

LA GUERRA DELL'ANELLO™

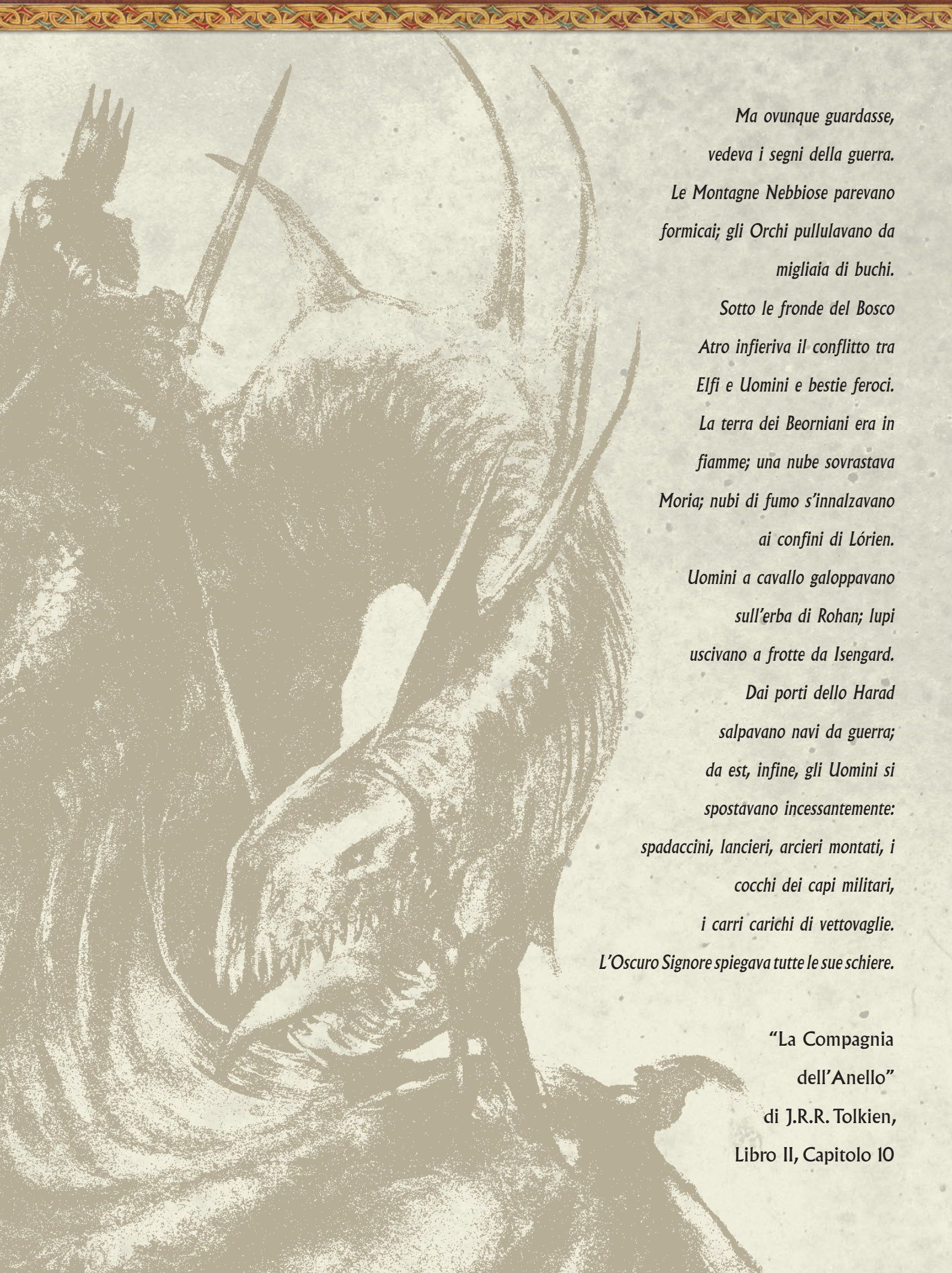
basato su "Il Signore degli Anelli" di J.R.R. Tolkien

Seconda Edizione



UN GIOCO DI
ROBERTO DI MEGLIO,
MARCO MAGGI E
FRANCESCO NEPITELLO





*Ma ovunque guardasse,
vedeva i segni della guerra.
Le Montagne Nebbiose parevano
formicai; gli Orchi pullulavano da
migliaia di buchi.*

*Sotto le fronde del Bosco
Ato infieriva il conflitto tra
Elfi e Uomini e bestie feroci.
La terra dei Beorniani era in
fiamme; una nube sovrastava
Moria; nubi di fumo s'innalzavano
ai confini di Lórien.*

*Uomini a cavallo galoppavano
sull'erba di Rohan; lupi
uscivano a frotte da Isengard.*

*Dai porti dello Harad
salpavano navi da guerra;
da est, infine, gli Uomini si
spostavano incessantemente:
spadaccini, lancieri, arcieri montati, i
cocchi dei capi militari,
i carri carichi di vettovaglie.*

L'Oscurο Signore spiegava tutte le sue schiere.

*“La Compagnia
dell'Anello”
di J.R.R. Tolkien,
Libro II, Capitolo 10*

CAPITOLO I: INTRODUZIONE

Benvenuti al gioco da tavolo e di strategia *La Guerra dell'Anello*.

La Guerra dell'Anello è un gioco basato sull'opera di J.R.R. Tolkien *Il Signore degli Anelli*TM per due, tre o quattro giocatori.

I giocatori prenderanno parte allo scontro tra eserciti dei Popoli Liberi e dei componenti della Compagnia dell'Anello contro le minacciose schiere dell'Ombra e i potenti Servi dell'Oscuro Signore.

In una partita a due giocatori ogni contendente guida uno dei due schieramenti, i Popoli Liberi oppure le armate dell'Ombra, mentre con tre o quattro partecipanti i giocatori si dividono in due squadre, ognuna a capo di una delle due diverse fazioni.

In ogni partita de *La Guerra dell'Anello*, il giocatore al comando dell'Ombra cerca di conquistare la Terra di Mezzo grazie alla sua superiorità militare.

Sotto il suo comando raduna le legioni di Orchi e Troll di Sauron, le forze dello stregone Saruman e le armate di Sudroni e Esterling, pronte a portare le tenebre sull'Ovest.

Contro questo furioso assalto, il giocatore dei Popoli Liberi comanda un'alleanza di Elfi, Nani, cavalieri di Rohan, uomini di Gondor e uomini del Nord; una fragile unione, questa, che cerca di difendere gli ultimi regni liberi della Terra di Mezzo e di guadagnare del tempo prezioso affinché il Portatore dell'Anello riesca nella sua Missione.

Mentre gli eserciti si scontrano, i nove Protagonisti della Compagnia dell'Anello viaggiano verso il cuore del dominio dell'Oscuro Signore, il Monte Fato, per distruggere, presso la Montagna di Fuoco, l'Unico Anello.

Controllata dal giocatore dei Popoli Liberi, la Compagnia è l'unica loro vera possibilità di vittoria, poiché se l'Anello sarà distrutto, saranno sconfitte anche le forze militari dell'Ombra, e con esse il loro Signore. La Missione si fa però sempre più pericolosa, mano a mano che le Tenebre si estendono sulla Terra di Mezzo...

Alla fine solo una delle due parti si ergerà vittoriosa.

Se l'Ombra dovesse conquistare abbastanza cittadelle nemiche e fortezze, o se i Portatori fallissero e venissero corrotti, le Tenebre trionferanno.

Se la Compagnia dovesse riuscire a distruggere l'Anello prima che ciò avvenga, o se gli eserciti dei Popoli Liberi dovessero riuscire a ribaltare le sorti del conflitto e a conquistare le fortezze nemiche, la caduta dell'Oscuro Signore sarà ineluttabile...

NUMERO DI GIOCATORI

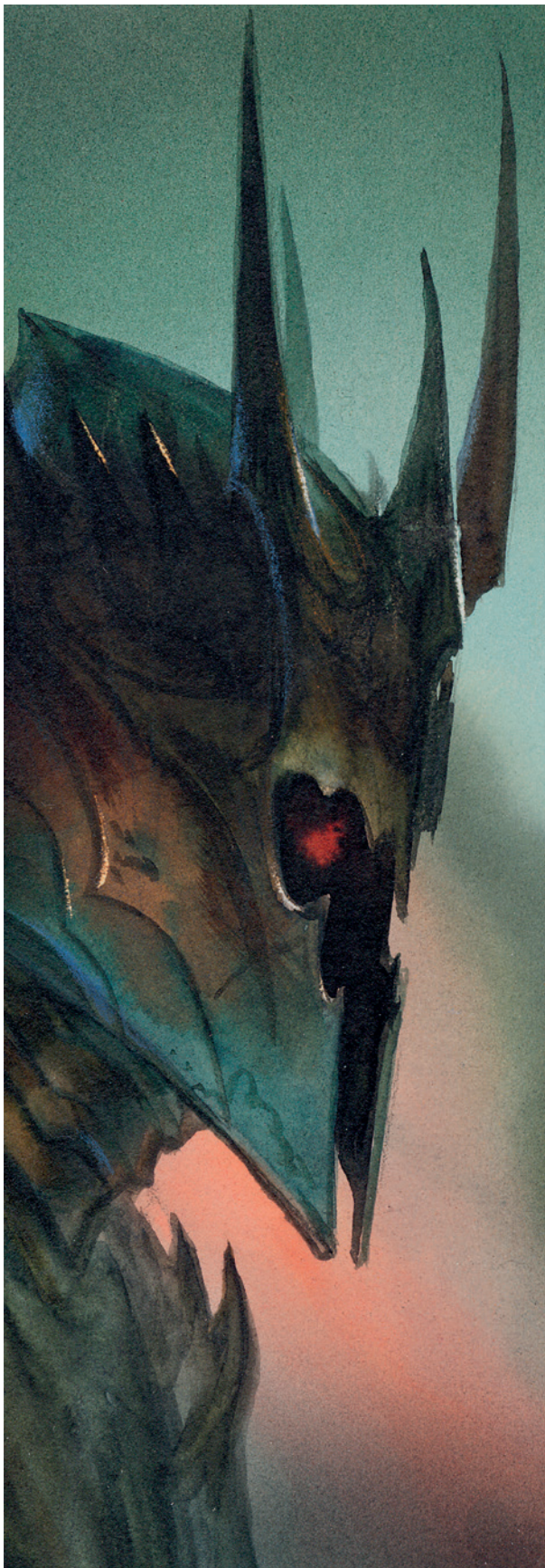
La Guerra dell'Anello è un gioco da 2 a 4 giocatori. Le forze coinvolte nel conflitto sono divise in due fazioni: i Popoli Liberi e l'Ombra. Quando si gioca in 3 giocatori, uno di essi controlla i Popoli Liberi, gli altri 2 guidano l'Ombra, dividendosi i compiti. Quando si gioca una partita in 4 giocatori, i partecipanti dividono equamente le forze delle due fazioni.

Notate bene che queste regole si riferiscono alla versione del gioco per 2 giocatori. Per giocare in più partecipanti, riferitevi al Capitolo 11 (*Regole per Più Giocatori* a pag. 45).

NOTE SULLA SECONDA EDIZIONE

Questa nuova edizione del gioco introduce alcuni piccoli, ma importanti cambiamenti. Per questo motivo raccomandiamo un'attenta lettura delle regole, anche ai giocatori più esperti. I principali cambiamenti sono riassunti qui di seguito, a beneficio di coloro che hanno già familiarità con la precedente edizione:

- **Abilità dei Personaggi:** Gandalf il Grigio, Gollum, Meriadoc Brandybuck, Peregrino Tuc e il Re Stregone hanno subito delle modifiche alle loro abilità speciali (vedi le rispettive Carte Personaggio). Bisogna prestare particolare attenzione ai cambiamenti a Gandalf il Grigio (l'abilità Guida) e al Re Stregone (prerequisito di mobilitazione, Abilità "Stregone").
- **Carte Evento:** Molte Carte Evento sono state riviste per migliorarne l'efficacia o semplificarne l'uso. Gli effetti delle carte "Ent di Fangorn", "I Sentieri dei Wose" e "L'Ultima Battaglia" sono stati modificati.
- **Schieramento degli Eserciti:** Lo schieramento dei Nani è stato modificato (vedi pag. 16).
- **Dadi Azione:** Se il giocatore dei Popoli Liberi ha piazzato almeno 1 Dado Azione nel Riquadro della Caccia nel turno precedente, il giocatore dell'Ombra deve assegnare un minimo di 1 Dado Azione alla Caccia (vedi pag. 18-19).
- **Uso delle Carte Combattimento:** Le Carte Combattimento vengono ora scelte e giocate secondo una diversa sequenza (vedi pag. 29).
- **La Caccia:** C'è una nuova sequenza per la risoluzione della Caccia, in modo da snellire l'esecuzione delle Carte Evento e delle abilità speciali (vedi pag. 41-42).
- **Entrare a Mordor:** Per entrare a Mordor è ora sufficiente che i Portatori dell'Anello si trovino a Minas Morgul o a Morannon, e non è più necessario dichiarare la Compagnia. Di conseguenza, la Compagnia può entrare a Mordor anche se Rivelata (vedi pag. 43).



