

## RICONOSCIMENTI

Design: **Antoine Bauza e Bruno Cathala**

Illustrazione: **Vincent Dutrait**

Riconoscimenti e ringraziamenti: [www.rprod.com/it/duel-for-middle-earth/credits](http://www.rprod.com/it/duel-for-middle-earth/credits)

© 2025 MIDDLE-EARTH ENTERPRISES, LLC.

ALL RIGHTS RESERVED.

© REPOS PRODUCTION 2025. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.

Repos Production SA

Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles – Belgio

[www.rprod.com](http://www.rprod.com)

La Terra di Mezzo, Il Signore degli Anelli, i personaggi, gli eventi, gli oggetti e i luoghi in essi contenuti sono TM di Middle-earth Enterprises, LLC e utilizzati su licenza da Asmodee North America, Inc. e Repos Production.

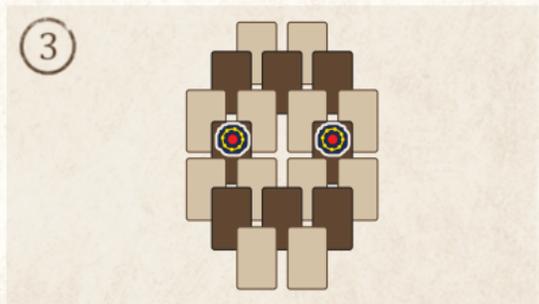
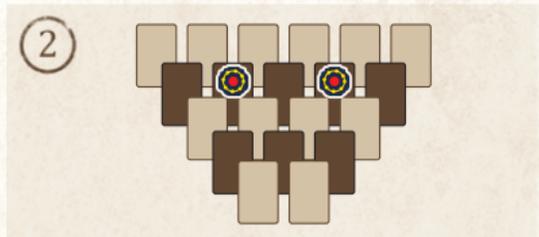
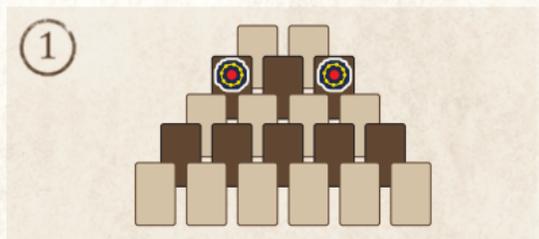
Gamegenic and the Gamegenic logo are ® and © Gamegenic GmbH, Germany.

Il contenuto di questo prodotto può essere utilizzato esclusivamente per intrattenimento privato.



MIDDLE-EARTH  
ENTERPRISES

■ Carta a Faccia in Su ■ Carta a Faccia in Giù



# REGOLAMENTO

## PANORAMICA

In questa espansione, i giocatori otterranno e utilizzeranno i segnalini Potere per assicurarsi l'aiuto dei propri alleati.

*Alleati* modifica alcune regole del gioco base, ma le condizioni di vittoria restano invariate.

## CONTENUTO

7 Carte Alleato  
Compagnia



7 Carte Alleato  
Sauron



8 Segnalini Potere



2 Schede Riassuntive



## PREPARAZIONE

- Ordinare le **carte Alleato** in base al dorso.

Mescolare le 7 carte Alleato della propria fazione e pescarne **3** casuali senza mostrarle al proprio avversario.

Mettere da parte le carte Alleato rimanenti. Non si utilizzeranno nella partita in corso.

- Prendere la propria **Scheda Riassuntiva** e **1 segnalino Potere**.

Lasciare gli altri segnalini Potere accanto all'area di gioco: serviranno per la preparazione di ogni capitolo.

## PANORAMICA DI GIOCO

### Preparazione di un capitolo

All'inizio di ogni capitolo, collocare 2 segnalini Potere seguendo gli schemi di preparazione a pagina 6.

### Turno di gioco

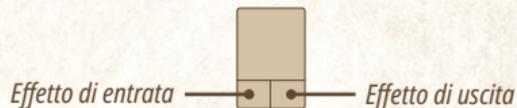
#### Ottenere 1 segnalino Potere

Ogni volta che un giocatore deve rivelare dall'area di gioco centrale una carta con un segnalino Potere su di essa, prima colloca il segnalino davanti a sé, poi gira la carta.

#### Invocare un Alleato

**In qualsiasi momento durante il proprio turno**, anche dopo aver rivelato nuove carte nell'area di gioco centrale, un giocatore può invocare un Alleato e attivare uno dei suoi effetti.

Le carte Alleato hanno 2 effetti: un effetto di entrata (sulla sinistra) e un effetto di uscita (sulla destra). Un giocatore deve applicare l'effetto di entrata di un Alleato **prima** che possa applicare il suo effetto di uscita.



L'azione "invocare un Alleato" è **in aggiunta al** normale turno di un giocatore, ma può essere effettuata solo **1 volta per turno**.

#### EFFETTO DI ENTRATA

Scartare **1 proprio segnalino Potere**, poi rivelare 1 propria carta Alleato e collocarla davanti a sé. Infine, applicare il suo effetto di entrata.

#### EFFETTO DI USCITA

Scartare **2 propri segnalini Potere** e applicare l'effetto di uscita di un Alleato già davanti al giocatore. Poi mettere da parte la carta: non può essere usata di nuovo durante la partita in corso.

*Nota: Tutti gli effetti sono descritti nella Scheda Riassuntiva.*