

REGOLAMENTO

Un Gioco di
Geoff Engelstein e Stephen Buonocore

Middle-earth™ Enterprises
OFFICEDOG®

PANORAMICA DEL GIOCO

È la Terza Era della Terra di Mezzo e una grande guerra infuria fra i popoli. Ne *Il Signore degli Anelli*™: *Il Circolo del Conflitto*™, i giocatori comandano simultaneamente sia l'esercito dell'Ombra che quello dei Popoli Liberi: i Popoli Liberi combatteranno contro l'Ombra dell'avversario a sinistra e l'Ombra combatterà contro i Popoli Liberi dell'avversario a destra.

Quando vengono tirati i dadi, i giocatori decidono come applicare i risultati. Recluteranno personaggi iconici per i Popoli Liberi o chiameranno a raccolta le truppe di Mordor schierate per l'Ombra in una delle due battaglie cruciali? Daranno la caccia alla Compagnia degli avversari con i propri Nazgûl o muoveranno in segreto la propria Compagnia per sfuggire all'attento Occhio di Sauron?

Per vincere nei panni dei Popoli Liberi, la Compagnia deve raggiungere il Monte Fato o sconfiggere l'Ombra in battaglia. Nei panni dell'Ombra, un giocatore deve corrompere completamente la Compagnia o sconfiggerla in battaglia.

Vince il giocatore con il maggior numero di punti vittoria!

CONTENUTO



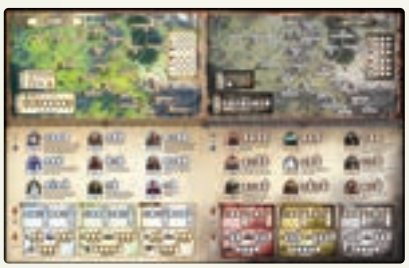
2 Dadi della Terra di Mezzo



6 Dadi di Fazione (1 per ogni fazione): Gondor, Elfi, Rohan, Mordor, Sudroni ed Esterling, Isengard.



4 Carte Riepilogo



4 Plance Giocatore (ognuna con una Plancia dei Popoli Liberi e una Plancia dell'Ombra, e grafiche uniche sul retro)



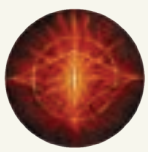
1 Plancia dell'Unico Anello (con una scheda segnapunti sul retro)



4 Plance di Battaglia



4 Pennarelli Cancellabili



1 Segnalino Giocatore Guida



1 Pedina Gollum

Facce dei Dadi

Terra di Mezzo



Gondor



Elfi



Rohan



Mordor



Sudroni ed Esterling



Isengard



PREPARAZIONE DELLA PARTITA

1. Collocare la plancia dell'Unico Anello al centro del tavolo e la pedina Gollum sulla prima casella (quella con la freccia).
2. Collocare i dadi sulla plancia dell'Unico Anello nelle caselle che corrispondono ai rispettivi colori.
3. Assegnare il segnalino giocatore guida al giocatore con più esperienza. In alternativa, assegnarlo casualmente.



PREPARAZIONE DEI GIOCATORI

Ogni giocatore prende i componenti seguenti:

- 1 Plancia Giocatore
- 1 Plancia di Battaglia
- 1 Carta Riepilogo
- 1 Pennarello Cancellabile

4. Ogni giocatore colloca la propria plancia giocatore davanti a sé (tenendola in piedi, con le mappe non visibili agli altri giocatori), mentre le plance di battaglia vanno collocate tra i giocatori. Ogni giocatore dovrà avere sulla plancia di battaglia alla propria sinistra il lato Gondor/Rohan rivolto verso di sé, e sulla plancia di battaglia alla propria destra il lato Mordor/Isengard rivolto verso di sé.
5. Ogni giocatore usa il proprio pennarello cancellabile per contrassegnare con una X la stella a 8 punte denominata "Contea" sulla plancia dei Popoli Liberi della propria plancia giocatore.



Ora tutto è pronto per iniziare!



È consigliabile leggere e imparare le regole fino a pagina 16 prima di iniziare la partita.

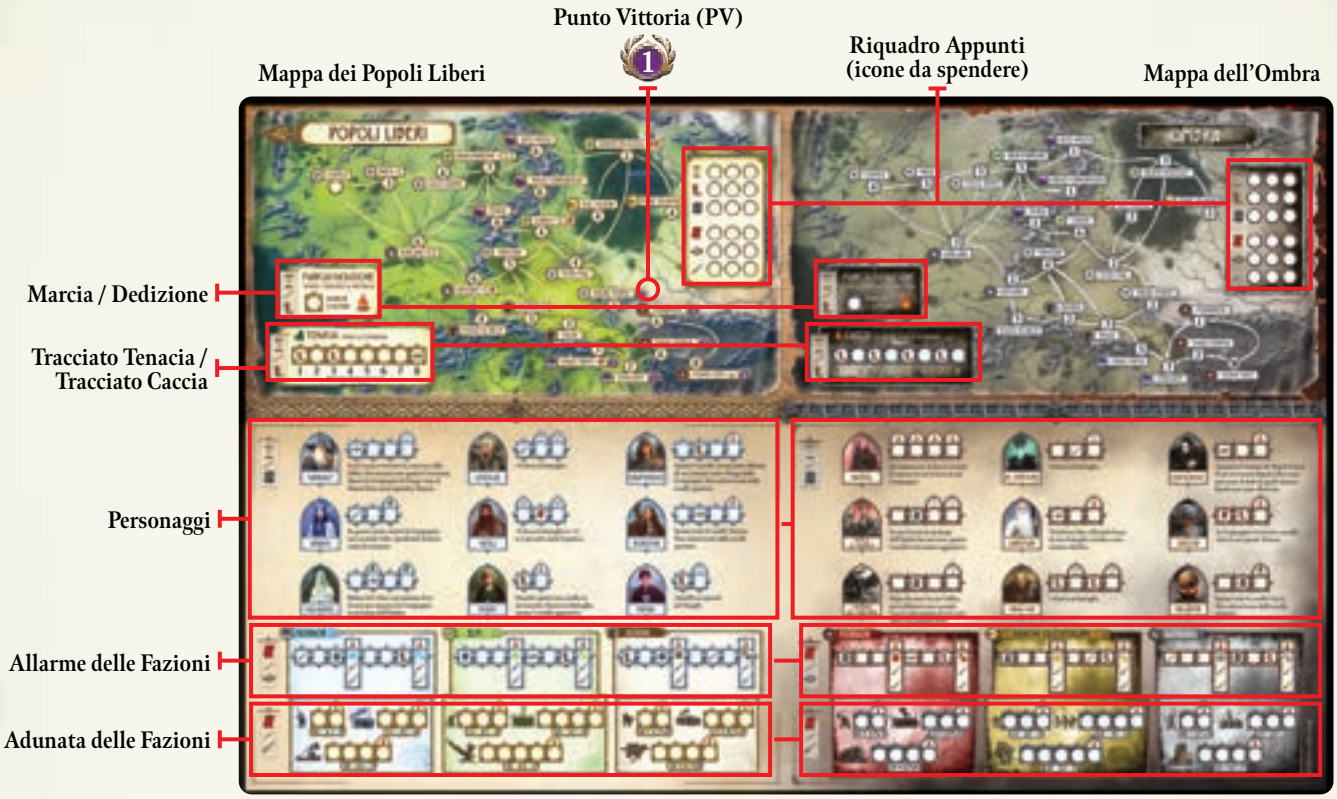
Informazioni Pubbliche e Nascoste

Le informazioni sulle plance giocatore non vanno condivise con gli altri giocatori.
Le informazioni sulla plancia dell'Unico Anello e sulle plance di battaglia sono pubbliche.

ANATOMIA DELLE PLANCE

Ogni plancia giocatore riporta una plancia dei Popoli Liberi a sinistra e una plancia dell'Ombra a destra, che si useranno contro i rispettivi avversari di sinistra e destra. Durante le partite a 2 giocatori, ogni giocatore confronta la propria plancia dei Popoli Liberi e plancia dell'Ombra contro l'altro giocatore.

