



IL SIGNORE DEGLI ANELLI™ II DESTINO  
della COMPAGNIA™

UN GIOCO DI MATT LEACOCK



MIDDLE-EARTH™  
ENTERPRISES

# PANORAMICA

Nelle vesti dei membri della Compagnia e degli alleati che si sono erti in loro soccorso, dovrete intraprendere un viaggio pericoloso che salverà o condannerà la Terra di Mezzo. Ogni giocatore controlla 2 personaggi e tutti dovranno collaborare assieme prestando le loro capacità uniche per proteggere Frodo, scampare all'onnivedente Occhio di Sauron e ai suoi pericolosi Nazgûl, nonché sconfiggere le truppe nemiche quando invadono dei luoghi chiave. Infine, Frodo deve gettare l'Unico Anello nelle fiamme del Monte Fato per salvare i Popoli Liberi dalla disperazione e dalla distruzione.

## INDICE E CONTENUTO

<b>Caratteristiche del Tabellone</b> . . . . .	<b>3</b>	<b>3. Pescare le Carte Ombra</b> . . . . .	<b>16</b>
<b>Preparazione</b> . . . . .	<b>4</b>	Avanzare . . . . .	16
<b>Concetti Base</b> . . . . .	<b>9</b>	Rinforzare . . . . .	18
<b>Svolgimento del Gioco</b> . . . . .	<b>10</b>	Carte Ombra Speciali . . . . .	19
<b>1. Svolgere le Azioni</b> . . . . .	<b>10</b>	<b>Vittoria e Sconfitta</b> . . . . .	<b>19</b>
Viaggiare . . . . .	10	Completare gli Obiettivi . . . . .	19
Compagnia . . . . .	12	Perdere Speranza . . . . .	19
Preparare . . . . .	12	Ottenere Speranza . . . . .	19
Radunare . . . . .	13	<b>Chiarimenti</b> . . . . .	<b>20</b>
Attaccare . . . . .	13	<b>Prossima Partita</b> . . . . .	<b>21</b>
Conquistare . . . . .	14	<b>Scenari Suggestiti</b> . . . . .	<b>21</b>
<b>2. Pescare 2 Carte Giocatore</b> . . . . .	<b>15</b>	<b>Partita in Solitario</b> . . . . .	<b>22</b>
Carte Oscuramento dei Cieli . . . . .	15	<b>Riconoscimenti</b> . . . . .	<b>23</b>

### 74 CARTE GIOCATORE



48 Carte Regione



14 Carte Evento



12 Carte Oscuramento dei Cieli



24 Carte Obiettivo



10 Carte Consultazione (2 per giocatore)



13 Carte Personaggio



13 Pedine Personaggio



9 Miniature Nazgûl



50 Carte Ombra



1 Tabellone



3 Dadi Combattimento



7 Dadi Ricerca



48 Truppe Ombra



35 Truppe Amiche (8 Naniche, 9 Elfiche, 8 Rohirrim, 10 Gondor)



6 Segnalini Rifugio / Roccaforte Ombra



1 Segnalino Occhio di Sauron



1 Segnalino Livello di Minaccia



1 Segnalino Modalità in Solitario



1 Segnalino Speranza



36 Segnalini Simbolo



Torre Tiradadi di Barad-dûr

# CARATTERISTICHE DEL TABELLONE



Tracciato Speranza

Mazzo dell'ombra:  
caselle Pescare,  
Risolvere e Scartare

Luogo Radunare  
(contrassegnato da  
[symbols])

Luogo Roccaforte  
Ombra

Luogo Ombra

Mazzo dei Giocatori:  
caselle Pescare  
e Scartare

# PREPARAZIONE

**1. Collocare il Tabellone:** Collocare il tabellone al centro del tavolo.

**2. Collocare i Segnalini sui Tracciati:** Collocare il segnalino livello di minaccia sul tracciato livello di minaccia e il segnalino speranza sul tracciato speranza. Devono essere entrambi posizionati sulla casella che contiene un puntino sul tracciato corrispondente.

**3. Creare il Mazzo dell'Ombra:** Collocare le 2 carte ombra speciali (con le illustrazioni di Sauron e Saruman) nella pila degli scarti dell'ombra.

Dopodiché, mescolare le carte ombra rimanenti e impilarle a faccia in giù sul tabellone per formare il mazzo dell'ombra.

**Nota:** Le carte ombra hanno 2 retri diversi. Mescolarle tutte assieme per formare il mazzo dell'ombra.

**4. Collocare le Truppe di Partenza, l'Occhio di Sauron e i Nazgûl:**

**Nota:** I simboli truppa piccoli nei luoghi colorati mostrano le posizioni di partenza delle truppe. Le icone al di sotto dei nomi delle regioni mostrano le posizioni di partenza dell'Occhio di Sauron e dei Nazgûl.

**Aggiungere 3 truppe Nani (grigie) nei luoghi:**

- 1 1 sugli Ered Luin
- 2 1 a Erebor
- 3 1 sui Colli Ferrosi

**Aggiungere 4 truppe Elfiche (verdi) nei luoghi:**

- 4 1 ai Porti Grigi
- 5 1 a Gran Burrone
- 6 1 a Lórien
- 7 1 nel Reame Boscoso

**Aggiungere 3 truppe Rohirrim (marroni) nei luoghi di Rohan:**

- 8 1 al Fosso di Helm
- 9 1 a Edoras
- 10 1 nell'Estemnet

**Aggiungere 5 truppe Gondor (blu) nei luoghi di Gondor:**

- 11 2 a Minas Tirith
- 12 2 a Dol Amroth
- 13 1 a Pelargir





Collocare nella riserva le truppe amiche rimanenti divise per tipo. **C**

*Nota*

Una volta terminato di posizionare le truppe amiche, nella riserva rimarranno 5 truppe amiche di ogni esercito.

 **Aggiungere 18 truppe ombra (rosse) nei luoghi rossi:**

- 14** 1 nel Dunland
- 15** 1 a Isengard
- 16** 2 a Moria
- 17** 1 a Dol Guldur
- 18** 3 nel Rhûn
- 19** 2 a Minas Morgul
- 20** 2 a Barad-dûr
- 21** 3 nel Núrn
- 22** 1 a Umbar
- 23** 2 nel Vicino Harad

**D** Dopodiché, pescare 9 carte ombra, 1 alla volta, e mettere 1 truppa ombra nel luogo rosso raffigurato su ogni carta. (Non seguire le altre istruzioni sulle carte durante la preparazione.) Scartare queste carte nella pila degli scarti dell'ombra. Lasciare le 21 truppe ombra rimanenti nella riserva.

 **Nota:** A differenza degli altri giochi con il Pandemic System, non c'è limite al numero di truppe ombra che possono trovarsi nello stesso luogo.

 **Aggiungere 9 Nazgûl nelle regioni:**

- 24** 2 nell'Eriador
- 25** 1 nel Rhudaur
- 26** 1 sulle Montagne Nebbiose
- 27** 1 a Gondor
- 28** 4 a Mordor

 **Collocare l'Occhio di Sauron nell'Eriador** **E**



5. **Scegliere le Carte Obiettivo:** Mettere l'obiettivo Distruggere l'Unico Anello (contrassegnato da una stella rossa) e altri 3 obiettivi scelti casualmente a faccia in su sul tabellone. (Oppure provare gli scenari suggeriti a pagina 21.)

**Suggerimento:** Per la vostra prima partita, usare gli obiettivi seguenti (ognuno è contrassegnato da una stella nera): Ottenere la Benedizione degli Elfi; "Saruman, il Tuo Bastone è Rotto"; Sfidare Sauron; Distruggere l'Unico Anello.

