
Il Signore degli Anelli™
La Sfida
Regolamento





La Terra di Mezzo si fa teatro della sfida finale tra i Popoli Liberi dell'Ovest e l'Oscuro Signore Sauron.

Riuscirà l'hobbit Frodo, insieme ai suoi compagni, a portare l'Unico Anello fino al Monte Fato, nelle profondità delle terre di Mordor? O la Compagnia cadrà sotto le forze di Sauron, condannando la Terra di Mezzo a un'esistenza di eterna oscurità?

Solo una fazione prevarrà!

Il Signore degli Anelli: La Sfida è un gioco per 2 giocatori in cui chi controlla i nove membri della Compagnia si scontrerà con l'avversario al comando dei nove malvagi servitori di Sauron. Ogni personaggio ha un effetto unico, che trae ispirazione dal ruolo ricoperto nell'epica storia dell'Anello.

Contenuto

9 Pedine Personaggio della Compagnia



9 Pedine Personaggio di Suron



9 Basette Estese della compagnia



9 Basette Estese di Sauron



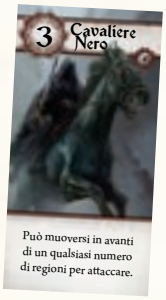


9 Carte Combattimento della Compagnia



9 Carte Combattimento di Sauron





10 Tessere Personaggio della Compagnia

10 Tessere Personaggio di Sauron



8 Carte Speciali della Compagnia



8 Carte Speciali di Sauron



9 Carte Draft della Compagnia



9 Carte Draft di Sauron

1 Tabellone



2 Schede di Consultazione (a due lati)



Preparazione

Prima di giocare la prima partita, defustellare i componenti in modo ordinato. Poi, svolgere i passi seguenti:

1. Scegliere chi controllerà quale fazione (la Compagnia o Sauron).
2. Collocare il tabellone sul tavolo, orientandolo in modo che le regioni angolari siano rivolte verso i giocatori corrispondenti (la Contea per la Compagnia; Mordor per Sauron).
3. Ogni giocatore prende le 9 **carte combattimento** della sua fazione per comporre la propria mano iniziale.
4. Ogni giocatore inserisce le sue 9 tessere personaggio nelle sue 9 pedine, assicurandosi che il lato visibile sia la **versione classica** (contrassegnata dall'icona anello, come mostrato accanto).



I personaggi della **Compagnia** hanno bordo e icona verdi.



I personaggi di **Sauron** hanno bordo e icona rossi.

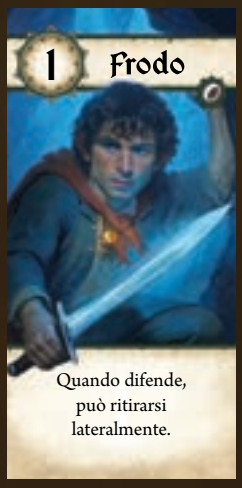
Le tessere personaggio vanno inserite nelle pedine dall'alto.

I personaggi di Sauron vanno inseriti nelle pedine nere, quelli della Compagnia nelle pedine bianche.

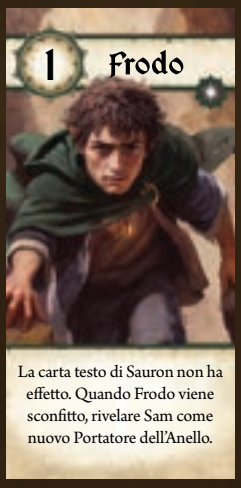
Per migliorarne la stabilità, i giocatori possono applicare le basette estese alle loro pedine.



Versioni dei Personaggi



Versione Classica



Versione Alternativa

Ogni tessera personaggio ha due lati, che rappresentano la versione **classica** (con l'icona anello) o la versione **alternativa** (con l'icona stella).

Per la prima partita andrebbero usati i personaggi classici.



I personaggi classici hanno l'icona **anello** stampata accanto al nome.



I personaggi alternativi hanno l'icona **stella** stampata accanto al nome.

Personaggi Speciali

Sia Sauron che la Compagnia hanno delle tessere personaggio speciale a due facce contrassegnate dall'icona torre. Questi personaggi possono entrare in gioco solo grazie alle **carte speciali** (vedi le pagine 27 e 28). Dato che non verranno utilizzati per la prima partita, possono essere messi da parte.



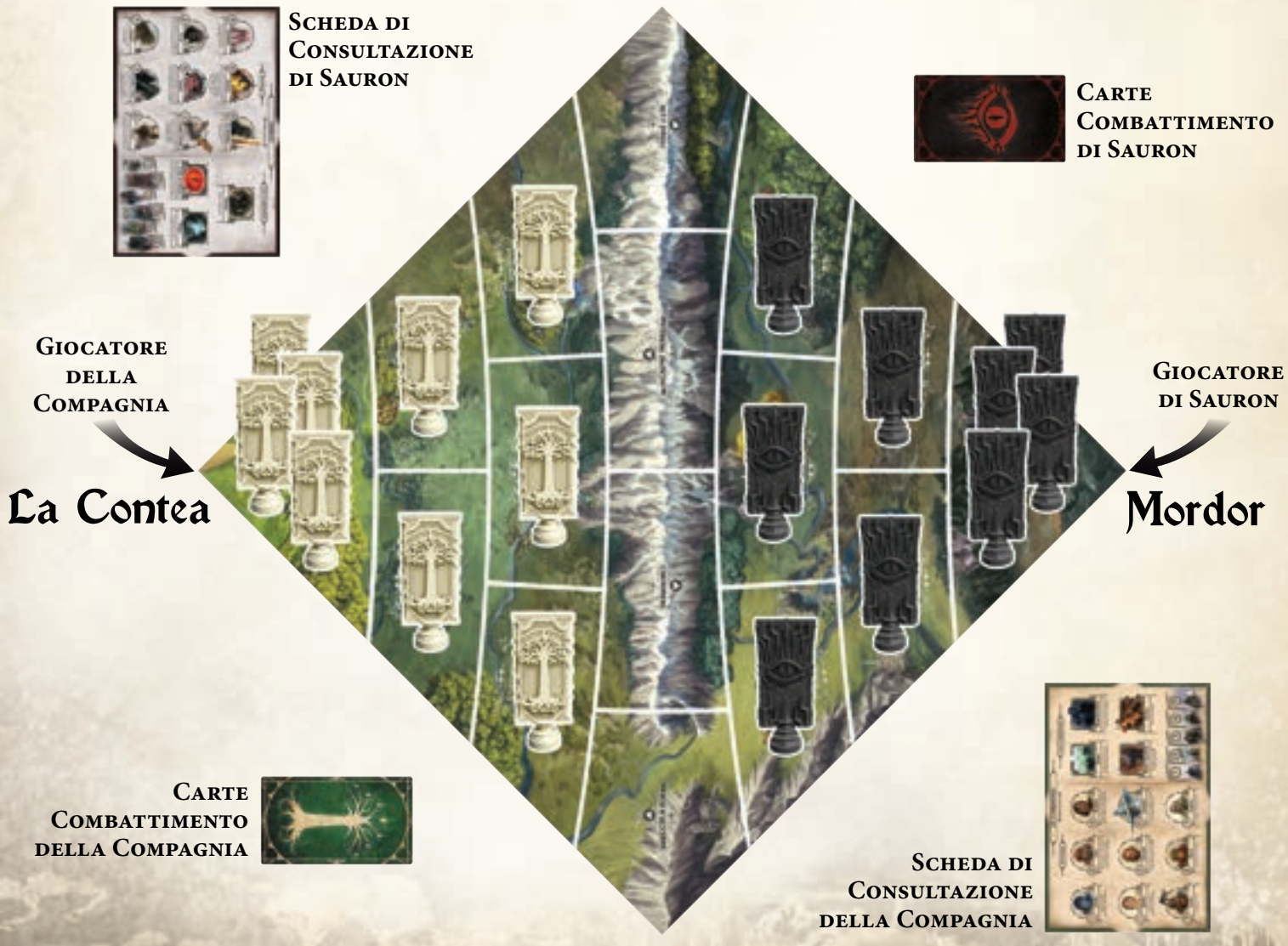
I personaggi speciali hanno l'icona **torre** stampata accanto al nome.

