



Il Signore degli Anelli™

Le Due Torri™

Trick-Taking Game

Le Due Torri: Trick-Taking Game è un gioco di carte cooperativo da 1 a 4 giocatori che ripercorre la seconda parte della saga classica di J.R.R. Tolkien attraverso 18 capitoli. Il gioco rappresenta la continuazione de *La Compagnia dell'Anello: Trick-Taking Game*, ma è giocabile anche a sé stante (i capitoli 1-18 si trovano nel gioco precedente).

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 delle *Due Torri*. Stabiliscono i personaggi che i giocatori devono usare, le regole speciali da seguire e gli obiettivi da raggiungere per vincere e proseguire con la storia. Possono essere giocati in qualsiasi ordine, ma si consiglia di giocarli in sequenza.

Contenuto



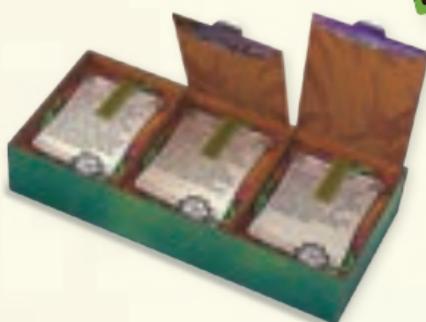
Carta Capitolo 19



4 Carte Personaggio

11 Segnalini in Legno

- 1 Segnalino Torre Bianca
- 1 Segnalino Torre Nera
- 4 Segnalini Stella
- 1 Segnalino Anello (Parte 2)
- 4 Segnalini Fardello (Parte 2)



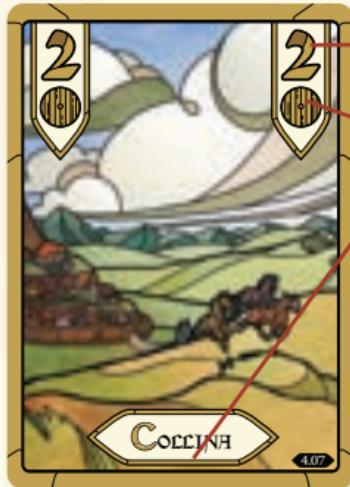
Carte Capitolo 20-36
(96 carte in un preciso
ordine suddivise in
2 sezione sigillate)



6 Carte di Riferimento

Tipi di Carte

Carte del Mazzo Principale



Valore

Seme

Composizione del mazzo principale:

- Colline 1–8
- Montagne 1–8
- Foreste 1–8
- Ombra 1–8
- Orchi x 3
- Torre Bianca x 1
- Torre Nera x 1

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 19

- 1** Prendere la carta capitolo 19 "L'Addio di Boromir" 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 la Torre Bianca o la Torre Nera, distribuirne un'altra al suo posto e rimescolare la carta Torre 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 26)
- **3 giocatori:** **12 carte a testa**
- **4 giocatori:** **9 carte a testa**



5 Il giocatore a cui è stata distribuita la Torre Bianca la conserva nella propria mano, poi prende Aragorn e il segnalino Torre Bianca.



6 Partendo dal giocatore alla sinistra di Aragorn, ogni giocatore sceglie a turno 1 carta personaggio. Tutti i personaggi contrassegnati dal segnalino stella, come ad esempio Boromir, devono essere scelti in questo round, ma non è detto che debba essere il primo giocatore a farlo. Assicurarsi di usare il lato corretto di Gimli e Legolas in base al numero di giocatori in gioco (3 giocatori o 4 giocatori). **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 da Aragorn e procedendo in senso orario, 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. Aragorn non può scambiare la Torre Bianca.

8 La partita può iniziare!



Prese

I giocatori hanno una mano di carte che rappresenta il mondo della Terra di Mezzo e le forze che cercano di prenderne il controllo. 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.

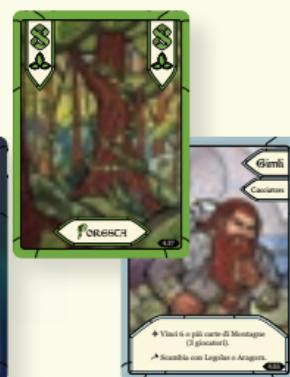
Guidare: Il primo giocatore di una presa (chiamato “giocatore guida”) gioca 1 qualsiasi carta dalla sua mano al centro del tavolo. Il seme di questa prima carta è il seme guida della presa (Colline, Montagne, Foreste o Ombre).

Aragorn 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: Aragorn guida con l’1 di Colline. Boromir è il prossimo a giocare: ha in mano un 3 di Colline e un 6 di Colline e deve rispondere al seme. Boromir sceglie di giocare il 3 di Colline. Gimli non ha carte di Colline, quindi sceglie di giocare l’8 di Foreste. Boromir si aggiudica quindi la presa e guida quella successiva, avendo giocato la carta più alta del seme guida di Colline (vedere diagramma sottostante).