Rimettere le carte obiettivo inutilizzate nella scatola.

Seguire eventuali istruzioni di preparazione sulle carte obiettivo. Alcune carte obiettivo richiedono di usare alcuni personaggi specifici. Mettere da parte queste carte personaggio per il passo successivo.

6. **Distribuire le Carte Personaggio e Carte Consultazione:** Prendere qualsiasi carta personaggio messa da parte precedentemente e aggiungere delle carte personaggio scelte casualmente fino ad avere un totale di 2 carte personaggio per ogni giocatore.

Mescolare insieme queste carte personaggio e distribuire a ogni giocatore 2 carte scelte casualmente.

**Suggerimento:** Per la vostra prima partita, dare a ogni giocatore i personaggi seguenti, in base al numero di giocatori:

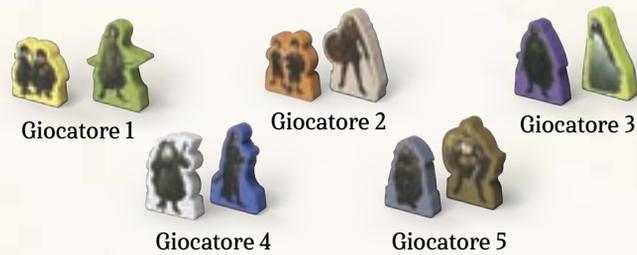
**Giocatore 1:** Frodo & Sam, Legolas

**Giocatore 2:** Merry & Pipino, Éowyn

**Giocatore 3:** Aragorn, Arwen

**Giocatore 4:** Gandalf, Boromir

**Giocatore 5:** Gimli, Éomer



Nelle partite con 1 solo giocatore, le carte personaggio sono preparate in maniera diversa (vedere Partita in Solitario a pagina 22).

- ❗ **Nota:** Frodo & Sam contano come 1 personaggio a tutti gli effetti di gioco, così come Merry & Pipino. Quando le regole fanno riferimento a uno qualsiasi di questi personaggi, dare per scontato che anche il suo compagno sia presente.



Distribuire a ogni giocatore 2 carte consultazione. Ogni carta riassume le azioni su un lato e i tiri di dado sull'altro lato.



**7. Collocare le Pedine Personaggio:** Ogni giocatore mette le sue 2 pedine personaggio nei luoghi di partenza indicati sulle relative carte personaggio. Rimettere le carte personaggio, le pedine personaggio e le carte consultazione inutilizzate nella scatola.



**Luoghi di partenza dei personaggi:**

Aragorn	Colline Vento	3
Arwen	Gran Burrone	4
Boromir	Minas Tirith	11
Éomer	Estemnet	9
Éowyn	Edoras	10
Faramir	Minas Tirith	11
Frodo & Sam	La Contea	1
Galadriel	Lórien	8
Gandalf	Tharbad	2
Gimli	Erebor	6
Gollum	Moria	7
Legolas	Reame Boscoso	5
Merry & Pipino	La Contea	1



**8. Distribuire le Carte Giocatore:** Mettere da parte le 12 carte Oscuramento dei Cieli. Mescolare le 14 carte evento, dopodiché, senza guardare, scegliere un numero di esse in base al numero di giocatori:

- **5 giocatori:** 9 eventi
- **4 giocatori:** 7 eventi
- **3 giocatori:** 6 eventi
- **2 giocatori:** 6 eventi
- **1 giocatore:** 5 eventi

Mescolare queste carte evento con le 48 carte regione. Distribuire una mano di partenza di queste carte a ogni giocatore in base al numero di giocatori:

- **5 giocatori:** 2 carte ognuno
- **4 giocatori:** 2 carte ognuno
- **3 giocatori:** 3 carte ognuno
- **2 giocatori:** 4 carte ognuno
- **1 giocatore:** 4 carte

I giocatori mantengono le proprie carte a faccia in su in modo che siano visibili a tutti.

**9. Costruire il Mazzo dei Giocatori:** Decidere un livello di difficoltà. È consigliabile iniziare con la partita introduttiva. Se i giocatori stanno cercando una sfida più ardua, provare con la partita standard. (Prendere in considerazione anche gli altri livelli di difficoltà a pagina 21 se i giocatori si sentono particolarmente coraggiosi!)

Dividere le carte giocatore rimanenti in un numero di mazzetti a faccia in giù, a seconda del livello di difficoltà della partita che hanno scelto:

- **Introduttiva:** 4 mazzetti
- **Standard:** 5 mazzetti

Mescolare 1 carta Oscuramento dei Cieli casuale a faccia in giù in ogni mazzetto.

Mescolare le carte di ogni mazzetto separatamente, quindi sovrapporre tutti i mazzetti uno sopra l'altro per formare il mazzo dei giocatori. (Se alcuni mazzetti sono più grandi, metterli sulla cima del mazzo.)

Collocare il mazzo dei giocatori sulla casella Pescare nell'angolo in basso a destra del tabellone. Rimettere le carte evento e Oscuramento dei Cieli inutilizzate nella scatola senza guardarle.

**10. Primo Turno:** Il giocatore con la carta regione che mostra il numero più basso svolge il primo turno.

*Suggerimento:* Per la vostra prima partita, fare svolgere invece il primo turno al giocatore con Frodo.

8



9



10



# CONCETTI BASE

## COLLABORAZIONE

Tutti i giocatori fanno parte della stessa squadra e vincono o perdono la partita assieme. I giocatori possono discutere e consigliarsi a vicenda liberamente. Tutti possono offrire opinioni e idee, ma ogni giocatore decide in autonomia cosa fare durante il suo turno.

## OBIETTIVO

I giocatori vincono la partita se completano gli obiettivi scelti per la loro partita. Devono completare l'obiettivo Distruggere l'Unico Anello per ultimo.



I giocatori devono riuscire a fare ciò prima che Frodo perda tutta la speranza.

## I POPOLI LIBERI



**Personaggi:** Ogni giocatore interpreta i ruoli di 2 personaggi. Ogni personaggio ha una carta che mostra le sue capacità uniche ed è rappresentato sul tabellone da una pedina.



**Truppe Amiche:** I Popoli Liberi della Terra di Mezzo: Gondor (blu), Elfi (verdi), Rohirrim (marroni) e Nani (grigie).



**Rifugi:** Luoghi di riparo. Le truppe ombra marciano verso di essi con l'obiettivo di occuparli.

## LE FORZE DELL'OMBRA



**Occhio di Sauron:** L'Occhio indica su quale regione è attualmente concentrato lo sguardo di Sauron.



**Nazgûl:** Questi sono i 9 luogotenenti di Sauron. Ognuno di essi risiede in un'intera regione del tabellone. La loro presenza si avverte in ogni luogo della regione.



**Truppe Ombra:** Queste sono le truppe di fanteria del nemico: Orchi, Troll, Dunlandiani, Esterling, Sudron e altri. Sono tutte rappresentate da truppe ombra rosse.



**Roccaforti Ombra:** Queste sono le fortezze nemiche che i Popoli Liberi possono conquistare per arginare l'avanzata delle truppe ombra.

## SPERANZA



Il segnalino speranza rappresenta il morale di Frodo. Alcuni effetti fanno sì che la speranza venga ottenuta o persa. Se questo segnalino dovesse mai raggiungere il fondo del suo tracciato, Frodo perde tutta la speranza e i giocatori perdono la partita.

## SPENDERE SIMBOLI

Le carte regione e i segnalini simbolo hanno dei simboli che rappresentano:



Amicizia



Valore



Furtività



Resistenza

I giocatori spendono questi simboli per effettuare delle azioni e attivare delle capacità. Per spendere un simbolo, i giocatori possono scartare una carta giocatore dalla propria mano che mostra quel simbolo nella pila degli scarti dei giocatori, oppure rimettere uno dei propri segnalini che mostra quel simbolo nella riserva.