5. Ogni giocatore colloca i suoi personaggi sul tabellone nel modo seguente:
   - 4 nella propria regione angolare (la Contea per la Compagnia e Mordor per Sauron).
   - 1 in ognuna delle altre 5 regioni dalla propria parte delle montagne (nessun personaggio inizia nelle montagne).
   - L'identità dei personaggi andrebbe tenuta nascosta all'avversario (ovvero, un giocatore dovrebbe vedere solo il lato di plastica delle pedine dell'avversario).

6. Ogni giocatore prende la scheda di consultazione su cui sono descritti i componenti dell'avversario, così da avere un'idea chiara di cosa facciano le sue carte e i suoi personaggi.

Preparazione Completa

Una volta completata la preparazione, l'area di gioco dovrebbe avere questo aspetto:



Il Tabellone

Il tabellone è diviso in 16 **regioni** distinte. Ogni regione ha un nome e un limite massimo di personaggi. Alcune regioni hanno inoltre delle regole di movimento speciali, indicate da un'icona.

Mordor
Questa regione angolare può contenere fino a 4 personaggi. Se il Portatore dell'Anello entra a Mordor, la Compagnia vince.

Fiume Anduin
La Compagnia può percorrere il Fiume Anduin, ottenendo maggiori opzioni di movimento a Bosco Atro e Lothlórien.



Regioni Montane
Ogni regione montana può contenere 1 solo personaggio, e non è possibile muoversi lateralmente tra le regioni montane.

Miniere di Moria
La Compagnia può usare le Miniere di Moria per attraversare rapidamente le montagne, ma dovrà fare attenzione al Balrog.

Icone Limite Massimo di Personaggi
Ogni regione ha 1 o più di queste icone, che indicano quanti personaggi amici possono occuparle in ogni momento.

Fino a 4 Personaggi | Fino a 2 Personaggi | 1 Solo Personaggio

La Contea
Questa regione angolare può contenere fino a 4 personaggi. Se 3 personaggi di Sauron dovessero trovarsi nella Contea, Sauron vince.

Svolgimento

A cominciare da Sauron, i giocatori si alternano svolgendo un turno a testa finché uno dei due non vince.

Movimento

Durante il suo turno, ogni giocatore **deve muovere** 1 dei suoi personaggi **in avanti** usando le regole di movimento base seguenti:

- Un personaggio può muoversi in una qualsiasi delle due regioni adiacenti che ha **di fronte**.



Frodo può muoversi in avanti in una delle regioni adiacenti vuote che ha di fronte: Arthedain o Cardolan.

- Un personaggio non può muoversi in una regione che ha già raggiunto il limite massimo di **personaggi amici**.



Dato che l'Arthedain ha già raggiunto il suo limite massimo di 2 personaggi amici, Frodo non può muoversi in quella regione.

- Un personaggio può sempre entrare in una regione occupata da 1 o più **personaggi nemici** (a prescindere dal limite massimo di personaggi). Questo movimento è un **attacco**, che dà il via a una **battaglia**.



Aragorn può muoversi in avanti dall'Eregion alle Montagne Nebbiose per attaccare il personaggio di Sauron in quella regione. A questo punto, ha il via un combattimento tra quei personaggi.

- I personaggi **non possono mai** muoversi lateralmente nelle montagne, **nemmeno usando carte o capacità**.



La capacità di Aragorn gli permette di effettuare un attacco in una regione adiacente. Tuttavia, dato che si trova nelle montagne, non può muoversi lateralmente per attaccare i personaggi di Sauron che si trovano alla sua sinistra e alla sua destra.

- A meno che una capacità o un effetto non specifichino diversamente, i personaggi non possono muoversi **lateralmente** o **all'indietro**.
- Alcune capacità dei personaggi o effetti delle carte permettono movimenti speciali, che possono contraddire queste regole di movimento base. Per ulteriori informazioni sulle interazioni tra queste regole specifiche, vedi da pagina 16 a pagina 28.

Movimenti Speciali della Compagnia

Esistono due movimenti speciali che **solo la compagnia** può effettuare, descritti sotto.

Le Miniere di Moria

Un personaggio della Compagnia può muoversi direttamente dall'Eregion a Lothlórien usando le Miniere di Moria, ma mai nella direzione opposta (da Lothlórien all'Eregion), nemmeno se un personaggio si sta ritirando. Le Miniere possono essere usate persino se ci sono dei personaggi di Sauron sul Caradhras o sulle Montagne Nebbiose.



Usando le Miniere di Moria, Pipino può muoversi direttamente dall'Eregion a Lothlórien, ignorando i personaggi di Sauron che si trovano nelle regioni montane in mezzo.

Il Fiume Anduin

Un personaggio della Compagnia può usare il Fiume Anduin per muoversi da Bosco Atro a Lothlórien, o da Lothlórien a Rohan. Muoversi lungo il fiume è considerato comunque un movimento in avanti. A meno che una capacità o un effetto non specifichino diversamente, non è possibile muoversi nella direzione opposta.



Frodo si trova a Bosco Atro. Può muoversi lateralmente lungo il Fiume Anduin per raggiungere Lothlórien da Bosco Atro. Questo movimento è considerato comunque un movimento in avanti.

Quando un personaggio della Compagnia effettua un movimento speciale attraverso le Miniere di Moria, o lungo il Fiume Anduin, **è consentito attaccare**.



Battaglie

Quando un personaggio si muove in una regione occupata da 1 o più personaggi nemici, ha il via una **battaglia**. Il personaggio che si muove sta **attaccando**, mentre il personaggio che si trova nella regione contesa sta **difendendo**.

Se ci sono 2 o più personaggi nemici nella regione contesa, il personaggio attaccante sceglie alla cieca quale personaggio nemico attaccare per primo.

Passi di una Battaglia

Una battaglia si svolge in 5 passi:

1. Rivelare i Personaggi
2. Risolvere le Capacità dei Personaggi
3. Giocare le Carte
4. Risolvere le Carte
5. Confrontare la Potenza

1. Rivelare i Personaggi

Entrambi i giocatori rivelano i personaggi coinvolti nella battaglia.

2. Risolvere le Capacità dei Personaggi

La Compagnia risolve per prima la capacità del suo personaggio (quella stampata sulla sua tessera), se possibile; poi Sauron, allo stesso modo, risolve l'eventuale capacità del suo personaggio.

Eccezione: Il Warg ha una capacità passiva unica, che impedisce alla capacità del personaggio della Compagnia coinvolto nella battaglia di avere effetto.

Alcune capacità dei personaggi (come quella di Aragorn) non vengono usate in battaglia, e non hanno effetto in questo passo.

Alcuni personaggi hanno capacità che sconfiggono immediatamente un personaggio nemico. Se uno dei personaggi coinvolti nella battaglia viene sconfitto dalla capacità del personaggio avversario durante questo passo, la battaglia termina e non viene giocata alcuna carta combattimento.

3. Giocare le Carte

A questo punto, ogni giocatore sceglie **segretamente** 1 carta combattimento dalla propria mano, collocandola a faccia in giù davanti a sé. Dopo che entrambi i giocatori hanno scelto la propria carta, le carte scelte vengono rivelate contemporaneamente.

4. Risolvere le Carte

Alcune carte sono **carte testo** con un effetto, mentre altre sono **carte potenza** con un valore numerico.

Le carte testo si risolvono sempre prima delle carte potenza. Se entrambi i giocatori rivelano una carta testo, **risolvere per prima e completamente la carta testo di Sauron** e poi (se Sauron non ha giocato la sua carta Ritirata) risolvere la carta testo della Compagnia.

Se un personaggio si ritira, o se 1 o entrambi i personaggi vengono sconfitti da una carta testo, la battaglia termina (senza proseguire con il passo 5).



5. Confrontare la Potenza

Se ha giocato una carta potenza, un giocatore aggiunge il valore di potenza della carta al valore di potenza stampato del suo personaggio coinvolto nella battaglia.

Dopo aver determinato il valore di potenza totale di ogni personaggio, il personaggio con la potenza minore viene sconfitto (in caso di parità, entrambi i personaggi vengono sconfitti) e la battaglia termina.

Ritirate

Molti personaggi della Compagnia hanno capacità che permettono loro di ritirarsi all'inizio di una battaglia, prima che venga risolta la capacità del personaggio di Sauron (fatta eccezione per le battaglie contro il Warg, che impedisce alla Compagnia di ritirarsi usando la capacità del personaggio).

Un personaggio non può ritirarsi in una regione occupata da personaggi nemici, né in una regione che contiene il numero massimo di personaggi amici. Inoltre, un personaggio non può ritirarsi lateralmente nelle montagne, né all'indietro attraverso le Miniere di Moria.

Se un personaggio si ritira risolvendo la sua capacità personaggio, la battaglia termina prima che vengano giocate le carte. Se un personaggio della Compagnia si ritira con successo, la battaglia termina immediatamente e la capacità del personaggio di Sauron coinvolto nella battaglia non ha effetto.

Se sia Sauron che la Compagnia rivelano la propria carta combattimento Ritirata durante una battaglia, posto che il personaggio di Sauron possa ritirarsi, la carta della Compagnia non ha effetto (ovvero, il personaggio di Sauron si ritira, mentre il personaggio della Compagnia no).

Scartare le Carte Combattimento

Dopo la battaglia, le carte giocate vanno collocate **a faccia in su** in una pila degli scarti davanti al rispettivo proprietario, consultabile liberamente da entrambi i giocatori durante la partita. Quando un giocatore ha tutte e 9 le sue carte combattimento nella pila degli scarti, e ha quindi la mano vuota, i giocatori riprendono in mano tutte e 9 le rispettive carte combattimento.

Verificare Ulteriori Battaglie

Quando una battaglia termina, se ci sono altri personaggi nemici nella regione contesa ha inizio una nuova battaglia in cui l'attaccante sceglie alla cieca quale personaggio nemico sarà il difensore. Continuare a risolvere battaglie nella regione contesa finché non restano solo personaggi della Compagnia o solo personaggi di Sauron (o finché non ci sono più personaggi) nella regione contesa.

Nascondere i Personaggi

Alla fine del turno di un giocatore, tutti i personaggi rivelati vengono nuovamente nascosti all'avversario (a meno che un effetto non specifichi che un personaggio "resta rivelato").

La partita prosegue con il turno dell'avversario.



Esempio di Battaglia

1



Sauron muove il Re Stregone da Dagorlad a Lothlórien, che è occupata da 2 personaggi della Compagnia. Sauron sceglie alla cieca il personaggio della Compagnia più a sinistra come difensore per il primo attacco.

2



La Compagnia rivela il difensore scelto: è Legolas. Dato che né l'attaccante né il difensore possiedono capacità che causano una sconfitta o una ritirata, la battaglia prosegue con il passo "Giocare le Carte".

3



A questo punto, ogni giocatore sceglie segretamente 1 carta combattimento. Le carte vengono quindi rivelate contemporaneamente: Sauron ha giocato la sua carta potenza da 6, mentre la Compagnia ha giocato la sua carta potenza da 5.

4



La potenza totale di Legolas è 8 (potenza 3 del personaggio più potenza 5 della carta). La potenza totale del Re Stregone è 11 (potenza 5 del personaggio più potenza 6 della carta). Avendo la potenza totale inferiore, Legolas viene sconfitto. Entrambe le carte vengono scartate.

5



Dato che resta un altro personaggio della Compagnia nella regione contesa, ha immediatamente il via un'altra battaglia. Il personaggio della Compagnia rimanente viene rivelato: è Merry.

All'inizio di questa nuova battaglia si innescano le capacità dei personaggi. La capacità di Merry sconfigge immediatamente il Re Stregone. Quando la capacità di un personaggio fa sì che un nemico si ritiri o venga sconfitto, la battaglia termina. Ha così fine il turno di Sauron, e il gioco prosegue con il turno della Compagnia.

Carte Combattimento

Ogni giocatore ha il proprio set di 9 carte combattimento, descritte a seguire.

Carte di Sauron

Sauron ha 6 carte potenza, che hanno valori da 1 a 6, e 3 carte testo:



Occhio Di Sauron

Se Sauron gioca questa carta e la Compagnia gioca una carta testo, il testo della carta della Compagnia non ha effetto.



Ritirata (Sauron)

Quando la gioca, Sauron deve ritirare il suo personaggio **lateralmente** in una regione adiacente, posto che questa regione non sia una regione montana, non contenga personaggi della Compagnia e non sia già occupata dal numero massimo di personaggi di Sauron. Se ci sono ritirate valide, il personaggio di Sauron deve ritirarsi; se non ci sono ritirate valide, la carta non ha effetto.



Magia (Sauron)

Sia la Compagnia che Sauron hanno a disposizione 1 carta testo Magia. Quando la gioca, il giocatore che ha giocato la carta Magia la scambia con 1 carta a sua scelta **giocata in precedenza** dalla propria pila degli scarti. Se la carta scelta è una carta testo, risolverla immediatamente. Se un giocatore non ha carte scartate, la carta Magia non ha effetto (e va semplicemente scartata).

Se entrambi i giocatori usano la propria carta Magia nella stessa battaglia, Sauron sceglie e risolve per primo la sua carta. Se Sauron scambia la sua carta Magia con la carta Occhio di Sauron, essa si risolve e annulla la carta Magia della Compagnia.

Carte della Compagnia

La Compagnia ha 5 carte potenza, che hanno valori da 1 a 5, e 4 carte testo:



Mantello Elfico

Se la Compagnia gioca questa carta e Sauron gioca una delle sue carte potenza, il valore di potenza della carta di Sauron non ha effetto (ovvero, non viene sommato al valore di potenza del personaggio di Sauron). Se Sauron ha giocato la sua carta Magia e l'ha scambiata con una carta potenza, anche quella carta potenza non ha effetto.



Nobile Sacrificio

Quando questa carta viene risolta, entrambi i personaggi in battaglia vengono sconfitti (a meno che Sauron non risolva per primo e con successo la sua carta Ritirata; in tal caso non viene sconfitto alcun personaggio, ma entrambe le carte vanno comunque scartate).



Ritirata (Compagnia)

Quando la gioca, la Compagnia deve ritirare il suo personaggio **all'indietro** in una regione adiacente, posto che questa regione non contenga personaggi di Sauron e non sia già occupata dal numero massimo di personaggi della Compagnia. Se ci sono ritirate valide, il personaggio della Compagnia deve ritirarsi; se non ci sono ritirate valide, la carta non ha effetto.



Magia

Vedi la descrizione della carta Magia di Sauron.

Fine della Partita

Una partita può terminare immediatamente in uno di **quattro** modi possibili:

- Se Frodo entra a Mordor, anche se ci sono 1 o più personaggi di Sauron (non si verifica una battaglia), la Compagnia vince.
- Se Frodo viene sconfitto, Sauron vince.
- Se ci sono 3 personaggi di Sauron nella Contea, Sauron vince.
- Se un giocatore non può effettuare un movimento in avanti con nessun suo personaggio durante il proprio turno, quel giocatore perde.

Oltre la Modalità Classica

Dopo aver giocato una partita classica de ***Il Signore degli Anelli: La Sfida***, i giocatori possono esplorare le altre modalità.

Modalità Alternativa

La modalità alternativa si svolge nello stesso modo della modalità classica, ma utilizzando i personaggi alternativi (che si trovano sul retro delle tessere personaggio) al posto di quelli classici.

Prima di iniziare una partita in modalità alternativa, assicurarsi che siano visibili solo i personaggi alternativi nelle pedine. Anche se alcune tessere hanno lo stesso personaggio su entrambi i lati, ogni versione alternativa ha una nuova capacità.

Quando si usano i personaggi alternativi, applicare le regole aggiuntive seguenti:

- Frodo alternativo inizia la partita come il **Portatore dell'Anello**. Se Frodo alternativo viene sconfitto, Sauron non vince immediatamente la partita. Invece è Sam a diventare il nuovo Portatore dell'Anello (ovvero, Frodo passa l'Unico Anello a Sam).

  Quando diventa il nuovo Portatore dell'Anello, la Compagnia deve rivelare Sam.

  Sam non deve necessariamente trovarsi nella stessa regione di Frodo perché possa diventare il nuovo Portatore dell'Anello.

  Se Sam era già stato sconfitto prima della sconfitta di Frodo, Sauron vince immediatamente la partita.

  Se Sam viene sconfitto dopo essere diventato il Portatore dell'Anello, Sauron vince immediatamente la partita.
- Se il Portatore dell'Anello entra a Mordor, anche se ci sono 1 o più personaggi di Sauron nella regione (non si verifica una battaglia), la Compagnia vince immediatamente la partita.
- Se il Re Stregone alternativo entra nella Contea, anche se ci sono 1 o più personaggi della Compagnia nella regione (non si verifica una battaglia), Sauron vince immediatamente la partita.

Modalità Draft

Una volta che i giocatori hanno giocato sia la modalità classica che quella alternativa, potrebbero essere pronti per un'esperienza ibrida. La modalità draft permette a ogni giocatore di decidere se giocare con i personaggi classici, quelli alternativi o una combinazione di entrambi.

Draftare i Personaggi

Prima che abbia inizio una partita in modalità draft, ogni giocatore prende le 9 carte draft della sua fazione (Compagnia o Sauron) e sceglie segretamente quale lato del personaggio (classico o alternativo) utilizzerà nella partita per ogni tessera. In questo modo, ogni giocatore creerà una combinazione personalizzata di personaggi classici e alternativi da usare nella modalità draft.

Dopo che entrambi i giocatori hanno draftato i loro 9 personaggi, le scelte vanno rivelate all'avversario. A questo punto, i giocatori inseriscono le tessere nelle pedine assicurandosi che il lato visibile sia quello scelto, e poi completano il resto della preparazione.

Prima che abbia inizio il primo turno di gioco, ogni giocatore consegna all'avversario le carte draft che ha scelto (con il lato del personaggio scelto a faccia in su), in modo che sia chiaro quali personaggi dovrà affrontare durante la partita.





Carte Speciali

Le carte speciali rappresentano capacità tematiche che possono essere usate per migliorare l'esperienza di gioco. Le carte speciali possono essere incluse in qualsiasi modalità di gioco (classica, alternativa o draft).

Ogni fazione ha 8 carte speciali diverse a sua disposizione.

Se i giocatori decidono di includere le carte speciali, prima che la partita abbia inizio, ogni giocatore sceglie e rivela contemporaneamente 2 carte speciali della sua fazione. Le altre 6 carte speciali vanno rimesse nella scatola.

(In alternativa, un giocatore alle prime armi potrebbe ricevere più carte speciali in modo da equilibrare una partita contro un giocatore più esperto.)

Ogni carta speciale può essere usata **una sola volta per partita**, e va rimessa nella scatola dopo l'uso. Inoltre, ogni giocatore può usare solo 1 delle sue carte speciali durante un singolo turno di gioco.



Le carte speciali non seguono le stesse regole delle carte combattimento. Quando la capacità di un personaggio e il testo di una carta fanno riferimento a una "carta", **l'effetto si applica solo alle carte combattimento** e non alle carte speciali. Le capacità delle carte speciali sono descritte nel dettaglio in fondo al regolamento.

Personaggi Classici della Compagnia

Quella che segue è una spiegazione dettagliata di ogni personaggio classico della Compagnia.



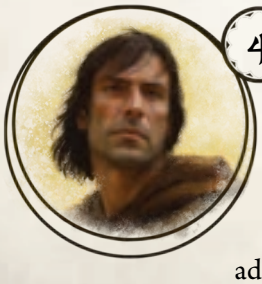
1 Frodo

Quando difende, Frodo può ritirarsi lateralmente in una regione adiacente. Frodo può usare la sua capacità per ritirarsi solo all'inizio di una battaglia, prima che vengano giocate le carte. Frodo non può ritirarsi in una regione occupata da personaggi di Sauron, in una regione che contiene già il numero massimo di personaggi della Compagnia o lateralmente nelle montagne. Se Frodo viene sconfitto, Sauron vince la partita.



0 Boromir

Quando Boromir è coinvolto in una battaglia, sia Boromir che il personaggio di Sauron coinvolto vengono sconfitti prima che si risolva la capacità del personaggio di Sauron.



4 Aragorn

Quando si muove, Aragorn può muoversi in avanti, lateralmente (ma non nelle montagne) o all'indietro in una qualsiasi regione adiacente occupata da personaggi di Sauron (che attaccherà). Altrimenti, Aragorn può muoversi solo in avanti in una regione adiacente, come di consueto. Dato che si risolve prima che entri nella sua regione, Aragorn può usare questa capacità per attaccare il Warg.



1 Pipino

Quando attacca, Pipino può ritirarsi all'indietro in una regione adiacente. Pipino non può ritirarsi in una regione occupata da personaggi di Sauron o in una regione che contiene già il numero massimo di personaggi della Compagnia. Pipino può usare la sua capacità per ritirarsi solo all'inizio di una battaglia, prima che vengano giocate le carte.



