




EFFETTI DELL'IMPRESA DELL'ANELLO*


1 Prendi 1 Moneta dalla riserva.

 Svolgi 1 altro turno dopo aver concluso quello corrente.

1 Colloca 1 Unità in una qualsiasi regione.

 Rimuovi 1 Fortezza nemica da una qualsiasi regione e restituiscila al tuo avversario.

 Il giocatore Sauron vince immediatamente la partita.

 Il giocatore Compagnia dell'Anello vince immediatamente la partita.

EFFETTI DEI PUNTI DI INTERESSE*



BARAD-DÛR

Colloca 1 Fortezza su **Mordor**.
Guarda segretamente gli scarti, scegli 1 carta e giocala gratuitamente.



BREE

Colloca 1 Fortezza e 2 Unità su **Arnor**.
Completa 2 movimenti sulla plancia centrale.



EREBOR

Colloca 1 Fortezza su **Rhovanion**.
Prendi 5 Monete dalla riserva.
Completa 1 movimento sulla plancia centrale.



GREY HAVENS

Colloca 1 Fortezza su **Lindon**.
Prendi 2 segnalini dalla cima della pila di una qualsiasi Razza e rivelali.
Sceglينه 1 da collocare davanti a te. Metti a faccia in giù l'altro segnalino in cima alla sua pila.



HELM'S DEEP

Colloca 1 Fortezza e 3 Unità su **Rohan**.



ISENGARD

Colloca 1 Fortezza su **Enedwaith**.
Scarta 1 carta Grigia dall'area di gioco del tuo avversario.
Muovi il tuo personaggio di 1 casella sul tracciato Impresa dell'Anello.



MINAS TIRITH

Colloca 1 Fortezza e 1 Unità su **Gondor**.
Muovi il tuo personaggio di 2 caselle sul tracciato Impresa dell'Anello.

* Gli effetti dei Punti di Interesse e del tracciato Impresa dell'Anello sono **effetti immediati** che puoi usare solo **una volta**, non appena li ottieni.

EFFETTI DELLE RAZZE



ELFI



Quando giochi una carta Gialla, svolgi 1 altro turno dopo aver concluso quello corrente.



Quando giochi una carta Rossa, puoi collocare tutte le Unità interessate in 1 qualsiasi delle 7 regioni.



Una volta per turno, beneficia di 1 qualsiasi Abilità.



HOBBIT



Il simbolo dell'Aquila è un simbolo Razza aggiuntivo che conta come 1 dei 6 simboli richiesti per la vittoria Sostegno delle Razze.



Quando giochi una carta Blu, colloca inoltre 1 Unità in una qualsiasi regione.



Quando giochi una carta usando un simbolo concatenazione, prendi 3 Monete dalla riserva.



ENT*



Svolgi 1 altro turno dopo aver concluso quello corrente.



Rimuovi 1 Fortezza nemica da una qualsiasi regione e restituiscila al tuo avversario.



Scegli per 3 volte tra: rimuovi 1 Unità nemica, l'avversario perde 1 Moneta o completa 1 movimento sulla plancia centrale.



NANI



Quando giochi una tessera Punto di Interesse, ignora il suo costo in Monete aggiuntivo.



Quando giochi una tessera Punto di Interesse, svolgi 1 altro turno dopo aver concluso quello corrente.



Quando giochi una carta Verde, completa inoltre 2 movimenti sulla plancia centrale.



UMANI



Quando giochi una carta Gialla, muovi inoltre il tuo personaggio di 1 casella sul tracciato Impresa dell'Anello.



Quando giochi una carta Rossa, colloca 1 Unità aggiuntiva nella regione scelta.



Quando scarti una carta, prendi dalla riserva il doppio delle Monete associate al capitolo attuale (2, 4 o 6 Monete).



MAGHI*



Muovi il tuo personaggio di 2 caselle sul tracciato Impresa dell'Anello.



Colloca 2 Unità nella stessa regione oppure 1 Unità in 2 regioni diverse.



Guarda segretamente gli scarti, scegli 1 carta e gioca gratuitamente.

* Gli effetti degli Ent e dei Maghi sono **effetti immediati** che puoi usare solo **una volta**, non appena ottieni il segnalino.