Quando i giocatori ottengono un segnalino simbolo, lo prendono dalla riserva. Se la riserva si esaurisce, non ricevono il segnalino.

## MOVIMENTO

Le truppe e i personaggi si recano sui luoghi e viaggiano lungo i sentieri: sentieri normali, sentieri speciali e linee di combattimento. Per ulteriori informazioni su come i sentieri e le linee di combattimento vengono usati, vedere Viaggiare (a pagina 10) e Avanzare (a pagina 16).



Le truppe e i personaggi si recano sui luoghi e viaggiano lungo i sentieri.

# SVOLGIMENTO DEL GIOCO

I giocatori effettuano i turni in senso orario, seguendo questi 3 passi a ogni turno:

1. **Svolgere le Azioni**
2. **Pescare 2 Carte Giocatore**
3. **Pescare le Carte Ombra**

Dopo avere effettuato il passo Pescare le Carte Ombra, il turno del giocatore termina. Il giocatore alla sua sinistra effettua il prossimo turno.

I giocatori possono consigliarsi liberamente tra loro. Chiunque può offrire opinioni e pareri. Tuttavia, è sempre il giocatore di turno a decidere cosa fare.

La mano di un giocatore può essere composta sia da carte regione che da carte evento. Le carte regione hanno dei simboli (♥, ✂, ♣, ○) che possono essere spesi per svolgere delle azioni e attivare delle capacità. La maggior parte delle carte evento possono essere giocate in qualsiasi momento, anche durante il turno di un altro giocatore.

## 1. SVOLGERE LE AZIONI

Un giocatore può svolgere nel suo turno fino a 4 azioni con 1 dei suoi personaggi e fino a 1 azione con l'altro. Può svolgere le azioni con uno qualsiasi dei due personaggi all'inizio, ma deve completare tutte le azioni con 1 personaggio prima di svolgere qualsiasi azione con l'altro personaggio.

**Esempio:** Se il giocatore controlla Gimli e Legolas, può svolgere 4 azioni con Gimli e poi 1 azione con Legolas, oppure 1 con Legolas e poi 4 con Gimli.

In alcuni rari casi, potrebbe mancare un personaggio. In questi casi, si svolgono le 4 azioni con il personaggio che il giocatore possiede.

Alcune azioni implicano spendere delle carte o dei segnalini come simboli (vedere Spendere Simboli a pagina 9). Entrambi i personaggi che il giocatore controlla condividono la stessa mano di carte giocatore e gli stessi segnalini.

È possibile scegliere una qualsiasi combinazione delle 6 azioni elencate di seguito. Il giocatore può svolgere la stessa azione più volte, nel qual caso ogni volta conta come 1 azione. Le capacità speciali dei suoi personaggi potrebbero alterare il modo in cui egli svolge un'azione.

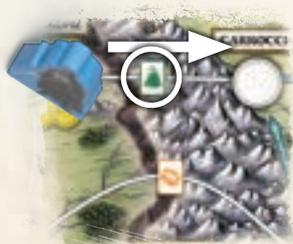


### VIAGGIARE

Muovere il personaggio con cui il giocatore sta svolgendo delle azioni su un luogo collegato da un sentiero normale, un sentiero speciale o una linea di combattimento. Se ci sono altri personaggi o truppe amiche nel suo luogo di partenza, anche loro possono muoversi assieme a lui. (Chiedere il permesso prima di muovere i personaggi degli altri giocatori.)



**Muoversi con Truppe Amiche:**  
Il personaggio può portare con sé qualsiasi truppa amica presente nel suo luogo quando **Viaggia**. Le truppe amiche non possono muoversi da sole.



**Sentieri Speciali:**  
Alcuni sentieri hanno un costo mostrato su di essi. Per usare un sentiero speciale, il personaggio che **Viaggia** deve spendere questi simboli aggiuntivi.



**Linee di Combattimento:**  
Il personaggio può **Viaggiare** lungo le linee di combattimento in qualsiasi direzione. (Ignorare le frecce; vengono usate solo per muovere le truppe ombra.)

**Esempio di Sentiero Speciale 1:** È il turno di Aragorn. Aragorn **Viaggia** con Arwen ed Éowyn da Gran Burrone alla Carroccia. Il costo è 1 🌲. Aragorn spende 1 🌲 e si muove con gli altri 2 personaggi alla Carroccia.



**Esempio di Sentiero Speciale 2:** Gimli **Viaggia** dall'Agrifogliere a Moria con 3 truppe Naniche. Il costo è 1 🌸. Spende 1 🌸 e si muove con tutte e 3 le truppe a Moria.



**Quando Frodo Viaggia:** Quando Frodo svolge l'azione **Viaggiare** oppure un altro personaggio svolge l'azione **Viaggiare** e porta con sé Frodo, il personaggio che svolge l'azione **Viaggiare** deve spendere 1 🌲 oppure effettuare un  **tiro di ricerca nella sua destinazione** (vedere il riquadro sottostante). Questo costo è in aggiunta al costo dei sentieri speciali.

## TIRO DI RICERCA

Ogni volta che viene chiesto di effettuare un tiro di ricerca:

**Tirare 1 dado** 🎲 per ogni Nazgûl nella regione di Frodo e per ogni truppa ombra nel luogo di Frodo. (Controllare la sua destinazione se sta viaggiando.)

Tirare un massimo di 7 dadi. Se non ci sono Nazgûl o truppe ombra presenti, non tirare nulla.

## RISULTATI

- **Passare Inosservato:** Nessun effetto.
- 🌲 **Sfinito:** Perdere 1 speranza.
- 🌲 **Esposto:** Perdere 1 speranza. Ignorare questo risultato se Frodo si trova in un rifugio.
- 🗨️ **Richiamo:** Se sono presenti dei Nazgûl, muoverne 1 a Mordor. Se Frodo si trova a Mordor, non c'è alcun effetto.

**Fato:** Qualsiasi personaggio presente può fare ripetere il tiro di 1 dado ricerca per ogni 🌸 che spende.



**Esempio di Ricerca:** Frodo si muove da Tharbad al Dunland. Non spende 1 🌲. Dunland contiene 3 truppe ombra e l'Enedwaith contiene 1 Nazgûl.

Frodo deve tirare 4 dadi ricerca: 3 dadi per le truppe ombra nel Dunland più 1 dado per il Nazgûl nell'Enedwaith.

Ottiene 🌲, 🌲, ■ e 🗨️. Spende 1 🌸 per ripetere il tiro di 1 🌲 e ottiene ■. Perde 1 speranza e 1 Nazgûl viene richiamato a Mordor.



## COMPAGNIA

Se un personaggio si trova nello stesso luogo del personaggio di un altro giocatore, ed entrambi i giocatori sono d'accordo, effettuare 1 delle seguenti:

- Dare una carta che corrisponde alla regione in cui si trova il personaggio all'altro giocatore.
- Prendere una carta che corrisponde alla regione in cui si trova il personaggio da quel giocatore.

Se il giocatore che ottiene la carta ora ha più di 7 carte in mano, quel giocatore deve immediatamente scartare una carta oppure giocare una carta evento. (Vedere Carte Evento a pagina 15.)

**Esempio di Compagnia:** Gandalf e Frodo si trovano nella Contea. Gandalf dà a Frodo una carta Eriador come azione. Può farlo visto che è una carta Eriador, Gandalf si trova nell'Eriador e sia Gandalf che Frodo si trovano nello stesso luogo.