2 Sam

Se Sam si trova nella stessa regione di Frodo quando Frodo viene attaccato, Sam può venire rivelato affinché prenda il posto di Frodo in battaglia (questa capacità va usata prima di risolvere la capacità di Frodo). Quando si trova nella stessa regione di Frodo, Sam ha valore di potenza pari a 5.

Se Sam viene attaccato prima di Frodo, la Compagnia deve rivelare Frodo (prima che venga risolta la capacità del personaggio di Sauron) se vuole sfruttare l'aumento di potenza di Sam. In alternativa, la Compagnia può decidere di non rivelare Frodo e tenere la potenza di Sam a 2.

Se Frodo sta combattendo contro il Warg, Sam non può sostituire Frodo. Se Sam sta combattendo contro il Warg, il suo valore di potenza resta 2 anche se Frodo si trova nella stessa regione. Se gli Orchi classici attaccano Frodo come prima battaglia della regione, lo scambio con Sam risulta nella sconfitta di Sam da parte degli Orchi. Se non c'è alcuno scambio, Frodo può ritirarsi (concludendo la prima battaglia nella regione) e gli Orchi affronteranno poi Sam (come seconda battaglia nella regione).



5 Gandalf

In una battaglia contro Gandalf, se vengono giocate le carte, Sauron deve scegliere e rivelare la sua carta prima della Compagnia. Dopo che Sauron ha rivelato la sua carta, la Compagnia può scegliere e giocare la propria carta. A quel punto, entrambe le carte vengono risolte come di consueto.

Se Sauron rivela la sua carta Magia in una battaglia contro Gandalf, deve risolverla e rivelare la nuova carta scelta prima che la Compagnia scelga e risolva la propria carta (se la nuova carta di Sauron è una carta testo, non risolverla finché la Compagnia non ha scelto e rivelato la propria carta).



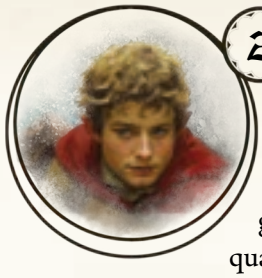
3 Legolas

Quando si trova in battaglia contro il Nazgûl Volante, Legolas sconfigge il Nazgûl Volante prima che vengano giocate le carte. In una battaglia contro qualsiasi altro personaggio di Sauron, la capacità di Legolas non ha effetto.



3 Gimli

Quando si trova in battaglia contro gli Orchi, Gimli sconfigge gli Orchi prima che la capacità degli Orchi venga risolta. In una battaglia contro qualsiasi altro personaggio di Sauron, la capacità di Gimli non ha effetto.



2 Merry

Quando si trova in battaglia contro il Re Stregone, Merry sconfigge il Re Stregone prima che vengano giocate le carte. In una battaglia contro qualsiasi altro personaggio di Sauron, la capacità di Merry non ha effetto.



Personaggi Alternativi della Compagnia

Quella che segue è una spiegazione dettagliata di ogni personaggio alternativo della Compagnia.



1 Frodo

Quando è coinvolto in una battaglia, ogni carta testo giocata da Sauron non ha effetto. Se Frodo viene sconfitto, Sam viene rivelato come nuovo Portatore dell'Anello. Se il Warg sconfigge Frodo, o se Frodo viene sconfitto dopo che Sam è già stato sconfitto, Sauron vince la partita.



1 Sam

Quando difende, la potenza di Sam è pari alla potenza del personaggio attaccante di Sauron. La potenza delle carte combattimento e le capacità dei personaggi (come quella di Gandalf alternativo) si sommano normalmente al valore di potenza di Sam. Se Sam viene attaccato dagli Orchi alternativi, la sua potenza è pari a 6.



3 Faramir

Quando attacca, Faramir può ritirarsi lateralmente in una regione adiacente. Faramir può usare questa capacità solo all'inizio di una battaglia, prima che vengano giocate le carte. Faramir non può ritirarsi in una regione occupata da personaggi di Sauron, in una regione che contiene già il numero massimo di personaggi della Compagnia o lateralmente nelle montagne.



3 Elrond

Mentre è coinvolto in una battaglia, le carte di Sauron Magia e Occhio di Sauron non hanno effetto.





0 Sméagol

Quando Sméagol difende ed è l'unico personaggio della Compagnia nella sua regione, può scambiarsi di posto con un personaggio della Compagnia in una regione adiacente. Sméagol può usare la sua capacità solo all'inizio di una battaglia, prima che vengano giocate le carte. Sméagol non può scambiarsi di posto lateralmente con un altro personaggio nelle montagne.

Se Sméagol si scambia di posto con un personaggio adiacente, il nuovo personaggio prende il suo posto in battaglia. Risolvere il testo della capacità del nuovo personaggio come se fosse stato appena attaccato.

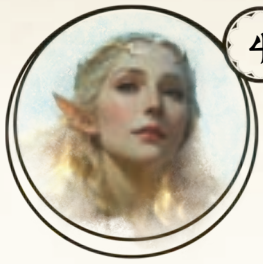
Se gli Orchi classici attaccano Sméagol, può scambiarsi di posto prima che la capacità degli Orchi si risolva. Il personaggio scambiato diventa il nuovo personaggio difensore.



5 Gandalf

Dopo che sono state risolte le carte in una battaglia vicina (una battaglia che ha luogo in una regione adiacente a quella di Gandalf, o che coinvolge un altro personaggio nella regione di Gandalf), la Compagnia può rivelare Gandalf per dare +1 potenza al personaggio della Compagnia coinvolto nella battaglia.

Gandalf può usare la sua capacità anche se non sono state giocate carte a causa della capacità di Aragorn alternativo o di Saruman classico. Gandalf non può usare la sua capacità se è l'attaccante o il difensore, né se la battaglia vicina coinvolge il Warg.



4 Galadriel

Quando si muove, Galadriel può muoversi a Lothlórien, posto che Lothlórien sia occupata da un personaggio di Sauron isolato (l'unico personaggio di Sauron in quella regione) che attaccherà. Altrimenti, Galadriel segue le normali regole di movimento.

Mentre si trova a Lothlórien, il valore di potenza di Galadriel è pari a 6.

Dato che si risolve prima che entri nella regione con il Warg, Galadriel può usare la sua capacità di movimento per attaccare il Warg a Lothlórien. Tuttavia, quando si trova in una battaglia contro il Warg a Lothlórien, il valore di potenza di Galadriel non aumenta a 6.



3 Théoden

Mentre si trova a Rohan o a Gondor, il valore di potenza di Théoden è pari a 5.



4 Aragorn

Quando difende, la Compagnia può dichiarare che non verranno giocate carte, e che la battaglia verrà decisa esclusivamente dai valori di potenza dei personaggi.

Tutte le altre normali regole della battaglia si applicano come di consueto. In una battaglia contro Saruman classico, se la Compagnia dichiara di non usare la capacità di Aragorn, Sauron può usare la capacità di Saruman classico (e decidere che non verranno giocate carte).

Personaggi Classici di Sauron

Quella che segue è una spiegazione dettagliata di ogni personaggio classico di Sauron.

Balrog 5



Se il Balrog si trova nella regione del Caradhras quando un personaggio della Compagnia usa le Miniere di Moria, il Balrog può essere rivelato per sconfiggere immediatamente quel personaggio della Compagnia (persino Frodo) senza che si verifichi una battaglia. Il Balrog resta illeso (in questa situazione, nemmeno Boromir sconfigge il Balrog).

Un personaggio della Compagnia che viene sconfitto dal Balrog mentre si muoveva attraverso le Miniere di Moria non raggiunge mai Lothlórien, quindi nessuno dei personaggi di Sauron a Lothlórien viene rivelato in battaglia.

Re Stregone 5



Quando si muove, il Re Stregone può muoversi lateralmente in una regione adiacente, posto che ci siano 1 o più personaggi della Compagnia in quella regione (che attaccherà). Altrimenti, il Re Stregone segue le normali regole di movimento. Il Re Stregone non può muoversi lateralmente nelle montagne.

Se il Re Stregone affronta Frodo in un attacco laterale, Frodo può ritirarsi lateralmente nella regione che il Re Stregone occupava in precedenza (posto che non ci siano altri personaggi di Sauron in quella regione).

Cavaliere Nero 3



Quando si muove, il Cavaliere Nero può muoversi in avanti di un qualsiasi numero di regioni, posto che termini il movimento in una regione con 1 o più personaggi della Compagnia (che attaccherà). Altrimenti, il Cavaliere Nero segue le normali regole di movimento. Il Cavaliere Nero non può muoversi in o attraverso una regione che contiene il numero massimo di personaggi di Sauron, né può muoversi attraverso una regione occupata da personaggi della Compagnia.

Nazgûl Volante 3



Quando si muove, il Nazgûl Volante può muoversi in una qualsiasi regione, posto che quella regione sia occupata da un personaggio della Compagnia isolato (l'unico personaggio della Compagnia in quella regione) che attaccherà. Altrimenti, il Nazgûl Volante segue le normali regole di movimento.

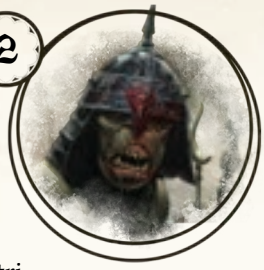
Questo movimento "volante" speciale può essere usato da una regione montana per muoversi in una regione montana adiacente occupata da un personaggio della Compagnia isolato (dato che non è considerato muoversi lateralmente).

Troll delle Caverne 9



Quando si trova in battaglia, Sauron deve giocare 1 carta (come per le normali regole), ma la sua carta non ha effetto né potenza.

Orchi 2



Quando attaccano, gli Orchi sconfiggono il personaggio della Compagnia difensore nella prima battaglia della regione, prima che vengano rivelate le carte. Se ci sono altri personaggi della Compagnia nella regione, la capacità degli Orchi non ha effetto nelle battaglie seguenti.

Se Frodo classico è il difensore contro gli Orchi, può ritirarsi prima che la capacità degli Orchi si risolva.

Shelob 5



Quando Shelob sconfigge un personaggio della Compagnia in battaglia, Sauron ha la possibilità di collocarla immediatamente nella regione di Gondor.

Se ci sono già 2 altri personaggi di Sauron a Gondor, o se ci sono 1 o più personaggi della Compagnia, Shelob non può esservi collocata e rimane nella sua regione attuale.

Warg 2



In una battaglia contro il Warg, le capacità dei personaggi della Compagnia non hanno effetto. La capacità del Warg funziona anche contro i personaggi della Compagnia che non sono coinvolti nella battaglia (quindi impedisce a Gandalf alternativo di aumentare di 1 la potenza delle battaglie vicine e a Sam classico di sostituire Frodo in battaglia).

Saruman 4



Quando si trova in battaglia, se il personaggio della Compagnia non si è ritirato usando la propria capacità, Sauron può dichiarare che non verranno giocate carte e che la battaglia verrà decisa esclusivamente dai valori di potenza dei personaggi. Tutte le altre normali regole della battaglia si applicano come di consueto.



Personaggi Alternativi di Sauron

Quella che segue è una spiegazione dettagliata di ogni personaggio alternativo di Sauron.

Re Stregone 2



Se il Re Stregone entra nella Contea, anche se ci sono 1 o più personaggi della Compagnia (non si verifica una battaglia), Sauron vince immediatamente la partita.

Saruman 3



Quando si trova in battaglia contro Gandalf, Saruman sconfigge Gandalf prima che vengano giocate le carte.

In una battaglia contro un personaggio della Compagnia diverso da Gandalf, dopo che entrambi i giocatori hanno rivelato le loro carte, Saruman può costringere la Compagnia a rivelare e risolvere una carta diversa. Saruman non può usare questa capacità se la Compagnia usa la capacità di Aragorn alternativo (per decidere che non verranno giocate carte) o se la Compagnia non ha carte rimanenti in mano. Quando Saruman costringe la Compagnia a rivelare una nuova carta, la carta giocata originalmente torna nella mano della Compagnia.

Osservatore 6



Dopo che l'Osservatore è stato rivelato, resta rivelato per il resto della partita e non può muoversi normalmente.

Le carte di Sauron Ritirata e Richiamo a Mordor possono essere usate sull'Osservatore, ma questi resta rivelato in entrambi i casi.

Bocca di Sauron 3



Dopo che entrambi i giocatori hanno rivelato le loro carte in battaglia (prima che vengano risolte), Sauron può scambiare la sua carta giocata con la sua carta potenza da 4 (anche se quella carta si trova nella pila degli scarti). Se la carta da 4 viene presa dalla pila degli scarti, la carta giocata originalmente viene scartata. Se la carta da 4 viene giocata dalla mano di Sauron, la carta giocata originalmente torna nella mano di Sauron.

Se la Compagnia usa la capacità di Aragorn alternativo (e decide che non verranno giocate carte), Sauron non può usare la capacità della Bocca di Sauron.

Quando si trova in battaglia contro Gandalf classico, Sauron può usare la capacità della Bocca di Sauron per scambiare la carta che ha giocato dopo che la Compagnia ha scelto e rivelato la propria carta (ovvero, la capacità di Gandalf non permette alla Compagnia di conoscere la scelta della Bocca di Sauron).

Vermilinguo -1



Quando viene sconfitto, invece di essere rimosso dal gioco, Vermilinguo può ritirarsi all'indietro in una regione adiacente vuota (che non contiene personaggi). Sauron può usare la capacità di Vermilinguo anche se questi viene sconfitto da Boromir o dalla carta Nobile Sacrificio. Se, una volta sconfitto, Vermilinguo non può ritirarsi, viene sconfitto definitivamente e rimosso dal gioco.

Uruk-Hai 4



Quando si muove, Sauron può rivelare l'Uruk-hai per muoverlo in avanti di un qualsiasi numero di regioni, posto che termini il movimento in una regione vuota (che non contiene personaggi). Quando lo fa, l'Uruk-hai non può muoversi in o attraverso una regione che contiene il numero massimo di personaggi di Sauron, né muoversi in o attraverso una regione occupata da personaggi della Compagnia. Altrimenti, l'Uruk-hai segue le normali regole di movimento.

Nazgûl Volante 5



Quando si muove, il Nazgûl Volante può muoversi in avanti saltando 1 regione, posto che termini il movimento in una regione occupata da personaggi della Compagnia (che attaccherà). Può persino saltare una regione che contiene il numero massimo di personaggi di Sauron o una regione occupata da personaggi della Compagnia. Altrimenti, il Nazgûl Volante segue le normali regole di movimento.