Carte Torre

Le carte Torre Bianca e Torre Nera sono carte speciali che funzionano diversamente dalle altre del mazzo principale.

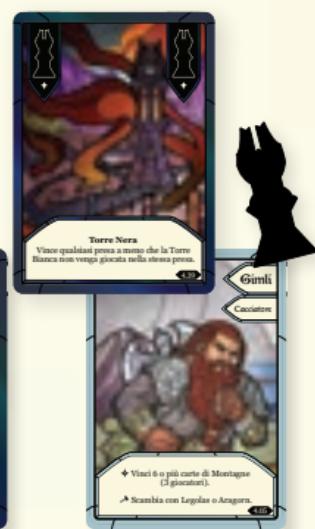
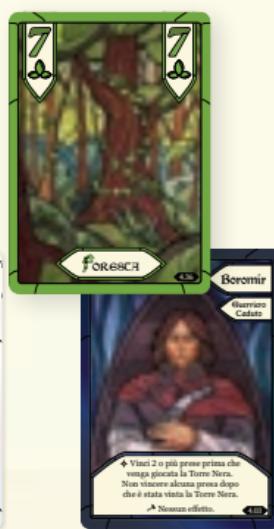
È possibile giocare una carta Torre in una presa solo se non è possibile rispondere al seme.

Una carta Torre vince qualsiasi presa in cui si trova, indipendentemente dal valore delle altre carte. Tuttavia, se entrambe le carte Torre vengono giocate nella stessa presa, nessuna delle due vince la presa (si annullano a vicenda) e vince la carta più alta del seme guida, come di consueto.

Un giocatore può guidare con una carta Torre, ma poiché le carte Torre non hanno un seme, la carta successiva potrà essere di qualsiasi seme e la carta successiva con un seme determinerà il seme della presa (ma il giocatore che la gioca non è considerato guidare la presa). Tutti i giocatori devono rispondere al seme definito, se possibile. Se una carta Torre viene usata per guidare, non è necessario rispondere con un'altra carta Torre.

Il segnalino Torre corrispondente viene dato a un giocatore non appena esso gioca o rivela una carta Torre dalla propria mano, come promemoria per tutti i giocatori (sapere quale giocatore ha ciascuna Torre è spesso importante per gli obiettivi dei personaggi).

Esempio: Aragorn guida con il 2 di Foreste. Boromir è il prossimo a giocare. Ha un 7 di Foreste e un 3 di Foreste e deve rispondere al seme. Boromir sceglie di giocare il 7 di Foreste. Gimli non ha carte di Foreste, quindi sceglie di giocare la Torre Nera. Gimli vince la presa e guida quindi la presa successiva (vedere diagramma sottostante).



Carte Orchi

Le 3 carte Orchi sono carte speciali che funzionano diversamente dalle altre del mazzo principale.

È possibile giocare una carta Orchi in una presa solo se non è possibile rispondere al seme.

Una carta Orchi non può mai vincere una presa.

Se un giocatore è obbligato a guidare con una carta Orchi, ciò conta immediatamente come fallimento del proprio obiettivo e il capitolo viene perso. Giocare una carta Orchi dopo che una carta Torre è stata giocata come carta guida non comporta la perdita del capitolo.

Nel caso improbabile in cui una presa sia composta solo da 1 o più carte Orchi ed entrambe le carte Torre, nessun giocatore vince la presa. Le carte della presa vengono messe da parte e il giocatore guida guiderà di nuovo.



Orchi

Non può vincere una presa. Non può essere usata per guidare. Se sei obbligato a guidare con questa carta, perdi il capitolo.

4.40

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 propri personaggi, il loro stato attuale 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 Legolas, ad esempio, le carte di Foreste), 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), e tutte le carte Orchi sono state giocate, 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.

fine del Round

Quando tutti i giocatori hanno giocato tutte le carte nella propria 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 19!



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.

Nuova Azione di Preparazione: Nascondere

Alcuni personaggi hanno un'azione di preparazione che permette loro di nascondere una carta. Per farlo, scegliere 1 qualsiasi carta dalla propria mano e collocarla a faccia in giù sotto la carta del proprio personaggio. Questa carta non è considerata nella mano del giocatore (pertanto quest'ultimo non è obbligato a giocarla per rispondere al seme, per esempio). Un giocatore può rimetterla nella propria mano in qualsiasi momento prima o dopo aver giocato una carta in una presa. Se la mano di un giocatore è vuota, quel giocatore deve rimettere la carta nascosta nella sua mano.

Un giocatore può guardare la sua carta nascosta in qualsiasi momento durante il round, ma non può sostituirla con una delle sue carte in mano. Durante uno scambio, non è possibile usare una carta nascosta.



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 (pagine 14 e 24) in caso di dubbi sul funzionamento di un particolare evento o capitolo.