### Suggerimento

Questo è un buon modo per Frodo di raccogliere i simboli di cui ha bisogno per distruggere l'Unico Anello. (Vedere Distruggere l'Unico Anello di seguito.)

## DISTRUGGERE L'UNICO ANELLO

Frodo può svolgere questa azione speciale sul Monte Fato spendendo 5 per tentare di distruggere l'Unico Anello. Può tentare di fare questa azione solo se gli altri obiettivi sono stati completati.

Frodo deve effettuare un ultimo tiro di ricerca. Tira 1 dado per ogni Nazgûl e truppa ombra

presente (come di norma), **ma aggiunge anche 1 dado per ogni speranza mancante dal tracciato speranza** (ad esempio, se ci sono solo 3 speranze rimaste, aggiunge 5 dadi ). Tirare un massimo di 7 dadi.

Dopo quel tiro, se rimane almeno 1 speranza, i giocatori vincono la partita!



## PREPARARE

In un rifugio, scartare una carta regione per prendere un segnalino simbolo che corrisponde al simbolo mostrato sulla carta (, , oppure ). Se non ci sono abbastanza segnalini simbolo di quel tipo nella riserva, non è possibile svolgere questa azione.

### Suggerimento

**Preparare** aiuta a ridurre il numero di carte che si ha nella propria mano. Occorre ricordare che i giocatori **non possono usare** l'azione **Compagnia** per dare dei segnalini a un altro giocatore.

**Esempio di Preparare:** Mentre si trova a Gran Burrone, Frodo scarta una carta regione con un su di essa per prendere un segnalino dalla riserva.



## + RADUNARE

In un luogo , ,  oppure , spendere 1  per aggiungere 1 truppa corrispondente al colore del luogo in cui si trova il proprio personaggio. (Non è possibile **Radunare** nei luoghi bianchi o rossi.)

Non è possibile **Radunare** se non ci sono più truppe di quel colore nella riserva.

**Esempio di Radunare:** Éowyn spende 1  per aggiungere 1 truppa Elfica  a Lórien  mentre si trova a Lórien.



## ATTACCARE

Il giocatore può svolgere l'azione **Attaccare** se sono presenti delle truppe amiche e delle truppe ombra nel luogo di un suo personaggio.



Come prima cosa, spostare l'Occhio di Sauron nella regione dove l'attacco sta avendo luogo. (**Attaccare** iniziato dai personaggi distrae Sauron, cosa che può aiutare a distogliere il suo sguardo da Frodo.)

Dopodiché, effettuare un  **tiro di combattimento**  (vedere il riquadro sottostante).



### TIRO DI COMBATTIMENTO

Se i personaggi svolgono l'azione **Attaccare**, possono tirare fino a 1 dado  per ogni truppa amica nel luogo del proprio personaggio (*minimo 1, massimo 3*).

Se una carta ombra oppure una carta **Oscuramento dei Cieli** fa partire il tiro (vedere le pagine 15-18), tirare 1 dado  per ogni truppa ombra nel luogo del combattimento (*massimo 3*). Non spostare l'Occhio di Sauron.

#### RISULTATI



**Sconfiggere:** Rimuovere 1 truppa ombra.



**Scambiare:** Rimuovere 1 truppa ombra e 1 truppa amica.



**Invadere:** Rimuovere 1 truppa amica. Ignorare questo risultato se il combattimento si svolge in un rifugio.



**Nazgûl!** Se sono presenti dei Nazgûl, rimuovere 2 truppe amiche. Altrimenti, non si verifica alcun effetto.

**Fato:** Dopo avere tirato, qualsiasi personaggio presente può fare ripetere il tiro di 1 dado combattimento per ogni  che spende.

**Mostrare Valore:** Dopo avere tirato, i personaggi presenti possono rimuovere 1 truppa ombra per ogni  che spendono.

**Perdere un Rifugio:** Se le truppe ombra ora occupano un rifugio e non sono presenti truppe amiche, quest'ultimo diventa una roccaforte ombra. Coprire il rifugio con un segnalino roccaforte ombra (oppure rimuovere il segnalino rifugio) e perdere 3 speranze.

**Fine:** Quando tutta la sezione soprastante è risolta, il tiro di combattimento è terminato.

 **Nota:** Possono esserci sia truppe amiche che truppe ombra rimanenti nel luogo dopo che un tiro di combattimento è stato risolto.

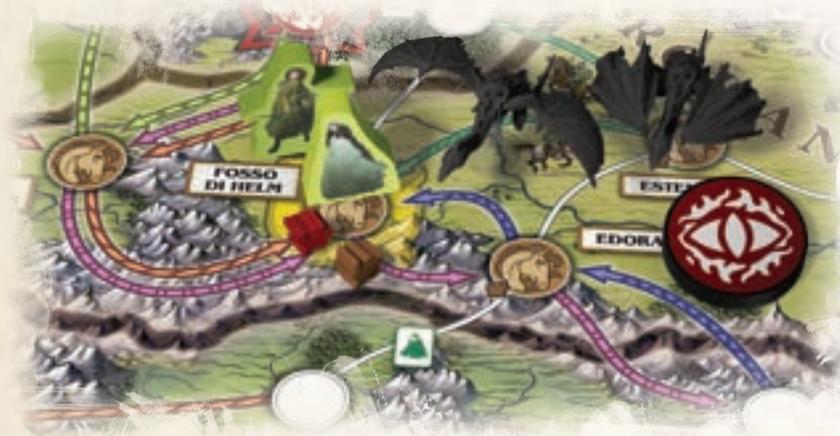


## ATTACCARE *Continua*

**Esempio di Attaccare:** Sono presenti 2 truppe Rohirrim, 1 truppa Elfica e 3 truppe ombra al Fosso di Helm e 2 Nazgûl a Rohan.

Arwen svolge l'azione **Attaccare**. Come prima cosa, muove l'Occhio di Sauron a Rohan. Poi decide di tirare 2 dadi combattimento. Potrebbe tirare 3 dadi (visto che sono presenti 3 truppe amiche), ma preferisce limitare le sue perdite potenziali tirando meno dadi.

I risultati sono  e . Per il primo dado, rimuove 1 truppa ombra. Per il secondo dado, visto che sono presenti dei Nazgûl, perde 2 truppe amiche. Rimuove 1 truppa Rohirrim e 1 truppa Elfica. Anche Legolas è presente e decide di contribuire. Spende 1  per rimuovere 1 truppa ombra.



Alla fine dell'azione **Attaccare**, l'Occhio di Sauron si trova a Rohan e 1 truppa amica e 1 truppa ombra sono rimaste al Fosso di Helm. Arwen può di nuovo svolgere un'altra azione **Attaccare** oppure può svolgere un'azione differente.



## CONQUISTARE

Se il giocatore ha un personaggio in una roccaforte ombra con almeno 1 truppa amica presente mentre non sono presenti truppe ombra, quel personaggio può spendere 3  per conquistarla.



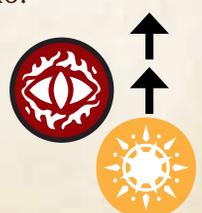
Se il giocatore conquista una roccaforte ombra (stampata sul tabellone), collocare un segnalino rifugio su di essa. Ora funzionerà come un rifugio.



Se il giocatore conquista una roccaforte ombra che prima era un rifugio, rimuovere il segnalino roccaforte ombra. Ora funzionerà di nuovo come un rifugio!

Successivamente, spostare l'Occhio di Sauron in quella regione e ottenere 2 speranze. (Muovere il segnalino speranza verso l'alto di 2 caselle sul tracciato speranza.)

Se vengono conquistate **Moria**, **Isengard**, **Dol Guldur** o **Umbar**, le truppe ombra non potranno più apparire nelle roccaforti conquistate. Non aggiungere una truppa ombra in quei luoghi ogni volta che una carta ombra dice di farlo.



**Esempio di Conquistare:** Gimli si trova a Moria con 1 truppa amica. Moria è una roccaforte ombra, e non sono presenti truppe ombra su Moria, quindi Gimli può svolgere l'azione **Conquistare**. Spende 3 , ottiene 2 speranze, muove l'Occhio di Sauron sulle Montagne Nebbiose e colloca un segnalino rifugio a Moria. Moria ora è un rifugio; non è più una roccaforte ombra.



## 2. PESCARE 2 CARTE GIOCATORE

Dopo avere svolto le azioni con i propri personaggi, il giocatore pesca 2 carte dal mazzo dei giocatori.

Se il mazzo dei giocatori esaurisce le carte, perdere 1 speranza per ogni carta giocatore che non è possibile pescare.

## CARTE OSCURAMENTO DEI CIELI

Se nel pescare le carte i giocatori pescano delle carte Oscuramento dei Cieli, risolverle come segue:



**1. L'Ombra Cresce:** Avanzare il segnalino livello di minaccia di 1 casella sul tracciato livello di minaccia.



**2. Io Ti Vedo!** Se l'Occhio di Sauron si trova nella regione di Frodo, perdere 2 speranze. Altrimenti, spostare l'Occhio nella regione di Frodo.



**3. Sotto la Coltre di Tenebre:** Aggiungere 3 truppe ombra nel luogo indicato.

Se non ci sono abbastanza truppe ombra nella riserva, perdere 1 speranza per ogni truppa ombra che i giocatori non possono collocare.

Se sono presenti delle truppe amiche nel luogo dove vengono aggiunte le truppe ombra, effettuare un  **tiro di combattimento**  (vedere Tiro di Combattimento a pagina 13).



**4. Il Pericolo si Intensifica:** Mescolare le carte nella pila degli scarti dell'ombra, poi collocarle a faccia in giù in cima al mazzo dell'ombra.

È raro ma possibile pescare 2 carte Oscuramento dei Cieli in una volta sola. In questo caso, effettuare tutti i 4 passi precedenti una volta e poi effettuarli di nuovo.

Dopo avere risolto eventuali carte Oscuramento dei Cieli, rimuoverle dal gioco. Non pescare carte sostitutive per esse.

## LIMITE DI MANO

Nel caso in cui un giocatore si trovi con più di 7 carte in mano (dopo avere risolto le eventuali carte Oscuramento dei Cieli pescate), deve scartarne alcune e/o deve giocare delle carte evento finché non gli restano solo 7 carte in mano.

### CARTE EVENTO

Durante un turno, qualsiasi giocatore può giocare delle carte evento. Giocare una carta evento non è un'azione. Il giocatore che gioca una carta evento decide come usarla. Dopo avere giocato una carta evento, scartarla nella pila degli scarti dei giocatori.

### OSCURAMENTO DEI CIELI

**1. L'Ombra Cresce**  
Aumentare il livello di minaccia di 1.

**2. Io Ti Vedo!**  
Se  si trova nella regione di Frodo, perdere 2 speranze. Altrimenti, spostare  nella regione di Frodo.

**3. Sotto la Coltre di Tenebre**  
Aggiungere 3  al Sud Ithilien.



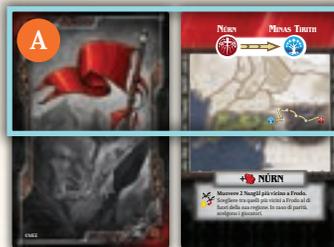
**4. Il Pericolo si Intensifica**  
Mescolare le carte della pila degli scarti dell'ombra. Collocarle in cima al mazzo dell'ombra.

### 3. PESCARRE LE CARTE OMBRA

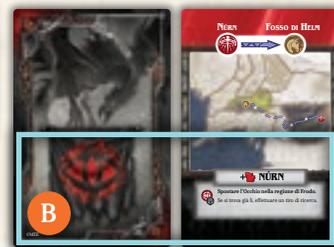
Girare la carta in cima al mazzo dell'ombra e collocarla a faccia in su accanto al mazzo dell'ombra. La carta a faccia in su ora mostra 2 sezioni diverse. La cima del mazzo ora mostra una bandiera rossa **A** oppure uno stendardo **B**.

**Risolvere solo metà della carta girata.** Se è visibile una bandiera rossa in cima al mazzo dell'ombra, risolvere la sezione in alto della carta girata. Se è visibile uno stendardo nero in cima al mazzo dell'ombra, risolvere la sezione in basso della carta girata.

Ripetere questa operazione per un numero di volte pari al livello di minaccia attuale indicato sul tracciato livello di minaccia. Collocare le carte ombra nella casella Risolvere del tabellone **C** mentre i giocatori le pescano come promemoria per ricordare quante ne hanno pescate. Dopodiché, quando hanno risolto tutte le carte ombra per questo turno, le muovono nella casella Scartare **D**.



Risolvere la sezione in alto: **AVANZARE**



Risolvere la sezione in basso: **RINFORZARE**



#### ➔ AVANZARE

**Muovere ogni truppa ombra lungo la linea di combattimento indicata di 1 casella in avanti.** Le linee di combattimento iniziano da un luogo ombra rosso, seguono una freccia colorata e terminano a un rifugio.

Iniziare muovendo le truppe ombra più avanti sulla linea di combattimento, quindi procedere con il luogo successivo con le truppe ombra lungo la stessa linea di combattimento, e così via, continuando in questo modo finché i giocatori non hanno mosso tutte le truppe lungo quella linea di combattimento una volta. Avanzare le truppe ombra anche se si trovano in un luogo in cui sono presenti delle truppe amiche.

Se non sono presenti truppe ombra da nessuna parte lungo la linea di combattimento indicata, non si verifica alcun effetto.

Le truppe ombra alla fine della linea di combattimento indicata non avanzano (ma effettueranno comunque un  **tiro di combattimento**  se sono presenti delle truppe amiche).



#### Risolvere i Combattimenti:

Dopo avere avanzato le truppe ombra, effettuare un **tiro di combattimento** in ogni luogo sulla linea di combattimento che contiene sia truppe ombra che truppe amiche, a partire dal luogo più avanti lungo la linea di combattimento e muovendosi a ritroso. (Vedere Tiro di Combattimento a pagina 13.)

#### Perdere un Rifugio:

Se delle truppe ombra ora occupano un rifugio e non sono presenti truppe amiche, quest'ultimo diventa una roccaforte ombra. Coprire il rifugio con un segnalino roccaforte ombra (oppure rimuovere il segnalino rifugio) e perdere 3 speranze.



**Esempio:** Questa linea di combattimento parte da Moria, segue la linea di combattimento verde e termina a Gran Burrone.

(L'esempio continua nella pagina successiva.)



**Esempio di Avanzare:** Come prima cosa, tutte le truppe ombra avanzano una volta lungo la linea di combattimento verde ➡ che porta da Moria a Gran Burrone:

- 1 Le 2 truppe ombra sulle Colline Vento avanzano una volta a Gran Burrone, unendosi alla truppa ombra già presente lì.
- 2 Poi, la singola truppa ombra sull'Agriogliere avanza a Tharbad.
- 3 Infine, le 4 truppe ombra a Moria avanzano sull'Agriogliere.
- 4 La truppa ombra che si trovava già a Gran Burrone non avanza perché si trova alla fine della linea di combattimento verde. Le truppe ombra nel Dunland non avanzano perché non si trovano sulla linea di combattimento verde che porta da Moria a Gran Burrone.

**Ora i giocatori risolvono qualsiasi combattimento e tengono conto di eventuali rifugi persi:**

- 5 Effettuare un tiro di combattimento a Gran Burrone, usando 3 dadi combattimento (1 per ogni truppa ombra presente).
- 6 I risultati sono , e .
- 7 I giocatori rimuovono 2 truppe ombra e l'ultima truppa Elfica. Dal momento che le truppe ombra sono presenti e nessuna truppa amica è presente, il rifugio viene conquistato! I giocatori collocano un segnalino roccaforte ombra a Gran Burrone e perdono 3 speranze.



## + RINFORZARE

Aggiungere 1 truppa ombra nel luogo indicato. Non ci sono limiti al numero di truppe ombra che possono essere presenti in un luogo.

Se non ci sono abbastanza truppe ombra nella riserva, **perdere 1 speranza** per ogni truppa ombra che non sia possibile collocare.

Se il luogo indicato è stato conquistato (e ora è un rifugio), non aggiungere la truppa ombra.

### Risolvere i Combattimenti:

Se delle truppe amiche sono presenti in quel luogo, effettuare un **tiro di combattimento**. (Vedere Tiro di Combattimento a pagina 13.)

### Ordini Speciali:

Successivamente, seguire le istruzioni nella sezione in fondo alla carta. Ci sono 3 possibili effetti:



**Spostare l'Occhio di Sauron nella regione di Frodo (16 carte).** Se l'Occhio si trova già nella regione di Frodo, effettuare un **tiro di ricerca**.



**Muovere 2 Nazgûl più vicino a Frodo (16 carte).** Muovere i 2 Nazgûl più vicini a Frodo (non includendo quelli nella sua regione attuale), 1 alla volta, di 1 regione verso Frodo.



**Schierare 3 Nazgûl da Mordor all'Occhio di Sauron (16 carte).** Muovere 3 Nazgûl direttamente nella regione con l'Occhio. Prenderli, 1 alla volta, da Mordor. Se Mordor è vuota, prenderli, 1 alla volta, dalla regione (o regioni) con il maggior numero di Nazgûl (escludendo la regione con l'Occhio). Se l'Occhio di Sauron si trova a Mordor, **richiamare** 3 Nazgûl a Mordor, 1 alla volta, dal gruppo più numeroso di Nazgûl al di fuori di Mordor.

**Molteplici risultati possibili:** Se un ordine speciale può avere diversi risultati possibili, è il giocatore attuale a scegliere tra di essi. Per esempio, se ci sono più sentieri per muovere i Nazgûl verso la loro destinazione, è il giocatore attuale a scegliere quale percorso prendono.

**Esempio di Rinforzare 1:** Come prima cosa, aggiungere 1 truppa ombra nel Rhûn. Successivamente, dal momento che sono presenti delle truppe amiche nel Rhûn, effettuare un tiro di combattimento. Tirare 1 dado combattimento (1 per ogni truppa ombra presente). Infine, risolvere l'ordine speciale Schierare 3 Nazgûl da Mordor all'Occhio come segue:

- 1 Come prima cosa, il singolo Nazgûl a Mordor viene schierato direttamente a Gondor, la regione attuale dell'Occhio. Dal momento che Mordor non contiene più alcun Nazgûl, i 2 Nazgûl rimanenti verranno schierati dalle altre regioni con il maggior numero di Nazgûl. Rohan ha 4 Nazgûl, la Valle ha 3 Nazgûl e il Rhudaur ha 1 Nazgûl.
- 2 Siccome Rohan al momento ha il maggior numero di Nazgûl, il secondo Nazgûl viene schierato da Rohan a Gondor. Rohan e la Valle ora hanno ognuno 3 Nazgûl rimanenti.
- 3 Il terzo Nazgûl viene schierato da Rohan o dalla Valle (decide il giocatore attuale).



**Esempio di Rinforzare 2:** I giocatori hanno conquistato precedentemente Isengard, trasformandola in un rifugio, quindi non viene aggiunta alcuna truppa a Isengard. Per risolvere l'ordine speciale Muovere 2 Nazgûl più vicino a Frodo, risolvere l'effetto seguente:



- 1 Frodo si trova nell'Eriador e il Nazgûl più vicino a lui si trova sulle Montagne Nebbiose. Si muove di 1 regione verso Frodo, nell'Enedwaith oppure nel Rhudaur (decide il giocatore attuale).
- 2 I successivi Nazgûl più vicini a Frodo si trovano nel Rhovanion e nell'Haradwaith, quindi 1 Nazgûl da una di queste regioni si muove di 1 regione verso di lui. (Il giocatore attuale deve scegliere se muovere un Nazgûl dal Rhovanion a Rohan oppure dall'Haradwaith a Gondor.)

## CARTE OMBRA SPECIALI

I Tamburi di Guerra e Le Ruote di Saruman operano in maniera diversa dalle altre carte ombra. Se una di queste carte viene pescata, seguite le istruzioni sulla carta invece di avanzare o rinforzare.



## VITTORIA E SCONFITTA

I giocatori vincono la partita quando Frodo completa con successo l'obiettivo Distruggere l'Unico Anello.

I giocatori perdono la partita quando Frodo perde tutta la speranza (ovvero, il segnalino speranza raggiunge la casella 0 sul tracciato speranza).

## COMPLETARE GLI OBIETTIVI

Le condizioni per completare ogni obiettivo sono elencate su ogni carta. Quando queste vengono soddisfatte, seguire le regole Quando Completato sulla carta, poi girate la carta obiettivo a faccia in giù per contrassegnare il fatto che sia stata completata.

I giocatori possono completare l'obiettivo Distruggere l'Unico Anello solo dopo avere completato tutte le altre carte obiettivo.

## PERDERE SPERANZA

Questi sono i modi principali con i quali si perde speranza:

- Se viene effettuato un tiro di ricerca e si ottengono risultati  (perdita di 1 per ognuno).
- Se viene pescata una carta Oscuramento dei Cieli quando l'Occhio di Sauron si trova nella regione di Frodo (perdita di 2).
- Se le truppe ombra occupano un rifugio (perdita di 3).
- Se si deve aggiungere una truppa ombra ma non ve ne sono più di presenti nella riserva (perdita di 1 per ogni truppa mancante).
- Se bisogna pescare una carta giocatore ma non ve ne sono più nel mazzo (perdita di 1 per ogni carta mancante).

## OTTENERE SPERANZA

Se i giocatori conquistano una roccaforte ombra, ottengono 2 speranze. Molti obiettivi e alcune capacità permettono anche di ottenere speranza. Se il segnalino speranza si trova in cima al tracciato, non è possibile ottenere ulteriore speranza.

# CHIARIMENTI

## TEMPISTICA

- La maggior parte degli eventi e alcune capacità dei personaggi possono essere usati in qualsiasi momento. Questi eventi e capacità possono essere usati nel turno di qualsiasi giocatore tranne durante una ricerca, un combattimento oppure un'altra carta o capacità dei personaggi che si sta risolvendo, a meno che non venga permesso esplicitamente. Per esempio, non è possibile giocare un evento prima che tutti i passi di una carta ombra siano stati risolti (ma i giocatori possono giocare degli eventi prima di pescare la prossima carta ombra).
- Le carte Oscuramento dei Cieli e le carte ombra vengono immediatamente risolte non appena vengono pescate.
- Se un rifugio ha delle truppe ombra e nessuna truppa amica presente dopo avere risolto un combattimento, un'azione o un qualsiasi altro effetto, si perdono 3 speranze e il rifugio diventa una roccaforte ombra.
- Se 2 effetti delle carte avvengono contemporaneamente, i giocatori possono scegliere liberamente l'ordine nel quale avvengono.

## CARTE

- Entrambi i personaggi di un giocatore condividono la stessa mano di carte (e gli stessi segnalini). Il giocatore può ottenere una carta (o un segnalino) con un personaggio e usarla (o usarlo) con l'altro personaggio.
- Il giocatore può spendere i simboli sulle carte in qualsiasi luogo a prescindere dalla regione sulla carta. La regione sulla carta si riferisce ad alcune azioni e capacità dei personaggi.
- Il giocatore tiene le sue carte giocatore a faccia in su, visibili a tutti i giocatori.
- Solo le carte giocatore contano ai fini del limite di mano di 7.
- Il giocatore può ispezionare la pila degli scarti dei giocatori e la pila degli scarti dell'ombra in qualsiasi momento. Non può esaminare i dorsi delle carte ombra nel mazzo di pesca dell'ombra (ad eccezione della carta in cima).

## TIRI DI COMBATTIMENTO

- Spostare l'Occhio di Sauron quando i giocatori svolgono l'azione **Attaccare**. Non muoverlo quando delle carte Oscuramento dei Cieli o delle carte ombra innescano un tiro di combattimento oppure quando altre capacità rimuovono delle truppe ombra.
- Qualsiasi personaggio che è presente nel luogo del combattimento può spendere  e  per influenzare il risultato dopo che i dadi combattimento sono stati tirati. Dopo avere speso  per ripetere un tiro, i giocatori possono spendere  aggiuntivi per ripetere di nuovo il tiro.
- Se delle truppe amiche devono essere rimosse quando diverse truppe amiche sono presenti (che siano Gondor, Rohirrim, Elfiche o Nanche), il giocatore attuale decide quali truppe rimuovere.
- Se i giocatori hanno bisogno di rimuovere più truppe amiche o truppe ombra di quelle che sono presenti, rimuovere tutte quelle possibili e ignorare l'eccedenza.
- Non è possibile svolgere l'azione **Attaccare** in un luogo che non ha delle truppe ombra.
- Quando i giocatori svolgono l'azione **Attaccare**, devono tirare almeno 1 dado combattimento.

## TIRI DI RICERCA

- Quando Frodo Indossa l'Anello, perde 1 speranza, sposta l'Occhio nella sua regione, dopodiché effettua un tiro di ricerca ignorando tutte le truppe ombra nel suo luogo. I Nazgûl non vengono ignorati.
- Qualsiasi personaggio che è presente nel luogo di Frodo può spendere  per influenzare il risultato dopo che i dadi ricerca sono stati tirati. Dopo avere speso  per ripetere un tiro, i giocatori possono spendere  aggiuntivi per ripetere di nuovo il tiro.

# PROSSIMA PARTITA

Usare una diversa combinazione di personaggi, obiettivi, eventi e carte Oscuramento dei Cieli ogni volta che si gioca.

Se i giocatori perdono la partita, non devono disperarsi: devono solo provare di nuovo. Se si ritrovano a vincere con regolarità le partite introduttive e quelle standard, potrebbero provare le partite eroiche, epiche o leggendarie. Ogni livello utilizza diverse quantità di carte Oscuramento dei Cieli e obiettivo durante la preparazione.

Partita di Livello	Oscuramento dei Cieli	Obiettivi
Introduttiva	4	4
Standard	5	4
Eroica	5	5
Epica	6	5
Leggendaria	6	6

**Nota:** Quando si gioca una partita in solitario o con 2 giocatori, se le carte obiettivo che sono state pescate richiedono più personaggi di quelli permessi (4 personaggi in totale per le partite con 2 giocatori oppure 5 personaggi in totale per le partite in solitario), mescolare gli obiettivi e pescare una nuova serie.

# SCENARI SUGGERITI

Di seguito vengono presentati una serie di scenari da provare a ogni livello di difficoltà.

## Partita Introduttiva/Standard (4 Obiettivi):

- **La Vostra Prima Partita:** Ottenere la Benedizione degli Elfi; “Saruman, il Tuo Bastone è Rotto”; Sfidare Sauron; Distruggere l’Unico Anello.
- **Tenere a Bada l’Oscurità:** Affrontare il Balrog; I Fedifraghi Compiono il Loro Dovero; Sottomettere Umbar; Distruggere l’Unico Anello.

## Partita Eroica/Epica (5 Obiettivi):

- **Cavalieri di Rohan:** Cavalcare con le Éored; Liberare la Mente di Théoden; Occuparsi degli Eredi di Freca; “Non Sarò Più Una Fanciulla d’Arme”; Distruggere l’Unico Anello.
- **Destino degli Elfi:** “Con Questo Fanno Seil”; Arwen Dispiega lo Stendardo; Mettere a Nudo le Fosse; Portare la Luce al Bosco Atro; Distruggere l’Unico Anello.
- **Figli del Sovrintendente:** Boromir Rivendica il Suo Onore; Difendere il Guado dell’Anduin; Deporre Denethor; Infiltrarsi a Minas Morgul; Distruggere l’Unico Anello.

## Partita Leggendaria (6 Obiettivi):

- **Nessun Eroe è Troppo Piccolo:** Vendicare Balin!; Sollevare l’Ombra dalle Terre Naniche; I Raminghi Liberano l’Eriador; Gli Hobbit Giurano la Loro Fedeltà; La Tana di Shelob; Distruggere l’Unico Anello.



# PARTITA IN SOLITARIO

Quando si gioca una partita a Il Destino della Compagnia in solitario, il giocatore coordina gli sforzi di Frodo & Sam e di altri 4 personaggi.

## PREPARAZIONE

Il giocatore prepara la partita come di norma, con le seguenti modifiche:

1. Collocare la carta personaggio Frodo & Sam a lato del tabellone.
2. Scegliere casualmente 4 altre carte personaggio e collocarle a faccia in su, l'una accanto all'altra, in una fila davanti al giocatore. Suggerimento: Se questa è la prima volta che il giocatore gioca a questo gioco, usare Éowyn, Merry & Pipino, Legolas e Gandalf.
3. Mettere il segnalino modalità in solitario  sulla carta personaggio all'estrema sinistra.
4. Collocare le pedine di tutti questi personaggi nei loro luoghi di partenza (vedere a pagina 7).



## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Durante il suo turno, il personaggio con il segnalino modalità in solitario può svolgere fino a 4 azioni. **Nel primo turno, si tratta del personaggio all'estrema sinistra collocato davanti al giocatore.** Il giocatore, prima o dopo avere svolto tutte le azioni di quel personaggio, può svolgere 1 azione bonus con Frodo & Sam.

Dopo avere svolto tutte queste azioni, completa il resto del turno come di norma. (Pesca 2 carte giocatore e poi risolve le carte ombra in numero pari al livello di minaccia.)

Dopodiché, sposta il segnalino modalità in solitario verso destra sul successivo personaggio in fila. Dopo che tutti e 4 i personaggi davanti al giocatore hanno effettuato un turno, rimettere il segnalino modalità in solitario sul personaggio all'estrema sinistra.

Dal momento che non è mai possibile collocare il segnalino modalità in solitario sulla carta personaggio di Frodo & Sam, questi non disporranno mai di un turno da 4 azioni.

Tutti e 5 i personaggi condividono la stessa mano di carte giocatore e segnalini simbolo.

### Suggerimento

Anche se Frodo & Sam svolgeranno di norma 1 sola azione per turno, potete far *Viaggiare* gli altri personaggi con loro per aiutarli a farli avanzare verso il Monte Fato.

## AZIONI

Le 2 azioni seguenti vengono modificate quando si gioca in solitario:



### PREPARARE

Quando svolge l'azione **Preparare**, il personaggio del giocatore deve trovarsi nella regione della carta oltre a trovarsi in un rifugio.

**Nota:** Non può **Preparare** alcune carte regione visto che alcune regioni non hanno rifugio.

**Esempio di Preparare:** Legolas scarta la carta regione  del Bosco Atro per ottenere un segnalino  mentre si trova nel Reame Boscoso (un rifugio del Bosco Atro).



### COMPAGNIA

L'azione **Compagnia** non viene usata quando si gioca in solitario dal momento che tutti i personaggi del giocatore condividono la stessa mano di carte.

# RICONOSCIMENTI

**Design del Gioco:** Matt Leacock

## Z-MAN GAMES

**Capo dello Studio:** Mike Hummel

**Sviluppo:** Kevin Ellenburg

**Direzione Creativa:** Bree Woodward

**Direzione Artistica:** Jay Hernishin

**Progetto Grafico:** Jay Hernishin, Randy Delven, Sam Shimota, Tony Mastrangeli, Katherine Boils, David Ardila, Preston Wing

**Sculture:** Luigi Terzi

**Illustrazioni di Copertina e Illustrazioni Interne:** Cory Godbey

**Illustrazioni della Cartografia:** Jared Blando

**Produzione:** Guadalupe Gonzalez, Ellie Gentry

**Testi:** Dan Varrette

**Marketing:** Krystal Rose, Preston Wing

**Ingegneria:** David Killing

**Rendering 3D:** Jon "Jags" Nee

## TEAM Z-MAN

Bryan Bornmueller, Randy Delven, Kevin Ellenburg, Guadalupe Gonzalez, Jay Hernishin, Mike Hummel, Krystal Rose, Preston Wing, Bree Woodward, Jorge Zhang

## RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Justin Anger, Michael Blomberg, Teresa Dery, Halley Feil, Pete Fenlon, Emily Frenchik, Austin Litzler, Luke Peterschmidt, Alex Schlee, Jacinda Wilson

**Ringraziamenti Speciali dall'Autore**

Tom Lehmann, Paolo Mori, Rich Fulcher, Randy Hoyt, Brent Lloyd, Corey Thompson

**Organizzatori dei Playtest**

Joe Babbitt, Miguel Gonzalez, David Gourevitch, David Ha, Emile de Maat, Jonathan Westfall

## ASMODEE NORD AMERICA

**Responsabile Licenze:** Ariel Didier

**Approvazione Licenze:** Kaitlin Souza

**Coordinamento Licenze:** Emerald Thompson, Kira Hartke

## ASMODEE ITALIA

**Traduzione:** Denise Venanzetti

**Revisione:** Massimo Bianchini

**Adattamento Grafico:** Mario Brunelli

## PLAYTESTER

Mario Acanda, Scott Alden, Anissa Alexander, Gabriel Anderson, Jeff Anderson, Stephen P. Anderson, Nicole Arnold, Alan Aspinwall, Natalie Aspinwall, Maxwell Barber, Jocelyn Becker, Carolina Blanken, Martin Bouchard, Noah Bowlin, Brad Boyer, Cheryl Boyer, Stephen Buonocore, Andrew Camner, Nick Catalan, Leslie Chan, Sean Cheng, Lauren Christman, Gregory Cole, Heather Cunnane, Laurence Cunnane, Lincoln Damerst, Cabel Dawson, Tim DeJonge, Alain Duboust, Olin Edwards, Christine Ellenburg, Caprice Esmas, Kelsey Fahland, Chris Farrell, Kim Farrell, Marieke Franssen, Emily Franzini, Rich Fulcher, Owen Gage, Elliott Gold, Alma Gonzalez, Eliseo Gonzalez, Ashley Goolsby, Justin Goolsby, Joe Gracyk, Sophie Gravel, Lillian Gray, Carter Greene, Benjamin Griebner, Christina Ha, Frey Hackbarth, Colin Haine, Kira Haine, Phillip Haine, Karl Halvorson, Beth Heile, Emily Herold, Anita Hilberdink, Jonathan Hinds, Lionel Honda, Garrett Hoyt, Randy Hoyt, Dan "Shoe" Hsu, Trisha Huang, Wei-Hwa Huang, Kris Hunt, Simon Hunt, Ken Jenkins, Aimee Johanan, Erik Jordheim, Dylan Keitz-Playford, Ian Klein, John Knoerzer, Karolina Krajewska, Alex Lake, Anna Leacock, Colleen Leacock, Donna Leacock, Marcel LeClair, Andy Lee, Hana Lee, Tom Lehmann, Albert Leo, Jason Levine, Scott Lewis, Cindy Liu, Brent Lloyd, Dan Luxenberg, Julie Luxenberg, Kody Lyons, Jonathan Madison, Sarah Madison, Shalin Mehta, Matteo Menapace, Jane Miller, Matt Monasch, Zachary Moore, Chris Nappier, Tawnya Nappier, Siew Siang Neo, Kayla Nimis, Sam Nixon, André Nordstrand, Kevin O'Hare, Debbie Ohi, Devin Pariseau, Luke Peichel, Bill Phillips, Nikki Pontius, Femke Prins, Analese Steverson Pugh, Jeff Ridpath, Xavier Rodriguez, Joseph Roso, Marcus Round, Anthony Rubbo, Akash Salgamay, Chrissy Saul, Breyana Scales, Vera van Schaijk, Tim Scheller, Greg Sherman, Marissa Smith, Ken Starzer, Steven Stenzel, Brenden Sussman, Chris Talbot, Daniel Thirman, Shruti Thombare, Corey Thompson, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Ken Tidwell, Lisa Towell, Tom Twedell, Brian Villanueva, Simon Weinberg, Amanda "Panda8ngel" Wong, Jonathan Yu, Michelle Zentis

Z-Man Games è attenta alla rappresentazione delle diversità e a un'accessibilità di gioco universale. Per ogni problema o suggerimento, vi preghiamo di contattarci tramite il nostro sito web.

# SIMBOLI

 <b>Amicizia</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Spendere 1 quando si svolge l'azione <b>Radunare</b> per aggiungere 1  a un luogo , ,  o </li> </ul>	 <b>Valore</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Spendere 1 durante un combattimento per rimuovere 1 </li> <li>Spendere 3 quando si svolge l'azione <b>Conquistare</b></li> </ul>
 <b>Furtività</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Spendere 1 quando si svolge l'azione <b>Viaggiare</b> con Frodo per evitare un tiro di ricerca</li> </ul>	 <b>Resistenza</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Spendere 1 per ripetere il tiro di </li> <li>Spendere 1 per ripetere il tiro di </li> </ul>

# ALTRE ICONE

	Rifugio		Speranza		Dado Ricerca
	Roccaforte Ombra		Disperazione		Passare Inosservato
	Occhio di Sauron		Segnalino Livello di Minaccia		Sfinito
	Nazgûl		Segnalino Speranza		Esposto
	Truppa Ombra		Segnalino Modalità in Solitario		Richiamo
	Truppa Amica		Luogo Ombra		Dado Combattimento
	Truppa Nanica		Luogo Nanico		Sconfiggere
	Truppa Elfica		Luogo Elfico		Scambiare
	Truppa Rohirrim		Luogo Rohirrim		Invadere
	Truppa Gondor		Luogo Gondor		Nazgûl!

# PREPARAZIONE

## CARTE GIOCATORE

Giocatori	Eventi	Mano di Partenza
5 Giocatori	9	2
4 Giocatori	7	2
3 Giocatori	6	3
2 Giocatori	6	4
1 Giocatore	5	4

## IMPOSTAZIONE DIFFICOLTÀ

Partita di Livello	Oscuramento dei Cieli	Obiettivi
Introduttiva	4	4
Standard	5	4
Eroica	5	5
Epica	6	5
Leggendaria	6	6