Gollum 1



Quando si trova in battaglia, Gollum può ritirarsi in avanti. Gollum può usare la sua capacità per ritirarsi solo all'inizio di una battaglia, prima che vengano giocate le carte. Gollum non può ritirarsi se il personaggio della Compagnia si è ritirato per primo.

Gollum non può ritirarsi in avanti in una regione occupata da personaggi della Compagnia, né in una regione che contiene già il numero massimo di personaggi di Sauron.

Orchi 3



Quando attaccano, il valore di potenza degli Orchi è pari a 6.



Carte Speciali della Compagnia

Quella che segue è una spiegazione dettagliata di ogni carta speciale della Compagnia.



Gwaihir Re dei Venti

La Compagnia può usare questa carta all'inizio di una battaglia prima che vengano risolte le capacità dei personaggi. Dopo averlo fatto, il personaggio della Compagnia coinvolto nella battaglia ottiene la capacità "Può ritirarsi lateralmente o all'indietro" per la durata della battaglia (in aggiunta alla sua capacità esistente, e solo per quella battaglia). La capacità segue le normali regole per le ritirate. In una battaglia contro il Warg, questa capacità non ha effetto.

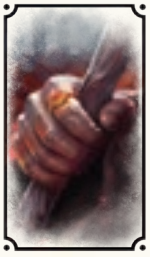


Vilya

La Compagnia può usare questa carta alla fine del suo turno. Se il numero di personaggi della Compagnia sconfitti è pari o superiore al numero di personaggi di Sauron sconfitti +2, la Compagnia sceglie segretamente il personaggio speciale Glorfindel o Guardiano di Gran Burrone e lo colloca nella regione del Rhudaur.

Per farlo, la Compagnia prende 1 delle pedine dei personaggi sconfitti in precedenza (possibilmente non quella di Gandalf, in caso torni in gioco con la carta speciale Gandalf il Bianco), sostituendone segretamente la tessera personaggio con il personaggio speciale Glorfindel oppure Guardiano di Gran Burrone. La pedina personaggio va quindi collocata nel Rhudaur, senza rivelarla a Sauron.

Se il nuovo personaggio entra nel Rhudaur e ci sono personaggi di Sauron nella regione, ha immediatamente luogo una battaglia.



Narya

La Compagnia può usare questa carta dopo la rivelazione delle carte iniziali in battaglia, ma prima che le carte iniziali vengano risolte. Se la carta iniziale giocata da ogni giocatore ha lo stesso valore di potenza, sconfiggere immediatamente il personaggio di Sauron. È bene ricordare che Gandalf classico permette alla Compagnia di vedere la carta iniziale di Sauron prima che la Compagnia debba giocare la propria carta iniziale.

Questa carta va usata prima che Saruman alternativo costringa la Compagnia a giocare una carta diversa o che la Bocca di Sauron decida di scambiare la sua carta con la carta potenza da 4.



Nenya

La Compagnia può usare questa carta dopo la rivelazione delle carte iniziali in battaglia, ma prima che le carte iniziali vengano risolte. Se la carta iniziale giocata da ogni giocatore è una carta potenza, aumentare di 1 la potenza totale della Compagnia. Se la battaglia si svolge a Lothlórien, aumentare invece di 3 la potenza totale della Compagnia.

Questa carta va usata prima che Saruman alternativo costringa la Compagnia a giocare una carta diversa o che la Bocca di Sauron decida di scambiare la sua carta con la carta potenza da 4.



Un Re Rivelato

La Compagnia può saltare il suo turno per usare invece questa carta. Dopo averlo fatto, la compagnia rivela Aragorn e sceglie 1 personaggio di Sauron (indicandone fisicamente la pedina personaggio sul tabellone) che il giocatore di Sauron deve rivelare immediatamente.

Durante il suo turno successivo, Sauron deve muovere il personaggio scelto con Un Re Rivelato (Sauron non può usare una carta speciale nel suo turno successivo al posto di muoversi). Se Sauron non può muovere il personaggio scelto, muove un altro personaggio seguendo le normali regole.

Se Aragorn è stato sconfitto, questa carta non può essere giocata.

Se Crebain del Dunland è stata usata su Aragorn (e deve quindi rimanere rivelato), la Compagnia può usare comunque questa carta.



Fiala di Galadriel

La Compagnia può usare questa carta prima di muovere un personaggio. La Compagnia sceglie 1 dei suoi personaggi in gioco e, segretamente, ne gira la tessera sull'altro lato (così che un personaggio classico diventi un personaggio alternativo, e viceversa). Da questo momento in avanti il nuovo personaggio è in gioco nella nuova versione. Una volta fatto il cambio, la Compagnia sceglie 1 dei suoi personaggi da muovere in questo turno seguendo le normali regole (la Compagnia non deve necessariamente muovere il personaggio scelto con la Fiala di Galadriel).



Gandalf il Bianco

La Compagnia può saltare il suo turno per usare invece questa carta. Dopo averlo fatto, la Compagnia rimette in gioco a Lothlórien il personaggio Gandalf sconfitto.

Questa carta non può essere giocata se Lothlórien è occupata da personaggi di Sauron o da 2 personaggi della Compagnia, né se Gandalf non è ancora stato sconfitto. La versione di Gandalf (classico o alternativo) che rientra in gioco deve essere la stessa che era stata sconfitta.



Ombromanto

La Compagnia può saltare il suo turno per usare invece questa carta. La Compagnia sceglie 1 dei suoi personaggi che si muove in avanti 2 volte.

Il primo movimento deve essere effettuato in una regione adiacente non occupata da personaggi di Sauron (né dal numero massimo di personaggi della Compagnia).

Il primo movimento può anche essere effettuato attraverso le Miniere di Moria o lungo il Fiume Anduin, ma un personaggio che si muove attraverso le Miniere di Moria in questo modo può comunque essere sconfitto dal Balrog sul Caradhras.

Una volta completato il primo movimento, il personaggio effettua un secondo movimento seguendo le normali regole. Un personaggio che non può completare entrambi i movimenti in avanti non può essere scelto come bersaglio di questa carta.

Carte Speciali di Sauron

Quella che segue è una spiegazione dettagliata di ogni carta speciale di Sauron.



Richiamo a Mordor

Sauron può saltare il suo turno per usare invece questa carta. Dopo averlo fatto, Sauron prende 1 dei suoi personaggi da ovunque sul tabellone e lo colloca a Mordor.

Non è possibile usare questa carta se Mordor è occupata da personaggi della Compagnia o da 4 personaggi di Sauron.



Sharkey

Sauron può usare questa carta alla fine del suo turno. Se Saruman è stato sconfitto, rimetterlo sul tabellone e collocarlo in una delle regioni iniziali della Compagnia (Rhudaur, Eregion, Enedwaith, Arthedain, Cardolan o la Contea). Saruman non può tornare in gioco in una regione occupata da personaggi della Compagnia.

Per il resto della partita, la capacità di Saruman non ha effetto. La versione di Saruman che torna in gioco deve essere la stessa che era stata sconfitta.



Cuore Marcio

Sauron può usare questa carta prima che vengano rivelati i personaggi in battaglia. Sauron gira sull'altro lato la tessera personaggio del personaggio di Sauron coinvolto nella battaglia (il personaggio classico diventa il personaggio alternativo, e viceversa). Da questo momento in avanti il personaggio è in gioco nella nuova versione.

La battaglia continua quindi con il nuovo personaggio di Sauron. Questa carta può essere usata su un Osservatore già rivelato.



Crebain del Dunland

Sauron può saltare il suo turno per usare invece questa carta. Dopo averlo fatto, Sauron sceglie 1 personaggio della Compagnia (indicandone fisicamente la pedina personaggio sul tabellone), che il giocatore della Compagnia deve immediatamente rivelare.

Il personaggio della Compagnia scelto deve rimanere rivelato per il resto della partita (pur seguendo le normali regole). Se questa carta ha bersagliato Gandalf alternativo, la Compagnia può comunque usarne la capacità per aumentare la potenza di un personaggio vicino. Se questa carta ha bersagliato Gandalf, che è in seguito stato sconfitto ed è tornato in gioco con Gandalf il Bianco, il Gandalf ritornato non è più sotto l'effetto di questa carta.



Ombra della Disperazione

Sauron può usare questa carta alla fine del suo turno. Se Sauron ha 5 o più personaggi sconfitti, sceglie se collocare il Serpente Nero a Gondor oppure rivelare e collocare la Piaga di Dol Guldur a Bosco Atro.

Per farlo, Sauron prende 1 delle pedine dei personaggi sconfitti in precedenza (possibilmente non la pedina di Saruman, in caso torni in gioco con la carta speciale Sharkey), sostituendone segretamente la tessera personaggio con il personaggio speciale Serpente Nero o Piaga di Dol Guldur.

Se il personaggio speciale entra in una regione occupata da personaggi della Compagnia, ha immediatamente luogo una battaglia.



Oscurità di Mordor

Sauron può saltare il suo turno per usare invece questa carta. Sauron sceglie 1 dei suoi personaggi da muovere in avanti in una regione adiacente non occupata da personaggi della Compagnia (né dal numero massimo di personaggi di Sauron).

A quel punto, Sauron sceglie 1 altro suo personaggio da muovere normalmente. Questa carta non può essere usata per muovere un Osservatore rivelato o la Piaga di Dol Guldur.



Palantír

Sauron può usare questa carta prima di muovere un personaggio per rivelare tutti i personaggi della Compagnia che si trovano in una singola regione. Dopo essere stati rivelati, i personaggi della Compagnia tornano nascosti (tranne l'eventuale personaggio sotto l'effetto della carta speciale Crebain del Dunland).

Se vengono rivelati 2 o più personaggi, prima che Sauron effettui il movimento per quel turno, la Compagnia può immediatamente mescolarli dopo averli nascosti nuovamente (tranne l'eventuale personaggio sotto l'effetto della carta speciale Crebain del Dunland).



Sventura

Sauron può usare questa carta prima che vengano scelte le carte combattimento durante una battaglia in una delle sue regioni iniziali (Mordor, Gondor, Dagorlad, Rohan, Lothlórien o Bosco Atro).

La Compagnia deve giocare una carta potenza. Se non ha carte potenza in mano, deve invece giocare una carta testo.

Personaggi Speciali della Compagnia

Quelli che seguono sono i personaggi speciali della Compagnia che possono entrare in gioco grazie alla carta speciale Vilya.



0 Glorfindel

Quando si trova in battaglia contro il Balrog, Glorfindel sconfigge il Balrog prima che vengano giocate le carte.

Glorfindel riceve +1 potenza per ogni personaggio della Compagnia sconfitto (il giocatore deve ricordarsi di contare anche il personaggio sconfitto di cui Glorfindel sta usando la pedina). Se Gandalf torna in gioco grazie alla carta speciale Gandalf il Bianco, esso non conta più al fine di determinare i personaggi sconfitti della Compagnia.

In una battaglia contro il Warg, la potenza di Glorfindel è pari a 0.

Guardiano Di Gran Burrone 9



Il Guardiano di Gran Burrone non può ritirarsi. Può muoversi, ma se mai dovesse trovarsi fuori dal Rhudaur e venire rivelato per qualsiasi motivo, verrebbe immediatamente sconfitto.

Fa eccezione il caso in cui il Guardiano di Gran Burrone viene rivelato in una battaglia contro il Warg. In questo caso, il Guardiano di Gran Burrone non viene sconfitto immediatamente e la battaglia contro il Warg si svolge normalmente.

Personaggi Speciali di Sauron

Quelli che seguono sono i personaggi speciali di Sauron che possono entrare in gioco grazie alla carta speciale Ombra della Disperazione.



4 Serpente Nero

Il Serpente Nero riceve +1 potenza per ogni personaggio di Sauron vicino (in una regione adiacente a quella del Serpente Nero o nella regione in cui si trova il Serpente Nero).

Piaga di Dol Guldur 7



Quando la Piaga di Dol Guldur entra in gioco, viene rivelata e collocata a Bosco Atro. Rimane rivelata per il resto della partita.

La Piaga di Dol Guldur dà +2 potenza a tutti i personaggi di Sauron vicini (in una regione adiacente a Bosco Atro o nella regione di Bosco Atro).

La Piaga di Dol Guldur non può uscire da Bosco Atro per alcun motivo. Le carte di Sauron Ritirata e Richiamo a Mordor non hanno effetto su di essa.

Regole da Torneo

Il Signore degli Anelli: La Sfida è un ottimo gioco con cui organizzare eventi e tornei competitivi. Per le regole e le linee guida con cui gestire un torneo de ***Il Signore degli Anelli: La Sfida***, visita il link sottostante.

Riconoscimenti

Design del Gioco: Reiner Knizia

Design Modalità Alternativa e Carte Speciali: Christian T. Petersen ed Eric M. Lang

Sviluppo Aggiuntivo: John Goodenough, Michael Hurley, Steven Kimball e Jeremy Zwirn

Produzione:
Keith Hurley, Michael Hurley e Steven Kimball

Testo Tecnico:
Steven Kimball e Christian T. Petersen

Progetto Grafico: WiL

Illustrazione di Copertina: Scott Schomburg

Illustrazione del Tabellone: Damien Mammoliti

Illustrazioni Interne: Bachzim, Anastasia Balakchina, Samuele Bandini, Tey Bartolome, Artem Demura, Huu Ha, Tomasz Jedruszek, David Otálora, David Metzger, Raymond Minnaar, Guillem Pongiluppi, Audy Ravindra, Scott Schomburg, Vadim Simanin, Toothbrush e Whitehorn

Playtest Edizione Definitiva: Gee Barger, Chris Bert, Jeremy Culver, Marcus D'Amelio, Darrell Hardy, Emile de Maat, Jonny Maloney, Seth McBride, Joshua Swaner e Jeremy Zwirn

Direzione Editoriale: Christian T. Petersen

Edizione Italiana a Cura di Asmodee Italia

Traduzione: Bertrand Furcas

Revisione: Andrea De Pietri e Lorenzo Fanelli

Adattamento Grafico: Mario Brunelli

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

© 2025 Sophisticated Games, Ltd. 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 Sophisticated Games e Ghost Galaxy. Fabbricato da Ghost Galaxy, 1995 County Road B2 West, Roseville, MN 55113 USA - www.ghostgalaxy.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: RepGuardia Global Limited, 6 Fern Road, Sandyford Dublin D18 FP98, Irlanda - contact@repguardia.com. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati.