creare una **riserva** con le Monete rimanenti.

⑥ Ordinare i **segnalini Alleanza** in base al dorso, in modo da ottenere una pila per ogni Razza. Mescolare le pile separatamente e collocarle a faccia in giù sopra la plancia centrale, negli appositi incavi.

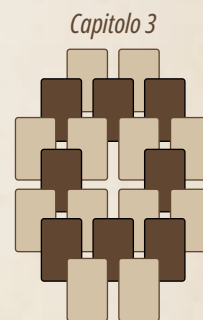
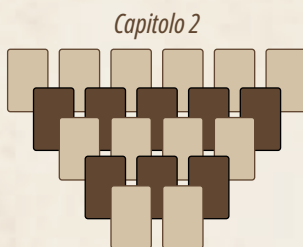
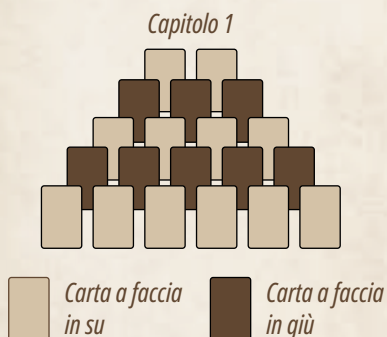
⑦ Mescolare le **tessere Punto di Interesse** e collocarne a faccia in su 3 sul tavolo. Impilare a faccia in giù le tessere rimanenti.

⑧ Suddividere le **carte Capitolo** in 3 mazzi in base al loro dorso **P** (1), **R** (2) e **Q** (3), quindi mescolare ogni mazzo separatamente.

PANORAMICA DEL CAPITOLO

Preparazione di un capitolo

All'inizio di ogni capitolo (1, 2 e infine 3), collocare le carte del capitolo corrispondente **nell'area di gioco centrale**, seguendo lo schema riportato qui sotto (vedi promemoria sui lati della scatola). Dal momento che alcune carte vengono collocate a faccia in su e altre a faccia in giù, è bene prestare la massima attenzione. Collocare a faccia in giù negli scarti le 3 carte rimanenti.



Panoramica del turno

Il giocatore Sauron inizia la partita, poi i giocatori **si alternano** fino alla fine della partita. Nel proprio turno, si può **prendere 1 carta Capitolo** oppure **1 tessera Punto di Interesse**.

A. Prendere 1 carta Capitolo

Scegliere 1 carta **disponibile**, ovvero non parzialmente coperta da altre carte, dall'area di gioco centrale. Quindi, giocarla davanti a sé **oppure** scartarla.



GIOCARE LA CARTA DAVANTI A SÉ

Pagare l'eventuale costo della carta (vedi pagina 4) e collocarla nella propria area di gioco. Si può immediatamente beneficiare del suo effetto (vedi pagina 5).

Nota: Impilare le carte davanti a sé per colore, assicurandosi di poterle vedere gli effetti.

SCARTARE LA CARTA

Collocare a faccia in giù la carta negli scarti e prendere dalla riserva un ammontare di Monete pari al capitolo attuale:

- ★ Capitolo 1: 1 Moneta
- ★ Capitolo 2: 2 Monete
- ★ Capitolo 3: 3 Monete

Infine, terminare il turno rivelando eventuali carte che sono ora disponibili.

B. Prendere 1 tessera Punto di Interesse

Scegliere 1 delle tessere a faccia in su. Pagarne il costo (vedi pagina 4) e collocarla nella propria area di gioco.

Il giocatore colloca immediatamente 1 pedina Fortezza nella regione corrispondente della plancia centrale e beneficia degli altri suoi effetti (vedi Scheda Riassuntiva).

Infine, terminare il proprio turno senza rivelare una nuova tessera.

Fine del capitolo

Un capitolo finisce **quando viene presa la sua ultima carta**.

Preparare le carte del capitolo successivo secondo lo schema corrispondente e rivelare nuove tessere Punto di Interesse finché non ne sono presenti 3 a faccia in su (se possibile).

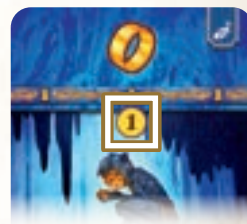
Poi continuare la partita come di consueto.