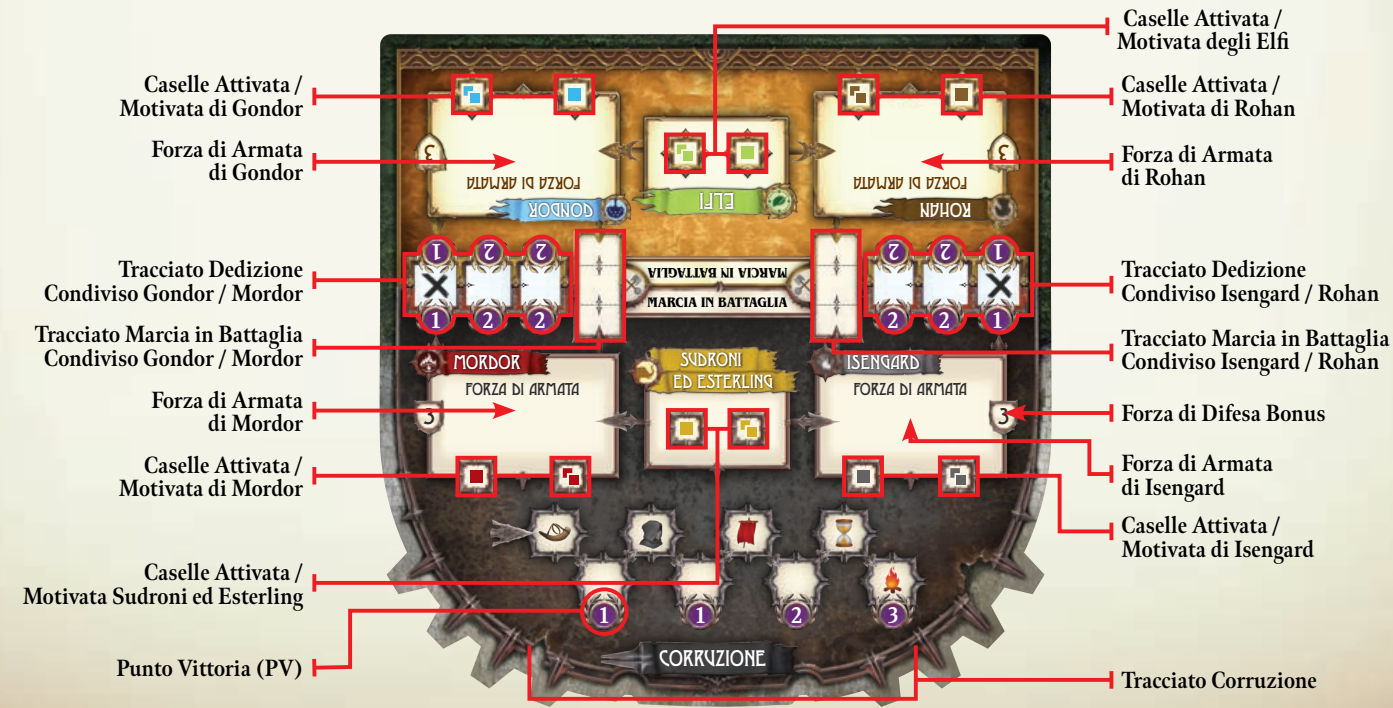
Ognuno dei due lati della plancia giocatore fornisce informazioni su 1 dei conflitti che stanno avendo luogo:



La plancia e le informazioni dei Popoli Liberi si usano per il conflitto con il giocatore a sinistra.

La plancia e le informazioni dell'Ombra si usano per il conflitto con il giocatore a destra.

Ogni plancia di battaglia ha una sezione per i Popoli Liberi (dorata) e una sezione per l'Ombra (grigia). Ogni sezione rappresenta le due battaglie cruciali contro i propri avversari (o il proprio avversario). La sezione dorata verrà usata alla propria sinistra insieme alla plancia dei Popoli Liberi per gestire la battaglia di Rohan e quella di Gondor, mentre la sezione grigia verrà usata alla propria destra insieme alla plancia dell'Ombra per gestire la battaglia di Mordor e quella di Isengard.



SPUNTARE LE CASELLE

Durante la partita, i giocatori otterranno icone dai dadi o dalle caselle sulle loro plance giocatore. Ogni giocatore spenderà quelle icone spuntando le caselle nelle varie aree della propria plancia giocatore.

Ogni area della plancia giocatore indica quali icone possono essere spese per spuntare le caselle su quel tracciato (esempio 1).

Quando i giocatori spuntano le caselle, devono tenere a mente le regole seguenti:

- Le caselle sui tracciati devono essere sempre spuntate da sinistra verso destra, salvo diversamente indicato da una freccia (esempio 2).
- Quando un giocatore spunta una casella con un'icona, ottiene immediatamente quell'icona. L'icona deve essere spesa nel lato della propria plancia giocatore in cui è stata ottenuta. Per esempio, se un giocatore ottiene un'icona nella plancia dell'Ombra, deve spenderla nella plancia dell'Ombra (esempio 3).

Le caselle sulle plance giocatore sono di 2 tipi: rotonde e quadrate.

- Le spunte nelle caselle rotonde (esempio 4) possono essere cancellate in un momento successivo della partita per pagare varie azioni. Il giocatore cancellerà il numero di caselle richiesto dalle azioni mentre le effettua. Le spunte nelle caselle rotonde vanno cancellate da destra verso sinistra. Dopo aver cancellato le spunte, è possibile spuntare di nuovo quelle caselle in seguito, ottenendo le eventuali icone ogni volta che verranno spuntate le caselle appropriate.



Esempio 1: *Il tracciato* Tenacia *richiede l'icona* o .





Esempio 2: *La direzione del tracciato* Corruzione *è indicata da una freccia; la direzione del tracciato Dedizione di destra è indicata da una freccia.*



Esempio 3: *Quando Elisabetta spunta la prima casella del tracciato* Caccia, *ottiene* *da spendere nella sua plancia dell'Ombra, incluso in un'altra casella sul tracciato* Caccia.

Esempio 4



Caselle Rotonde dei Popoli Liberi



Caselle Rotonde dell'Ombra

- Le spunte nelle caselle quadrate (esempio 5) non vengono mai cancellate. Sopra alcune caselle quadrate si possono trovare degli archi di azione A. Quando questa azione speciale viene usata, spuntare l'arco. Le spunte negli archi sopra le caselle quadrate non vengono mai cancellate.

Esempio 5



Caselle Quadrate dei Popoli Liberi





Caselle Quadrate dell'Ombra

ROUND DI GIOCO

I giocatori risolvono insieme ogni round, svolgendo le fasi seguenti:

1. Tiro dei Dadi
2. Azioni di Gollum/Sméagol
3. Assegnazione dei Dadi
4. Uso delle Icone e Azioni Segrete
5. Azioni Pubbliche dei Popoli Liberi
6. Azioni Pubbliche dell'Ombra
7. Risoluzione delle Battaglie
8. Verifica di Fine Partita





1. Tiro dei Dadi

Il giocatore guida prende i 2 dadi bianchi della Terra di Mezzo, più gli eventuali dadi di ogni fazione che è stata *Attivata* da un qualsiasi giocatore nel corso della partita (vedi pagina 14), e li tira dove tutti i giocatori possono vederli.

2. Azioni di Gollum/Sméagol

Svolgere questa fase solo se viene ottenuta un'icona (Unico Anello), altrimenti saltare questa fase.

Spostare di 1 casella in senso orario la pedina Gollum per ogni ottenuto al tiro dei dadi. Se la pedina supera o raggiunge un'icona (Gollum) sul tracciato, effettuare le azioni di Gollum/Sméagol. Altrimenti, proseguire con la fase 3.

Ogni giocatore effettua **in segreto** 1 azione di Gollum oppure 1 azione di Sméagol:

- **Azione di Gollum:** Il giocatore spunta tutte le caselle del tracciato *Caccia* sulla propria plancia dell'Ombra.
- **Azione di Sméagol:** Il giocatore spunta tutte le caselle del tracciato *Tenacia* sulla propria plancia dei Popoli Liberi.

I giocatori non ottengono le icone spuntate sulle proprie plance durante un'azione di Gollum/Sméagol.

Quando tutti i giocatori hanno effettuato 1 delle 2 azioni, ogni giocatore annuncia quale azione ha effettuato, a partire dal giocatore guida e proseguendo in senso orario.

Ogni giocatore che ha effettuato un'azione di Gollum ora obbliga il proprio avversario Popoli Liberi ad annunciare l'esatta posizione della Compagnia sulla plancia dei Popoli Liberi. I giocatori possono usare la mappa sulla loro plancia dell'Ombra per annotare le informazioni ottenute effettuando un'azione Gollum.

Se la pedina Gollum raggiunge l'ultima casella sul tracciato, effettuare le azioni di Gollum/Sméagol per tutti gli ottenuti nei round successivi.

Nota: Se la pedina si trova nell'ultima casella e vengono ottenute 2 icone in un round, effettuare 1 sola azione di Gollum/Sméagol.



3. Assegnazione dei Dadi

Ogni giocatore seleziona **in segreto** il risultato di 1 dei dadi della Terra di Mezzo da usare sulla propria plancia dei Popoli Liberi e il risultato dell'altro dado della Terra di Mezzo da usare sulla propria plancia dell'Ombra. I giocatori non possono usare entrambi i dadi della Terra di Mezzo sulla stessa plancia.

Nota: Tutti i giocatori usano lo stesso tiro dei dadi.

Quando una fazione viene *Attivata* e *Motivata*, si sbloccherà un nuovo dado da assegnare. Vedi le regole sui dadi di fazione sbloccati a pagina 14.

4. Uso delle Icone e Azioni Segrete

Ogni giocatore usa in segreto tutte le icone assegnate dai dadi sulla propria plancia dei Popoli Liberi e dell'Ombra. L'icona (mantello) indica che un'azione viene effettuata in segreto.

- Se vengono ottenute 1 o più icone su un dado, il giocatore deve usare tutte le icone sulla plancia a cui viene assegnato il dado, ma può usare ogni singola icona in una qualsiasi casella valida.
- Il giocatore può usare le icone in qualsiasi ordine.
- Quando il giocatore spunta una casella con un'icona, usa quell'icona per spuntare una qualsiasi casella valida sulla plancia in cui è stata ottenuta.
- È possibile effettuare azioni segrete prima, durante o dopo aver usato le eventuali icone.
- Quando il giocatore termina di usare le icone e di effettuare azioni segrete, dovrà chiudere la propria plancia giocatore e adagiarla sul tavolo per mostrare di aver completato questa fase. Tutte le icone non usate sono perse al termine di questa fase.

(La fase 4 Uso delle Icone e Azioni Segrete continua a pagina 8)



***Esempio:** Elisabetta spende 1 per spuntare la prima casella del tracciato* Tenacia *e ottiene immediatamente 1 da spendere ovunque sulla sua plancia dei Popoli Liberi.*

Icone

Le icone seguenti rappresentano varie risorse e azioni dei giocatori.

Tempo
Questa icona viene usata come oppure . Rappresenta il passare del tempo quando la Compagnia viaggia e quando personaggi importanti si uniscono alla partita.

Stivale
Questa icona rappresenta la Compagnia che si sposta nella Terra di Mezzo e l'Ombra che è a caccia dell'Unico Anello. Rappresenta anche le fazioni che marciano in battaglia.

Personaggio
Questa icona rappresenta i personaggi importanti che si uniscono alla partita. Può rappresentare i Popoli Liberi o l'Ombra, come anche una qualsiasi razza (Elfi, Uomini, Orchi ecc.).

Armate
Questa icona viene usata come oppure . Rappresenta l'adunanza delle armate per la battaglia e le fazioni che vengono motivate a entrare in guerra.

Spada
Questa icona rappresenta diverse unità militari che si uniscono a una battaglia. Ciò permette sia ai Popoli Liberi sia all'Ombra di reclutare unità piccole, medie o grandi.

Corno
Questa icona rappresenta le fazioni che vengono motivate a entrare in guerra. Ogni fazione inizia la guerra come *Neutral*e, attivando l'icona del corno, diventa eventualmente *Attivata* e infine *Motivata*.

Anello
Questa icona rappresenta l'influenza dell'Unico Anello sul mondo. Vedi pagina 6 per le regole sulla plancia dell'Unico Anello e su Gollum.

4. Uso delle Icone e Azioni Segrete *(continua)*



Azione Segreta Muovere la Compagnia

A Ogni stella a 8 punte sulla mappa rappresenta un luogo nella Terra di Mezzo. B I luoghi vengono considerati adiacenti se sono collegati da una linea.

C Spendendo (ovvero cancellando) *Tenacia* sulla plancia dei Popoli Liberi, è possibile muovere in segreto la Compagnia in un luogo adiacente. L'ammontare di *Tenacia* richiesto è pari al numero indicato nel nuovo luogo. Dopo che un giocatore si è mosso in un nuovo luogo, svolge i passi seguenti:

1. Cancellare l'ammontare richiesto di *Tenacia* dal tracciato *Tenacia*. *Per esempio, Elisabetta si muove dalla Contea a Brea e cancella 3 spunte nelle caselle rotonde sul tracciato* Tenacia.
2. Colorare la linea che collega il vecchio luogo al nuovo.
3. Spuntare con una X la stella a 8 punte del nuovo luogo. La X indica l'attuale posizione della Compagnia dopo che si è mossa.
4. Colorare la stella a 8 punte del luogo precedente in modo da coprire la X.
5. Ottenere e usare le eventuali icone acquisite dal nuovo luogo. *Per esempio, quando Elisabetta si muove a Brea, ottiene 1* .

Mentre si effettuano azioni segrete, è possibile muovere la Compagnia in qualsiasi momento. Per esempio, è possibile spendere icone / sul tracciato *Tenacia*, muovere la Compagnia e poi spuntare ancora caselle sul tracciato *Tenacia* con altre icone, se possibile. Si applicano inoltre le regole seguenti:

- **È possibile muovere la Compagnia solo una volta ogni round, anche se si ha altra *Tenacia* da spendere.**
- La Compagnia si muove sempre **in segreto**. L'azione Muovere la Compagnia non va mai annunciata.
- Una volta che la Compagnia ha lasciato un luogo, non può più ritornare in quel luogo.
- Se la Compagnia si muove al Monte Fato, è necessario effettuare in questo round l'azione Distruggere l'Anello (vedi pagina 9) durante la fase Azioni Pubbliche dei Popoli Liberi.

Quando tutti i giocatori hanno completato la fase 4, proseguire con la fase 5.

Tenere Traccia delle Icone

Si consiglia di completare Uso delle Icone e Azioni Segrete su una delle proprie plance prima di cominciarlo sull'altra. Questo aiuterà ad apporre le spunte corrette su una plancia prima di passare alla successiva.

Il riquadro appunti nella parte destra di ogni mappa può aiutare a tenere traccia di quali icone sono disponibili all'uso, semplicemente spuntando le caselle per le eventuali icone ottenute e cancellandole quando le icone vengono usate. Le icone non usate sono perse alla fine della fase. Questo è un aiuto di gioco facoltativo che potrebbe essere utile in seguito nella partita quando si ottengono icone da diversi dadi di fazione.



Riquadro Appunti

5. Azioni Pubbliche dei Popoli Liberi

Il giocatore guida annuncia ed effettua qualsiasi azione pubblica dei Popoli Liberi (in qualsiasi ordine). Poi ogni altro giocatore fa lo stesso in senso orario.

Nota: Durante i primi round della partita, i giocatori potrebbero non avere alcuna azione pubblica da annunciare.

A. Attivare una Fazione: Annunciare la fazione che è stata *Attivata*. Spuntare la sezione apposita della propria plancia di battaglia A1. A partire dal round successivo, il giocatore otterrà icone dal dado di quella fazione (vedi pagina 14).

B. Motivare una Fazione: Annunciare la fazione che è stata *Motivata*. Spuntare la sezione apposita della propria plancia di battaglia B1. A partire dal round successivo, il giocatore otterrà icone doppie dal dado di quella fazione (vedi pagina 14).

C. Usare un Personaggio: Se il giocatore vuole usarlo, annuncia un personaggio che ha un'azione pubblica pronta e ne risolve l'effetto (vedi Merry, Grampasso e Boromir nei Chiarimenti sui Personaggi alle pagine 17 e 18).

D. Marciare o Incrementare la Dedizione: Se il giocatore ha la spunta su una casella Marcia/Dedizione (vedi a seguire), deve decidere se *Marciare* o *Incrementare la Dedizione*, annunciarlo e poi spuntare sulla propria plancia di battaglia 1 delle caselle seguenti:

- *Marcia in Battaglia* (vedi Risoluzione delle Battaglie a pagina 11)

  OPPURE

- *Dedizione* (vedi Dedizione a pagina 11).

E. Adunare un'Armata: Come azione facoltativa, è possibile annunciare l'unità che è stata completata sul tracciato *Adunata* di una fazione. Aggiungere la forza di quell'unità alla forza di armata di quella fazione sulla plancia di battaglia, poi cancellare le spunte nelle caselle dell'unità sul tracciato *Adunata* (vedi Tracciati Adunata delle Fazioni a pagina 15).

F. Distruggere l'Anello: Annunciare se la Compagnia si è mossa al Monte Fato (vedi Verifica di Fine Partita a pagina 12).

Tracciato Allarme di Gondor





Tipi di Azioni

Le **azioni segrete** vengono effettuate durante la fase Uso delle Icone e Azioni Segrete senza essere rivelate agli altri giocatori.

Le **azioni pubbliche** vengono annunciate ed effettuate durante la fase Azioni Pubbliche dei Popoli Liberi e la fase Azioni Pubbliche dell'Ombra. Le caselle vengono solitamente spuntate durante la fase Uso delle Icone e Azioni Segrete, ma gli effetti vengono risolti durante le fasi delle azioni pubbliche.

Le **reazioni** vengono effettuate in risposta a un'azione pubblica, quando applicabili.

Le **azioni di battaglia** vengono effettuate durante la fase Risoluzione delle Battaglie.

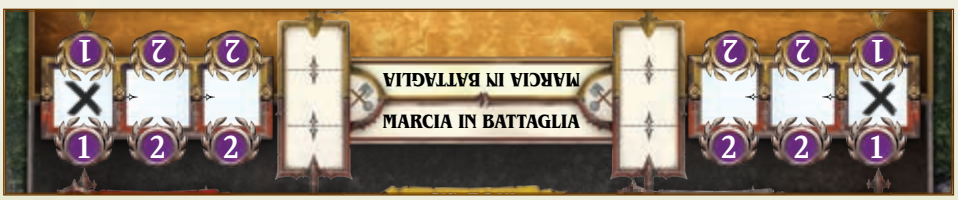
Marcia/Dedizione



Spuntando la casella Marcia/Dedizione sulla plancia dei Popoli Liberi o su quella dell'Ombra, si porterà una battaglia più vicina alla risoluzione oppure si aumenterà il valore della battaglia per il vincitore.

Durante le proprie azioni pubbliche, un giocatore cancellerà la spunta sulla casella Marcia/Dedizione per spuntare 1 casella *Marcia in Battaglia* oppure 1 casella *Dedizione*. Questi tracciati sono condivisi da entrambi i lati della battaglia.

Se un giocatore ha cancellato la spunta dalla casella Marcia/Dedizione sulla propria plancia dei Popoli Liberi, spunterà 1 casella sulla plancia di battaglia alla propria sinistra. Se ha cancellato la spunta dalla casella Marcia/Dedizione sulla propria plancia dell'Ombra, spunterà 1 casella sulla plancia di battaglia alla propria destra.



Tracciati Marcia in Battaglia/Dedizione all'inizio della partita.

6. Azioni Pubbliche dell'Ombra

Usando la stessa procedura della fase 5 Azioni Pubbliche dei Popoli Liberi, ogni giocatore annuncia ed effettua i passi dal 5A al 5E (in qualsiasi ordine) per il lato Ombra. I personaggi dell'Ombra con azioni pubbliche sono: Nazgûl, Saruman, Vermilinguo e Shelob.

Nota: Per l'Ombra, c'è un'azione pubblica differente: Dare la Caccia alla Compagnia.

Dare la Caccia alla Compagnia

Un giocatore può *Dare la Caccia* alla Compagnia in un qualsiasi luogo se ha un ammontare di caselle spuntate sul tracciato *Caccia* pari o superiore al numero indicato in quel luogo sulla plancia dell'Ombra. **Nota:** Nel Monte Fato c'è una X perché non è possibile *Dare la Caccia* in quel luogo.

Il giocatore cancella un ammontare di spunte dalle caselle *Caccia* pari al numero del luogo e annuncia il luogo bersaglio al suo avversario Popoli Liberi.

Il suo avversario Popoli Liberi deve annunciare 1 delle opzioni seguenti:

- La sua Compagnia non si trova nel luogo bersaglio, il che significa che l'azione *Dare la Caccia* non ha avuto successo. Deve quindi annunciare a quanti luoghi di distanza dal luogo bersaglio si trova la Compagnia, usando la minor distanza possibile.

  OPPURE
- La sua Compagnia si trova nel luogo bersaglio, il che significa che l'azione *Dare la Caccia* ha avuto successo!

Se la *Caccia* ha avuto successo, il giocatore causerà quindi *Corruzione* svolgendo i passi seguenti:

1. Annunciare quante caselle *Caccia* aggiuntive vuole spendere (anche 0 se lo desidera).
2. Cancellare l'ammontare annunciato di spunte dalle caselle *Caccia*.
3. L'avversario Popoli Liberi cancella un ammontare di spunte dalle caselle sul tracciato *Tenacia* pari al numero di caselle *Caccia* aggiuntive spese. Se l'ammontare di spunte *Tenacia* da cancellare è maggiore del numero di caselle *Tenacia* attualmente spuntate, cancellarle tutte.
4. Se il numero rimanente di spunte *Tenacia* dell'avversario Popoli Liberi è:
   - **maggiore di 0**, il giocatore dell'Ombra spunta 1 casella sul proprio tracciato *Corruzione* (sulla plancia di battaglia alla sua destra).
   - **0**, il giocatore dell'Ombra spunta 2 caselle sul proprio tracciato *Corruzione*.

Quando un giocatore spunta una casella con un'icona sul tracciato *Corruzione*, può usare quell'icona per spuntare 1 qualsiasi casella valida sulla propria plancia dell'Ombra nel round successivo durante la fase Uso delle Icone e Azioni Segrete. Per il momento, la annota nel proprio riquadro appunti.

Un giocatore può *Dare la Caccia* alla Compagnia solo una volta ogni round, anche se ha ulteriori caselle *Caccia* da spendere.

Nota: Non è possibile "spostarsi" sulla mappa dell'Ombra. I collegamenti fra i luoghi vengono mostrati per aiutare a dedurre i movimenti della Compagnia. È possibile scrivere e disegnare sulla mappa dell'Ombra per prendere appunti sulle informazioni ottenute dalle precedenti azioni *Dare la Caccia*.



Esempio di Dare la Caccia alla Compagnia: Durante la fase Azioni Pubbliche dell'Ombra, Fabio sceglie di *Dare la Caccia* alla Compagnia a Moria e cancella 1 spunta *Caccia*, dato che 1 è il numero del luogo sulla plancia dell'Ombra.

Purtroppo per il suo avversario Popoli Liberi, Silvia, la Compagnia si trova a Moria. Silvia annuncia che l'azione *Dare la Caccia* ha avuto successo!

Fabio cancella 3 spunte *Caccia* aggiuntive per provare a causare *Corruzione*. Silvia deve ora cancellare 3 spunte *Tenacia*, ma ha solo 2 spunte *Tenacia* rimanenti, che vengono ridotte a 0. Silvia annuncia che non ha più *Tenacia* rimanente, quindi Fabio spunta 2 caselle sul suo tracciato *Corruzione*.

7. Risoluzione delle Battaglie



Una battaglia si verifica quando tutte e 3 le caselle del tracciato *Marcia in Battaglia* su una plancia di battaglia sono spuntate; altrimenti saltare questa fase.

Il giocatore che ha spuntato la terza casella *Marcia in Battaglia* viene considerato l'**attaccante**, e il suo avversario è il **difensore**.

Le battaglie fra 2 fazioni avvengono svolgendo i passi seguenti:

1. Il difensore aggiunge alla propria forza di armata una forza di difesa bonus pari a 3, indicata dall'icona 3 sulla propria plancia di battaglia.
2. Poi ogni giocatore svolge in segreto e simultaneamente i passi seguenti:
   - Spuntare gli archi sopra le eventuali capacità di risoluzione della battaglia ( ) dei personaggi che desidera usare.
   - Calcolare la propria **forza di armata totale** aggiungendo le eventuali capacità dei personaggi usate. Ogni giocatore annota questo numero temporaneamente sulla propria plancia giocatore.
3. Ogni giocatore annuncia la propria forza di armata totale e annota il numero nella propria casella della battaglia. I giocatori annunciano anche gli eventuali personaggi che hanno usato durante la battaglia.
4. Il giocatore con la forza di armata totale più alta vince la battaglia. Il vincitore cerchia i punti vittoria (PV) della battaglia in base al livello di *Dedizione*. Se i giocatori hanno pari forza di armata, nessuno vince e non vengono ottenuti PV.

Ogni battaglia può essere combattuta solo una volta su ogni plancia di battaglia.

Dopo che una battaglia è stata combattuta, quei giocatori non possono più aggiungere forza a quella battaglia.

Vedi l'esempio di risoluzione di una battaglia a pagina 12.

Dedizione



A Ogni battaglia inizia la partita con la prima casella sul tracciato *Dedizione* spuntata, che fa ottenere 1 PV al vincitore.

B Se un giocatore spunta la seconda casella *Dedizione*, il vincitore otterrà un totale di 3 PV (1 PV per la prima casella e 2 PV per la seconda casella).

C Se tutte e 3 le caselle sul tracciato *Dedizione* sono spuntate, vincere la battaglia farà ottenere un totale di 5 PV (1 PV per la prima casella, 2 PV per la seconda casella e 2 PV per la terza casella).

1 **Importante:** Alla fine della partita, i giocatori ottengono anche 1 PV per ogni 10 punti di forza di armata (inclusa la forza ottenuta grazie alle capacità dei personaggi usati in battaglia e l'eventuale forza di difesa bonus), a prescindere dalla vittoria o dalla sconfitta in battaglia, e anche se la battaglia non è stata risolta. Vedi il calcolo del punteggio di fine partita a pagina 16.



Esempio di Risoluzione di una Battaglia



Fabio (pennarello rosso) ha spuntato la terza delle 3 caselle *Marcia in Battaglia* per Mordor, quindi la battaglia Mordor-Gondor verrà risolta. Fabio aveva inoltre spuntato in precedenza 1 delle caselle *Dedizione* di questa battaglia, facendo valere questa battaglia 2 PV aggiuntivi.

Fabio è l'**attaccante** e sottolinea che la sua forza di armata attuale è pari a 19, come annotato nella casella della forza di armata di Mordor.

Silvia (pennarello blu) ha una forza di armata pari a 10 nella casella della forza di armata di Gondor, ma è anche il **difensore**, pertanto aggiunge 3 alla sua forza. Sottolinea quindi che la sua forza di armata attuale è pari a 13.

Dopo che i giocatori hanno determinato in segreto e simultaneamente quali personaggi portare in battaglia, Fabio annuncia che la sua forza di armata totale rimane 19 e che non porterà alcun personaggio in battaglia.

Silvia porta astutamente in battaglia sia Legolas (+4) sia Gimli (+4), spuntando i loro archi di battaglia. La forza di armata totale di Silvia è pari a 10 (forza di armata iniziale) + 3 (forza di difesa bonus) + 4 (Legolas) + 4 (Gimli) = 21.

Entrambi i giocatori ora aggiornano la loro forza di armata totale se necessario. Dato che il suo totale è aumentato, Silvia annota la sua nuova forza di armata totale pari a 21.

Silvia vince la battaglia e ottiene 3 PV, dato che Fabio aveva incrementato il livello di *Dedizione*.

8. Verifica di Fine Partita

La partita termina se UNA QUALSIASI delle 3 condizioni seguenti è stata soddisfatta:

- La Compagnia ha raggiunto il Monte Fato su una plancia dei Popoli Liberi.
- L'ultima casella di un tracciato *Corruzione* su una plancia di battaglia è stata spuntata.
- Entrambe le battaglie su una plancia di battaglia sono state combattute.

Se nessuna delle condizioni di fine partita è stata soddisfatta, passare il segnalino giocatore guida al giocatore successivo in senso orario e iniziare un nuovo round. Vedi il calcolo del punteggio di fine partita a pagina 16.



PERSONAGGI

I tracciati dei personaggi presentano 1 o più archi. Ogni arco permette al giocatore di usare il personaggio quando la casella sottostante è spuntata. Il giocatore può usare il personaggio nello stesso round in cui ha spuntato la casella oppure conservarlo per un momento successivo.

Dopo aver usato una capacità di un personaggio, spuntare l'arco corrispondente, in quanto non può più essere usato.

Un giocatore può usare un personaggio solo una volta per round, anche se più archi di quel personaggio sono pronti. Per esempio, un giocatore non può usare Legolas due volte nella stessa battaglia, né in due battaglie diverse nello stesso round.

Vedi Chiarimenti sui Personaggi alle pagine 17 e 18.



FAZIONI

Ci sono 6 fazioni rappresentate da colori diversi:

Fazioni dei Popoli Liberi:

- Gondor: Azzurro
- Rohan: Marrone
- Elfi: Verde

Fazioni dell'Ombra:

- Mordor: Rosso
- Isengard: Grigio
- Sudroni ed Esterling: Giallo

Le fazioni sono rappresentate sulle plance giocatore in 3 modi:

- Regioni delle Fazioni
- Tracciati Allarme delle Fazioni
- Tracciati Adunata delle Fazioni



Regioni della Mappa delle Fazioni

Le regioni delle fazioni caratterizzano i luoghi sulle mappe della pancia dei Popoli Liberi e della plancia dell'Ombra.

Regioni dei Popoli Liberi:

- Gondor
- Rohan
- Elfi

Regioni dell'Ombra:

- Mordor
- Isengard
- Sudroni ed Esterling

Regioni Neutrali:

Questi luoghi non sono associati ad alcuna fazione, ma possono essere importanti per le capacità di personaggi, come quella del Nazgûl.

- Campo Aperto
- Montagne



Tracciato Allarme dei Popoli Liberi



Tracciato Allarme dell'Ombra

Tracciati Allarme delle Fazioni

I tracciati *Allarme* indicano la prontezza di ogni fazione, che può essere ***Neutrale***, ***Attivata*** (■) o ***Motivata*** (▀).

Quando un giocatore spunta la casella che contiene il simbolo di un dado, la fazione passa da *Neutrale* ad *Attivata* 1.
Quando spunta l'ultima casella del tracciato, che contiene il simbolo di due dadi, la fazione passa da *Attivata* a *Motivata* 2.

Quando la condizione di una fazione cambia, spuntare sulla plancia di battaglia la casella corrispondente per quella fazione 1A 2A.

Le fazioni si trovano sempre in una di 3 condizioni:

- **Neutrale:** Tutte le fazioni iniziano la partita nella condizione *Neutrale*.

1 **Attivata:** Quando una fazione viene *Attivata*, il giocatore ottiene immediatamente 2 🗡 da spendere **per quella fazione**. Inoltre, il dado di quella fazione è sbloccato e disponibile per i round futuri (tuttavia, il giocatore non può usare un dado di fazione nello stesso round in cui l'ha sbloccato). Quel dado verrà quindi tirato ogni round e potrà essere usato dai giocatori che hanno quella fazione *Attivata* o *Motivata*. Inoltre, da quel momento in avanti la forza di armata delle unità da reclutare nel tracciato *Adunata* di quella fazione aumenta (vedi Tracciati Adunata delle Fazioni a pagina 15).

2 **Motivata:** Quando una fazione viene *Motivata*, il giocatore ottiene immediatamente 2 🗡 da spendere **per quella fazione**. Il dado di quella fazione viene ancora tirato ogni round, ma l'icona sul dado viene raddoppiata per i giocatori che hanno quella fazione *Motivata* (il giocatore non può raddoppiare le icone su un dado di fazione nello stesso round in cui l'ha *Motivata*). Inoltre, da quel momento in avanti la forza di armata delle unità da reclutare nel tracciato *Adunata* di quella fazione aumenta (vedi Tracciati Adunata delle Fazioni a pagina 15).



Plancia di Battaglia



Dadi di Fazione

Un dado di fazione può essere usato solo dai giocatori che hanno quella fazione *Attivata*. Se la fazione è stata *Motivata*, il giocatore raddoppia le icone ottenute da quel dado. Un dado di fazione deve essere assegnato alla plancia a cui appartiene quella fazione, ma è possibile usarlo in qualsiasi casella valida su quella plancia, non necessariamente in una casella di quella specifica fazione. Un dado di fazione che ottiene una faccia vuota non offre icone per quel round.



Esempio: Elisabetta può usare un'icona del dado azzurro di Gondor in una qualsiasi casella valida sulla plancia dei Popoli Liberi, ma non sulla plancia dell'Ombra.



Tracciati Adunata delle Fazioni

I tracciati *Adunata* rappresentano le unità di armata che possono essere adunate per aumentare la forza di armata di una fazione. Quando un giocatore spunta tutte le caselle di un'unità, durante la fase Azioni Pubbliche può chiamare in *Adunata* quell'unità svolgendo i passi seguenti:

- Aggiungere la forza di quell'unità alla forza di armata totale di quella fazione in quella battaglia.
- Cancellare tutte le spunte per quell'unità, in modo che possa essere *Adunata* di nuovo.

La forza aggiunta varia a seconda che la fazione sia *Neutrale*, *Attivata* o *Motivata*.

Le unità degli Elfi possono aggiungere la loro forza alla battaglia di Gondor o a quella di Rohan.

Le unità di Sudroni ed Esterling possono aggiungere la loro forza alla battaglia di Mordor o a quella di Isengard.

Le unità non possono aggiungere la loro forza a una battaglia che è già stata combattuta.



Esempio: *L'unità squadra di Isengard ha forza pari a 1 se la fazione è* Neutrale*, forza pari a 2 se è* Attivata *o forza pari a 4 se è* Motivata*.*

Se Elisabetta chiama in Adunata *l'unità quando la fazione è* Neutrale*, aggiunge il numero più basso alla forza di armata sulla plancia di battaglia. Più avanti nella partita, quando la fazione verrà* Attivata*, la forza dell'unità* Adunata *in precedenza non aumenta, ma le unità future aggiungeranno la forza aumentata.*

Esempio di Adunata

Gondor è *Attivata*, dato che la casella con il dado azzurro è spuntata. Elisabetta ha spuntato tutte le caselle per la sua squadra, ma solo 2 delle 4 caselle per il suo trabucco. In precedenza, aveva portato a 3 la sua forza di armata di Gondor.

Durante le azioni pubbliche, Elisabetta decide di annunciare l'*Adunata*. Cancella le 3 spunte dalla squadra e aggiunge 2 (dato che Gondor è *Attivata*) alla forza di armata di Gondor, portandola a 5.



PUNTEGGIO DI FINE PARTITA

Se una qualsiasi delle condizioni di fine partita è stata soddisfatta, continuare a giocare finché il round non è terminato, poi ogni giocatore somma i PV che ha ottenuto. Girare la plancia dell'Unico Anello per annotare i PV.



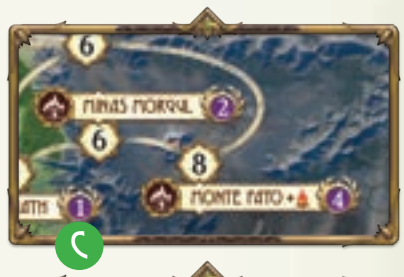
PV dei Popoli Liberi:

- PV delle battaglie:
  - A 1, 3 o 5 PV in base al livello di *Dedizione* per ogni battaglia vinta.
  - B 1 PV per ogni 10 punti di forza di armata in ogni battaglia. Questi punti vengono ottenuti anche se il giocatore ha perso la battaglia o se la battaglia non è stata combattuta.
- PV dell'Anello:
  - C PV accanto a tutti i luoghi spuntati in cui si è mossa la Compagnia.



PV dell'Ombra:

- PV delle battaglie:
  - D 1, 3 o 5 PV in base al livello di *Dedizione* per ogni battaglia vinta.
  - E 1 PV per ogni 10 punti di forza di armata in ogni battaglia. Questi punti vengono ottenuti anche se il giocatore ha perso la battaglia o se la battaglia non è stata combattuta.
- PV della Corruzione:
  - F PV sotto a tutte le caselle spuntate sul tracciato *Corruzione*.





Il giocatore con il totale più alto di PV vince! In caso di parità, vince il giocatore con la Compagnia più vicina al Monte Fato sulla propria plancia dei Popoli Liberi. Se la parità persiste, vince il giocatore con il maggior numero di PV sul proprio tracciato Corruzione. Se la parità continua a persistere, i giocatori condividono la vittoria.

Esempio di Calcolo del Punteggio

La partita termina e per Silvia è giunto il momento di calcolare il suo totale di PV.

1. Silvia ottiene 4 PV in totale sulla sua mappa dei Popoli Liberi: 1 PV per Minas Tirith, 1 PV per Osgiliath e 2 PV per Minas Morgul.
2. Silvia ha vinto la battaglia a Gondor e ottiene 3 PV, dato che il livello di *Dedizione* è stato incrementato. La sua forza di armata totale è pari a 21, facendole ottenere 2 PV aggiuntivi (1 PV per ogni 10 punti di forza di armata).
3. Silvia ha perso la battaglia a Rohan, ma la sua forza di armata totale è pari a 11, facendole ottenere 1 PV.
4. La battaglia a Mordor non è stata risolta, quindi nessun giocatore ottiene PV dalla *Dedizione*. La forza di armata totale di Silvia è inferiore a 10, quindi Silvia non ottiene PV da quella battaglia.
5. Silvia ha vinto la battaglia a Isengard e ottiene 1 PV, dato che la prima casella *Dedizione* viene sempre considerata spuntata. La sua forza di armata totale è pari a 16, facendole ottenere 1 PV aggiuntivo.
6. Silvia ottiene 2 PV dal suo tracciato *Corruzione*.

Silvia termina la partita con 14 PV in totale, che spera siano sufficienti per battere gli altri giocatori.



CHIARIMENTI SUI PERSONAGGI



Gandalf

Quando l'avversario Ombra di un giocatore trova la sua Compagnia durante un'azione *Dare la Caccia*, il giocatore può usare Gandalf per considerare che l'azione *Dare la Caccia* non abbia avuto successo e muoversi in segreto in un luogo adiacente senza spendere *Tenacia*. Il giocatore ottiene le eventuali icone dal nuovo luogo in cui si è mossa la Compagnia, come di consueto. Non può muoversi al Monte Fato o in un luogo in cui si è già mosso. Se non può muoversi in un luogo adiacente, non può usare Gandalf per far fallire l'azione *Dare la Caccia*. L'avversario Ombra non spunta caselle sul tracciato *Corruzione*.

Il giocatore deve usare Gandalf prima che il suo avversario Ombra annunci quante spunte *Caccia* aggiuntive vuole cancellare per causare *Corruzione*. L'avversario Ombra può usare i Crebain del Dunland per effettuare di nuovo l'azione *Dare la Caccia*, se possibile.



Arwen

Durante la fase Uso delle Icone e Azioni Segrete, un giocatore può usare Arwen per muovere la Compagnia una seconda volta (spendendo *Tenacia* come di consueto).



Galadriel

Quando un giocatore muove la Compagnia in un luogo di una regione dell'Ombra (Mordor, Isengard o Sudroni ed Esterling), può usare Galadriel per ridurre di 3 l'ammontare di *Tenacia* richiesto, fino a un minimo di 1 spunta *Tenacia*. Se il giocatore usa sia Arwen che Galadriel durante lo stesso round, ogni uso di Galadriel riduce l'ammontare di *Tenacia* richiesto per 1 solo luogo.



Legolas

Durante la fase Risoluzione delle Battaglie, un giocatore può usare Legolas per aggiungere 4 punti alla propria forza di armata nella battaglia attuale. È possibile usare Legolas per incrementare la forza di armata solo di Rohan o Gondor.



Gimli

Durante la fase Risoluzione delle Battaglie, un giocatore può usare Gimli per aggiungere 2 punti alla propria forza di armata nella battaglia attuale. Se il giocatore ha usato anche Legolas in quella battaglia, Gimli aggiunge invece 4 punti alla propria forza di armata (anziché 2). È possibile usare Gimli per incrementare la forza di armata solo di Rohan o Gondor.



Merry

Durante la fase Azioni Pubbliche dei Popoli Liberi, dopo aver spuntato una casella sul tracciato *Marcia in Battaglia* per Gondor o Rohan, un giocatore può usare Merry per spuntare 1 casella *Marcia in Battaglia* aggiuntiva nella stessa battaglia.



Grampasso

Durante la fase Azioni Pubbliche dei Popoli Liberi, se la Compagnia sulla propria plancia dei Popoli Liberi si trova in un luogo di una regione della fazione Gondor/Rohan/Elfi o adiacente a esso, un giocatore può usare Grampasso per spuntare fino a 4 caselle sul tracciato *Allarme* di quella fazione. Non si ottengono icone dalle caselle spuntate, ma la fazione viene *Attivata* o *Motivata* come di consueto.



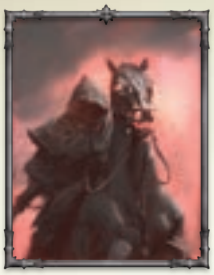
Boromir

Durante la fase Azioni Pubbliche dei Popoli Liberi, un giocatore può usare Boromir per spuntare tutte le proprie caselle *Tenacia*. Non ottiene né dalle caselle spuntate.



Pipino

Quando il suo avversario Ombra usa il Nazgûl per far annunciare la regione del luogo in cui si trova la Compagnia, un giocatore può annullare la capacità del Nazgûl (lasciandola comunque spuntata come se fosse stata usata).



Nazgûl

Durante la fase Azioni Pubbliche dell'Ombra, un giocatore può usare il Nazgûl per far annunciare al suo avversario Popoli Liberi la regione del luogo in cui si trova la Compagnia. Il giocatore dei Popoli Liberi deve fare attenzione a non rivelare il luogo effettivo in cui si trova la Compagnia, ma solo la regione.

Regioni dei Popoli Liberi:

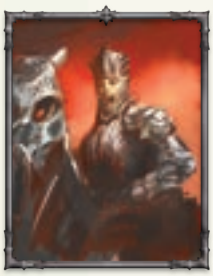
- Gondor
- Rohan
- Elfi

Regioni dell'Ombra:

- Mordor
- Isengard
- Sudroni ed Esterling

Regioni Neutrali:

- Campo Aperto
- Montagne



Bocca di Sauron

Durante la fase Azioni Pubbliche dell'Ombra, se un giocatore effettua con successo un'azione *Dare la Caccia* in un luogo di una regione dell'Ombra (Mordor, Isengard o Sudroni ed Esterling), può usare la Bocca di Sauron per spuntare 1 casella aggiuntiva sul proprio tracciato *Corruzione*.



Crebain del Dunland

Durante la fase Azioni Pubbliche dell'Ombra, se un giocatore fallisce un'azione *Dare la Caccia*, può usare i Crebain del Dunland per ripetere immediatamente l'azione *Dare la Caccia*. L'ammontare di spunte da cancellare sul tracciato *Caccia* viene ridotto di 1, fino a un minimo di 0. Se il giocatore non ha abbastanza spunte per effettuare una seconda azione *Dare la Caccia*, non può usare i Crebain del Dunland.



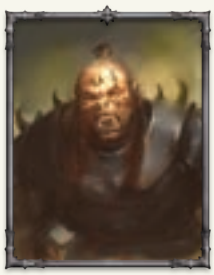
Re Stregone

Durante la fase Risoluzione delle Battaglie, un giocatore può usare il Re Stregone per aggiungere 6 punti alla propria forza di armata nella battaglia attuale. È possibile usare il Re Stregone per incrementare la forza di armata solo di Mordor o Isengard.



Saruman

Durante la fase Azioni Pubbliche dell'Ombra, un giocatore può usare Saruman per trasferire forza fra la battaglia di Mordor e la Battaglia di Isengard. Per farlo, il giocatore riduce di un massimo di 10 punti la forza di armata di una battaglia (risolta o non risolta) per aggiungerli all'altra battaglia. Non è possibile ridurre la forza di armata di un ammontare di punti superiore a quello posseduto in una battaglia.



Uruk-hai

Durante la fase Risoluzione delle Battaglie, un giocatore può usare l'Uruk-hai per aggiungere 4 punti alla propria forza di armata nella battaglia attuale. È possibile usare l'Uruk-hai per incrementare la forza di armata solo di Mordor o Isengard.



Vermilinguo

Durante la fase Azioni Pubbliche dell'Ombra, un giocatore può usare Vermilinguo per annunciare una fazione dei Popoli Liberi (Gondor, Rohan o Elfi). Il suo avversario Popoli Liberi non può usare il dado di quella fazione nei round futuri finché quella fazione non viene *Motivata*. Il giocatore può annunciare una fazione dei Popoli Liberi anche se il dado di quella fazione non è ancora stato sbloccato.



Shelob

Durante la fase Azioni Pubbliche dell'Ombra, un giocatore può usare Shelob per obbligare il suo avversario Popoli Liberi a cancellare tutte le spunte sul tracciato *Tenacia*. È possibile usare Shelob prima dell'azione *Dare la Caccia* alla Compagnia ma non durante quell'azione.



Palantír

Durante la fase Uso delle Icone e Azioni Segrete, un giocatore può usare il Palantír per spuntare tutte le caselle sul tracciato *Caccia*. Non ottiene dalle caselle spuntate.

RICONOSCIMENTI

Design del Gioco: Geoff Engelstein, Stephen Buonocore

Sviluppo: Bryan Bornmueller, John Goodenough

Illustrazioni Plancia Giocatore: Karl Fitzgerald

Illustrazioni: Jared Blando, Paul Dainton, Thomas Elliott, Graey Erb

Responsabile Progetto di Produzione: Randy Delven

Progetto Grafico: Zack Marsh, Tony Mastrangeli

Direzione Creativa: Bree Woodward

Direzione Artistica: Tony Mastrangeli

Produzione: Guadalupe Gonzalez, Ellie Gentry

Revisione Testo Tecnico: Amy Ellis

Revisione: Dan Varrette

Marketing: Krystal Rose, Britta Fisher, Preston Wing

Licenze: Dana Cartwright, Ariel Didier, Kira Hartke, Kaitlin Souza, Emerald Thompson

Direzione Studio: Mike Hummel

Team Office Dog: Bryan Bornmueller, Randy Delven, Kevin Ellenburg, Britta Fisher, Ellie Gentry, Guadalupe Gonzalez, Mike Hummel, Waleed Ma'arouf, Zack Marsh, Tony Mastrangeli, Krystal Rose, Peyton Schwiebert, Preston Wing, Bree Woodward

Ringraziamenti Speciali dello Studio: Justin Anger, Michael Blomberg, Teresa Dery, Halley Feil, Eric Gajdostik, Thomas Gallecier, Laura Huls, Ellen Pahr, Luke Peterschmidt, Alex Schlee, Jacinda Wilson, Madeleine Wright

Nota degli Autori: Geoff e Stephen vorrebbero ringraziare il team di Office Dog per questo viaggio inaspettato. È stata un'esperienza meravigliosa.

Playtester: Aaron, Julie Ahern, Allan Anderson, Ula Anderson, Jenny St. Arnold, Steven Bass, Chip Beauvois, Brian Biewer, Rachael Blaske, Elliot Bosveld, Chris Bouthner, Erica Bouyouris, Ryan Brandhagen, Jarred Bultema, Megan Bultema, Chappy Chapman, Liz Chapman, Larry Chong, Christopher Clark, Jay Cormier, Seth Eisenbraun, Brian Engelstein, Sydney Engelstein, Eric Gajdostik, Thomas Gallecier, Geof Gambil, Sophia Gambil, Trish Gavin, Christina Gonzales, James Green, Nina Green, Tony Green, Sam Healey, Karen Holah, Paul Incao, Dan King, June King, James Lenox, Mariana Lenox, Sen-Foong Lim, Whitney Red Loraine, Dan Luxenberg, Julie Luxenberg, Joel Lytle, Marian McBrine, Jason McCracken, Adam Michaud, Tiana Michaud, Pauline Milano, Joan Morley, Matt Morley, Colton Moroles, Cyril Multhauf, Jennifer Multhauf, Tiffany Prose, Travis Prose, Hector Reyes, Adrienne Ricker, Michael Russell, Steven Russell, Samantha, Alex Schmidt, Ian Schreiber, Andrew Scifers, Mihir Shah, Paul Shahbazian, Samantha Shahbazian, Michael Shea, Claire Shillabeer, Stephanie Slater, Ken Somerville, Mark Stang, Brody States, Chrissie Stern, Christopher Talbot, Richard Tatge, Thorin Tatge, Chris Theisen, Dan Thomas, Corey Thompson, Jakapan Thunpithayakul, Tim, Anthony Vizzone, Jeremy Wilson, Simon Winsall, Brian Winters, Edward Zock

Edizione Italiana

Traduzione: Elisabetta Colombo

Revisione: Fabio Severino e Luca Baboni

Adattamento Grafico: Mario Brunelli

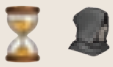
Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

Ogni scatola di *Il Signore degli Anelli*™*: Il Circolo del Conflitto*™ contiene componenti per un massimo di 4 giocatori, ma si possono unire più scatole per giocare in qualsiasi numero di giocatori. È sufficiente prendere dalle scatole extra le plance giocatore, i pennarelli e le plance di battaglia, ma non i dadi e la plancia dell'Unico Anello. I giocatori si siederanno in cerchio, in modo che tutti possano vedere i dadi. Buon divertimento!



© 2026 Middle-earth Enterprises, LLC. Lo Hobbit, 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.

Uso delle Icone

Scopo:	Tipi di Icone:	Dove Spuntare:	Descrizione:
Incrementare la Tenacia *(solo plancia dei Popoli Liberi)*		Tracciato Tenacia	Spuntando le caselle *Tenacia*, potrai spendere *Tenacia* per effettuare l'azione segreta *Muovere la Compagnia* nonché per difenderti contro l'azione *Dare la Caccia* effettuata dal tuo avversario Ombra.
Incrementare la Minaccia di Caccia *(solo plancia dell'Ombra)*		Tracciato Caccia	Spuntando le caselle *Caccia*, potrai spendere *Caccia* per effettuare l'azione *Dare la Caccia*, cercando di trovare il luogo in cui si trova la Compagnia e di causare *Corruzione*.
Marciare o Incrementare la Dedizione		Area Marcia/Dedizione	Spuntando una casella nei tracciati *Marcia in Battaglia* o *Dedizione*, porterai una fazione più vicina alla battaglia o aumenterai i PV per il vincitore di quella battaglia.
Approntare un Personaggio		Tracciati dei Personaggi	Spuntando una casella sul tracciato di un personaggio, renderai il personaggio pronto per essere usato.
Mobilitare una Fazione		Tracciato Allarme di una Fazione	Spuntando una casella su un tracciato *Allarme*, cercherai di rendere una fazione *Attivata* (o *Motivata*), ottenendo la ricompensa monouso di 2 per quella fazione e sbloccando il dado di quella fazione (o raddoppiando le icone di quel dado). Dopo che la fazione è diventata *Attivata* (o *Motivata*), la forza di armata delle unità da reclutare nel tracciato *Adunata* di quella fazione aumenta.
Reclutare Unità		Tracciato Adunata di una Fazione	Spuntando una casella su un tracciato *Adunata*, recluterai unità per aumentare la forza di armata della tua fazione e cercare di vincere la battaglia con quella fazione.

Azioni Segrete

Azioni:	Costo:	Dove:	Descrizione:
Muovere la Compagnia *(solo plancia dei Popoli Liberi)*	Cancellare spunte pari al numero sul luogo.	Tracciato Tenacia	Spendendo (ovvero cancellando) *Tenacia*, effettui **immediatamente e in segreto** l'azione Muovere la Compagnia per muovere la Compagnia in un luogo adiacente.
Varie Azioni dei Personaggi	-	-	Quando spunti una casella con sopra l'icona sul tracciato di un personaggio, l'azione di quel personaggio è pronta. Una volta effettuata l'azione, spunta l'icona . Non puoi effettuare di nuovo quell'azione.

Azioni Pubbliche dei Popoli Liberi e dell'Ombra

Azioni:	Costo:	Dove:	Descrizione:
Dare la Caccia alla Compagnia *(solo plancia dell'Ombra)*	Cancellare spunte pari al numero sul luogo.	Tracciato Caccia	Spendendo (ovvero cancellando) *Caccia*, effettui l'azione *Dare la Caccia* per cercare di localizzare la Compagnia e causare eventualmente *Corruzione*.
Attivare una Fazione	-	-	Se durante la fase Uso delle Icone e Azioni Segrete hai spuntato la casella con un dado su un tracciato *Allarme*, **devi** effettuare questa azione. Durante la fase Azioni Pubbliche, annuncia che la fazione è ora *Attivata*. *D'ora in poi, il dado di questa fazione viene tirato all'inizio di ogni round e puoi usare quel dado.*
Motivare una Fazione	-	-	Se durante la fase Uso delle Icone e Azioni Segrete hai spuntato la casella con due dadi su un tracciato *Allarme*, **devi** effettuare questa azione. Durante la fase Azioni Pubbliche, annuncia che la fazione è ora *Motivata*. *D'ora in poi, puoi **raddoppiare** l'icona sul dado di questa fazione.*
Usare l'azione pubblica di un Personaggio	Spuntare l'arco di un'azione pubblica di un personaggio.	Tracciato di un Personaggio	Quando spunti una casella con sopra l'icona sul tracciato di un personaggio, l'azione di quel personaggio è pronta. Una volta effettuata l'azione, spunta l'icona . Non puoi effettuare di nuovo quell'azione.
Adunare un'Armata	Cancellare tutte le spunte di un'unità completata di una fazione.	Tracciato Adunata	Quando tutte le caselle di una data unità sono state spuntate, puoi aggiungere la forza di quell'unità alla forza di armata totale nella plancia di battaglia corrispondente a quella fazione. Cancella le spunte nelle caselle dell'unità sul tracciato *Adunata*. *Nota: La forza di un'unità varia a seconda che la fazione sia* Neutrale, Attivata *o* Motivata *(per esempio: 0/1/2, 1/2/4 o 2/4/7).*
Distruggere l'Anello	-	-	Se raggiungi il Monte Fato sulla tua plancia dei Popoli Liberi, **devi** effettuare questa azione. Durante la fase Azioni Pubbliche dei Popoli Liberi, annuncia che la tua Compagnia ha distrutto l'anello.