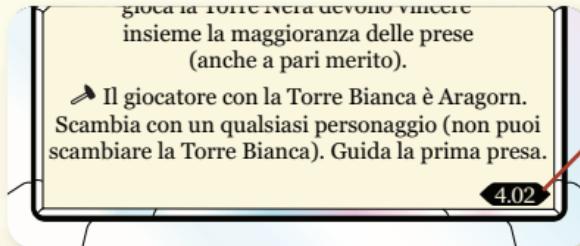


Assenza di Aragorn

Se Aragorn non fa parte del capitolo, un altro personaggio o evento indicherà chi sarà il primo giocatore in base a una specifica carta in mano (per esempio, per il fatto di avere una specifica carta Torre), poi la selezione procede alla sua sinistra. 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. (Notare che i riquadri numerici proseguono da quelli presenti ne *La Compagnia dell'Anello: Trick-Taking Game*, che vanno da 1.01 a 3.48).



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.



Vittoria:
Capitolo breve
(completare tutti i personaggi scelti)



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 potrebbero indicare specifici personaggi i cui obiettivi non devono essere necessariamente completati per vincere; non è pertanto obbligatorio scegliere quei personaggi per completare il capitolo, ma, se uno di essi viene scelto, il suo obiettivo deve essere completato.

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 i personaggi obbligatori (con un *) in ogni round, anche dopo averne completato gli obiettivi.

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

(Capitoli 19-28)

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

Capitolo 19

Il giocatore con la carta Torre Nera non comunica di averla. **Aragorn** non saprà chi è il suo compagno di obiettivo fino a quando non verrà giocata la Torre Nera. Se **Aragorn** gioca la Torre Nera, deve vincere la maggioranza delle prese da solo. **Boromir** può vincere la presa in cui viene giocata la Torre Nera, ma essa non conterà per le 2 prese di cui ha bisogno per completare il suo obiettivo. Se la Torre Nera viene messa da parte, perché giocata nella stessa presa della Torre Bianca, **Boromir** non può vincere altre prese.

Capitolo 20

Se **Éomer** ha 2 o più carte Orchi nella sua mano nel momento in cui si iniziano a giocare le carte nel capitolo, non può completare il suo obiettivo. Fare attenzione.

2 Giocatori: Se la piramide controlla un personaggio con un'azione di preparazione nascondere, scegliere 1 delle 5 carte a faccia in su e collocarla a faccia in su parzialmente sotto la carta del suo personaggio. Quella carta non è giocabile. È possibile riposizionarla sulla sinistra della piramide in qualsiasi momento o quando non ci sono altre carte giocabili.

Solitario: Aggiungere 2 carte Orchi alla distribuzione iniziale di 4 mani.

Capitolo 21

Grishnákh e **Uglúk** devono vincere lo stesso numero di prese. Se **Grishnákh** non ha la carta Torre Nera durante la sua preparazione, il giocatore che la possiede la passa a **Grishnákh**, che passa a sua volta a quel giocatore 1 carta a faccia in giù. **Uglúk** può passare la carta Torre Bianca, se lo desidera.

2 Giocatori: Prima di distribuire le carte, rimuovere entrambe le carte Torre dal mazzo. Dopo aver distribuito le prime 7 carte piramide, mescolare nel mazzo le carte Torre. Poi terminare la distribuzione delle carte alla piramide prima di distribuire le carte a entrambi i giocatori.

Capitolo 22

Le carte di Foreste e Foresta di Fangorn sono entrambe carte del seme di Foreste (quindi il seme di Foreste andrà da 1 a 16, in questo specifico caso). Le carte di Foresta di Fangorn sono chiamate così per semplificare la loro aggiunta o rimozione dal mazzo.

Barbalbero può essere considerato come se giocasse in ritardo di 1 presa rispetto agli altri personaggi. Quando **Barbalbero** guida, è la carta che viene messa sotto il gettone Torre Bianca a determinare il seme guida (non la carta che viene giocata da sotto di esso). Se **Barbalbero** guida e c'è una carta Orchi sotto la Torre Bianca, non perde; perde da una carta Orchi solo se è lui a guidare e colloca una carta Orchi sotto la Torre Bianca. **Barbalbero** non può scambiare la Torre Bianca. Se nessun giocatore gioca una carta del seme guida, nessuno vince la presa. Le carte della presa vengono messe da parte e il giocatore guida guiderà di nuovo.

Esempio: Barbalbero guida con il 7 di Ombre dalla sua mano e lo colloca sul tavolo. Il seme guida è ora Ombre. Barbalbero prende quindi la carta 5 di Montagne che si trova sotto il gettone Torre Bianca e la gioca nella presa come sua carta giocata. Barbalbero colloca il gettone Torre Bianca sopra il suo 7 di Ombre. Merry è il prossimo a giocare e deve seguire il seme guida di Ombre; gioca quindi il 2 di Ombre. Sveltolampo è il prossimo a giocare e risponde al seme con il 4 di Ombre. Sveltolampo vince la presa con la carta più alta del seme guida.



Sveltolampo guida con l'1 di Foreste. Barbalbero deve rispondere al seme guida di Foreste, quindi prende il 6 di Foreste dalla sua mano e lo colloca sul tavolo. Barbalbero prende quindi il 7 di Ombre che si trova sotto il gettone Torre Bianca e lo gioca nella presa come sua carta giocata. Barbalbero mette ora il gettone Torre Bianca sopra il suo 6 di Foreste. Merry è il prossimo a giocare e deve rispondere al seme di Foreste, quindi gioca il 2 di Foreste. Merry vince la presa con la carta più alta del seme guida.



Esempio – Continua: Merry guida con il 3 di Foreste. Sveltolampo è il prossimo a giocare e deve rispondere al seme di Foreste, ma non ha carte Foreste in mano, quindi gioca l'1 di Ombre. Barbalbero deve rispondere al seme guida di Foreste, quindi prende l'8 di Foreste dalla sua mano e lo colloca sul tavolo. Barbalbero prende quindi la carta 6 di Foreste che si trova sotto il gettone Torre Bianca e la gioca nella presa come sua carta giocata. Barbalbero mette ora il gettone Torre Bianca sopra il suo 8 di Foreste. Barbalbero vince la presa con la carta più alta del seme guida.



Capitolo 23

Assicurarsi di rimuovere le carte di Foresta di Fangorn e di rimettere nel mazzo le carte di Colline prima di distribuire le carte di questo capitolo.

I 2 personaggi **Vecchio Vestito di Bianco** iniziano con il lato **Gandalf/Saruman** a faccia in giù e randomizzati a dovere in modo che siano indistinguibili. Le 2 carte **Vecchio Vestito di Bianco** vengono girate quando entrambi i personaggi hanno vinto almeno 1 presa. Scartare tutte le prese da essi vinte, poi il giocatore con **Gandalf il Bianco** esegue la sua azione di preparazione prima della presa successiva e deve vincere altre 2 prese per completare il suo obiettivo. Le prese scartate vengono rimosse dal round e non contano né a favore né contro l'obiettivo di **Aragorn**. **Gandalf** avrà una carta a faccia in su sul tavolo alla fine del round. Se entrambi i personaggi **Vecchio Vestito di Bianco** non sono stati girati entro la fine del round, i giocatori perdono il capitolo. Il giocatore con **Gandalf il Bianco** può tenere in mano una carta di riferimento come promemoria della sua carta a faccia in su.

2 Giocatori: Se la piramide controlla **Gandalf il Bianco**, aggiungere a faccia in su la carta esule vicino alla fila inferiore della piramide.

Capitolo 24

Vincere una presa con una carta Torre non conta ai fini dell'obiettivo di **Éowyn**.

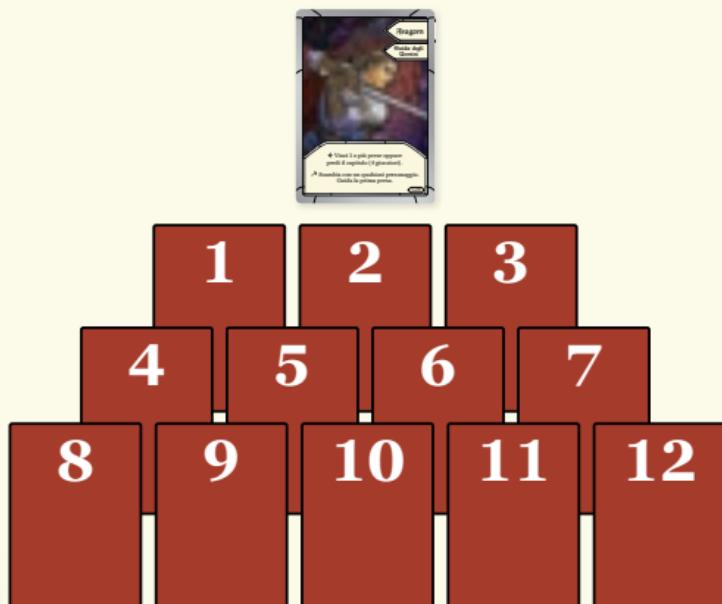
2 Giocatori: Distribuire alla piramide le prime 4 carte durante l'evento Consiglio del Vermilinguo.

Solitario: Per l'evento Consiglio del Vermilinguo, distribuire 3 mani di 2 carte ciascuna e 1 mano di 1 carta più la Torre Bianca, poi assegnare i personaggi prima di terminare la preparazione del solitario come di consueto.

Capitolo 25

Questo capitolo è sempre di 4 round. Se alla fine del quarto round i giocatori non hanno completato tutti i personaggi, perdono il capitolo. Non perdono il capitolo se falliscono l'obiettivo di un personaggio (tranne che ai fini dell'obiettivo di **Aragorn**). Le carte Orchi che **Legolas** mette sotto la carta di **Gimli** rimangono lì finché **Gimli** non completa con successo il suo obiettivo. Dopo che **Gimli** l'avrà completato, quelle carte Orchi vengono rimescolate nel mazzo per i round successivi. Le 6 carte Orchi con illustrazione unica sono considerate come le altre carte Orchi, ma vengono rimosse dopo il capitolo. Essere obbligati a giocare una carta Orchi comporta la perdita del capitolo.

2 Giocatori: Il mazziere gioca per la piramide. Nel round 3, la piramide non scarta né pesca per Il Suono del Corno. Distribuire le carte alla piramide nell'ordine mostrato di seguito. Girare tutte le carte non coperte.



Distribuire le carte in quest'ordine

Solitario: In ogni round, durante la preparazione, non mettere da parte le carte Torre. Invece, dopo aver aggiunto al mazzo le carte Torre e il numero specificato di carte Orchi per il round, distribuire 4 carte casuali per ogni mano. Dopo una presa, distribuire 1 carta aggiuntiva a ogni personaggio come al solito finché a ogni personaggio non viene distribuito un ammontare di carte uguale al numero di carte distribuite in quel round per una partita a 4 giocatori.

Capitolo 26

Sveltolampo e **Faggirosso** useranno entrambi lo stesso mazzo di carte di Colline mescolate tra loro (ma riceveranno carte di Colline casuali diverse). **Faggirosso** completa il suo obiettivo se il numero totale di carte di Foreste e Foresta di Fangorn che vince è uguale al valore della sua carta di Colline scelta (ad esempio, se **Faggirosso** sceglie il 2 di Colline, completerà il suo obiettivo se vince 1 carta di Foreste e 1 carta di Foresta di Fangorn, 2 carte di Foreste e 0 carte di Foresta di Fangorn, oppure 0 carte di Foreste e 2 carte di Foresta di Fangorn).

Capitolo 27

Assicurarsi di rimuovere le carte di Foresta di Fangorn e di rimettere nel mazzo le carte di Colline. I giocatori dovranno annullare la carta Torre Nera di **Saruman** con la carta Torre Bianca per completare il suo obiettivo.

Capitolo 28

Del mazzo principale, distribuire:

- 2 o 3 Giocatori: 9 carte per giocatore e 1 carta esule
- 4 Giocatori: 7 carte per giocatore e 1 carta esule

Pipino non pesca più carte Ombra dopo che il mazzo Palantír è terminato.

2 Giocatori: Usare il seguente diagramma per la mano speciale:





Una lunga valle, profondo golfo d'ombra, penetrava all'interno dei monti. Dal lato opposto della vallata si ergevano, alte su di un seggio di roccia nel grembo nero dell'Ephel Dúath, le mura e la torre di Minas Morgul. Ogni cosa intorno era buia, terra e cielo, ma nella fortezza brillava una luce. Non il chiaro di luna imprigionato fra le mura marmoree di Minas Ithil molto tempo addietro, quando era la Torre della Luna, splendida e raggiante in seno ai colli. Assai più pallida di una luna malaticcia durante una lenta eclissi ne era adesso la luce, vacillante e tremula come una fetida esalazione di putridume, luce cadaverica che non illuminava nulla.

Preparazione del Capitolo 29

A partire dal capitolo 29, considerare alcune modifiche importanti al mazzo principale e alle regole del gioco.

- Prendere la carta Capitolo 29 "Sméagol Domato" e collocarla a faccia in su al centro del tavolo assieme alle carte personaggio in essa elencate.



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



- Preparare il mazzo principale rimuovendo le carte di valore 8 di ogni seme (4 in totale) e le 3 carte Orchi. Aggiungere le 5 carte Anelli e le 2 carte Stanchezza al mazzo principale. Questa sarà la configurazione base del mazzo anche per tutti i restanti capitoli.

- Seguendo le istruzioni dell'evento Torre, mettere da parte la carta Torre Bianca e collocarla a faccia in su vicino alla carta evento Torre L'Ombra di Barad-dûr e al segnalino Torre Bianca. Mescolare le carte del mazzo principale.

- 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 ciascuno (vedere pagina 26)**
- 3 giocatori: 12 carte ciascuno**
- 4 giocatori: 9 carte ciascuno**



6 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. Dare inoltre a Frodo i 4 segnalini fardello (numerati da 2 a 5).

7 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 Gollum e Sméagol, devono essere scelti in questo round, ma non è detto che debba essere il primo giocatore a farlo. Assicurarsi di utilizzare il lato corretto di Gollum e Sméagol (usare il lato iniziale). **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.

8 Partendo da Frodo, ogni giocatore con un personaggio che ha un'azione di preparazione (indicata dall'icona) la effettua.

Segnalini Fardello: Frodo deve scegliere 1 segnalino fardello, che determinerà i dettagli del suo obiettivo e di quello di Sam per il round. Una volta che Frodo ha scelto il segnalino fardello per il round, collocarlo a faccia in su vicino alla sua carta personaggio e collocare di lato i 3 gettoni inutilizzati per evitare confusione.

9 La partita può iniziare. Frodo guiderà la prima presa.

Il Seme di Anelli

Il seme di Anelli, a differenza degli altri, è composto da 5 carte invece che 7 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. **L'1 di Anelli vince anche una qualsiasi presa che include una carta Torre.** 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.

Carte Stanchezza

Le 2 carte Stanchezza sono carte speciali che funzionano diversamente dalle carte dei 5 semi.

Le carte Stanchezza possono essere usate solo per guidare. Poiché non hanno un seme, la carta successiva potrà essere di qualsiasi tipo (anche una carta di Anelli) e la carta successiva con un seme determinerà il seme guida della presa (ma il giocatore che la gioca non è considerato guidare la presa). Se una carta Stanchezza viene usata per guidare, non è necessario rispondere con un'altra carta Stanchezza.

Se un giocatore è obbligato a giocare una carta Stanchezza senza usarla per guidare, i giocatori perdono immediatamente il capitolo.

Nel caso improbabile in cui una presa sia composta solo da una carta Stanchezza ed entrambe le carte Torre, nessun giocatore vince la presa. Le carte della presa vengono messe da parte e il giocatore guida guiderà di nuovo.



Stanchezza

Non può vincere una presa.
Se non viene usata per guidare, perdi il capitolo. La prossima carta giocata determina il seme guida.

6.11

Eventi Torre

Ogni capitolo della parte 2 includerà un evento Torre che aggiungerà ulteriori condizioni alla preparazione. Non è necessario distribuire una carta esule durante gli eventi Torre. Tutte le carte relative agli eventi Torre sono a faccia in su.

Chiarimenti sui Capitoli

(Capitoli 29–36)

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

Capitolo 29

Assicurarsi di comporre il mazzo con le carte di Anelli e le carte Stanchezza (vedere pagine 22-23). Non appena viene giocato l'1 di Anelli, controllare se **Gollum** ha vinto più prese di **Sméagol**. Se sì, l'obiettivo di **Gollum** per il round è completato; altrimenti, girare la sua carta e, alla fine del round, esso dovrà aver vinto meno prese di **Sméagol**. Allo stesso modo, quando viene giocato l'1 di Anelli, controllare se **Sméagol** ha vinto meno prese di ogni altro personaggio. Se sì, il suo obiettivo per quel round è completato; altrimenti, girare la sua carta e, alla fine del round, esso dovrà aver vinto più prese di **Gollum**. La presa contenente l'1 di Anelli non conta quando si controllano per la prima volta gli obiettivi di **Sméagol** e **Gollum**, ma conterà alla fine del round.

2 Giocatori: Se la piramide è **Frodo**, il giocatore che controlla la piramide sceglierà anche il segnalino fardello di **Frodo**.

Capitolo 30

L'evento Paludi Morte influenza tutti i giocatori. Se una carta Stanchezza viene usata per guidare, è possibile giocare una carta di Ombre dopo di essa senza perdere a causa dell'evento Paludi Morte.

Capitolo 31

Ai fini dell'evento Torre Il Cancello Nero, se **Frodo** ha più di una carta che condivide il valore più alto, sceglie 1 qualsiasi delle carte a pari merito (una carta Torre è considerata la più alta, ma l'1 di Anelli no). Ai fini dell'evento Spettri con Ali, se **Frodo** gioca una carta di Anelli dopo che una carta Torre o una carta Stanchezza è stata usata per guidare, la carta di Anelli determina il seme ma Anelli non è considerato il seme guida. Ai fini dell'evento Gli Eserciti di Sauron, con 4 giocatori usare 1 carta Orchi del Fosso di Helm. L'obiettivo di **Gollum (Malvagio)** non è influenzato dalle carte Torre, Orchi o Stanchezza, poiché esse non hanno un valore.

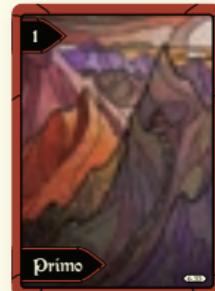
Solitario: Ogni mano inizia con 5 carte (invece di 4) a causa dell'evento Gli Eserciti di Sauron.

Capitolo 32

I gruppi di personaggi sono determinati per 3 o 4 giocatori, anche se i giocatori potranno decidere l'ordine in cui tentare i gruppi. La presa con la Torre Nera non conta ai fini dell'obiettivo di **Faramir**. È possibile effettuare più scambi con l'**Henneth Annûn**.

Capitolo 33

Assicurarsi di rimuovere le carte 6 e 7 di Anelli e di rimettere nel mazzo le 2 carte Stanchezza dopo il capitolo 32. **Sméagol (Disgraziato)** considera raggiunto il suo obiettivo ai fini dell'evento Scale nel momento in cui vince una carta di valore 2.



Carta Gradino

Capitolo 34

“Ogni scambio è simultaneo” significa che entrambi i giocatori di uno scambio passano contemporaneamente a faccia in giù le carte e guardano contemporaneamente le carte ricevute. Usare sia la carta Primo (Gradino) che la carta Ultimo (Gradino), ed esse devono essere prese da giocatori diversi. L'obiettivo di **Gollum (Schiavo del Tesoro)** significa che **Sam** deve vincere un ammontare di carte di Colline esattamente uguale al segnalino fardello di **Frodo**.

Capitolo 35

Alla fine del round, a **Shelob** rimarrà 1 carta in mano. Le carte di valore 8 sono l'8 di Montagne, l'8 di Colline, l'8 di Foreste e l'8 di Ombre. **Shelob** può scambiare le carte di valore 8 con **Gollum**. La Luce di Eärendil vince contro qualsiasi carta, incluso l'1 di Anelli e le carte Torre. I giocatori non sono obbligati a usare La Luce di Eärendil.

Solitario: Anche **Shelob** può giocare carte Stanchezza (come **Gollum**) senza perdere il capitolo.

Capitolo 36

Sam non può dare l'1 di Anelli all'evento Torre. I giocatori possono tenere in mano una carta di riferimento come promemoria della carta a faccia in su davanti a loro. Tutti i giocatori (compreso il giocatore con **Sam**) rivelano una carta.

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. Posizionare la piramide tra i 2 giocatori, come se un terzo giocatore fosse seduto tra di loro.

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).





Regole per 2 Giocatori – Continua

Il primo giocatore a scegliere un personaggio controllerà la piramide, scegliendone il personaggio durante la preparazione e giocandone le carte durante le prese.

Utilizzare sempre il lato per 3 giocatori di qualsiasi carta personaggio.

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, 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 qualsiasi carta speciale in base alla parte che si sta giocando: le carte Torre Bianca e Torre Nera nella parte 1, l'1 di Anelli nella parte 2.
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. Rimuovere qualsiasi carta che faccia parte della preparazione di un personaggio (per esempio, la Torre Bianca) e mescolare queste carte con un ammontare di carte casuali dal mazzo in modo da formare 4 mani di 4 carte ciascuna. Le carte rimanenti formano il mazzo di pesca.
6. La mano con la carta speciale (o le carte speciali) prende il personaggio corrispondente per il capitolo.
7. Partendo a sinistra della mano con la carta speciale (o le carte speciali), a ogni mano verrà assegnata 1 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 con la carta speciale (o le carte speciali), ogni personaggio che ha un'azione di preparazione (indicata dall'icona) la effettua.
Scegliere 1 solo scambio da effettuare 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.

La Via Prosegue Senza fine...

Una volta terminati i capitoli, è possibile continuare a giocare.

Per prima cosa, radunare tutte le carte con un riquadro numerico nero nell'angolo in basso a destra. Le carte con un riquadro numerico bianco non vengono utilizzate.

4.02

Riquadro
Numerico Nero

5.09

Riquadro
Numerico Bianco

Poi preparare il mazzo come indicato nel Capitolo 19.

Utilizzare sempre Aragorn (Cacciatore) in ogni round.

Poi prendere 8 (per 2 o 3 giocatori) o 12 (per 4 giocatori) personaggi casuali tra quelli elencati di seguito:

Boromir, Legolas (Cacciatore), Gimli (Cacciatore), Éomer, Merry, Pipino, Gandalf il Bianco, Saruman, Théoden, Éowyn, Háma, Erkenbrand, Gamling il Vecchio, Ombromanto, Gollum (Malvagio), Faramir, Sméagol (Disgraziato), Gorbag e Shagrath.

Giocare il capitolo come se fosse un capitolo lungo.

Se si possiede *La Compagnia dell'Anello: Trick-Taking Game*, è possibile aggiungere i seguenti personaggi a questa versione de La Via Prosegue Senza Fine...:

Bilbo (Peculiare), Gandalf (Il Grigio), Gildor Inglorion, Grassotto Bolgeri, Tom Bombadil, Baccador, Omorzo Cactaceo, Glorfindel, Bill il Pony, Glóin, Arwen, Boromir (Capitano di Gondor), Gwaihir, Ombromanto (Signore dei Cavalli), Radagast, Gandalf (Servitore del Fuoco Segreto), Galadriel e Celeborn.



Isengard! Anche se sei protetto da un maledetto,

da monti e da ponti, noi faremo i conti!

Isengard! Anche se sei forte e violento, freddo come vento,

duro e cruento, è giunto il momento,

È giunta la guerra e trema la terra, sfonderem la pietra

e la porta tetra!

Bruciano il tronco e il ramo, e noi andiamo,

e noi marciamo

Con passo più duro di sasso, più greve di masso,

con tono cavernoso e basso.

A Isengard portiamo sconquasso e fracasso,

Sterminio e distruzione, scompiglio e perdizione!

Riconoscimenti

Design del Gioco:

Bryan Bornmueller

Sviluppo:

Taylor Reiner

Illustrazioni:

Elaine Ryan,
Samuel Shimota

Progetto Grafico:

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

Direzione Creativa:

Brianna Woodward

Direzione Artistica:

Matt Fantastic

Produzione:

Guadalupe Gonzalez,
Ellie Gentry

Revisione:

Dan Varrette

Marketing:

Krystal Rose, Preston Wing

Playtester:

Joseph Andaya, Alex Babakitis, Gardner Babakitis, Shannon Berry, Frea Bord, Jon Bruton, Stephen Buonocore, Ryan Campbell, Henry Cardboard, Chris Cepil, Elizabeth Chu, Protospiel Twin Cities, Corey Coleman, Cabel Dawson, Twin Cities Design Days, Paula Deming, Mehran D'Souza, Mark Engelberg, Nahvid Etedali, the Gathering of Friends, Svetozar Fubg, Matthew Gagan, Thomas Gallecier, Ruel Gaviola, Jacob Gerstel, Alma Gonzalez, Sam Green, Zach Greenwalt, Aaron Haag, Taylor Hall, Mary Hou, Ursula Murray Husted, Alec Jacobs, Ty James, Melisa Johnson, Corey Kallison, Debra Kaplan, Ben Kearns, Steve Kimball, Kay King, Peter Kolozvary, Jeff Kornberg, Adam Kunsemiller, Kristen Lee, Jess Loeb, Jonathan Loh, Dustin O'Keefe Lynch, Garret Maceira, Tila Maceira, Alex Marineau, Shae Marineau, Sid Miller, Protospiel MN, Nikhil Mohan, Matt Monasch, Mike Murphy, Nick Murphy, Garret Tyla Nane, James Nathan, Aaron Nehila, Daniel Newman, Phoenix, Jon Prather, Justin Radziewcz, Abbey Rhode, Lindsey Rider, Zoe Robinson, Jonah Rockowitz, Matt Saddoris, Sawson Salehpour, Chuck Seed, Elizabeth Sibley, Kellye Sibley, Alexander Sisco, Sofia, Amy Souza, Christopher Talbot, Srinivas Vasudevan, Andrew Villadsen, Daniel Wahlen, Eric Wettstein, Julie Wettstein, Paul Willenbring

Asmodee Italia

Traduzione e Revisione

Luca Baboni e Fabio Severino

Adattamento Grafico:

Mario Brunelli

Direzione Studio:

Mike Hummel

Team Office Dog:

Bryan Bornmueller, Randy Delven, Kevin Ellenburg, Ellie Gentry, Guadalupe Gonzalez, Jay Hernishin, Mike Hummel, Krystal Rose, Preston Wing, Brianna Woodward

Ringraziamenti Speciali:

Justin Anger, Thorsten Baltus, Michael Blomberg, Teresa Dery, Halley Feil, Emily Frenchik, Thomas Gallecier, Laura Huls, Austin Litzler, Luke Peterschmidt, Alex Schlee, Jacinda Wilson

Licensing Asmodee North America:

Ariel Didier, Kira Hartke, Kaitlin Souza, Emerald Thompson-Jereczek

Nota di Design:

È stato un grande privilegio per me unire due mie grandi passioni: Il Signore degli Anelli e i giochi di prese. Vorrei ringraziare i creatori di alcuni importanti giochi di prese da cui ho tratto ispirazione: Fukutarou (Familiar's Trouble / Trick'n Trouble), Thomas Sing (The Crew: The Quest for Planet Nine e The Crew: Mission Deep Sea), Akiyama Koryo e Kozu Yusei (Hameln Cave / Sail), Hiroken (TRICKTAKERS), Brent e Jeffery Beck (Skull King) e i creatori di Doppelkopf, Hearts, Bridge, Spades e Euchre, i cui nomi sono andati perduti nella storia ma la cui eredità è per tutti noi fonte di grande ispirazione.

Riferimento Rapido

Di seguito viene presentata una breve panoramica del gioco.

- *Le Due Torri: 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.
- Le carte Torre Bianca e Torre Nera vincono qualsiasi presa (a meno che entrambe non vengano giocate nella stessa presa).
- La carta Orchi non può essere usata per guidare. Se un giocatore è obbligato a guidare con una carta Orchi, il capitolo è perso.
- 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 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.

MIDDLE-EARTH™
ENTERPRISES

© 2026 Middle-earth Enterprises, LLC. © 2026 Office Dog. Le Due Torri, Il Signore degli Anelli e i personaggi, gli eventi, gli oggetti e i luoghi in esso contenuti sono TM di Middle-earth Enterprises, LLC e sono usati su licenza da Office Dog. Gamegenic e il logo Gamegenic sono TM e © di Gamegenic GmbH, Germania. Office Dog e il logo Office Dog sono TM di Office Dog. Tutti i diritti riservati. Fabbricato da Asmodee

North America, 1995 County Road B2 West, Roseville, MN 55113 USA -

store.asmodee.com. Importato in UE e distribuito in Italia da Asmodee Italia Srl,
Viale della Resistenza 58, 42018 San Martino in Rio (RE), Italia - www.asmodee.it.

Responsabile della sicurezza del prodotto: Asmodee Group, 18 Rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, 78280 Guyancourt, Francia - www.asmodee.com.

I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati.