



IL SIGNORE DEGLI ANELLI

La Compagnia dell'Anello™ Trick-Taking Game

La *Compagnia dell'Anello Trick-Taking Game* è un gioco di carte cooperativo da 1 a 4 giocatori che ripercorre la prima parte della saga classica di J.R.R. Tolkien attraverso 18 capitoli.

Che cos'è un trick-taking game? Il trick-taking game (letteralmente, "gioco di prese") è un insieme di regole utilizzato in molti giochi di carte classici, come Briscola o Bridge. Una presa si costituisce quando ogni giocatore gioca una carta dalla sua mano al centro del tavolo; uno dei giocatori vince la presa e prende quelle carte.

Che cos'è un gioco cooperativo? In un gioco cooperativo, i giocatori devono lavorare assieme per raggiungere l'obiettivo di ciascuno e vincere o perdere come gruppo.

Che cos'è un capitolo? I capitoli sono gli scenari che compongono la storia della *Compagnia dell'Anello*. Stabiliscono i personaggi che i giocatori devono usare, le regole speciali e gli obiettivi da raggiungere per vincere e avanzare nella storia. Possono essere giocati in qualsiasi ordine, ma si consiglia di giocarli in sequenza.

Contenuto



Carta Capitolo 1



4 Carte Personaggio



37 Carte del
Mazzo Principale



5 Segnalini in Legno

- 1 Segnalino Anello
- 4 Segnalini Stella



6 Carte di Riferimento



Carte Capitolo 2-18
(96 carte in un preciso
ordine suddivise in
2 sezione sigillate)

Tipi di Carte

Carte del Mazzo Principale



Valore

Seme

Composizione del mazzo principale:

-  Colline 1-8
-  Montagne 1-8
-  Foreste 1-8
-  Ombre 1-8
-  Anelli 1-5

Carte Personaggio



Nome

Descrizione

◆ Obiettivo del Personaggio

🔨 Azione di Preparazione

Carte Capitolo

Numero e Titolo

Personaggi Usati in Questo Capitolo

(* indica che è obbligatorio scegliere quel personaggio)



Condizione di Vittoria

Preparazione Capitolo 1

- 1 Prendere la carta capitolo 1 “Una Festa a Lungo Attesa” e collocarla a faccia in su al centro del tavolo assieme alle carte personaggio in essa elencate.



- 2 Collocare 1 segnalino stella accanto a ogni personaggio con un * dopo il nome sulla carta capitolo.



- 3 Mescolare le carte del mazzo principale e distribuirne 1 a faccia in su a fianco della carta capitolo: questa carta è chiamata **carta esule**. Se la carta esule è l'1 di Anelli, distribuirne un'altra al suo posto e rimescolare l'1 di Anelli nel mazzo.



- 4 Distribuire il resto delle carte del mazzo principale ai giocatori in base al loro numero (i giocatori possono guardare le proprie carte, ma devono tenerle nascoste).

- **2 giocatori: 12 carte a testa** (vedere pagina 20)
- **3 giocatori: 12 carte a testa**
- **4 giocatori: 9 carte a testa**



- 5 Il giocatore a cui è stato distribuito l'1 di Anelli lo conserva nella propria mano, poi prende Frodo e il segnalino anello con il lato "Anelli Non Può Guidare" a faccia in su. Assicurarsi di utilizzare il lato corretto della carta Frodo in base al numero di giocatori (3 o 4 giocatori).



- 6 Partendo dal giocatore alla sinistra di Frodo, ogni giocatore sceglie a turno 1 carta personaggio. Tutti i personaggi contrassegnati dal segnalino stella, come ad esempio Bilbo, devono essere scelti in questo round, ma non è detto che debba essere il primo giocatore a farlo. **Quando tutti i giocatori hanno scelto un personaggio, rimuovere i segnalini stella.**
Suggerimento: quando si scelgono le carte personaggio, si consiglia di osservare attentamente le carte nella propria mano per decidere quale obiettivo del personaggio sia maggiormente sinergico con le proprie carte.
- 7 Partendo dal giocatore alla sinistra di Frodo, ogni giocatore con un personaggio che ha un'azione di preparazione (indicata dall'icona ) la effettua.

“Scambiare” (o **“scambio”**) significa che il personaggio attivo passa a faccia in giù 1 carta a uno dei personaggi indicati. Il personaggio che la riceve guarda la carta che gli è stata passata, la aggiunge alla sua mano, poi passa a sua volta a faccia in giù 1 carta al personaggio attivo (può essere la stessa carta).

Tutti i personaggi non presenti in un determinato round non possono partecipare a uno scambio (come Merry o Sam indicati sulla carta di Pipino). Frodo non può scambiare l'1 di Anelli.

- 8 La partita può iniziare!



Prese

I giocatori hanno una mano di carte che rappresenta il mondo della Terra di Mezzo e l'influenza dell'Unico Anello su di esso. Sfruttando abilmente queste carte, essi collaborano per completare l'obiettivo di ogni personaggio e vincere la partita.

Ogni smazzata (ovvero la distribuzione delle carte del mazzo) è chiamata round, il quale è composto da una serie di prese. In una presa, ogni giocatore gioca una singola carta. Di seguito sono riportati ulteriori dettagli sui termini chiave, su come giocare le carte e su come determinare il vincitore di ogni presa.

Guidare: Il primo giocatore di una presa (chiamato "giocatore guida") gioca 1 qualsiasi carta dalla sua mano al centro del tavolo. Il seme di questa prima carta è il seme guida della presa (Colline, Montagne, Foreste, Ombre o Anelli). **Frodo guida la prima presa.**

Rispondere: I giocatori rimanenti, in senso orario a partire dal giocatore guida, devono giocare una carta del seme guida, se possono farlo. Questa procedura è nota come "rispondere al seme". Se un giocatore non può rispondere al seme, può giocare una qualsiasi carta dalla sua mano.

Vincere: Una volta che tutti i giocatori hanno giocato 1 carta nella presa, controllare il vincitore. Il giocatore che ha giocato la carta più alta del seme guida vince la presa: prende tutte le carte della presa, collocandole a faccia in giù di fronte a sé, e **guida la presa successiva.**

Esempio: Frodo guida con l'1 di Colline. Gandalf è il prossimo a giocare: ha in mano un 3 di Colline e un 6 di Colline e deve rispondere al seme. Gandalf sceglie di giocare il 3 di Colline. Bilbo non ha carte di Colline, quindi sceglie di giocare il 5 di Anelli. Gandalf si aggiudica quindi la presa e guida quella successiva, avendo giocato la carta più alta del seme guida di Colline (vedere diagramma sottostante).



Il Seme di Anelli

Il seme di Anelli, a differenza degli altri, è composto da 5 carte invece che 8 ed è soggetto ad alcune regole speciali.



Guidare con Anelli: I giocatori non possono guidare con una carta di Anelli fino a quando qualcuno non gioca una carta di Anelli in un'altra presa (perché un giocatore non aveva carte del seme guida e al suo posto ha giocato una carta di Anelli). Il segnalino anello inizia sul lato ① "Anelli Non Può Guidare" per rispecchiare questo meccanismo.



Dal momento in cui viene giocata una carta di Anelli, i giocatori possono guidare con carte di Anelli nelle prese successive. Girare il segnalino anello sul lato ② "Anelli Può Guidare".

Nell'improbabile caso in cui un giocatore guida abbia solo carte di Anelli, può guidare con carte di Anelli anche se nessun giocatore ha giocato il seme di Anelli in precedenza.

L'Unico Anello: L'1 di Anelli è la carta più potente del gioco. Quando un giocatore gioca l'1 di Anelli, può decidere di vincere la presa; se lo fa, vincerà la presa indipendentemente dalle carte che sono state giocate o saranno giocate in quella presa. Se decide di non vincere automaticamente la presa, considerare la carta come se fosse un normale 1 di Anelli. L'1 di Anelli deve seguire le normali regole che definiscono quando poter giocare una carta del seme di Anelli.

Importante: Solo l'1 di Anelli è in grado di vincere qualsiasi presa; le carte di Anelli con valori da 2 a 5 vincono o perdono una presa come qualsiasi altra carta.

Comunicare

I giocatori possono discutere solo di informazioni visibili a tutti durante la preparazione e la partita. Non possono commentare né mostrare le loro carte o le carte degli altri giocatori. Durante la preparazione i giocatori non possono parlare delle proprie preferenze relative ai personaggi, perché potrebbero rivelare informazioni aggiuntive. Tuttavia, durante la partita è consentito ricordare agli altri giocatori gli obiettivi e le regole speciali dei loro personaggi, il loro stato attuale rispetto al raggiungimento dei propri obiettivi o qualsiasi altra informazione nota a tutti i giocatori, come ad esempio le carte a faccia in su sul tavolo.

I giocatori devono conservare a faccia in giù le carte delle prese vinte, in modo da non confonderle con le carte in mano; come promemoria, è possibile conservare a faccia in su le carte vinte che riguardano l'obiettivo del proprio personaggio (per Frodo, ad esempio, le carte di Anelli), ma assicurandosi che non ci sia confusione su quali carte siano in mano e quali in gioco.

Obiettivi dei Personaggi

Ogni personaggio ha un obiettivo che deve essere completato durante il round dal giocatore che lo ha selezionato.

Contrassegnare gli obiettivi come completati: una volta soddisfatti i requisiti dell'obiettivo di un personaggio, se non è più possibile fallire quell'obiettivo, collocare su di esso un segnalino stella per ricordare agli altri giocatori che l'obiettivo è stato completato.

Fine anticipata: Se i giocatori completano tutti gli obiettivi dei loro personaggi (e non è più possibile fallire quegli obiettivi nel round in corso), è consentito terminare il round in anticipo per passare al capitolo successivo.

Al contrario, se ci si accorge che non sarà possibile in alcun modo completare l'obiettivo di un personaggio, è possibile anche in questo caso terminare il round in anticipo.



L'obiettivo di Pipino è completato, come indicato dal segnalino stella collocato su di esso.

fine del Round

Quando tutti i giocatori hanno giocato tutte le carte nella propria mano (tranne Gandalf, che avrà 1 carta rimanente in mano), il round termina.

Se in questo round tutti i giocatori hanno completato l'obiettivo del proprio personaggio, vincono e completano il capitolo. Mettere da parte la carta del capitolo attuale e prendere la carta del capitolo successivo dalla scatola, insieme a tutte le altre carte richieste. Se anche 1 solo giocatore non è riuscito a completare l'obiettivo del proprio personaggio, tutti i giocatori perdono. È possibile rigiocare il round e riprovare.

I capitoli del gioco sono molteplici ed è improbabile che si riesca a completarli tutti in una sola sessione di gioco. Utilizzare i nastri inclusi nella confezione per tenere traccia del punto in cui si è arrivati, in modo da poter continuare da dove il gioco è stato interrotto.

È il Momento di Giocare il Capitolo 1!



Regole Aggiuntive

I capitoli successivi sono molto simili al primo, ovvero hanno inizio con una carta capitolo che indica tutte le carte da utilizzare.

Come sempre si applica la regola d'oro: "Se il testo su una carta contraddice queste regole, seguire le regole sulla carta".

Nuovi Personaggi

Ogni nuovo capitolo introdurrà nuovi personaggi e nuove sfide. Alcuni personaggi dei capitoli precedenti rimarranno in gioco, altri se ne andranno e altri ancora faranno ritorno.



Minaccia

Il mazzo minaccia rappresenta i pericoli incombenti che aleggiano sulla Compagnia.



Comporre il mazzo minaccia mescolando a faccia in giù le carte minaccia numerate indicate sulla carta capitolo. Durante la preparazione, alcuni personaggi dovranno pescare o selezionare una carta minaccia dal mazzo minaccia; essa viene collocata a faccia in su accanto alla carta personaggio.

Nell'improbabile caso in cui la carta esule corrisponda sia al valore della carta minaccia che al seme richiesto dall'obiettivo di un personaggio, pescare una nuova carta minaccia.

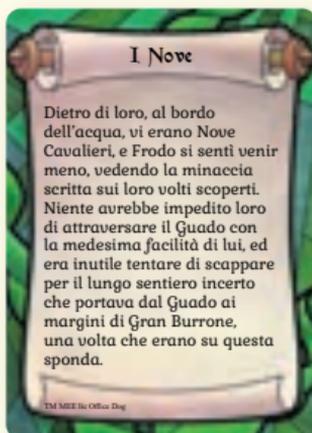
Esempio: Se la carta esule è il 3 di Colline e Sam pesca il Cavaliere Nero 3, pesca una nuova carta minaccia.



Alcuni capitoli hanno delle carte minaccia speciali che non vengono mescolate nel mazzo minaccia ma vengono assegnate a personaggi specifici, offrendo loro obiettivi o restrizioni aggiuntivi per quel round. Utilizzare queste carte minaccia solo quando specificato dalla carta capitolo.

Eventi e Regole Speciali

Alcuni capitoli includono delle carte evento che cambiano le regole del gioco: seguirne attentamente le istruzioni durante la preparazione e/o la partita. Consultare i Chiarimenti sui Capitoli (a pagina 14) in caso di dubbi sul funzionamento di un particolare evento o capitolo.



Doni

In alcuni capitoli verranno assegnati dei doni a personaggi specifici. Essi conferiscono a quei personaggi regole o vantaggi aggiuntivi durante la preparazione e/o la partita. Utilizzare queste carte dono solo quando specificato dalla carta capitolo; esse non permangono nei capitoli successivi.

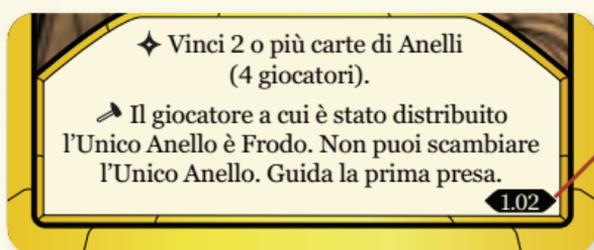


Assenza di Frodo

Se Frodo non fa parte del capitolo, il giocatore a cui è stato distribuito l'1 di Anelli sceglie per primo il personaggio, poi la selezione procede alla sua sinistra. Dopo che tutti i giocatori hanno scelto un personaggio, il giocatore con l'1 di Anelli effettua per primo la sua azione di preparazione. Il giocatore a cui viene distribuito l'1 di Anelli prende sempre il segnalino anello. Nelle azioni di preparazione dei personaggi è indicato quale tra essi guiderà la prima presa.

Riquadri Numerici

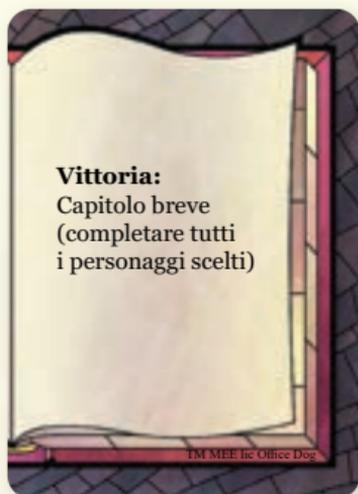
I riquadri numerici indicati nell'angolo in basso a destra delle carte sono utili se si vuole riportare la componentistica del gioco nell'ordine originale per poter rigiocare i capitoli. Il colore aiuta anche a trovare tutte le carte necessarie per giocare in modalità La Via Prosegue Senza Fine (vedere pagina 19).



Riquadro
Numerico

Condizioni di Vittoria

La carta capitolo indica la condizione di vittoria e la lunghezza del capitolo stesso (breve o lungo).



Capitolo Breve

“Completare tutti i personaggi scelti”: Se i giocatori completano gli obiettivi di tutti i personaggi scelti, vincono il capitolo e possono giocare quello successivo. In caso negativo, devono rigiocare il capitolo.



Capitolo Lungo

“Completare tutti i personaggi”: I capitoli lunghi sono giocati in più round. Quando i giocatori completano gli obiettivi di tutti i personaggi scelti, mettere da parte le rispettive carte personaggio.

Se i giocatori non hanno completato gli obiettivi di tutti i personaggi indicati nel capitolo, giocare un altro round dello stesso capitolo.

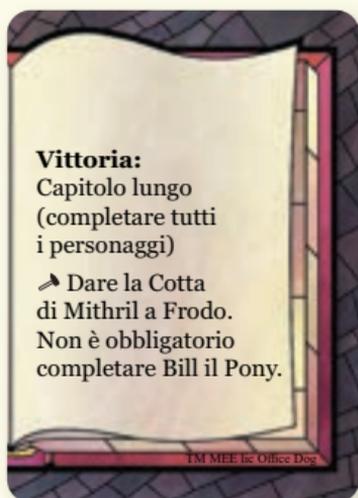
Alcuni capitoli indicheranno specifici personaggi i cui obiettivi non devono essere completati per vincere.

Per iniziare il round successivo, mescolare il mazzo principale e distribuire le carte come di consueto. I giocatori scelgono i personaggi e seguono la preparazione del round usando la stessa carta capitolo. Anche se non è necessario farlo, è possibile scegliere un personaggio il cui obiettivo sia già stato completato (a volte può essere un'opzione valida se si ritiene che la mano di carte di cui si dispone non sia ideale per completare alcuno dei personaggi non completati).

Utilizzare Frodo in ogni round, anche dopo averne completato l'obiettivo.

Se i giocatori completano tutti i personaggi indicati nel capitolo, vincono il capitolo stesso e possono passare a quello successivo.

Se per una qualsiasi ragione i giocatori falliscono uno degli obiettivi, perdono il capitolo e dovranno ricominciarlo. Rimane a discrezione dei giocatori decidere se rigiocare l'intero capitolo oppure mantenere come completati i personaggi i cui obiettivi erano già stati completati.



Chiarimenti sui Capitoli

Di seguito sono riportati alcuni dettagli aggiuntivi su capitoli e personaggi specifici:

Capitolo 1

Pipino completa sempre il suo obiettivo se vince 0 prese.

Capitolo 2

Se **Sam** pesca la carta Cavaliere Nero 3, deve vincere il 3 di Colline. **Merry** deve vincere esattamente 1 oppure 2 prese: un numero maggiore o inferiore porta al fallimento dell'obiettivo. Nota: **Bilbo** non viene utilizzato in questo capitolo.

Capitolo 3

Gildor non è obbligato a vincere l'ultima presa, è sufficiente che giochi una carta di Foreste.

Capitolo 4

Giocare fino a quando tutti i giocatori non hanno più carte; **Grassotto** non giocherà alcuna carta nelle ultime prese. Se **Grassotto** vince la presa con la sua ultima carta, il giocatore guida diventa quello alla sua sinistra.

Solitario: All'inizio della sua preparazione, distribuire a **Grassotto** 5 carte aggiuntive dal mazzo (per un totale di 9 carte in mano). Non distribuire a **Grassotto** alcuna carta dopo ogni presa.

Capitolo 5

Non c'è una penalità specifica per il fatto di perdere una carta contro il Vecchio Uomo Salice, ma ciò può impedire a un personaggio di completare il suo obiettivo. La carta Vecchio Uomo Salice 9 viene utilizzata solo in questo capitolo. In 3 giocatori a **Tom** rimarranno 2 carte in mano alla fine del round, mentre in 4 giocatori gliene rimarrà 1. Il Vecchio Uomo Salice perde in caso di pareggio.

Solitario: Dopo aver composto il mazzo Vecchia Foresta, effettuare la preparazione come di consueto per il solitario, tranne per il fatto che il mazzo di pesca utilizzato avrà solo 12 carte.

2 Giocatori: Utilizzare il seguente diagramma per la piramide:



Capitolo 6

Baccador deve vincere esattamente 3 prese consecutive (e nessun'altra presa oltre queste). **Baccador** tiene la propria mano a faccia in su per l'intero round e tutti i giocatori possono discuterne liberamente. **Tom** avrà 5 carte in mano alla fine del round. Non distribuire la carta esule in aggiunta alla preparazione dell'evento Nebbia sui Tumulilande.

Solitario: Durante la preparazione dell'evento Nebbia sui Tumulilande, rimuovere 5 carte dal mazzo (come in una partita a 4 giocatori), quindi effettuare la preparazione come di consueto per il solitario, tranne per il fatto che il mazzo di pesca utilizzato conterrà solo 16 carte. Durante la preparazione di **Baccador**, distribuirle 4 carte dal mazzo di pesca (in modo che **Baccador** abbia 8 carte in mano). Non riceverà altre carte nel corso del round.

2 Giocatori: Effettuare la preparazione seguendo lo schema del capitolo 5. Se alla piramide viene assegnata **Baccador**, girare a faccia in su le 5 carte a faccia in giù, ma esse rimarranno comunque parzialmente coperte. Se alla piramide viene assegnato **Tom**, le carte tumuli sono a faccia in su e non coprono alcuna carta.

Capitolo 7

Omorzo può vincere altre prese, ma deve vincere 1 delle ultime 3 per completare il suo obiettivo. Il **Signor Sottocolle** non è considerato **Frodo** ai fini di qualsiasi altra carta (ad esempio, **Sam** non può scambiare con il **Signor Sottocolle**). Il **Signor Sottocolle** può essere scelto da qualsiasi giocatore, non solo dal giocatore a cui è stato distribuito l'1 di Anelli. Se il Signor Sottocolle ha l'1 di Anelli, può scambiarlo.

Capitolo 8

Grampasso non deve vincere un numero di prese pari al valore della sua carta minaccia. Il Re Stregone e l'Alito Nero non vengono mescolati nel mazzo minaccia.

Capitolo 9

Tutti i personaggi riceveranno uno specifico Cavaliere Nero quando scelti. **Grampasso** può guardare la sua carta minaccia e quando completerà il suo obiettivo lo annuncerà agli altri giocatori. **Frodo** deve essere completato 1 sola volta. **Bill il Pony** passa 1 carta a Frodo e 1 a Sam nello stesso momento, non una alla volta. **Glorfindel** avrà 1 carta in mano alla fine del round. Durante il round in cui vengono usati sia **Glorfindel** che **Frodo**, è **Glorfindel** a guidare la prima presa.

Solitario: **Grampasso** non riceve la carta minaccia speciale Occultato.

Capitolo 10

Il mazzo minaccia dei Cavalieri Neri non sarà usato né in questo, né nei capitoli successivi. L'obiettivo di **Elrond** non sostituisce quello degli altri personaggi, ma si aggiunge a essi.

2 Giocatori: Durante la preparazione di **Elrond**, i giocatori umani scelgono le loro carte prima di accordarsi su quale delle 5 carte a faccia in su della piramide passare.

Capitolo 11

L'effetto del Corno di Gondor è obbligatorio. Se i semi di cui **Boromir** ha più carte nella sua mano sono più di uno, dichiara tutti i semi di cui ha più carte in mano. **Aragorn** non sceglie una carta minaccia durante la preparazione; egli usa invece **La Spada Che Fu Rotta**.

Solitario: Il Corno di Gondor non viene utilizzato.

Capitolo 12

L'1 di Anelli conta come 1 ai fini dell'evento Saruman. Una presa vinta da **Gwaihir**, **Ombromanto** o **Radagast** contenente più di 1 carta del rispettivo seme concorre al completamento del loro obiettivo (ma conta come 1 sola presa ai fini dell'obiettivo stesso). **Radagast** può scegliere qualsiasi carta durante la preparazione (anche una carta di Anelli), ed entrambe le carte scelte vengono messe da parte/giocate a faccia in su. **Radagast** stabilirebbe il seme guida della presa solo nel caso la guidasse comunque. **Ombromanto** può guardare la carta riposta sotto di lui in qualsiasi momento.

Capitolo 13

È possibile scegliere nuovamente un personaggio già completato, ma ciò potrebbe significare impiegare un round aggiuntivo per completare il capitolo.

Capitolo 14

Gli eventi Moria possono essere completati in qualsiasi ordine, tranne quello del Ponte, che deve essere completato per ultimo. Per terminare il capitolo è necessario completare ognuno dei 3 eventi Moria (l'evento Moria La Lunga Oscurità è l'unico che può essere completato più volte). Se un giocatore usa la Cotta di Mithril, l'evento Moria viene comunque considerato completato.

Solitario: Ignorare il testo di preparazione dell'evento Moria La Lunga Oscurità. Durante la preparazione dell'evento Ponte, effettuare la preparazione come di consueto per il solitario, tranne per il fatto che il mazzo di pesca utilizzato conterrà solo 12 carte.

2 Giocatori: Per l'evento Ponte, effettuare la preparazione seguendo lo schema del capitolo 5.

Capitolo 15

Gimli può vincere normalmente le prese, ma gli altri giocatori non possono vedere la carta da lui giocata fino alla fine della presa.

Solitario: Non utilizzare l'evento Bendato.

2 Giocatori: **Gimli** non può essere assegnato alla piramide.

Capitolo 16

Con 2 o 3 giocatori, **Sam** non viene utilizzato.

Solitario: Ignorare l'evento Specchio di Galadriel. Assegnare invece casualmente i personaggi a ogni mano (a parte Frodo).

2 Giocatori: Costruire la piramide normalmente, poi i due giocatori umani seguono vicendevolmente le istruzioni dell'evento Specchio di Galadriel.

Capitolo 17

Se i giocatori hanno familiarità con i giochi di prese, possono pensare alle carte di Fiumi come a delle briscole (che però perdono contro l'Unico Anello).

Solitario: Aggiungere le carte di Fiumi come se fosse una partita a 4 giocatori. Dopo aver distribuito le mani iniziali, il mazzo di pesca utilizzato avrà 28 carte.

2 Giocatori: Aggiungere a faccia in giù 2 carte in cima alla piramide, coperte dalla fila di 3 carte.

Capitolo 18

L'azione di preparazione di Meriadoc Brandibuck è attiva durante l'intera preparazione. Qualsiasi ripescaggio di carte deve essere effettuato nel turno del personaggio che lo effettua. In una partita a 3 giocatori, ci sarà 1 personaggio non scelto in ogni gruppo. La durata di questo capitolo è sempre di 2 round. Ai fini degli scambi, Sam, Merry e Pipino corrispondono rispettivamente a Samwise Gamgee, Meriadoc Brandibuck e Peregrino Tuc.





Tre Anelli ai Re degli Elfi sotto il cielo che risplende,
Sette ai Principi dei Nani nelle lor rocche di pietra,
Nove agli Uomini Mortali che la triste morte attende,
Uno per l'Oscuro Sire chiuso nella reggia tetra,
Nella Terra di Mordor, dove l'Ombra nera scende.
Un Anello per domarli, un Anello per trovarli,
Un Anello per ghermirli e nel buio incatenarli.
Nella Terra di Mordor, dove l'Ombra cupa scende.

La Via Prosegue Senza Fine...

Una volta terminati i capitoli, è possibile continuare a giocare utilizzando le carte con un riquadro numerico nero o dorato nell'angolo in basso a destra. Le carte con un riquadro numerico bianco non vengono utilizzate.

1.05

Riquadro
Numerico Nero

2.01

Riquadro
Numerico Bianco

3.44

Riquadro
Numerico Dorato

Utilizzare **Frodo** e **Gandalf**, così come le carte Minaccia 1-7, poi prendere casualmente le carte indicate nello schema sottostante in base al numero di giocatori.

2 o 3 Giocatori

- 4 carte personaggio con riquadro numerico dorato, di cui 1 casuale sul lato "Oppresso"
- 3 carte personaggio con riquadro numerico nero
- 1 carta dono
- 1 carta Cavaliere Nero speciale (con il retro rosso)

4 Giocatori o Solitario

- 5 carte personaggio con riquadro numerico dorato, di cui 1 casuale sul lato "Oppresso"
- 6 carte personaggio con riquadro numerico nero
- 1 carta dono
- 1 carta Cavaliere Nero speciale (con il retro rosso)

Per vincere è necessario completare gli obiettivi di tutti i personaggi, in modo simile alla condizione di vittoria "capitolo lungo" delle carte capitolo nella modalità storia, ma in 1 round andrà usata la carta Cavaliere Nero speciale. Dare casualmente la carta Cavaliere Nero speciale a un personaggio non Oppresso. Il Cavaliere Nero speciale "Occultato" deve essere dato a un personaggio che utilizzi una carta minaccia.

Il giocatore a cui è stato distribuito l'1 di Anelli deve prendere Frodo, che sarà usato in ogni round e guiderà sempre la prima presa (ignorare eventuali azioni di preparazione non di Frodo che indichino diversamente).

Tutte le interazioni con la carta esule sono facoltative. Se più personaggi interagiscono con la carta esule, i giocatori decidono assieme quale dei personaggi prende la carta, poiché ciò è particolarmente importante per alcuni personaggi come Tom Bombadil.

Regole per 2 Giocatori

La preparazione per 2 giocatori è simile a quella per 3 giocatori, con alcune eccezioni. Uno dei giocatori controlla una mano speciale rappresentata da una piramide di carte: questa piramide avrà una carta personaggio sulla sommità e fungerà da terzo giocatore nel round.

Preparazione: Distribuire le carte come in una partita a 3 giocatori e prendere una mano di 12 carte per costruire la piramide di carte seguendo lo schema sottostante. Distribuire 3 carte nella fila superiore (2 a faccia in su e 1 a faccia in giù), poi coprirle parzialmente con 4 carte per la fila centrale (tutte a faccia in giù), infine coprire parzialmente anche queste ultime con 5 carte per la fila inferiore (tutte a faccia in su).



Il giocatore a cui è stato distribuito l'1 di Anelli controllerà la piramide, scegliendone il personaggio durante la preparazione e giocandone le carte durante le prese.

Utilizzare il lato della carta Frodo per 3 giocatori.



Regole per 2 Giocatori – Continua

Se l'1 di Anelli viene distribuito alla piramide (ovvero se esso non è presente nelle mani degli altri giocatori), allora il personaggio della piramide sarà Frodo e la piramide sarà controllata dal giocatore alla sua destra.

La piramide può scambiare con altri personaggi ed essi possono scambiare con la piramide; tuttavia, a tal fine si utilizzano solo le carte non coperte della fila inferiore.

Se il personaggio assegnato alla piramide aggiunge carte alla propria mano durante la preparazione (ad esempio, Gandalf), queste vengono aggiunte a faccia in su a sinistra o a destra della fila inferiore, senza coprire alcuna carta.

Il giocatore che controlla la piramide può giocare solo le carte non coperte. La fila inferiore è l'unica sezione non coperta della piramide all'inizio del round. Le carte a faccia in giù della piramide vengono girate a faccia in su quando non ci sono altre carte che le coprono alla fine di una presa.

Solitario – Preparazione

1. Prendere una carta capitolo e le carte personaggio indicate su di essa e collocarle a faccia in su sul tavolo.
2. Collocare 1 segnalino stella accanto a ogni personaggio con un * dopo il nome sulla carta capitolo.
3. Mettere da parte la carta 1 di Anelli.
4. Mescolare le carte del mazzo principale e distribuirne 1 a faccia in su a fianco della carta capitolo: questa carta è chiamata carta esule.
5. Mescolare il mazzo principale e distribuire 3 mani a faccia in su di 4 carte ciascuna e 1 mano a faccia in su di 3 carte più l'1 di Anelli, per un totale di 4 mani. Le carte rimanenti formano il mazzo di pesca.
6. Alla mano con l'1 di Anelli viene assegnato Frodo (sul lato 3 giocatori) e il segnalino anello sul lato "Anelli Non Può Guidare".
7. Partendo dalla sinistra di Frodo, a ogni mano verrà assegnata una carta personaggio. Tutti i personaggi contrassegnati da un segnalino stella devono essere assegnati (rimuoverne il segnalino stella quando il personaggio viene assegnato).
8. Partendo dal personaggio alla sinistra di Frodo, ogni personaggio che ha un'azione di preparazione (indicata dall'icona ) la effettua. **È possibile effettuare 1 solo scambio per round.**

Solitario – Svolgimento

Ogni personaggio ha la propria mano, con la quale parteciperà nelle prese o le guiderà.

Dopo aver determinato il vincitore di una presa, se sono rimaste carte nel mazzo di pesca, distribuire a faccia in su 1 carta a ogni mano.

Il giocatore deve completare gli obiettivi di tutti e 4 i personaggi.

Al netto di queste variazioni, lo svolgimento del gioco non cambia rispetto alla normale modalità multiplayer.

Riconoscimenti

Design del Gioco:
Bryan Bornmueller

Illustrazioni:
Elaine Ryan,
Samuel Shimota

Progetto Grafico:
Blaise Sewell, Matt
Fantastic, Forever Stoked
Creative, Jay Hernishin,
Randy Delven

Direzione Creativa:
Brianna Woodward

Direzione Artistica:
Stephanie Cost

Produzione:
Guadalupe Gonzalez

Sviluppo:
Taylor Reiner

Revisione:
Dan Varrette

Testi:
Sara Galasso

Licensing:
Dana Cartwright,
Kaitlin Souza, Kira
Hartke, Ariel Didier

Team Office Dog:
Brianna Woodward,
Bryan Bornmueller,
Guadalupe Gonzalez,
Jay Hernishin,
Luke Peterschmidt,
Toby the Office Dog

**Ringraziamenti
Speciali:** Justin Anger,
Emily Frenchik, Michael
Blomberg, *The Prancing
Pony Podcast*, Kevin
Ellenbrug, Steve Kimball

Playtester:

Aaron, Adam Gemmer, Addison Park, Alex Babakitis, Alex Marineau, Alma Gonzalez, Amy Souza, Ben Kearns, Bill Altig, Brian Lenz, Caleb Grace, Caleb Sohigian, Candice Harris, Cardner Babakitis, Carol LaGrow, Chaeha Im, Chris Cepil, Chris Smolen, Corey Coleman, Corey Kallison, Dan Hansen, Dan Vieu, Daniel Newman, Daniel Wahlen, David Gordan, DJ Kennel, Emmy Caldwell, Henry Cardboard, Ian Cross, Jacob Gerstel, Jaffer Batica, Jake Stanley, Jason Levine, Jeff Sorenson, Jerry Hasegawa, Jess Loeb, Jessica Cox, JL Reid, Jon Bruton, Jon Cox, Jordan Martin, Jordan Sayyah, Karin Schleicher, Kathleen Spehar, Kay King, Kenny Cobble, Kristin Lee, Lindsey Ridler, Lisa Hasegawa, Mary Hou, Mathieu Albert, Matt Fonda, Matt Saddoris, Mike Mullns, Nguyen Won, Nicolas Murray Husted, Paul Butler, Paul Willenbring, Preston Wing, Rick Hou, Sean Ross, Shae Marineau, Shea Satterlee, Shreesh Bhat, Stefan Brunelle, Steve Ellis, Steven Ungaro, Tam Myaing, Tanner Simmons, Taylor Hall, Thomas Gallecier, Thomas Provoost, Tila Maceira-Klever, Tim Eisner, Tim Rose, Travis Severance, Ty James, Ursula Murray Husted

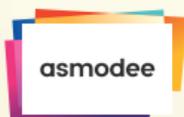
Asmodee Italia

Traduzione:
Andrea De Pietri

Revisione:
Luca Baboni

Adattamento Grafico:
Mario Brunelli

Direzione Editoriale:
Massimo Bianchini



Riferimento Rapido

Di seguito viene presentata una breve panoramica del gioco.

- *La Compagnia dell'Anello Trick-Taking Game* è un classico gioco di prese in cui si deve rispondere al seme. I giocatori devono rispondere al seme guida, se possono farlo, e la presa sarà vinta dalla carta giocata di valore più alto del seme guida.
- Il giocatore che guida la presa può giocare una qualsiasi carta che non appartenga al seme di Anelli (vedere sotto).
- Il seme di Anelli è speciale per 3 ragioni:
 - Questo seme è composto da valori che vanno da 1 a 5, a differenza degli altri semi che sono composti da valori che vanno da 1 a 8.
 - Il giocatore guida non può guidare con il seme di Anelli a meno che non abbia in mano solo carte di Anelli o a meno che qualcuno non abbia giocato una carta di Anelli in una presa precedente perché non possedeva carte del seme guida.
 - La carta 1 di Anelli è in grado di vincere qualsiasi presa (come una classica briscola). L'1 di Anelli può anche essere giocato come una carta normale, non di briscola. Le carte di Anelli 2-5 non sono briscole e rappresentano pertanto un normale seme.
- Il round termina quando i giocatori hanno giocato tutte le proprie carte. Alcuni personaggi potrebbero avere delle carte in mano rimanenti alla fine del round (per esempio, Gandalf).
- Per vincere il round, tutti i giocatori devono completare gli obiettivi dei propri personaggi entro la fine del round stesso.
- I giocatori non possono commentare né mostrare le carte che hanno in mano.

© 2025 Middle-earth Enterprises, LLC. © 2025 Office Dog. The Fellowship of the Ring, The Lord of the Rings, and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of Middle-earth Enterprises, LLC under license to Office Dog. Office Dog, 1995 County Road B2 West, Roseville, MN 55113, USA, 1-651-639-1905.

Office Dog and Office Dog logo are TM of Office Dog. All Rights Reserved. Actual components may vary from those shown. *La Compagnia dell'Anello Trick-Taking Game* 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.