

# ALLEATI DELLA COMPAGNIA



Colloca il segnalino Potere usato sul *Nazgûl* sul tracciato Impresa dell'Anello. Il tuo avversario deve usare 1  per rimuovere questo segnalino prima di poter avanzare su questo tracciato.



Colloca i 2 segnalini Potere usati sul *Nazgûl* sul tracciato Impresa dell'Anello. Il tuo avversario deve usare 1  per segnalino per rimuoverli prima di poter avanzare su questo tracciato.



Prendi 3 Monete dalla riserva.



Prendi 5 Monete dalla riserva **E** il tuo avversario perde 2 Monete, se possibile.



Scegli 1 Razza tra Nani, Umani, Elfi e Hobbit. Prendi il segnalino Alleanza in cima alla pila di quella Razza e collocalo di fronte a te. Ora benefici del suo effetto.



Scegli 1 Razza tra Maghi e Ent. Prendi il segnalino Alleanza in cima alla pila di quella Razza e collocalo di fronte a te. Ora benefici del suo effetto.



Mescola tutte le carte negli scarti, senza guardarle. Prendine 1 casuale, rivelala e gioca senza pagarne il costo.

*Nota: Puoi comunque vedere il dorso delle carte, quindi puoi scegliere il capitolo della carta da prendere.*



Guarda tutte le carte negli scarti, scegline 1 e gioca senza pagarne il costo.



Rimuovi 1 Unità del tuo avversario da una qualsiasi regione.



Rimuovi tutte le Unità del tuo avversario da una qualsiasi regione.



Colloca 1 Unità in una qualsiasi regione e completa 1 movimento sulla plancia centrale.



Colloca un totale di 2 Unità in una qualsiasi regione oppure in due qualsiasi regioni.

Inoltre completa 2 movimenti sulla plancia centrale.





Scarta 1 carta disponibile dall'area di gioco centrale.



Scarta 1 carta disponibile dall'area di gioco centrale. Rivela tutte le carte ora disponibili, poi scarta 1 carta aggiuntiva dall'area di gioco centrale.

*Nota: Non ottieni Monete scartando carte con questi effetti, ma è possibile ottenere 1 o 2 segnalini Potere in questo modo.*