Nota: Poiché i giocatori si alternano, il giocatore che termina un capitolo non inizia il successivo, a meno che non stia utilizzando l'effetto "Svolgi 1 altro turno" (vedi Scheda Riassuntiva).

COSTI DELLE CARTE E DELLE TESSERE

Monete

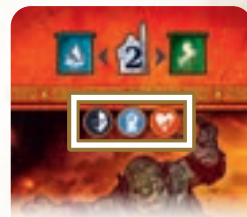
Per essere giocate, alcune carte hanno un costo in Monete da pagare alla riserva.



Abilità

Per essere giocate, le tessere e la maggior parte delle carte richiedono al giocatore la presenza di una o più Abilità (vedi pagina 5) nella propria area di gioco.

Se le abilità richieste non sono presenti, è possibile pagare **1 Moneta** alla riserva per ogni simbolo **Abilità mancante**.



Note:

- Nel proprio turno, non c'è limite al numero di Abilità che si possono pagare alla riserva.
- Se una carta non ha costo non richiede Abilità nè Monete, quindi può essere giocata gratuitamente.



Le tessere Punto di Interesse hanno un costo aggiuntivo in Monete pari al **numero delle proprie pedine Fortezza** presenti sulla plancia centrale. Pertanto, il costo aggiuntivo della propria prima tessera è di 0 Monete.



Concatenazione

A partire dal capitolo 2, alcune carte possono essere giocate gratuitamente grazie al loro **simbolo concatenazione**.

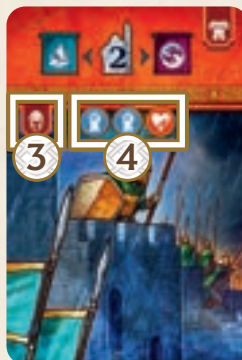
Se nella propria area di gioco è presente una carta con un simbolo corrispondente nell'angolo in alto a destra, si può giocare la carta gratuitamente, senza possedere le Abilità richieste.

Nota: Se non si possiede il simbolo concatenazione corrispondente, è possibile giocare normalmente una carta pagando il suo costo in Abilità e/o Monete.

Esempio:




Nel capitolo 1, giochi questa carta gratuitamente ①. In aggiunta al suo effetto (vedi pagina 5), possiede un simbolo concatenazione ②.



Nel capitolo 2, puoi giocare questa carta gratuitamente dato che possiedi il simbolo concatenazione corrispondente ③ su una delle tue carte giocate. Altrimenti, dovresti possedere le Abilità richieste (o pagare 1 Moneta per ogni simbolo Abilità mancante) ④.

EFFETTI DI CARTE E TESSERE

Le **carte Grigie**  forniscono Abilità che permettono di giocare altre carte e tessere nella propria area di gioco. Si guadagna **1 Abilità per ogni simbolo** mostrato. Ogni simbolo può essere utilizzato solo **una volta per turno**, in ognuno dei propri turni.



Espediente



Forza



Coraggio




Sapienza



Guida




Quando più Abilità sono separate da /, è possibile utilizzarne solo **una** per turno (a scelta).

Le **carte Gialle**  forniscono immediatamente Monete che è possibile spendere per giocare altre carte e tessere nella propria area di gioco.




Prendere dalla riserva l'ammontare di Monete indicato nel simbolo.

Le **carte Blu**  permettono di avanzare immediatamente sul tracciato Impresa dell'Anello.



Muovere il proprio personaggio lungo il tracciato Impresa dell'Anello di 1 casella per ogni simbolo Anello.

Le **carte Verdi**  rappresentano le Razze della Terra di Mezzo con cui ci si può alleare.



Elfi



Ent



Hobbit




Umani

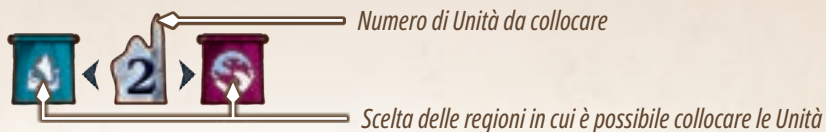


Nani



Maghi

Le **carte Rosse**  permettono di collocare immediatamente Unità nelle regioni della Terra di Mezzo (vedi pagina 7). Scegliere **1 delle 2 regioni** mostrate dagli standardi e collocare **tutte le Unità** nella regione scelta.



Le **carte Viola**  (disponibili solo nel capitolo 3) permettono di completare immediatamente varie operazioni.



Muovere 1 propria Unità in una regione adiacente.



Il proprio avversario perde 1 Moneta.



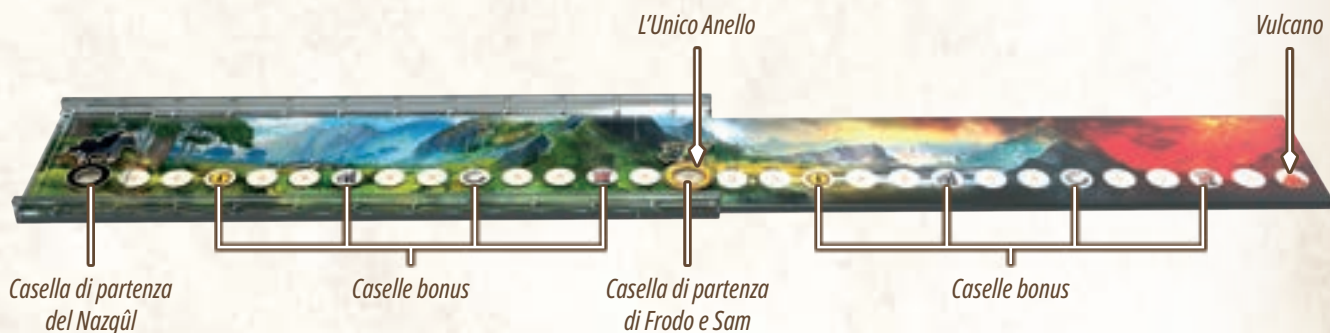
Rimuovere 1 Unità nemica da una regione qualsiasi.

Le **tessere Punto di Interesse** permettono di collocare immediatamente Fortezze nelle regioni della Terra di Mezzo (vedi pagina 7) e di beneficiare di effetti unici (vedi Scheda Riassuntiva).



Regione in cui è possibile collocare una Fortezza

IMPRESA DELL'ANELLO



Quando si avanza sul tracciato Impresa dell'Anello, si sposta il proprio personaggio (*Frodo e Sam* per la Compagnia o *il Nazgûl* per Sauron) da una casella all'altra.

Quando si **raggiunge** o si **supera** una casella Bonus, si può beneficiare immediatamente del suo effetto (*vedi Scheda Riassuntiva*).

Nota: Il componente che rappresenta il Nazgûl è collocato su quello che rappresenta Frodo e Sam. Pertanto, quando Frodo e Sam si muovono, si muove automaticamente anche il Nazgûl. In altre parole, la distanza tra i personaggi potrà solo diminuire, mai aumentare.



Esempio: Come giocatore Compagnia, giochi una carta Blu con 2 Anelli (1), che ti permette di muovere Frodo e Sam di 2 caselle (2). Superando una casella Bonus (3), benefici del suo effetto (in questo caso, prendi 1 Moneta dalla riserva).

ALLEANZE CON LE RAZZE

Durante la partita, è possibile stringere alleanze con le Razze della Terra di Mezzo. Per farlo, giocare nella propria area di gioco **carte Verdi** con simboli Razza uguali o diversi, in base alle seguenti condizioni:

2 SIMBOLI RAZZA UGUALI

Non appena il giocatore ha 2 simboli Razza uguali, prende 2 segnalini Alleanza dalla cima della pila di quella Razza e **li rivela**.

Ne sceglie 1 da collocare davanti a sé; ora può beneficiare del suo effetto (*vedi Scheda Riassuntiva*). Rimette a faccia in giù l'altro segnalino in **cima** alla sua pila.

3 SIMBOLI RAZZA DIVERSI

Una volta per partita, quando il giocatore ha 3 simboli Razza diversi, prende 1 segnalino Alleanza dalla cima di ciascuna pila di quelle 3 Razze e **li rivela**.

Ne sceglie 1 da collocare davanti a sé; ora può beneficiare del suo effetto (*vedi la Scheda Riassuntiva*). Rimette a faccia in giù gli altri 2 segnalini in **cima** alle rispettive pile.

Note:

- Un singolo simbolo Razza può essere utilizzato per soddisfare entrambe le condizioni (2 simboli uguali e 3 simboli diversi).
- Rivelare i segnalini a entrambi i giocatori. Non ci sono informazioni nascoste.

CONQUISTA DELLA TERRA DI MEZZO



Quando si collocano o si muovono 1 o più Unità, sono possibili due situazioni:

- ✦ **Se non sono presenti Unità nemiche:** non succede nulla.
- ✦ **Se sono presenti 1 o più Unità nemiche:** si innesca un **conflitto**. Ogni giocatore rimuove 1 sua Unità e la ricolloca davanti a sé. Ripetere questa operazione finché almeno un giocatore non termina le sue Unità nella regione.

Nota: Una Fortezza nemica non innesca conflitti e non impedisce di collocare le proprie Unità nella sua regione. Pertanto, è possibile che entrambi i giocatori siano presenti nella stessa regione.

Quando si completano più movimenti, è possibile muovere la stessa Unità più volte o suddividere il movimento tra più Unità. Per ogni movimento, muovere 1 Unità in una regione adiacente (con un collegamento). È necessario completare ogni movimento in modo indipendente, risolvendo uno alla volta eventuali conflitti innescati.



Esempio: Giochi una carta Viola che fornisce 3 movimenti ①. Il primo permette di muovere 1 Unità da Enedwaith a Rohan ②. Poiché è presente 1 Unità nemica, inneschi un conflitto e ogni giocatore rimuove la propria Unità. Utilizzi quindi il secondo e il terzo movimento per inviare un'altra Unità da Enedwaith a Mordor, passando da Rohan ③.

FINE DELLA PARTITA

Esistono 3 condizioni di vittoria immediata:

Impresa dell'Anello

Per la Compagnia: se Frodo e Sam **raggiungono il vulcano**, distruggono l'Unico Anello e il giocatore vince immediatamente la partita.

Per Sauron: se i Nazgûl **catturano Frodo e Sam**, si impadroniscono dell'Unico Anello e il giocatore vince immediatamente la partita.

Sostegno delle Razze

Se un giocatore raccoglie **6 simboli Razza diversi** sulle proprie **carte Verdi**, è riuscito a raccogliere il sostegno di un numero sufficiente di Razze della Terra di Mezzo e vince immediatamente la partita.

Nota: Il simbolo dell'Aquila, presente su 1 gettone Alleanza, è un simbolo Razza aggiuntivo che conta come 1 dei 6 simboli richiesti per la vittoria Sostegno delle Razze.

Conquista della Terra di Mezzo

Se un giocatore è **presente in tutte e 7 le regioni** (con 1 Fortezza e/o almeno 1 Unità), ha conquistato la Terra di Mezzo e vince immediatamente la partita.

Se nessuna di queste 3 condizioni di vittoria viene raggiunta entro la fine del capitolo 3, il giocatore che è **presente nel maggior numero di regioni** della Terra di Mezzo (con 1 Fortezza e/o almeno 1 Unità) vince la partita. In caso di parità, la vittoria è condivisa.



RICONOSCIMENTI

Designer: **Antoine Bauz** e **Bruno Cathala** • Illustratore: **Vincent Dutrait**

Riconoscimenti e ringraziamenti speciali: www.rprod.com/en/duel-for-middle-earth/credits

© MIDDLE-EARTH ENTERPRISES, LLC. ALL RIGHTS RESERVED.

© REPOS PRODUCTION 2024. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles – Belgio • www.rprod.com

La Terra di Mezzo, Il Signore degli Anelli, i personaggi, gli eventi, gli oggetti e i luoghi in essi contenuti sono TM di Middle-earth Enterprises, LLC e utilizzati su licenza da Asmodee North America, Inc. e Repos Production.

Gamegenic and the Gamegenic logo are ® and © Gamegenic GmbH, Germany.

Il contenuto di questo prodotto può essere utilizzato esclusivamente per intrattenimento privato.