CAPITOLO II: CONTENUTI DEL GIOCO

LISTA DEI COMPONENTI

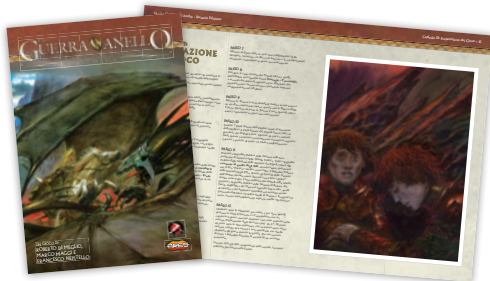
Nella scatola della tua copia de *La Guerra dell'Anello* troverete un vasto assortimento di componenti, qui elencati:

- Questo Regolamento
- 2 Schede Riassuntive per i giocatori
- 1 Tabellone di Gioco pieghevole, composto di due sezioni
- 6 Dadi Azione dei Popoli Liberi
- 10 Dadi Azione dell'Ombra
- 5 Dadi da Combattimento a sei facce
- 10 Carte Compagno (Personaggi dei Popoli Liberi)
- 1 Carta Gollum
- 3 Carte Servo (Personaggi dell'Ombra)
- 96 Carte Evento (divise in 4 mazzi da 24 carte ciascuno)

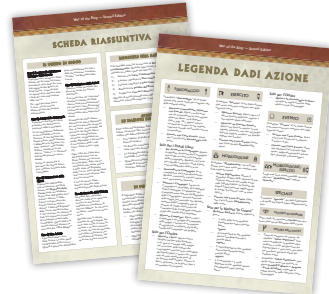
- 205 miniature di plastica rappresentanti gli Eserciti e i Personaggi della Guerra dell'Anello, fra cui:
 - 90 miniature rosse rappresentanti le unità dell'Esercito dell'Ombra
 - 75 miniature blu rappresentanti le unità dell'Esercito dei Popoli Liberi
 - 20 miniature grigie rappresentanti i Comandanti dei Popoli Liberi e 8 miniature rappresentanti i Nazgûl
 - 8 miniature argentate rappresentanti i Portatori dell'Anello (Frodo e Sam) e i loro Compagni
 - 3 miniature argentate rappresentanti i Servi dell'Ombra
 - 1 miniatura argentata rappresentante Gollum

- 76 segnalini e tessere di cartone:
 - 24 Tessere Caccia (16 Tessere Caccia Standard e 8 Tessere Caccia Speciali)
 - 6 Segnalini Eserciti
 - 3 Segnalini Anelli Elfici
 - 1 Segnalino Corruzione
 - 7 Segnalini Compagno
 - 1 Segnalino Aragorn – Erede di Isildur
 - 1 Segnalino Gandalf il Bianco
 - 1 Segnalino Avanzamento Compagnia
 - 8 Segnalini Politica delle Nazioni
 - 20 Segnalini Controllo Insediamento
 - 2 Segnalini Punti Vittoria
 - 2 Segnalini Giocatore Principale (usati nel caso di partite a 3 o 4 giocatori)

I COMPONENTI



Questo Regolamento



2 Schede Riassuntive



1 Tabellone di Gioco pieghevole, composto di due sezioni



76 Segnalini di cartone



205 miniature di plastica rappresentanti gli Eserciti e i Personaggi de *La Guerra dell'Anello*



6 Dadi Azione dei Popoli Liberi



10 Dadi Azione dell'Ombra



5 Dadi da Combattimento a sei facce



10 Carte Compagno
(Personaggi dei Popoli Liberi)



1 Carta Gollum



3 Carte Servo
(Personaggi dell'Ombra)



96 Carte Evento (divise in 4 mazzi da 24 carte ciascuno)

I SEGNALINI

Tessere Caccia (24)



Standard



Speciale (Compagnia)



Speciale (Ombra)



Retro

Segnalini Esercito (6)



Popoli Liberi (fronte)



Popoli Liberi (retro)



Ombra (fronte)



Ombra (retro)

Segnalini Anelli Elfici (3)



Fronte



Retro



Fronte/Retro

Segnalino Corruzione (1)

Segnalini Compagno e Personaggio (9)



Fronte



Retro

Segnalino Avanzamento Compagnia (1)



Fronte



Retro

Segnalini Politica delle Nazioni (8)



Popoli Liberi (fronte)



Popoli Liberi (retro)



Ombra (fronte)



Ombra (retro)

Segnalini Controllo Insegiamento (20)



Popoli Liberi



Ombra

Segnalini Punti Vittoria (2)

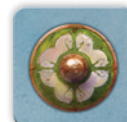


Popoli Liberi

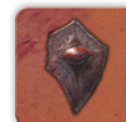


Ombra

Segnalini Giocatore Principale (2)



Popoli Liberi



Ombra

LE MINIATURE

Servi

Spettri dell'Anello (8)



Saruman



Il Re Stregone



La Bocca di Sauron



Nazgûl

Isengard (18)

Sauron (42)

Sudroni e Esterling (30)



Regolari (12)



Elite (6)



Regolari (36)



Elite (6)



Regolari (24)



Elite (6)

La Compagnia dell'Anello

Compagni



Portatori dell'Anello



Gollum



Boromir



Gandalf



Gimli



Legolas

Compagni

Nani (14)



Meriadoc



Peregrino



Grampasso/Aragorn



Regolari (5)



Elite (5)



Comandanti (4)

Elfi (19)

Gondor (24)



Regolari (5)



Elite (10)



Comandanti (4)



Regolari (15)



Elite (5)



Comandanti (4)

Il Nord (19)

Rohan (19)



Regolari (10)



Elite (5)



Comandanti (4)



Regolari (10)



Elite (5)



Comandanti (4)

COMPONENTI

MINIATURE

Gli Eserciti in lotta per la Terra di Mezzo, così come gli eroi e i mostri che li guidano, sono rappresentati nel gioco con miniature colorate di plastica.

Eserciti

L'insieme delle forze armate di una Nazione è rappresentato dalle **unità dell'Esercito**.

Le unità dell'Esercito di una Nazione si dividono in **Unità Regolari** e **Unità Elite**: la prima categoria rappresenta una forza combattente composta di comuni soldati, mentre l'altra descrive una schiera di guerrieri scelti o di potenti mostri.

Una singola unità dell'Esercito corrisponde a un numero di soldati variabile da poche centinaia di combattenti esperti a migliaia di Orchi. In termini di gioco, tutte le unità di una certa categoria (Regolari o Elite) possiedono le stesse capacità in combattimento di qualsiasi altra unità dello stesso tipo, indipendentemente dalla Nazione di appartenenza.

Tutte le unità presenti in una singola regione e controllati dallo stesso giocatore sono considerate un singolo gruppo e sono collettivamente chiamate **Esercito**.

Un Esercito non può essere composto da più di **10 unità**, oppure da **5 unità** se si trova all'interno di una Fortezza sotto assedio.

Comandanti dei Popoli Liberi

I condottieri e i capitani a capo degli Eserciti dei Popoli Liberi sono rappresentati dalle miniature dei **Comandanti**.

I Comandanti non possono muoversi da soli e devono sempre far parte di un Esercito amico. Se, in un qualsiasi momento, un Comandante si ritrova sulla mappa privo di Esercito, deve essere immediatamente rimosso.

Un Comandante concede all'Esercito di cui fa parte un vantaggio in combattimento e una migliore capacità di movimento. Non c'è limite al numero di Comandanti che si possono avere in uno stesso Esercito: i Comandanti dei Popoli Liberi, indipendentemente dalla loro Nazione, possono guidare Eserciti composti da unità di qualsiasi Nazione dei Popoli Liberi.

Un Comandante non è considerato una unità dell'Esercito e non può subire ferite in battaglia. Inoltre, la presenza di un Comandante non conta ai fini del calcolo della Potenza di un Esercito (vedi pag. 28).

Nazgûl

I **Nazgûl**, conosciuti anche come *Spettri dell'Anello*, si comportano come Comandanti degli Eserciti dell'Ombra; sono rappresentati da speciali miniature di Cavalieri Neri a cavallo di bestie alate.

Le regole relative ai Comandanti dei Popoli Liberi sono applicate anche ai Nazgûl, con alcune eccezioni:

- I Nazgûl non sono obbligati a far parte di un Esercito amico e possono muoversi da soli, volando con un singolo movimento in qualunque regione sul tabellone (anche in quelle contenenti unità dei Popoli Liberi).

Eccezione: un Nazgûl che si muove senza un Esercito al seguito non può essere piazzato in una Fortezza controllata dal nemico.

- I Nazgûl non sono influenzati dalla presenza di un Esercito nemico nella regione in cui si trovano.

Personaggi

I protagonisti della storia e i loro principali antagonisti sono rappresentati dalle miniature dei **Personaggi**.

I Personaggi hanno abilità ben superiori a quelle possedute dai Comandanti. I Personaggi facenti parte dei Popoli Liberi sono detti **Compagni**, mentre quelli che compongono l'Ombra sono chiamati **Servi**.

Ogni personaggio ha una sua specifica miniatura e una Carta Personaggio che descrive nel dettaglio le sue abilità speciali. I giocatori, prima di giocare, dovrebbero leggere attentamente tutte le Carte Personaggio.

I Personaggi funzionano in maniera simile ai Comandanti, ma non soffrono delle stesse limitazioni e possono muoversi liberamente sul tabellone da soli, ignorando la presenza di Eserciti nemici.

Compagni: Legolas, Gimli, Boromir, Aragorn (come Grampasso), Meriadoc, Peregrino e Gandalf il Grigio cominciano il gioco come Compagni di Frodo e Sam (i **Portatori dell'Anello**) e membri della Compagnia dell'Anello. Con il progredire del gioco, possono lasciare la Compagnia per incoraggiare alla lotta le Nazioni dei Popoli Liberi e per guidare, come Comandanti, i rispettivi Eserciti.

A determinate condizioni (come scritto sulle loro Carte Personaggio), Grampasso e Gandalf il Grigio possono essere sostituiti dalle loro incarnazioni più potenti, ovvero **Aragorn – Erede di Isildur** e **Gandalf il Bianco**.

Quando ciò accade, mettete il segnalino appropriato sotto la miniatura del Personaggio, in modo da indicare la sua nuova veste.



**Segnalino di
Aragorn – Erede
di Isildur**



**Segnalino di
Gandalf il Bianco**

Servi: I principali servi dell'Oscurο Signore, ovvero **Saruman**, il **Re Stregone** e la **Bocca di Sauron**, non entrano in gioco dall'inizio della partita. Compariranno successivamente, secondo le condizioni specificate sulle rispettive Carte Personaggio.

Gollum: Gollum è un personaggio molto particolare. Si presume sempre che segua la Compagnia dell'Anello, ma ne può diventare la Guida se i Portatori dell'Anello restano soli.

Quando ciò avviene, potete piazzare la miniatura di Gollum vicino a quella dei Portatori dell'Anello per indicare la sua presenza. L'effetto delle azioni di Gollum è rappresentato in gioco dalla Carta Personaggio Gollum e da alcune particolari Carte Evento.

TABELLONE

Il tabellone rappresenta la Terra di Mezzo sul finire della Terza Era. In aggiunta all'area di gioco vera e propria, il tabellone include spazi ed indicatori utili per aiutare i giocatori a tenere traccia dei diversi elementi e componenti del gioco.

Lo schema riassuntivo del tabellone (vedi pag. 12-13) illustra ogni suo singolo dettaglio e mostra gli spazi dove molti dei componenti necessari all'inizio della partita devono essere posizionati durante la preparazione del gioco.

LE NAZIONI



Nani
(marrone)



Il Nord
(blu chiaro)



Isengard
(giallo)



Elfi
(verde chiaro)



Rohan
(verde scuro)



Sauron
(rosso)



Gondor
(blu scuro)

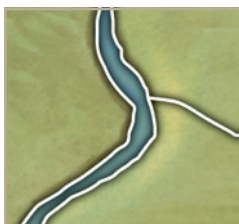


Sudroni e Esterling
(arancione)

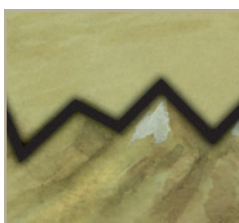
LEGENDA DELLA MAPPA



Una linea bianca indica il confine che separa due regioni.



Un fiume tra due linee bianche forma anch'esso un confine tra due diverse regioni.



Una spessa linea nera rappresenta un confine in corrispondenza di una catena montuosa, **non può mai essere oltrepassato**.



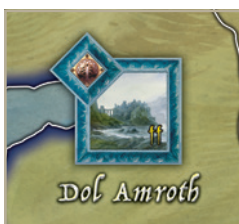
Una linea colorata che segue una linea di confine indica il confine di una Nazione.



Quando due Nazioni sono vicine, due linee di colore diverso seguono lo stesso tracciato, separate solo da un confine bianco.



Le aree di mare non sono Nazioni e **non possono mai essere attraversate**. Le regioni che confinano con la grande area oceanica sulla sinistra del tabellone sono chiamate **regioni costiere**.



Caratteri più grandi del normale nel nome di una regione indicano che quella regione include una Cittadella o una Fortezza.

REGIONI

La mappa è divisa in territori chiamati **regioni**. Ogni regione è identificata da un nome, il quale fa solitamente riferimento a un sito degno di nota o ad un'intera regione geografica (come Minas Tirith o Cardolan). Le regioni sono usate per risolvere il movimento, il combattimento e il piazzamento di tutte le miniature.

Le regioni sono normalmente separate da una linea bianca o da un fiume delimitato da due linee bianche.

Una spessa linea nera individua un territorio impervio che non può essere attraversato, solitamente una catena montuosa. Se il confine fra due regioni è attraversato per tutta la sua lunghezza da una di queste linee, allora quelle regioni sono considerate *non adiacenti*.

Alcune aree sulla mappa sono completamente blu, circondate da una linea nera oppure bianca. Questi sono mari o laghi; ai fini del gioco non sono considerati regioni, e pertanto non possono essere attraversati o eletti a destinazione di un movimento.

Regioni Libere

Le regole e le Carte Evento spesso fanno riferimento a una **regione libera**. Una regione è libera per un giocatore quando questa non ospita un Esercito nemico e/o un Insegiamento controllato dal nemico. Una regione ospitante una Fortezza controllata dal nemico è libera per un giocatore quando un Esercito di quello stesso giocatore mette sotto assedio tale Fortezza.

NAZIONI

Una **Nazione** è un raggruppamento di più regioni, ed è identificata da confini colorati (vedi lo schema a pag. 9). Alcune Nazioni consistono di diversi gruppi di regioni, anche divise e distanti le une dalle altre.

FORTIFICAZIONI ED INSEGIAMENTI

Una regione può essere vuota, contenere una **Fortificazione**, oppure uno fra i 3 diversi tipi di **Insegiamento** (Città, Cittadella, Fortezza).

Fortificazioni

Una Fortificazione indica la presenza in una data regione di una posizione facilmente difendibile: una rovina, un forte o il guado di un fiume. Ci sono due Fortificazioni sulla mappa: una in Osgiliath e una nei pressi dei Guadi dell'Isen.



Fortificazione

Insedimenti

Gli **Insedimenti** rappresentano le località vitali per l'economia e la sovrintendenza di una Nazione. Una regione comprendente un Insediamento concede diversi vantaggi al giocatore che la controlla.

Le **Città** indicano delle aree popolate che consentono l'arruolamento delle truppe per una specifica Nazione. La presenza di una città è mostrata sul tabellone dal simbolo della Nazione appropriata.



**Città
dei Popoli Liberi**



**Città
dell'Ombra**

Le **Cittadelle** sono i centri urbani più grandi, e possono essere anch'esse usate per reclutare nuove truppe. Inoltre danno un vantaggio in combattimento alle truppe in difesa.



**Cittadella
dei Popoli Liberi**



**Cittadella
dell'Ombra**

Le **Fortezze** rappresentano, appunto, fortezze, abitazioni degli Elfi o le più grandi Capitali della Terra di Mezzo. Qui possono essere reclutate nuove truppe, e i loro difensori sono fortemente avvantaggiati in battaglia.



**Fortezza
dei Popoli Liberi**



**Fortezza
dell'Ombra**

Nota: ad ogni Fortezza sul tabellone corrisponde un Riquadro Fortezza con la stessa illustrazione (o con un'illustrazione più generica nel caso delle Fortezze dell'Ombra).

Le Cittadelle e le Fortezze della Terra di Mezzo danno Punti Vittoria al giocatore che le conquista strappandole al nemico (vedi pag. 32).

Sia nelle Cittadelle che nelle Fortezze il colore delle cornici mostra quale giocatore le controlla all'inizio della partita (rosso per l'Ombra, blu per i Popoli Liberi). L'icona nell'angolo superiore mostra la Nazione di appartenenza della Cittadella o della Fortezza.

Il simbolo **f** che appare sulle Cittadelle ricorda all'avversario che acquisire il controllo di quella regione garantisce 1 Punto Vittoria. Il simbolo **ff** che appare sulle Fortezze ricorda invece che acquisire il controllo di quella regione garantisce 2 Punti Vittoria.

NON CONQUISTATO

Viene introdotto l'aggettivo **non conquistato** per indicare un Insediamento controllato dallo stesso giocatore che lo controllava all'inizio della partita.

Un Insediamento catturato dal nemico e poi ricatturato dal suo originario proprietario è nuovamente considerato "non conquistato". Una Fortezza sotto assedio viene considerata non conquistata se l'Esercito assediato è del suo proprietario originario.

TRACCE E RIQUADRI

In aggiunta alle regioni della Terra di Mezzo, il tabellone contiene diverse tracce e riquadri che verranno usati durante la partita per visualizzare l'avanzamento del gioco. Queste aree sono:

- Il **Cammino della Compagnia**, utile a visualizzare i progressi della Compagnia e la Corruzione dei Portatori dell'Anello.
- Il **Riquadro della Caccia all'Anello** (detto anche "Riquadro della Caccia") mostra i dadi che il giocatore dell'Ombra piazza per scovare la Compagnia; qui si prende nota del numero di volte in cui, durante un turno, la Compagnia si muove.
- La **Tabella Politica**, dove si tiene conto di quali Nazioni della Terra di Mezzo sono "In Guerra".
- Il **Riquadro della Guida della Compagnia**, che mostra la Carta Personaggio di colui che è alla guida della Compagnia.
- Il **Riquadro della Compagnia dell'Anello** (detto anche "Riquadro della Compagnia"), dove sono posti i segnalini e le miniature dei Compagni che attualmente compongono la Compagnia.
- I **Riquadri degli Anelli Elfici**, dove vanno posti i segnalini degli Anelli degli Elfi.
- I **Riquadri dei Mazzi delle Carte Evento**, dove vanno posizionati i 4 mazzi di Carte Evento.
- I **Riquadri delle Fortezze**, usati per indicare le unità dell'Esercito coinvolte in un Assedio.
- I **Riquadri degli Eserciti**, dove vanno posizionate le miniature quando non c'è abbastanza spazio in una regione.
- La **Traccia dei Punti Vittoria**, che serve a tenere, appunto, traccia delle conquiste di ogni giocatore.
- Il **Cammino di Mordor**, sovrapposto sulla mappa sulla regione di Gorgoroth, tiene traccia dei progressi della Compagnia mentre viaggia a Mordor.

IL TABELLONE DI GIOCO

1

Riquadro Carte Evento
PERSONAGGIO
(dei Popoli Liberi)

2

Riquadro Carte Evento
STRATEGIA
(dei Popoli Liberi)

3

Riquadro degli
ANELLI ELFICI
(controllato dal
Giocatore dei Popoli
Liberi)

4

Riquadro degli
ESERCITI

5 5

Riquadri delle
FORTEZZE

6

Riquadro della
CACCIA

7

Traccia dei
PUNTI VITTORIA

8

Riquadro degli
ANELLI ELFICI
(controllato dal
Giocatore dell'Ombra)





9

Il CAMMINO della
COMPAGNIA

10

Riquadro della
COMPAGNIA
dell'ANELLO

11

Riquadro della
GUIDA della
COMPAGNIA

12

TABELLA
POLITICA

13

CAMMINO di
MORDOR

14

Riquadro Carte Evento
PERSONAGGIO
(dell'Ombra)

15

Riquadro Carte Evento
STRATEGIA
(dell'Ombra)

CAPITOLO III: PREPARAZIONE DEL GIOCO

Prima di cominciare a giocare decidete chi assumerà il controllo dei Popoli Liberi e chi quello dell'Ombra.

Dopodiché, preparate il gioco seguendo questo ordine:

PASSO 1

Piazzate il tabellone su una superficie adatta, possibilmente ampia abbastanza da lasciare dello spazio libero lungo i suoi lati (così da ricavarne un posto dove scartare le carte e i segnalini usati, nonché per tirare i dadi).

PASSO 2

Piazzate la miniatura dei Portatori dell'Anello su Gran Burrone, che rappresenta la sua posizione di partenza.

PASSO 3

Piazzate il Segnalino Avanzamento della Compagnia sulla casella 0 del Cammino della Compagnia, con il lato "Nascosta" verso l'alto. Posizionate sulla medesima casella anche il Segnalino Corruzione.

PASSO 4

Piazzate tutte le Carte Compagno nel Riquadro della Guida della Compagnia, con la Carta Personaggio di **Gandalf il Grigio** in cima (sarà il primo personaggio alla Guida della Compagnia). Mettete da parte le carte **Aragorn – Erede di Isildur**, **Gandalf il Bianco** e **Gollum**; le userete in un secondo momento.

PASSO 5

Piazzate tutte le miniature dei Compagni e i loro segnalini nel Riquadro della Compagnia dell'Anello. Mettete da parte la miniatura di Gollum; entrerà in gioco successivamente.

PASSO 6

Piazzate i 3 Segnalini Anello Elfico nel Riquadro degli Anelli Elfici dei Popoli Liberi, con il lato "Anello" rivolto verso l'alto.

PASSO 7

Mettete da parte tutte le carte Servi dell'Ombra (il Re Stregone, Saruman e la Bocca di Sauron) e le corrispondenti miniature; entreranno in gioco successivamente.

PASSO 8

Dividete le carte Evento dei Popoli Liberi e quelle dell'Ombra nei rispettivi mazzi **Strategia** e **Personaggi**, a seconda del dorso di ogni carta. Mischiate poi separatamente ciascun mazzo e piazzatelo nell'area corrispondente sul tabellone.

PASSO 9

Mettete le Tessere Caccia Standard (beige) in una tazza o in un altro contenitore opaco: questa sarà la **Riserva della Caccia**. Mettete da parte le Tessere Caccia Speciali (blu e rosse); entreranno in gioco successivamente.

PASSO 10

Fornite 7 Dadi Azione dell'Ombra (rossi) al giocatore dell'Ombra e 4 Dadi Azione dei Popoli Liberi (blu) al giocatore dei Popoli Liberi. Mettete da parte i restanti Dadi Azione (verranno eventualmente ottenuti in seguito). Lasciate a portata di mano i 5 Dadi Combattimento.

PASSO 11

Piazzate i Segnalini Politica delle Nazioni sulla loro posizione di partenza sulla Tabella Politica. Tutti i Segnalini Politica delle Nazioni delle Nazioni dei Popoli Liberi, **ad eccezione di quello degli Elfi**, devono essere posizionati con il lato "Passivo" rivolto verso l'alto. I Segnalini Politica delle Nazioni degli Elfi e di tutti gli Eserciti delle Nazioni dell'Ombra devono essere piazzati con il lato "Attivo" rivolto verso l'alto. Come indicato dai simboli sulla tabella, piazzate i Segnalini Politica delle Nazioni di Rohan, del Nord, degli Elfi e dei Nani nel riquadro più in alto, quelli di Gondor e dei Sudroni e Esterling nel secondo spazio (partendo dall'alto), ed infine quelli di Sauron e Isengard nel terzo, ovvero immediatamente sopra la casella "In Guerra".

PASSO 12

Ordinate tutte le miniature per colore e per tipo, quindi piazzate le unità dell'Esercito e i Comandanti con cui comincia il gioco ciascuna Nazione così come indicato nello schema *Preparazione degli Eserciti* a pag. 16-17. Mettete da parte tutte le altre miniature, che verranno usate come rinforzi, stando ben attenti a non mischiarle con quelle eliminate dal gioco durante la partita. Per ora mettete da parte i Segnalini Esercito, li userete in un secondo momento.

Lasciate tutti gli altri componenti nella scatola, verranno utilizzati più avanti nella partita.



PREPARAZIONE DEGLI ESERCITI

NANI

1 Erebor:
1 Regolare, 2 Elite, 1 Comandante

2 Ered Luin:
1 Regolare

3 Colli Ferrosi:
1 Regolare

Rinforzi:
2 Regolari, 3 Elite, 3 Comandanti

ELFI

4 Rifugi Oscuri:
1 Regolare, 1 Elite, 1 Comandante

5 Gran Burrone:
2 Elite, 1 Comandante

6 Reame Boscoso:
1 Regolare, 1 Elite, 1 Comandante

7 Lórien:
1 Regolare, 2 Elite, 1 Comandante

Rinforzi:
2 Regolari, 4 Elite

GONDOR

8 Minas Tirith:
3 Regolari, 1 Elite, 1 Comandante

9 Dol Amroth:
3 Regolari

10 Osgiliath:
2 Regolari

11 Pelargir:
1 Regolare

Rinforzi:
6 Regolari, 4 Elite, 3 Comandanti

IL NORD

12 Brea:
1 Regolare

13 Carroccia:
1 Regolare

14 Valle:
1 Regolare, 1 Comandante

15 Lande del Nord:
1 Elite

16 La Contea:
1 Regolare

Rinforzi:
6 Regolari, 4 Elite, 3 Comandanti

ROHAN

17 Edoras:
1 Regolare, 1 Elite

18 Guadi di Isen:
2 Regolari, 1 Comandante

19 Fosso di Helm:
1 Regolare

Rinforzi:
6 Regolari, 4 Elite, 3 Comandanti

The map shows the following numbered regions:

- 1** Erebor (Dwarf)
- 2** Ered Luin (Dwarf)
- 3** Colli Ferrosi (Dwarf)
- 4** Rifugi Oscuri (Elf)
- 5** Gran Burrone (Elf)
- 6** Reame Boscoso (Elf)
- 7** Lórien (Elf)
- 8** Minas Tirith (Gondor)
- 9** Dol Amroth (Gondor)
- 10** Osgiliath (Gondor)
- 11** Pelargir (Gondor)
- 12** Brea (North)
- 13** Carroccia (North)
- 14** Valle (North)
- 15** Lande del Nord (North)
- 16** La Contea (North)
- 17** Edoras (Rohan)
- 18** Guadi di Isen (Rohan)
- 19** Fosso di Helm (Rohan)

Below the map are the cards for each region, including reinforcement cards. The cards are arranged in columns corresponding to the regions listed in the text. The cards for Erebor, Ered Luin, and Colli Ferrosi are blue. The cards for the Elven regions are green. The cards for Gondor are white. The cards for the North are yellow. The cards for Rohan are red. The reinforcement cards are white with a crown icon.

LA GUERRA DELL'ANELLO
basato su "Il Signore degli Anelli" di J.R.R. Tolkien
Seconda Edizione

† Paolo Veronesi 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



ISENGARD

Orthanc: **1**

4 Regolari, 1 Elite

Dunland del Nord: **2**

1 Regolare

Dunland del Sud: **3**

1 Regolare

Rinforzi:

6 Regolari, 5 Elite

SAURON

Barad-Dûr: **4**

4 Regolari, 1 Elite, 1 Nazgûl

Dol Guldur: **5**

5 Regolari, 1 Elite, 1 Nazgûl

Gorgoroth: **6**

3 Regolari

Minas Morgul: **7**

5 Regolari, 1 Nazgûl

Moria: **8**

2 Regolari

Monte Gundabad: **9**

2 Regolari

Nurn: **10**

2 Regolari

Morannon: **11**

5 Regolari, 1 Nazgûl

Rinforzi:

8 Regolari, 4 Elite, 4 Nazgûl

SUDRONI e ESTERLING

Estremo Harad: **12**

3 Regolari, 1 Elite

Vicino Harad: **13**

3 Regolari, 1 Elite

Rhûn del Nord: **14**

2 Regolari

Rhûn del Sud: **15**

3 Regolari, 1 Elite

Umbar: **16**

3 Regolari

Rinforzi:

10 Regolari, 3 Elite

CAPITOLO IV: IL TURNO DI GIOCO

La *Guerra dell'Anello* si sviluppa in un avvicinarsi di **turni**, e termina con la vincita di uno dei due giocatori. Ogni turno si divide in **6 Fasi**.

RIASSUNTO DEL TURNO

Fase 1) Recupero Dadi Azione e Pesca Carte Evento

Ogni giocatore recupera i Dadi Azione che ha usato nel turno precedente, più i dadi che sono stati aggiunti alla Riserva dei Dadi Azione. A questi dadi recuperati deve sottrarre tutti i dadi che sono stati rimossi dalla riserva.

Poi, ogni giocatore pesca 2 carte, una da ciascun Mazzo Evento del proprio schieramento.

Fase 2) Azioni della Compagnia

Il giocatore dei Popoli Liberi potrebbe ora *dichiarare* la posizione della Compagnia.

Se la Compagnia è dichiarata in una Cittadella o in una Fortezza di una Nazione dei Popoli Liberi, quella Nazione è **attivata** (se la Nazione è in stato “Passivo” sulla Tabella Politica, modificate il suo stato in “Attivo”) e i Portatori dell'Anello possono essere **curati**.

Inoltre in questa fase il giocatore dei Popoli Liberi può cambiare la Guida della Compagnia.

Fase 3) Preparazione della Caccia

Il giocatore dell'Ombra può ora piazzare dei Dadi Azione nel **Riquadro della Caccia** posto sul tabellone. Il giocatore dell'Ombra deve piazzare almeno 1 Dado Azione se il giocatore dei Popoli Liberi ha ripreso almeno 1 dado dal Riquadro della Caccia durante la Fase 1. Può piazzare un numero di dadi non superiore al numero di Compagni rimasti nella Compagnia. *Questi dadi non saranno lanciati durante la successiva fase “Tiro Azione”.*

Fase 4) Tiro Azione

I giocatori tirano i loro Dadi Azione (eccetto quelli posti nel Riquadro della Caccia). Quindi il giocatore dell'Ombra pone immediatamente tutti i dadi che mostrano il risultato “Occhio” nel Riquadro della Caccia.

Fase 5) Risoluzione delle Azioni

Questa è la fase principale del gioco da tavolo *La Guerra dell'Anello*.

È in questa fase che i giocatori sfruttano i risultati dei Dadi Azione tirati precedentemente per muovere i loro Personaggi ed Eserciti sul tabellone o per intraprendere altre importanti azioni.

Il risultato dei Dadi Azione determina le azioni disponibili in questa fase per ciascun giocatore. A turno, cominciando dal giocatore dei Popoli Liberi, i giocatori intraprendono un'azione, scegliendola fra quelle disponibili, e rimuovono il corrispettivo dado (vedi *Usare i Dadi Azione* a pag. 19).

Ogni volta che il giocatore dei Popoli Liberi usa un Dado Azione per muovere la Compagnia, dopo che ha completato tale azione piazza il dado usato nel Riquadro della Caccia. Tutti gli altri dadi usati sono messi da parte fino al turno successivo.

L'uso di ciascun Dado Azione è descritto più avanti a seguire.

Fase 6) Controllo della Vittoria

In questa fase i giocatori devono verificare se qualcuno fra loro sia riuscito a soddisfare le Condizioni di Vittoria Militare. Se ciò non è accaduto, incomincia un nuovo turno.

Quando tutte le attività richieste da ogni singola fase sono state svolte, il turno ha termine e un altro comincia (a meno che uno dei giocatori non abbia soddisfatto le sue Condizioni di Vittoria, nel qual caso il gioco termina).

I DADI AZIONE

I **Dadi Azione** hanno un ruolo fondamentale nel gioco, poiché determinano le opzioni disponibili per ciascun giocatore durante il turno.

Questi dadi hanno delle icone speciali sulle loro facce, ognuna rappresentante un diverso tipo di azioni fra cui il giocatore può scegliere. I differenti numeri e tipi di icone visibili sui Dadi Azione dei Popoli Liberi e sui Dadi Azione dell'Ombra riflettono i diversi atteggiamenti delle due parti in lotta ne *La Guerra dell'Anello*.

La **Legenda dei Dadi Azione**, nella prossima pagina, mostra il significato di questi simboli.

Nota: i Dadi Azione dei Popoli Liberi hanno due facce in cui appare l'azione “Personaggio”, mentre l'azione “Esercito” appare solo su una faccia, in combinazione con l'azione “Mobilitazione”.

RISERVA DEI DADI AZIONE

Il numero totale dei Dadi Azione tirati da un giocatore in un turno è detta **Riserva di Dadi Azione**.

Il giocatore dell'Ombra comincia il gioco con 7 dadi nella sua riserva, ma può guadagnare dadi aggiuntivi più avanti nel gioco, fino ad arrivare ad un massimo di 10. Questi dadi aggiuntivi entrano in gioco quando il giocatore dell'Ombra fa scendere in campo i suoi Servi (1 dado per **Saruman**, 1 per il **Re Stregone**, 1 per **La Bocca di Sauron**).

Il giocatore dei Popoli Liberi comincia il gioco con 4 dadi nella sua riserva. Così come l'Ombra, può ottenere dadi aggiuntivi durante la partita. Il giocatore dei Popoli Liberi aggiunge 1 dado alla sua riserva quando **Aragorn – Erede di Isildur** entra in gioco, e aggiunge 1 dado quando entra in gioco **Gandalf il Bianco**.

ICONE DEI DADI AZIONE

Popoli Liberi



Azione
Personaggio*



Azione
Esercito*



Azione
Mobilitazione



Azione Evento



Azione
Mobilitazione/
Esercito



Volere dell'Ovest

Azioni Speciali

Ombra



Azione
Personaggio



Azione Esercito



Azione
Mobilitazione



Azione Evento



Azione
Mobilitazione/
Esercito



Occhio

Azioni Speciali

* **Nota:** i Dadi Azione dei Popoli Liberi hanno due facce in cui appare l'azione "Personaggio". Su questi dadi, l'azione "Esercito" appare solo su una faccia, in combinazione con l'azione "Mobilitazione".

Sia l'Ombra che i Popoli Liberi perdono il dado aggiuntivo se il Personaggio che lo ha fornito viene eliminato dal gioco.

Quando un giocatore guadagna (o perde) un Dado Azione, tale modifica alla sua riserva è applicata nel turno successivo: il dado è aggiunto alla riserva (o sottratto da questa) nella Fase di Recupero Dadi Azione e Pesca Carte Evento del turno successivo.

PREPARAZIONE DELLA CACCIA E TIRO AZIONE

Durante la Fase di Preparazione della Caccia il giocatore dell'Ombra piazza i dadi che desidera dedicare alla Caccia all'Anello nel Riquadro della Caccia.

Se 1 o più Dadi Azione della Compagnia sono stati messi nel Riquadro della Caccia alla fine del turno precedente, l'Ombra deve piazzare un *minimo* di 1 dado nel Riquadro della Caccia.

Il *massimo* numero di dadi che può piazzare nel Riquadro della Caccia è invece pari al numero di Compagni presenti nella Compagnia (notare che i Portatori dell'Anello non sono considerati Compagni e, quindi, non devono essere considerati).

Il giocatore dell'Ombra può comunque sempre piazzare *almeno 1 dado* nel Riquadro della Caccia, anche se tutti i Compagni hanno lasciato la Compagnia.

I dadi piazzati nel Riquadro della Caccia non vengono tirati, ma quando il giocatore dell'Ombra lancia quelli della sua riserva, tutti i dadi che danno come risultato un "Occhio" sono anch'essi immediatamente aggiunti al Riquadro della Caccia.

Il giocatore dei Popoli Liberi, invece, tira la sua intera Riserva di Dadi Azione.

USARE I DADI AZIONE

A partire dai Popoli Liberi, i giocatori alternano lo svolgersi delle azioni scegliendo uno dei loro Dadi Azione ed effettuando l'azione resa disponibile dal risultato dello stesso.

Ogni Dado Azione presenta una specifica combinazione di icone, ciascuna corrispondente ad una differente azione. Queste sono spiegate dettagliatamente più avanti nel Regolamento e riassunte nella *Legenda dei Dadi Azione* (vedi pag. 20; identica tabella è inoltre inclusa nelle *Schede Riassuntive per i giocatori*).

Quando una azione è stata completata, il dado corrispondente si dice "usato" e viene messo da parte fino al prossimo turno, quando sarà nuovamente disponibile.

Unica eccezione alla regola: ogni volta che il giocatore dei Popoli Liberi usa un Dado Azione per *muovere la Compagnia*, dopo aver completato l'azione deve piazzare quel dado nel **Riquadro della Caccia**, invece di metterlo da parte (notare che il dado ritorna al giocatore dei Popoli Liberi durante la Fase di Recupero Dadi Azione e Pesca Carte Evento del turno successivo).

Se un giocatore, rispetto al suo avversario, ha meno Dadi Azione inutilizzati (solitamente è il giocatore dei Popoli Liberi a ritrovarsi in questa condizione), allora invece di effettuare una azione può decidere di *passare*, permettendo quindi all'avversario di compiere la sua azione successiva.

LEGENDA DEI DADI AZIONE

Questa tabella offre un breve sommario delle azioni che ogni giocatore può intraprendere con un Dado Azione.



PERSONAGGIO



Il risultato “**Personaggio**” di un Dado Azione può essere usato per compiere una delle seguenti azioni:

- **Muovere Comandante/Attaccare con Eserciti.** Muovi un Esercito con un Comandante in una regione adiacente libera (vedi *Regioni Libere*, pag. 10); oppure attacca un Esercito nemico in una regione adiacente usando un Esercito con un Comandante.
- **Giocare una Carta Evento.** Gioca una Carta Evento **Personaggio** dalla mano.

Solo per i Popoli Liberi

- **Far Avanzare la Compagnia.** Muovi il segnalino Avanzamento Compagnia una casella in avanti sul Cammino della Compagnia. Risolvi la Caccia per l'Anello e piazza i Dadi Azione usati nel Riquadro della Caccia.
- **Nascondere la Compagnia.** Se la Compagnia è stata precedentemente Rivelata, ricorrendo a questa azione ora è nuovamente Nascosta.
- **Separare i Compagni.** Separa un Compagno o un gruppo di Compagni dalla Compagnia. Le Miniature dei Compagni sono rimosse dal Riquadro della Compagnia e devono muoversi sulla mappa, percorrendo una distanza massima dalla Compagnia pari al numero di caselle attraversate sul Cammino della Compagnia sommata al più alto Livello del Compagno nel gruppo.
- **Muovere Compagni.** Muovi tutti i Compagni o un gruppo di Compagni sulla mappa, ciascuno di un numero di regioni pari o inferiore al più alto Livello del Compagno nel gruppo.

Solo per l'Ombra

- **Muovere i Servi.** Muovi tutti i Nazgûl (incluso il Re Stregone, se in gioco) ovunque sulla mappa (ad eccezione delle regioni che contengono una Fortezza controllata dai Popoli Liberi, a meno che questa non sia assediata da un Esercito dell'Ombra). Muovi la Bocca di Sauron (se in gioco) fino ad un massimo di 3 regioni.



ESERCITO



Il risultato “**Esercito**” di un Dado Azione può essere usato per compiere una delle seguenti azioni:

- **Muovere Eserciti.** Muove fino a 2 *diversi* Eserciti dalla loro regione a una regione libera adiacente.
- **Attaccare un Esercito Nemico.** Attacca un Esercito nemico in una regione adiacente con uno dei propri Eserciti (oppure conduce un Assedio oppure ancora una Sortita).
- **Giocare una Carta Evento.** Gioca una Carta Evento **Esercito** dalla mano.



MOBILITAZIONE



Il risultato “**Mobilizzazione**” di un Dado Azione può essere usato per compiere una delle seguenti azioni:

- **Azione Diplomatica.** Muovi il segnalino Politica delle Nazioni di una Nazione amica di una casella avanti sulla Tabella Politica (le Nazioni dei Popoli Liberi possono raggiungere la casella “In Guerra” solo se sono Attive).
- **Giocare una Carta Evento.** Gioca una Carta Evento **Mobilizzazione** dalla mano.

Solo per le Nazioni “In Guerra”

- **Reclutare Rinforzi.** Piazza rinforzi in gioco:
 - 1 unità Elite in un qualsiasi Insediamento amico, purché libero, **oppure**
 - 2 Comandanti in due qualsiasi *diversi* Insediamenti amici, purché liberi, **oppure**
 - 2 unità Regolari in due qualsiasi *diversi* Insediamenti amici, purché liberi, **oppure**
 - 1 Comandante e 1 unità Regolare in due qualsiasi *diversi* Insediamenti amici, purché liberi.

Solo per l'Ombra

- **Mettere un Personaggio in gioco** secondo le regole descritte dalla relativa Carta Personaggio.



EVENTO



Il risultato “**Evento**” di un Dado Azione può essere usato per compiere una delle seguenti azioni:

- **Pescare una Carta Evento.** Pesca una Carta Evento da un Mazzo Evento a scelta.
- **Giocare una Carta Evento.** Gioca una qualsiasi Carta Evento dalla mano, indipendentemente dal suo tipo (Strategia o Personaggio).



MOBILITAZIONE / ESERCITO



Scegli *una* tra le azioni possibili elencate alle voci “**Mobilizzazione**” e “**Esercito**”.

SPECIALE

Il risultato “**Speciale**” dei dadi dell’Ombra e di quelli dei Popoli Liberi si risolvono diversamente:



OCCHIO DI SAURON

Tutti i dadi che mostrano l’**Occhio** devono essere piazzati nel Riquadro della Caccia.



VOLERE DELL’OVEST

- Prima di compiere un’azione, un risultato “**Volere dell’Ovest**” può essere modificato in qualsiasi altro risultato, a scelta del giocatore dei Popoli Liberi, e può essere poi usato per produrre gli stessi effetti del risultato scelto.
- Il risultato “**Volere dell’Ovest**” può anche essere usato per mettere in gioco **Gandalf il Bianco** o **Aragorn – Erede di Isildur**, secondo le regole descritte dalla relativa Carta Personaggio.

Un giocatore può sempre scegliere di *saltare* un’azione e scartare uno dei suoi Dadi Azione senza sfruttarne gli effetti, invece di usare quel dado per compiere un’azione.

Se un giocatore termina le azioni a sua disposizione prima dell’altro, l’avversario può intraprendere le sue rimanenti azioni una dopo l’altra.

GLI ANELLI ELFICI

All’inizio del gioco, il giocatore dei Popoli Liberi riceve 3 segnalini rappresentanti i 3 Anelli Elfici del Potere.

Questi deve conservare ciascun segnalino nel Riquadro degli Anelli Elfici sul tabellone, con il lato “Anello” rivolto verso l’alto, fino a quando non decide di usarlo.

Quando il Giocatore dei Popoli Liberi usa un Anello Elfico, mette a faccia in giù il segnalino in modo che si mostri il lato “Occhio Fiammeggiante”, e lo passa quindi al giocatore dell’Ombra.

Quando il giocatore dell’Ombra userà quello stesso segnalino, questo verrà eliminato dal gioco.

Ogni segnalino Anello Elfico/Occhio può essere quindi usato dal suo possessore solo una volta, nel seguente modo:

Quando un giocatore sta per compiere un’azione durante la fase di Risoluzione delle Azioni, può usare 1 Anello Elfico per cambiare il risultato di 1 dei suoi Dadi Azione inutilizzati in un altro risultato a sua scelta.

Dopo che un giocatore ha usato un Anello Elfico per modificare il risultato di un dado, risolve poi le azioni da intraprendere come di consueto, ovvero scegliendo di usare il risultato di uno qualsiasi dei suoi Dadi Azione (e non necessariamente quello che è stato modificato per mezzo dell’Anello Elfico).

L’uso degli Anelli Elfici è soggetto alle seguenti restrizioni:

- Un giocatore può utilizzare *un solo* Anello Elfico durante il corso di un singolo turno.
- Il giocatore dei Popoli Liberi *non può* usare un Anello Elfico per cambiare il risultato di un Dado Azione in un risultato “Volere dell’Ovest”.
- Il giocatore dell’Ombra *può* usare un Anello Elfico per modificare il risultato di un dado in un risultato “Occhio” (quel dado è immediatamente posizionato nel Riquadro della Caccia). Ciò non conta come un’azione, per cui può scegliere una azione come di norma. Tuttavia, non può fare il contrario, cioè usare un Anello Elfico per modificare il risultato di un Dado Azione che mostri il risultato “Occhio”.

Segnalini degli Anelli Elfici



**Fronte: controllato dal
giocatore dei Popoli Liberi**

**Retro: controllato dal
giocatore dell’Ombra**

CAPITOLO V: LE CARTE EVENTO

Le carte Evento rappresentano molti dei fortuiti (o malaugurati) episodi de *Il Signore degli Anelli*, oltre che a speciali oggetti, evenienze inaspettate ed ipotetici eventi (“e se fosse successo...”).

In più, ogni Carta Evento può essere alternativamente usata in battaglia per utilizzare un effetto speciale di combattimento. Quando una Carta Evento è giocata per sfruttare la sua abilità di combattimento, ci riferiremo a quella carta come a una **Carta Combattimento**.

MAZZI EVENTO

Ogni giocatore riceve 2 mazzi di Carte Evento: il **Mazzo Strategia** (rappresentato graficamente da uno stendardo) e il **Mazzo Personaggi** (rappresentato graficamente da una spada).

Le Carte nel Mazzo Strategia, in genere, offrono al giocatore nuove opzioni militari e politiche. Le Carte nel Mazzo Personaggi riguardano perlopiù la Compagnia e le azioni di Compagni e Servi sulla mappa.

PESCARRE CARTE EVENTO

Durante la prima fase di ciascun turno di gioco (incluso il primo turno) entrambi i giocatori devono pescare 1 carta da ciascuno dei loro mazzi.

I giocatori possono pescare altre carte da uno dei due mazzi utilizzando il risultato di un Dado Azione durante la fase di Risoluzione delle Azioni (vedi pag. 21).

In qualsiasi momento, i giocatori possono avere in mano un massimo di 6 carte, e devono scartare immediatamente quelle in eccesso non appena tale limite è superato. Le carte si scartano coperte.

Se, durante la partita, un mazzo è esaurito, le carte scartate non vengono rimescolate. Da quel momento in poi non sarà più possibile pescare carte da quel mazzo (e quindi durante la fase di Recupero Dadi Azione e Pesca Carte Evento il giocatore potrà solamente pescare una carta dall'altro mazzo).

GIOCARE CARTE EVENTO

Le Carte Evento possono essere giocate durante la fase di Risoluzione delle Azioni in due modi:

- 1) Usando un risultato Evento di un Dado Azione (rappresentato dal simbolo del Palantir), oppure
- 2) Usando un Risultato Dado Azione la cui icona raffiguri il simbolo presente nell'angolo superiore destro della carta.

Esempio: il giocatore dei Popoli Liberi, per giocare la Carta Strategia “I Sentieri degli Woses”, deve usare un Dado Azione che mostri il simbolo del Palantir (risultato Evento) oppure un Dado Azione che mostri uno Stendardo (risultato Esercito).

Generalmente le Carte Evento sono scartate non appena il loro effetto si risolve.

Gli effetti delle Carte Evento sono descritti nel loro testo. Spesso è necessario soddisfare dei prerequisiti affinché l'effetto di una carta possa essere applicato; se il requisito non è pienamente soddisfatto, la carta non può essere giocata.

Solitamente, una carta consente al giocatore di compiere un'azione che infrange le normali regole; queste violazioni sono intenzionali, ma qualsiasi altra regola che non è espressamente modificata dal testo della carta si risolve come di consueto.

Alcune deroghe alle regole generali:

- La dicitura “Mettila in gioco sul tavolo” indica che la carta in questione non viene scartata dopo essere stata giocata: i suoi effetti perdurano fin quando una determinata condizione non si verifichi, e solo in quel momento la carta verrà scartata. Se scartare una carta richiede l'uso di un Dado Azione, allora scartare conta come un'azione. Notate che se la condizione richiesta per giocare una carta di questo genere viene meno, la carta è immediatamente scartata.

Esempio: “La Follia di Denethor” è scartata se Minas Tirith non è più sotto assedio.

- Se il testo di una carta dice a un giocatore di “reclutare” unità o Comandanti, tali unità o Comandanti devono essere presi dai rinforzi disponibili di quel giocatore. Consultate la sezione *Usare una Carta Evento per Reclutare Truppe*, pag. 27, per conoscere i dettagli sul funzionamento delle Carte Evento che permettono il reclutamento.

Le azioni indicate da una Carta Evento sono *obbligatorie*. Tuttavia può capitare che l'effetto di una Carta Evento non possa essere applicato appieno. In questi casi, la carta potrà essere comunque giocata e i suoi effetti saranno applicati per quanto possibile.

Esempio: la carta “i Cavalieri di Dol Amroth” permette al giocatore dei Popoli Liberi di reclutare 1 Comandante e 1 unità Elite o Regolare a Dol Amroth. Se non ci sono Comandanti disponibili tra i rinforzi dei Popoli Liberi, questa carta recluterà solo l'unità Elite o Regolare.

Carte Evento che Causano delle Perdite

Diverse carte descrivono effetti che possono costringere un giocatore a rimuovere delle miniature dal gioco. Se tutte le unità dell'Esercito in un Esercito sono eliminate per effetto di una carta simile, tutti i Comandanti dell'Esercito sono immediatamente rimossi; invece i Nazgûl, i Compagni o i Servi facenti parte dell'Esercito eliminato rimangono nella regione (a meno che la carta non specifichi altrimenti).

CARTE COMBATTIMENTO

In aggiunta al loro specifico ruolo, tutte le Carte Evento contengono un testo aggiuntivo (posto in fondo alla carta) che descrive il loro impiego quando usate come **Carte Combattimento**.

Giocare una Carta Evento come Carta Combattimento **non richiede di intraprendere un'azione**, diversamente dal giocarla come Carta Evento. Le Carte Combattimento

sono giocate durante una battaglia (per ulteriori dettagli vedi *Risolvere una Battaglia*, pag. 29).

Esattamente come gli effetti delle Carte Evento, gli effetti delle Carte Combattimento alterano le normali regole del gioco, e il testo della carta ha sempre la precedenza sulle regole. Le Carte Evento usate come Carte Combattimento devono essere sempre immediatamente scartate dopo l'uso.

LE CARTE EVENTO

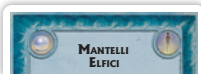
Carte Evento dei Popoli Liberi

Carte Evento dell'Ombra

<p>Nome dell'Evento 1</p> <p>Tipo della Carta 2</p> <p>Prerequisito dell'Evento (se presente) 3</p> <p>Descrizione dell'Evento 4</p> <p>Condizione per Scartare l'Evento (se presente) 5</p>		<p>6 Informazioni per Partite a Più Giocatori (se presente)</p> <p>7 Nome della Carta Combattimento</p> <p>8 Prerequisito del Combattimento (se presente)</p> <p>9 Testo del Combattimento</p> <p>10 Numero Iniziativa</p> <p>11 Numero della Carta</p>

Tipi di Carte Evento dei Popoli Liberi

Tipi di Carte Evento dell'Ombra



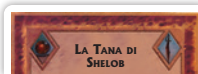
Personaggio



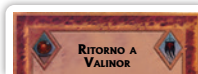
Esercito



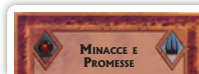
Mobilizzazione



Personaggio



Esercito



Mobilizzazione

Retro delle Carte Evento dei Popoli Liberi

Retro delle Carte Evento dell'Ombra



Personaggio



Strategia



Personaggio



Strategia

CAPITOLO VI: ESERCITI E BATTAGLIE

Le immense orde dell'Oscuro Signore e i tenaci difensori dell'Ovest giocano un ruolo centrale ne *La Guerra dell'Anello*, la loro mobilitazione e il loro impiego sono di cruciale importanza. Dalle loro posizioni di partenza (descritte nella sezione *Preparazione del Gioco*), entrambi i giocatori ingrosseranno le fila dei loro Eserciti e partiranno per la battaglia seguendo le regole di queste pagine.

PERSONAGGI

GIOCARE I PERSONAGGI DEI POPOLI LIBERI

- I Compagni entrano in gioco quando vengono separati dalla Compagnia (vedi *Separare i Compagni dalla Compagnia*, pag. 39);
- **Gandalf il Bianco** e **Aragorn – Erede di Isildur**, entrano in gioco **usando un dado con risultato Volere dell'Ovest**. Riferitevi alle regole descritte nella loro Carta Personaggio.

GIOCARE I PERSONAGGI DELL'OMBRA

I personaggi dell'Ombra (i Servi) entrano in gioco con un Dado Mobilitazione. Questo uso del dado Mobilitazione non segue le normali regole per il reclutamento, ma segue quelle descritte sulla Carta Personaggio di ogni Servo.

MUOVERE I PERSONAGGI

I personaggi possono essere mossi sul tabellone durante la fase di Risoluzione delle Azioni usando un Dado Azione con risultato *Personaggio* (rappresentato dall'icona della Spada), oppure giocando una Carta Evento che consenta il movimento dei Personaggi.

Un risultato "Personaggio" di un Dado Azione può essere usato:

- Per muovere **tutti** i Compagni che **non** sono nella Compagnia (solo il giocatore dei Popoli Liberi).
- Per muovere **tutti** i Nazgûl e i Servi (solo il giocatore dell'Ombra).

Nota: un Personaggio di Livello 0 non può muoversi, anche se assegnato ad un Esercito.

Muovere i Compagni

Quando il giocatore dei Popoli Liberi usa un Dado Azione con risultato Personaggio per muovere i suoi Personaggi, **tutti** i Compagni sulla mappa possono muoversi di un numero di regioni pari o inferiore al loro **Livello** (vedi più avanti).

Ad ogni modo, un gruppo di Compagni nella stessa regione può essere mosso verso una *comune destinazione* per una distanza pari o inferiore al *più alto* Livello nel gruppo.

Il giocatore dei Popoli Liberi può creare in una stessa regione più di un gruppo di Compagni, i quali possono poi muoversi autonomamente verso diverse destinazioni.

Quando i Compagni si muovono seguono le seguenti regole:

- Non sono influenzati dagli Eserciti del nemico. Quando si muovono da soli o con altri Compagni, possono entrare o uscire da una regione che contiene unità dell'Ombra, ma devono fermarsi non appena entrano in una regione con una Fortezza controllata dal giocatore dell'Ombra.
- Non possono mai lasciare o entrare in una regione con una Fortezza amica assediata da un Esercito nemico (se non tramite l'effetto di talune Carte Evento).
- Non possono attraversare terreni impervi (questi sono delimitati sulla mappa da confini neri).

Muovere i Nazgûl e i Servi

Quando il giocatore dell'Ombra usa un Dado Azione con risultato Personaggio per muovere i suoi Personaggi, ciascun Nazgûl (incluso il Re Stregone) può essere mosso, con una singola mossa, in qualsiasi regione del tabellone. In questo modo, usando un singolo Dado Azione con risultato Personaggio, possono essere mossi uno, alcuni, o tutti i Nazgûl.

L'unica restrizione imposta al movimento di un Nazgûl è quella di non poterlo spostare in una regione comprendente una Fortezza controllata dal giocatore dei Popoli Liberi, a meno che questa non sia a sua volta assediata da un Esercito dell'Ombra.

Notare che ne *La Guerra dell'Anello*, ai fini delle regole del gioco, il Re Stregone è considerato un Nazgûl (anche in riguardo a tutti i riferimenti ai "Nazgûl" presenti sulle Carte Evento, a meno che non venga esplicitamente indicato nella descrizione della carta, facendo riferimento al suo nome o al termine "Servo").

La Bocca di Sauron e Saruman non possiedono le illimitate capacità di movimento dei Nazgûl, inoltre sono soggetti alle seguenti regole:

- Saruman *non può mai* lasciare la regione di Orthanc.
- La Bocca di Sauron può muoversi di 3 regioni se si muove da solo, ovvero non a capo di un Esercito. Come per i Compagni, non può attraversare territori impervi, ignora gli Eserciti nemici e non può lasciare o entrare in una regione che ospiti una Fortezza amica assediata da un Esercito nemico.

Come per i Nazgûl, anche qualsiasi Servo senza un Esercito non può essere mosso in una Fortezza controllata dai Popoli Liberi, a meno che questa non sia a sua volta assediata da un Esercito dell'Ombra.

LE CARTE PERSONAGGIO

Carte Compagno



Carte Servo



- 1** Ritratto
- 2** Nome
- 3** Abilità Speciale, attiva quando alla guida della Compagnia (se presente)
- 4** Livello
- 5** Comando
- 6** Abilità Speciali, attive quando è fuori dalla Compagnia (se presente)
- 7** Nazione che il Compagno può attivare (se compare il simbolo dei Popoli Liberi, può attivare qualsiasi Nazione dei Popoli Liberi)
- 8** Condizione per giocare il Compagno (se presente)
- 9** Abilità Speciali
- 10** Dado Azione Bonus: se il simbolo "Volere dell'Ovest" è presente, aggiunge 1 dado alla Riserva dei Dadi Azione quando questo Compagno è in gioco

- 1** Ritratto
- 2** Nome
- 3** Condizione per giocare il Servo
- 4** Livello (il simbolo ∞ rappresenta l'illimitata capacità di movimento del Nazgûl)
- 5** Comando
- 6** Abilità Speciali
- 7** Dado Azione Bonus: se il simbolo "Occhio Fiammeggiante" è presente, aggiunge 1 dado alla Riserva dei Dadi Azione quando questo Servo è in gioco
- 8** Nazione a cui questo Servo appartiene

ESERCITI ED AMMASSAMENTO

COMPOSIZIONE DEGLI ESERCITI

Tutte le unità dell'Esercito amiche, i propri Comandanti, e i Personaggi presenti in una singola regione formano un **Esercito**.

Un Esercito può essere composto da più unità appartenenti a diverse Nazioni e che combattono dalla stessa parte.

Se un Esercito in movimento entra in una regione occupata da un altro Esercito amico, i due Eserciti, alla fine dell'azione, si *raggruppano* in un unico Esercito.

Similmente, un Esercito può essere *diviso* semplicemente muovendo parte delle sue unità in una regione adiacente, e lasciando le rimanenti nella regione d'origine.

LIMITE D'AMMASSAMENTO

Una singola regione può contenere un massimo di **10 unità dell'Esercito**.

Se, alla fine di un'azione (per esempio, dopo aver mosso o mobilitato delle truppe), più di 10 unità si trovano nella stessa regione, le unità in eccesso devono essere rimosse dal gioco da colui che le controlla.

Le unità rimosse in questo modo possono sempre entrare nuovamente in gioco più tardi in qualità di rinforzi.

RIQUADRI ESERCITO

Sul lato sinistro del tabellone si trovano **3 Riquadri Esercito** numerati.

Se le dimensioni e la quantità di miniature non consentono di posizionarle tutte dentro una singola regione, il giocatore che le controlla può spostarle, tutte o in parte, dalla regione occupata a un Riquadro Esercito libero; per identificare la regione da cui è stato spostato l'Esercito, il giocatore deve porre su questa il segnalino Esercito numerato corrispondente al Riquadro Esercito occupato. Le miniature possono essere spostate dal Riquadro Esercito sul tabellone in ogni momento.

Quando i giocatori ricorrono a un Riquadro Esercito devono stare attenti a non eccedere il limite di ammassamento. Ai fini del gioco, le miniature presenti nel riquadro sono considerate come se fossero posizionate sulla regione contenente il relativo segnalino Esercito.

Esempio: il giocatore dei Popoli Liberi muove un Esercito composto di 10 unità Gondoriane regolari nel Lossarnach e scopre che le sue miniature occupano troppo spazio. Il Riquadro Esercito 3 è libero, per cui il giocatore rimuove 8 delle sue miniature di Gondoriani regolari e le mette nel Riquadro Esercito. Piazza poi il segnalino Esercito numero 3 nel Lossarnach, contenente le restanti 2 miniature. Quando poi sarà nuovamente possibile, il segnalino sarà rimpiazzato dalle miniature.

RECLUTARE TRUPPE

RECLUTARE NUOVE UNITÀ E COMANDANTI

Le unità dell'Esercito e i Comandanti aggiuntivi entrano in gioco durante la fase di **Risoluzione delle Azioni** usando come azione un risultato *Mobilitazione* di un Dado Azione (icona dell'Elmo), o giocando una **Carta Evento** che permetta di reclutare nuove unità.

Quando si usa un Dado Azione con risultato *Mobilitazione* per portare dei rinforzi sul tabellone, le nuove unità devono appartenere a una Nazione "In Guerra" (vedi più avanti).

Usando un singolo risultato *Mobilitazione* di un Dado Azione, un giocatore può mettere in gioco, a scelta, le seguenti miniature:

- 2 unità Regolari, *oppure*
- 2 Comandanti/Nazgûl, *oppure*
- 1 unità Regolare e 1 Comandante/Nazgûl, *oppure*
- 1 unità Elite.

Tutte le unità e i Comandanti così reclutati dal giocatore sono presi dai suoi rinforzi e possono essere piazzati solo in **Città**, **Cittadelle** e **Fortezze** della Nazione a cui appartengono.

Due unità regolari o Comandanti, o una combinazione delle due, messe in gioco usando un risultato *Mobilitazione* di un Dado Azione possono appartenere a due diverse Nazioni, ma entrambe le Nazioni di cui sopra devono risultare "In Guerra" (vedi pag. 35), ed ogni miniatura deve essere posta in una Città, Cittadella o Fortezza della Nazione a cui appartiene.

I Nazgûl sono sempre reclutati nelle Fortezze della Nazione di Sauron.

LIMITAZIONI AL RECLUTAMENTO

- Due miniature (unità e/o Comandanti) che vengono reclutate usando un risultato *Mobilitazione* di un Dado Azione **devono essere sempre piazzate in diversi Insediamenti**.
- Non potete reclutare truppe in un **Insediamento** catturato dal nemico (cioè al momento occupato da unità nemiche oppure ospitante un segnalino **Controllo Insediamento nemico**).
- Non potete reclutare truppe in una **Fortezza assediata** dal nemico (vedi pag. 31-32), se non utilizzando una particolare **Carta Evento**.
- I **Rinforzi** sono limitati dalle miniature disponibili. Quindi, se tutte le unità di un certo tipo sono in gioco, non potranno essere reclutate altre unità di quel tipo. **Le unità dell'Ombra e i Nazgûl rimosse come perdite ritornano tra i rinforzi disponibili** e possono quindi essere reclutati all'infinito. **Tutti i Personaggi (inclusi i Servi dell'Ombra), le unità dei Popoli Liberi e i Comandanti, quando eliminati sono**

permanentemente rimossi dal gioco; non potranno più essere reclutati e dovrebbero essere posti in un'area scelta appositamente per contenere le perdite (ad esempio, la scatola del gioco).

USARE UNA CARTA EVENTO PER RECLUTARE TRUPPE

Quando si gioca una Carta Evento i cui effetti permettono a un giocatore di reclutare unità, tutte le normali limitazioni al reclutamento devono essere rispettate, con le seguenti eccezioni:

- Se una carta permette al giocatore di reclutare truppe di una Nazione che non è ancora “In Guerra”, quel giocatore potrà effettivamente reclutare tali truppe.
- Se la carta permette al giocatore di reclutare truppe in una regione con una Fortezza, l'unità potrà essere messa in gioco anche se la Fortezza è sotto assedio. A parte questo caso, una Carta Evento che permette di reclutare nuove unità in una specifica regione (o in più regioni) è soggetta al normale limite secondo cui un reclutamento non può essere fatto se la regione in questione non è libera.

Esempio: la Carta Evento “I Cavalieri di Théoden” consente a un giocatore di reclutare truppe in una regione di Rohan avente un Compagno. Se c'è un Compagno nell'Ovestfaldia, ma quella regione ospita anche un Esercito nemico, non è possibile reclutare lì.

MOVIMENTO DEGLI ESERCITI

MUOVERE UN ESERCITO

Gli eserciti si muovono sul tabellone durante la fase di risoluzione delle azioni, usando un Dado Azione con risultato *Esercito*, oppure con risultato *Personaggio* se l'Esercito da muovere include un Personaggio o un Comandante, oppure ancora con una Carta Evento che consenta lo spostamento di Eserciti.

Un giocatore che usa un Dado Azione Esercito può muovere fino a **2 diversi Eserciti**, ma *non può* muovere lo stesso Esercito 2 volte.

Un giocatore che usa un Dado Azione con risultato Personaggio può muovere un singolo Esercito **comprendente almeno un Comandante o un Personaggio**.

Un Esercito si muove semplicemente spostando le sue unità in una regione adiacente.

Dividere un Esercito

Non è obbligatorio muovere tutte le unità di un Esercito. Un Esercito può essere diviso in due differenti Eserciti muovendo in una regione adiacente solo una parte delle sue unità.

I Comandanti dei Popoli Liberi non possono mai stare in una regione senza unità dell'Esercito, quindi se un intero Esercito in marcia abbandona una regione, tutti i Comandanti di quell'Esercito devono seguire il resto delle truppe. Quando l'Esercito si divide, il Comandante può scegliere se seguirlo oppure restare indietro. Quando un giocatore usa un Dado Azione con risultato Personaggio per muovere un Esercito e l'Esercito si divide, almeno un Comandante oppure un Personaggio devono unirsi alle unità in movimento.

Notare che i Personaggi (Compagni e Servi) e i Nazgûl non sono obbligati a muoversi con un Esercito, dato che possono occupare da soli una regione, ad eccezione dei casi in cui lo spostamento dell'Esercito venga eseguito attraverso un Dado Azione con risultato Personaggio.

Limitazioni al Movimento

- Le unità da muovere, così come i Comandanti e i Personaggi, possono essere scelte liberamente, fintanto che nessuna di esse venga mossa due volte usando la stessa azione (incluso i movimenti effettuati grazie a una Carta Evento, a meno che la carta non lo vieti). Quindi, durante la stessa azione, **non è mai possibile muovere un Esercito in una regione occupata da un altro Esercito Amico (unendo i 2 Eserciti in 1 solo) per poi muovere il nuovo Esercito con il secondo movimento disponibile**, poiché questa azione sposterebbe le unità del primo Esercito due volte. Per evitare di incorrere in errori, questi Eserciti dovrebbero restare separati fino a quando entrambi i movimenti non siano stati eseguiti.

Nota: Un Esercito può muoversi più volte in un singolo turno, fin quando usi un diverso Dado Azione per ogni movimento.

- Un Esercito può muoversi solo in una regione libera (vedi *Regioni Libere*, pag. 10) o in un Insegiamento controllato da un nemico, ma libero da unità dell'Esercito nemiche. Queste regioni sono definite “**libere ai fini del movimento di un Esercito**”.
- Se una regione è occupata da unità nemiche non può essere eletta a destinazione di un Esercito, può però essere attaccata (vedi pag. 28).
- Dopo aver mosso un Esercito in una regione, non potete superare il limite di ammassamento di 10 unità dell'Esercito.
- Se l'Esercito in movimento include unità appartenenti a Nazioni non “In Guerra” sulla Tabella Politica (vedi pag. 35), questo non può entrare in una regione compresa entro i confini di un'altra Nazione (pur se amica).
- Un Esercito non può mai muoversi da una regione all'altra oltrepassando una linea nera (indicante un territorio non attraversabile). Identico limite lo hanno Personaggi (vedi pag. 24) e Compagnia (vedi pag. 38).

USARE UNA CARTA EVENTO PER MUOVERE GLI ESERCITI

Quando viene usata una Carta Evento i cui effetti permettono a un giocatore di muovere degli Eserciti, bisogna comunque rispettare tutte le normali limitazioni al movimento. Alcune Carte Evento permettono al giocatore di muovere uno o più Eserciti attraverso più di una regione; in questi casi si applicano le seguenti regole aggiuntive:

- Ogni Esercito da muovere deve essere scelto all'inizio del suo movimento (è possibile dividere l'Esercito prima di muoverlo). L'Esercito non può lasciare indietro o raccogliere unità lungo il suo percorso.
- Se un Esercito si muove attraverso un Insegiamento controllato dal nemico, cattura quell'Insegiamento.
- Se un Esercito si muove attraverso delle regioni ospitanti altri Eserciti amici, i limiti di ammassamento delle unità vengono controllati solo dopo che i movimenti di tutti gli Eserciti siano stati completati.

RISOLUZIONE DELLE BATTAGLIE

ATTACCARE CON GLI ESERCITI

Un Esercito può attaccare un Esercito nemico durante la fase di Risoluzione delle Azioni usando un risultato Dado Azione con risultato *Esercito* o *Personaggio*, oppure giocando una Carta Evento che consenta un attacco.

Solo gli Eserciti appartenenti a una Nazione “In Guerra” sulla Tabella Politica possono intraprendere una Battaglia.

Un giocatore può usare un Dado Azione con risultato Esercito o con risultato Personaggio (se l'Esercito col quale intende agire comprende almeno un Comandante o un Personaggio) per i seguenti scopi:

- **Attaccare** un Esercito nemico in una regione adiacente, oppure
- Iniziare un **Assedio** o una **Sortita** contro un nemico nella stessa regione (vedi pag. 32).

Diversamente dall'impiego che se ne fa per il movimento, un Dado Azione con risultato Esercito, usato per portare un attacco, può attivare solo *un singolo Esercito*.

Un Esercito che compie un attacco ricorrendo a un Dado Azione con risultato Personaggio deve contenere almeno un Comandante o un Personaggio.

Nota: quando una battaglia inizia, le unità attaccanti non si muovono fisicamente nella regione che stanno attaccando, bensì rimangono per tutta la durata dell'attacco nella loro attuale regione. Solo se la battaglia termina ed è vinta, l'attaccante può muovere le sue unità nella regione contesa (vedi *Fine della Battaglia*, pag. 31).

Dividere un Esercito Attaccante

Non è obbligatorio partecipare alla battaglia con tutte le unità che compongono l'Esercito prescelto.

Quando un giocatore sta per attaccare, può suddividere in 2 l'Esercito, separando le miniature presenti nella regione tra un **Esercito d'Attacco** e un **Esercito di Retroguardia**, il quale non prenderà parte alla battaglia in preparazione.

Ognuno dei due Eserciti così creati deve comprendere almeno 1 unità, mentre Comandanti, Compagni o Servi possono essere distribuiti tra i due eserciti come il giocatore preferisce.

Nota: se il giocatore ricorre a un Dado Azione con risultato Personaggio per attaccare, l'Esercito attaccante appena creato deve comprendere almeno un Personaggio o un Comandante.

L'Esercito scelto come retroguardia non viene più considerato: non influisce in alcun modo sulla battaglia, non può essere bersaglio degli effetti delle Carte Combattimento, le sue miniature non possono essere indicate come perdite e non può avanzare nella regione contesa se la battaglia viene vinta.

Se l'Esercito attaccante include una o più unità appartenenti a una Nazione non “In Guerra”, allora è obbligatorio dividere l'Esercito (lasciando in retroguardia qualsiasi unità non “In Guerra”).

Notare che *tutte le unità in difesa*, inclusi i Personaggi e i Comandanti, sono sempre considerate in battaglia.

Potenza e Comando

Le unità dell'Esercito in attacco e in difesa, i Comandanti, e i Personaggi partecipano tutti nel determinare la Potenza e il Comando degli Eserciti in battaglia.

- La **Potenza di un Esercito** è pari al numero totale delle sue unità Regolari ed Elite. La Potenza determina il numero di dadi da lanciare nel *Tiro di Combattimento*, mai superiore a 5. Questo significa che le unità oltre la quinta non concorrono a formare la potenza di un Esercito, però un Esercito con più di 5 unità è generalmente in grado di mantenere la sua piena Potenza per un periodo più lungo (vedi *Rimuovere le Perdite*, pag. 30).

Esempio: un Esercito che comprende 3 unità Regolari e 1 Elite ha una Potenza pari a 4. Un Esercito comprendente 6 unità Regolari e 2 Elite ha una Potenza pari a 8, ma tira comunque 5 dadi.

- Il **Comando** di un Esercito è pari al suo numero di Comandanti/Nazgûl sommato al valore di Comando di tutti i Personaggi che lo compongono (valore riportato sopra ogni Carta Personaggio). Il Comando determina il numero di dadi che possono essere rilanciati nel **Tiro Comando**, mai superiore a 5.

Spesso le Carte Combattimento e le abilità speciali dei Personaggi modificano la Potenza e il Comando di un Esercito impegnato in battaglia. In ogni caso, il massimo di 5 dadi non può mai essere superato, indipendentemente dai modificatori.

RISOLVERE UNA BATTAGLIA

Una battaglia si risolve in una serie di **Round di Combattimento**. Durante ogni round, entrambi i giocatori devono effettuare i seguenti passaggi:

- 1) Giocare una **Carta Combattimento** (opzionale);
- 2) Lanciare i Dadi per il **Tiro Combattimento**;
- 3) Lanciare i Dadi per il **Tiro Comando**;
- 4) Rimuovere le **Perdite**;
- 5) Scegliere se **Cessare l'Attacco** oppure **Ritirarsi**.

Ognuno di questi punti viene risolto simultaneamente (entrambi i giocatori effettuano il punto 1, poi il punto 2, etc.)

Giocare una Carta Combattimento

All'inizio di ogni Round di Combattimento, ogni giocatore può giocare una Carta Evento dalla sua mano considerandola come una Carta Combattimento.

Prima l'attaccante dichiara se ha intenzione di usare una Carta Combattimento e sceglie una carta.

Poi il difensore dichiara se anche lui vuole usare una Carta Combattimento e sceglie una carta. Il difensore può giocare una Carta Combattimento anche se l'attaccante sceglie di non farlo.

Le carte sono scelte in segreto e rivelate contemporaneamente. Il retro della carta scelta deve essere sempre visibile all'avversario.

È importante che ciascun giocatore legga con attenzione il testo della sua Carta Combattimento prima di usarla, prestando particolare attenzione ai requisiti, ai modificatori e alla loro applicazione.

A meno che non sia specificato altrimenti, gli effetti di una carta si applicano solo al Round di Combattimento in corso.

Le Carte Combattimento sono sempre scartate non appena il Round di Combattimento finisce.

Precedenza delle Carte Combattimento

Il testo di una Carta Combattimento dovrebbe stabilire con ragionevole chiarezza quando gli effetti di una carta devono essere applicati durante una battaglia.

Tuttavia, nel caso ci sia incertezza su quali effetti debbano essere applicati per primi, il numero di Iniziativa nell'angolo in basso a sinistra di ciascuna carta ne determina la priorità: la carta dal numero inferiore si usa per prima.

Esempio: il giocatore dell'Ombra, l'attaccante, gioca la carta "Flagello di Durin", che gli consente di effettuare uno speciale tiro d'attacco prima che



il normale combattimento inizi (Iniziativa: 2). Il giocatore dei Popoli Liberi, tuttavia, ha giocato la carta "Esploratori", che gli permette di ritirare il suo Esercito prima che il normale Combattimento abbia inizio (Iniziativa: 1). Dato che "Esploratori" è la carta dal numero inferiore, questa è risolta per prima. Così facendo l'Esercito dei Popoli Liberi si ritira prima che il "Flagello di Durin" possa scatenarsi. Entrambe le carte vengono poi scartate dal gioco.

Se due carte hanno la stessa Iniziativa, gli effetti della carta del difensore vengono risolti per primi.

Nota: se una Carta Combattimento ha più di un effetto (per esempio, la carta "Múmakil"), ha un numero di Iniziativa per ogni effetto con una diversa tempistica di applicazione.

Requisiti delle Carte Combattimento

- Alcune Carte Combattimento mostrano specifici requisiti (indicati in **grassetto** sotto al Nome della Carta Combattimento) che devono essere soddisfatti affinché la carta possa essere giocata. Ad esempio, alcune carte possono essere giocate solo se un'unità Elite amica è coinvolta nella battaglia.
- Molte carte chiedono al personaggio di "rinunciare" al Comando: ciò significa che la miniatura (o le miniature) scelta non conta come Comandante al fine di determinare il punteggio di Comando dell'Esercito per

il Round di Combattimento in corso. Non è possibile rinunciare al Comando garantito da una miniatura se, per qualsiasi ragione, quello stesso valore di Comando è stato annullato.

Tiri d'Attacco delle Carte Combattimento

Alcune Carte Combattimento permettono di portare un attacco aggiuntivo, prima del Tiro Combattimento (punto 2) o dopo aver rimosso le perdite (punto 4). Se non altrimenti specificato, questi attacchi hanno la stessa probabilità di infliggere un colpo di un normale Tiro Combattimento. Si risolvono con le sue medesime modalità (vedi a seguire), ma con 3 importanti eccezioni:

- Non vi si può mai applicare un Tiro Comando.
- Non si applica un eventuale modificatore al Tiro Combattimento concesso dalla Carta Combattimento del giocatore avversario.
- Qualsiasi perdita viene immediatamente rimossa, e non viene influenzata da eventuali effetti di una Carta Combattimento dell'avversario.

Lanciare i Dadi per il Tiro Combattimento

In questa fase ogni giocatore tira un numero di Dadi Combattimento pari alla Potenza del loro rispettivo Esercito (fino ad un massimo di 5 dadi per Esercito).

Ogni dado colpisce con un risultato di "5" o "6". Gli effetti di Carte Combattimento, Fortezze, Cittadelle e Fortificazioni possono aumentare o diminuire il numero richiesto per colpire.

Lanciare i Dadi per il Tiro Comando

Dopo il Tiro Combattimento entrambi i giocatori possono ritirare un numero di dadi, tra quelli che non hanno colpito, pari al loro Comando (fino ad un massimo di 5).

Il risultato richiesto per colpire con un Tiro Comando è lo stesso richiesto dal Tiro Combattimento (a meno che non venga modificato dall'effetto di una Carta Combattimento).

Esempio: un giocatore ha 5 unità dell'Esercito e 3 Comandanti coinvolti in una battaglia. Il suo Esercito, quindi, ha una Potenza pari a 5 e un Comando pari a 3. Lancia 5 dadi per il suo Tiro Combattimento ed ottiene "1", "3", "5", "5", "6" (tre colpi a segno). Solo due dadi mancano il colpo, per cui, disponendo di un punteggio di 3 in Comando, li riprende e li ritira. Questa volta uno dei due dadi colpisce (con un risultato "6"), portando quindi il totale dei colpi inflitti a 4.

Modificatori al Tiro

I Tiri Combattimento e i Tiri Comando possono essere modificati da carte o da abilità speciali. I modificatori ai tiri sono indicati da espressioni come "aggiungi 1", "aggiungi 2", ecc.

Il modificatore è aggiunto al risultato di ciascun dado tirato, dopodiché il risultato così modificato è confrontato con il numero necessario a colpire. Più modificatori possono essere cumulati: il totale sarà quindi pari alla loro somma.

Esempio: se si aggiunge 1 ai dadi del Tiro Combattimento, il dado colpirà con un risultato di "4", "5", "6" invece che solo con "5" o "6".

Gli effetti delle Carte Combattimento possono permettere al giocatore di modificare il Tiro Combattimento, il Tiro Comando, oppure entrambi.

Nota: un risultato di "1" è sempre un tiro mancato, mentre un "6" colpisce sempre, indipendentemente da qualsiasi altro modificatore.

Rimuovere le Perdite

Dopo che entrambi i giocatori hanno completato il Tiro Combattimento e il Tiro Comando, devono rimuovere le unità perse.

Il numero di colpi messi a segno dall'avversario determina il numero di perdite che l'Esercito del giocatore deve subire.

L'attaccante decide per primo come rimuovere le sue unità. Le perdite sono determinate come segue:

Per ogni colpo subito da un avversario si deve:

- Rimuovere 1 unità Regolare, oppure
- Rimpiazzare 1 unità Elite con 1 unità Regolare.

Per ogni due colpi subiti, il giocatore può compiere due volte una delle scelte appena elencate oppure, più semplicemente, rimuovere 1 unità Elite.

Esempio: un giocatore ha subito 2 colpi. Può rimuovere 2 unità regolari, oppure rimpiazzare 2 unità Elite con 2 unità Regolari, oppure rimuovere 1 unità Elite.

Quando un'unità Elite è rimpiazzata da una Regolare, l'unità Regolare può essere presa dalle precedenti perdite (se ce ne sono state). Altrimenti, se può, il giocatore deve prendere il rimpiazzo dai rinforzi a sua disposizione. Ogni unità Elite così rimpiazzata dal giocatore dei Popoli Liberi è posta tra le perdite. Se non sono disponibili unità Regolari né tra le perdite né tra i rinforzi, l'unità Elite viene direttamente eliminata senza ulteriori effetti.

Perdite dei Popoli Liberi e dell'Ombra

Come detto precedentemente, le perdite delle unità dei Popoli Liberi sono messe da parte e sono considerate fuori dal gioco. È quindi importante che le perdite dei Popoli Liberi non vengano confuse con i relativi rinforzi.

Il giocatore dell'Ombra, invece, non ha questo problema, dato che le sue unità non sono mai messe fuori gioco. Le perdite dell'Ombra vanno quindi riposte fra i rinforzi.

Eliminare i Comandanti e i Personaggi

Se tutte le unità dell'Esercito coinvolte in una battaglia vengono eliminate, allora tutti i Comandanti (inclusi i Personaggi) che facevano parte di quell'Esercito sono immediatamente rimossi dal gioco.

Similmente alle perdite dell'Esercito, i Comandanti dei Popoli Liberi vanno permanentemente fuori dal gioco. I Nazgûl possono invece sempre rientrare come rinforzi.

I Personaggi che sono stati eliminati (inclusi tutti i Servi dell'Ombra: Saruman, la Bocca di Sauron e il Re Stregone) sono rimossi permanentemente dal gioco, a meno che la loro Carta Personaggio non affermi diversamente.

Notare che i Personaggi in una regione libera da unità dell'Esercito amiche non sono mai trascinati in battaglia, poiché possono occupare una regione dove stanziano anche unità dell'Esercito nemiche. Escludendo gli effetti di alcune Carte Evento, i Personaggi (Servi e Compagni) sono vulnerabili solo quando accompagnano un Esercito amico in battaglia, e possono quindi rivelarsi particolarmente difficili da eliminare.

Scegliere di Cessare l'Attacco, o di Ritirarsi

Alla fine di ciascun Round di Combattimento il giocatore attaccante può scegliere di **Cessare l'Attacco**.

Se l'attaccante sceglie di continuare la battaglia, allora il difensore ha la possibilità di **Ritirarsi**. Se il difensore decide di non ritirarsi, comincia un nuovo Round di Combattimento.

Se l'Esercito attaccante cessa l'attacco, le sue unità sopravvissute rimangono dove erano all'inizio della battaglia.

Se invece il giocatore in difesa si ritira, il suo Esercito deve immediatamente indietreggiare in una regione *adiacente libera*. Se non è presente una tale regione, il difensore non può ritirarsi.

Eccezioni Particolari:

- Un Esercito che difende una regione contenente una Fortezza amica può ritirarsi nella Fortezza stessa all'inizio di un qualsiasi Round di Combattimento, scegliendo di Ritirarsi in un Assedio (vedi più avanti);
- Un Esercito assediato non può ritirarsi;
- Se l'Esercito in ritirata contiene un Personaggio di livello 0, quel Personaggio è lasciato indietro nella regione.

Fine della Battaglia

Una battaglia finisce quando l'attaccante cessa l'attacco, quando il difensore si ritira, oppure quando uno o entrambi gli Eserciti sono completamente distrutti.

Se l'Esercito in difesa è eliminato o costretto a ritirarsi, l'attaccante può immediatamente muovere tutte le unità che hanno partecipato all'attacco, o parte di esse, nella regione contesa.

Se una regione contesa, invasa da un attaccante vincitore dell'attacco, comprende una Fortezza nemica **che ospita delle unità nemiche**, allora quella Fortezza è **assediata** (vedi *Attaccare una Fortezza*, a seguire).

FORTIFICAZIONI, CITTADELLE, FORTEZZE, ED ASSEDI

Molte battaglie de *Il Signore degli Anelli* sono combattute per difendere o per conquistare una fortezza, un guado, una città, o simili. Le Fortificazioni, le Cittadelle e le Fortezze sono dunque elementi cardine anche de *La Guerra dell'Anello*.

ATTACCARE UNA CITTADELLA O UNA FORTIFICAZIONE

Solamente per il primo round di combattimento contro un giocatore in difesa di una regione dotata di una Cittadella o Fortificazione, l'attaccante colpisce con un risultato di "6" (invece che con un "5" o "6"). Dopo che il primo Round di Combattimento è risolto, vengono applicate le normali regole.

ATTACCARE UNA FORTEZZA

Prima di ogni Round di Combattimento contro un giocatore in difesa di una regione dotata di una Fortezza, il difensore deve decidere se **Combattere una Battaglia Campale** o se **Ritirarsi in Assedio**.

Combattere una Battaglia Campale

La Battaglia Campale è risolta come descritto precedentemente.

Ritirarsi in Assedio

Appena il difensore si **Ritira in Assedio**, la regione della Fortezza è aperta al nemico, che può immediatamente entrarvi.

Se l'Esercito attaccante sceglie di avanzare, la Fortezza è **considerata assediata e la battaglia termina**.

Le unità in difesa si trovano ora dentro la Fortezza e vanno poste sul tabellone, nell'appropriato Riquadro Fortezza (utilizzato per ragioni di spazio). Una Fortezza sotto assedio può contenere al massimo 5 unità dell'Esercito e un qualsiasi numero di Comandanti; qualsiasi unità oltre la quinta deve essere immediatamente rimossa dal tabellone. Le unità così rimosse possono comunque tornare successivamente in gioco in qualità di rinforzi.

Un assedio termina se l'Esercito attaccante lascia la regione oppure quando uno dei due Eserciti (attaccante e difensore) viene completamente distrutto.

Durante l'assedio, la regione a cui la Fortezza appartiene è considerata libera per il giocatore assediante, ma la Fortezza stessa è considerata sotto il controllo del giocatore assediato.

Quando un assedio ha fine, spostate sulla mappa i difensori sopravvissuti dal Riquadro della Fortezza nella regione interessata.

CONDURRE UN ASSEDIO

Quando una Fortezza è sotto assedio, le truppe al suo interno possono essere attaccate solo da un Esercito **presente nella stessa regione** che durante la Fase di Risoluzione delle Azioni ricorra a un Dado Azione per attaccare.

Qualsiasi battaglia che cominci con un Esercito che assedia è chiamata **Battaglia d'Assedio**.

In una Battaglia d'Assedio, l'attaccante colpisce solamente con un risultato di "6" o superiore, mentre il difensore colpisce normalmente con un risultato di "5" o superiore.

Inoltre, diversamente da un normale combattimento, **una Battaglia d'Assedio dura un solo Round di Combattimento**, a meno che l'attaccante non decida volontariamente di sostituire 1 delle sue unità Elite che partecipano allo scontro con 1 unità Regolare. Se l'attaccante decide di farlo, la Battaglia d'Assedio dura 1 round aggiuntivo.

È possibile prolungare una Battaglia d'Assedio fintanto che l'attaccante dispone di unità Elite da sacrificare.

Se una Battaglia d'Assedio termina, ma ci sono ancora delle unità in difesa e delle unità in attacco, i difensori sono ancora considerati sotto assedio.

Limitazioni

- Un Esercito sotto assedio (difensore) non può mai scegliere di ritirarsi in una regione adiacente;
- Un Esercito assediante (attaccante) è libero di spostarsi dalla regione. Se con questo movimento non viene lasciata indietro alcuna unità dell'Esercito, allora la Fortezza non è più assediata.

SORTITA

Un Esercito dentro una Fortezza assediata può attaccare l'armata assediante durante la Fase di Risoluzione delle Azioni, usando un Dado Azione che consenta d'attaccare.

Una battaglia in cui l'attaccante è assediato è chiamata **Sortita**.

In una Sortita, l'Esercito sotto assedio combatte una Battaglia Campale per almeno un round, rinunciando però ai vantaggi dati dal trovarsi protetto dentro la Fortezza.

Quando si intraprende una Sortita, si può formare una **retroguardia** da lasciare nella Fortezza (vedi *Dividere un Esercito Attaccante*, pag. 28).

Il Combattimento si risolve normalmente (entrambe le armate colpiscono con un "5" o superiore), ma quando l'attaccante decide di terminare la battaglia, il suo Esercito ritorna dentro la Fortezza.

L'Esercito assediante che deve difendersi può comunque sempre ritirarsi in una regione libera adiacente.

Se l'Esercito attaccante vince la Sortita, non potrà avanzare oltre la regione in cui già si trova.

ALLENARE UN ASSEDIO

Un Esercito di una regione adiacente può attaccare un Esercito assediante una Fortezza amica limitandosi a seguire le normali regole del Combattimento.

L'Esercito dentro la Fortezza non parteciperà alla battaglia.

L'Esercito attaccante non può avanzare nella regione che comprende la Fortezza, a meno che l'Esercito assediante non venga eliminato oppure costretto alla ritirata.

RINFORZARE UN ASSEDIO

Quando una Fortezza è sotto assedio, il giocatore assediante può muovere nuove truppe nella regione (è considerata *regione libera*). Quest'azione è considerata come un movimento, e non un attacco.

CATTURARE UN INSEDIAMENTO

All'inizio del gioco, tutti gli Inseidiamenti sono di proprietà della Nazione in cui si trovano.

Un Inseidiamento si considera catturato quando:

- Un Esercito nemico entra in una regione contenente una Città, una Cittadella o una Fortezza non occupata, *oppure*
- Tutte le unità in difesa di una Fortezza sono eliminate e l'Esercito assediante ha ancora almeno 1 unità nella regione.

Il giocatore che cattura un Inseidiamento deve piazzare un **Segnalino Controllo Inseidiamento** sulla regione, in modo da ricordare che ne ha il controllo.

Città, Cittadelle, o Fortezze conquistate non possono essere usate per mobilitare truppe o per far avanzare la Tabella Politica.

Le Cittadelle e le Fortezze catturate premiano il giocatore che le ha conquistate con Punti Vittoria, utili a guadagnare la Vittoria Militare (vedi pag. 44). Fate avanzare il Segnalino Punti Vittoria del giocatore che ha conquistato l'Inseidiamento sulla Traccia dei Punti Vittoria di 1 punto per ogni Cittadella conquistata, e di 2 punti per ogni Fortezza conquistata.

Se l'originario possessore della regione riesce a riconquistarla, il Segnalino Controllo Inseidiamento è rimosso e qualunque Punto Vittoria ottenuto dalla conquista viene perduto.

Segnalini Controllo Inseidiamento



Segnalino
dei Popoli Liberi



Segnalino
dell'Ombra



CAPITOLO VII: LA POLITICA DELLA TERRA DI MEZZO

La fine della Terza Era fu un cupo momento per la Terra di Mezzo. Benché le alleanze dei Popoli Liberi fossero ben definite, le opinioni di ciascuna Nazione riguardo la minaccia di Sauron differivano ampiamente fra loro. In *La Guerra dell'Anello*, i rapporti diplomatici delle varie Nazioni sono rappresentati dalla posizione di ciascuna Nazione sulla Tabella Politica, presente sul tabellone di gioco.

LA TABELLA POLITICA

La posizione di partenza di una Nazione sulla Tabella Politica (indicata dalla relativa icona) rappresenta il suo atteggiamento diplomatico all'inizio della guerra. Più è lontano il suo Segnalino Politica della Nazione dal riquadro "In Guerra", meno tale Nazione è incline a prendere parte al conflitto.

Perché una Nazione sia considerata completamente mobilitata e pronta alla lotta, il suo Segnalino Politica della Nazione deve trovarsi nell'ultima casella della tabella, contrassegnata dalla dicitura "In Guerra".

Per riflettere la loro riluttanza ad entrare in guerra, tutte le Nazioni dei Popoli Liberi, eccetto gli Elfi, entrano in gioco in stato **passivo** (rappresentato dal lato grigio del Segnalino Politica della Nazione, rivolto verso l'alto).

Fintanto che una Nazione rimane passiva, non può mai essere spostata sull'ultima casella della tabella ("In Guerra") e non può essere, quindi, mobilitata appieno.

ATTIVARE LE NAZIONI DEI POPOLI LIBERI

Il lato *attivo* del Segnalino Politica di una Nazione dei Popoli Liberi è rivolto verso l'alto (il suo lato blu) quando si verifica una delle seguenti condizioni:

- Una regione di quella Nazione è occupata da un Esercito nemico;
- Un Esercito contenente unità di quella Nazione è attaccato;
- La Compagnia dell'Anello è dichiarata in una Cittadella o in una Fortezza di quella Nazione;
- Un Compagno (capace di attivare quella Nazione) termina il suo movimento in una Cittadella o Fortezza della Nazione.

Ogni Carta Compagno riporta nell'angolo in basso a destra un simbolo che indica quale Nazione dei Popoli Liberi possa attivare quello specifico Compagno, se termina il suo movimento in una Cittadella o Fortezza di quella stessa Nazione.

Notate che Gandalf, Aragorn, Meriadoc Brandibuck e Peregrino Tuc mostrano tutti il simbolo dei Popoli Liberi, invece che quello di una specifica Nazione. Questo perché sono in grado di attivare qualsiasi Nazione dei Popoli Liberi.



AVANZARE DI POSIZIONE POLITICA

Il Segnalino Politica della Nazione avanza sulla Tabella Politica (muovendosi di un passo verso la casella "In Guerra") tramite un Dado Azione con risultato Mobilitazione oppure giocando certe Carte Evento.

Inoltre, il segnalino di una Nazione avanza *automaticamente* se si verifica qualsiasi delle seguenti condizioni:

- Ogni volta che un Esercito composto da unità di quella Nazione è attaccato (ogni battaglia conta come un singolo attacco, indipendentemente dal numero di round combattuti). Ricordate che ogni volta che un Esercito di una Nazione è attaccato, quella Nazione si *attiva*.
- Ogni volta che un Inseguimento di una Nazione (Città, Cittadella, Fortezza) viene catturato dall'avversario.

Esempio: il giocatore dell'Ombra sta attaccando un Esercito del Nord nella Cittadella di Valle. Dopo il primo round di combattimento il giocatore dei Popoli Liberi decide di ritirare l'unica unità Regolare del Nord sopravvissuta. L'Esercito dell'Ombra entra nella

Cittadella appena conquistata e piazza un Segnalino Controllo su di essa. Conseguentemente viene attivata la Nazione del Nord e il suo Segnalino Politica si sposta di 2 posizioni sulla Tabella Politica (1 Esercito del Nord è stato attaccato e 1 Cittadella del Nord è stata catturata dall'Ombra).

CARTE EVENTO CHE INFLUISCONO SULLA TABELLA POLITICA

Tutte le carte che consentono di attaccare con un Esercito innescano una reazione politica (un'attivazione o un avanzamento sulla Tabella Politica), così come le Carte Evento "Ent" e "Uomini Morti di Dunclivo". Gli effetti di queste carte sono considerati come delle battaglie nelle quali l'Esercito nemico non può rispondere ai colpi dell'avversario. Tutte le altre carte che innescano una reazione politica esplicitano il loro effetto nella relativa descrizione.

ENTRARE IN GUERRA

Una Nazione che non è "In Guerra" è detta **non belligerante**.

Una Nazione non belligerante soffre di alcune limitazioni alle capacità delle sue truppe.

Nello specifico, le unità dell'Esercito e i Comandanti di una Nazione non belligerante devono sottostare alle seguenti restrizioni:

- Possono uscire dai loro confini nazionali, ma non possono mai attraversare il confine di un'altra Nazione (incluse quelle amiche);
- Non possono attaccare Eserciti nemici (ma possono difendersi se attaccate);
- Non possono essere reclutate ricorrendo a un risultato Mobilitazione di un Dado Azione.

Tutte le restrizioni di cui sopra si applicano anche nel caso vengano incorporate le unità di una Nazione non belligerante con quella di una "In Guerra".

Eccezione: le unità non belligeranti possono attraversare i confini di un'altra Nazione quando si ritirano da una battaglia. Se ciò avviene, la volta successiva in cui muovono devono uscire da quella Nazione (ovviamente a meno che, nel frattempo, non siano entrate "In Guerra").

Esempio: 2 unità del Nord si ritirano da una battaglia nella Valle. Sebbene il Nord non sia "In Guerra", le unità possono ritirarsi nell'Erebor (che appartiene alla Nazione dei Nani). Normalmente non potrebbero compiere questo movimento, ma gli è concesso farlo poiché si stanno ritirando da un combattimento.

Quando un Segnalino Politica delle Nazioni si sposta sull'ultima casella della Tabella Politica, quella Nazione entra "In Guerra".

Una Nazione "In Guerra" è libera dalle precedenti costrizioni. I suoi Eserciti possono muoversi liberamente attraverso tutti i confini delle Nazioni, nonché attaccare gli Eserciti nemici. Le sue truppe possono essere normalmente reclutate ricorrendo a un Dado Azione con risultato Mobilitazione.

Come già detto, una Nazione dei Popoli Liberi non può mai entrare "In Guerra" se prima non viene attivata.

PERSONAGGI IN GUERRA

Compagni, Servi e Nazgûl possono muoversi liberamente ed essere coinvolti nelle battaglie a prescindere dalla posizione politica della Nazione a cui appartengono. In sostanza, sono considerati sempre "In Guerra".

Esempio: i Nazgûl possono partecipare ad un attacco anche se Sauron non è ancora "In Guerra".

I SEGNALINI POLITICA DELLE NAZIONI

Nani



Fronte:
attivo



Retro:
passivo

Gondor



Fronte:
attivo



Retro:
passivo

Il Nord



Fronte:
attivo



Retro:
passivo

Rohan



Fronte:
attivo



Retro:
passivo

Elfi



Isengard



Sauron



Sudroni e Esterling



CAPITOLO VIII: LA COMPAGNIA DELL'ANELLO

In *La Guerra dell'Anello*, Frodo e Sam sono inseparabili, rappresentati assieme come i **Portatori dell'Anello**. Così come raccontato ne *Il Signore degli Anelli*, i due Hobbit sono accompagnati da sette **Compagni**, scelti tra i Popoli Liberi della Terra di Mezzo.

L'insieme di questi Personaggi è chiamato **La Compagnia dell'Anello**. Mentre Frodo e Sam sono tenuti a raggiungere Monte Fato per completare la loro missione, gli altri Compagni possono scegliere se rimanere a proteggere la Compagnia, oppure se lasciarla, per aiutare i Popoli Liberi dell'Ovest nella loro lotta contro l'Ombra.

MINIATURE DELLA COMPAGNIA E SEGNALINI

La Compagnia dell'Anello è rappresentata in gioco da miniature e segnalini:

- La miniatura dei **Portatori dell'Anello** (Frodo e Sam) indica *l'ultima posizione nota della Compagnia*. È piazzata nella regione dove la Compagnia è stata dichiarata o rivelata l'ultima volta (vedi pag. 38). All'inizio del gioco si trova a Gran Burrone. Quando una Carta Evento o una regola fa riferimento alla posizione corrente della Compagnia, questa è determinata dalla posizione sulla mappa della miniatura, indipendentemente dalla posizione del Segnalino Avanzamento Compagnia (vedi sotto).
- Il **Segnalino Avanzamento Compagnia** indica quanto lontano abbia viaggiato la Compagnia rispetto alla sua ultima posizione nota e mostra se la Compagnia è **Nascosta** o **Rivelata**. Questo segnalino è posto sul **Cammino della Compagnia**, sul tabellone, ed avanza di 1 casella ogni volta che la Compagnia si muove.
- Le miniature e i segnalini dei **Compagni** (7 diversi Personaggi) rappresentano gli Eroi dei Popoli Liberi. Inizialmente le loro miniature e i loro segnalini sono posti nel **Riquadro della Compagnia dell'Anello**, sul tabellone, per indicare che fanno tutti parte della Compagnia. Quando un Compagno lascia la Compagnia, la sua miniatura viene tolta dal riquadro e posizionata sulla mappa, mentre il suo segnalino viene rimosso dal gioco.

La Compagnia dell'Anello



Miniatura dei Portatori dell'Anello

Segnalino Avanzamento Compagnia



Fronte: Nascosta



Retro: Rivelata

Segnalini Personaggi della Compagnia



Meriadoc



Peregrino



Gimli



Legolas



Boromir



Gandalf il Grigio



Grampasso

I PORTATORI DELL'ANELLO

La miniatura dei Portatori dell'Anello raffigura Frodo e Sam assieme; questo perché in *La Guerra dell'Anello* i due Hobbit non possono mai essere separati oppure lasciare la Compagnia. La posizione dei Portatori dell'Anello è sempre quella indicata da questa miniatura.

CORRUZIONE

Il sempre più pesante fardello del custodire l'Anello è rappresentato dalla **Corruzione** dei Portatori dell'Anello, un punteggio che ad inizio partita è pari a 0, ma che con il tempo può aumentare fino ad arrivare a 12.

Una volta raggiunti i 12 punti Corruzione, i Portatori dell'Anello soccombono al potere dell'Unico Anello: la loro missione è fallita e l'Ombra vince la partita.

Il giocatore dei Popoli Liberi tiene traccia della Corruzione dei Portatori dell'Anello spostando sul tabellone il **Segnalino Corruzione** lungo il Cammino della Compagnia (che ospita anche il Segnalino Progresso della Compagnia), posizionandolo sullo spazio numerato corrispondente ai punti Corruzione attuali.

CARTE DEI COMPAGNI

Ogni Compagno possiede una relativa **Carta Personaggio** in cui sono descritte le sue abilità (vedi a pag. 25).

All'inizio del gioco tutti i Compagni sono nella Compagnia e le loro carte sono raccolte in unico mazzo detto **Mazzo della Compagnia** (mettete da parte le carte di Gollum, Aragorn – Erede di Isildur e Gandalf il Bianco).

Il mazzo è piazzato sul tabellone nel Riquadro della Guida della Compagnia. Fintanto che un Compagno fa parte della compagnia, la sua carta corrispondente rimane nel mazzo.

Quando un compagno lascia la Compagnia, la sua carta è rimossa dal mazzo e posta sul tavolo, di fronte al giocatore dei Popoli Liberi.

Ogni Carta Personaggio fornisce le seguenti informazioni a proposito del Compagno che rappresenta:

- Il suo **Livello**, un valore utilizzato durante la Caccia per l'Anello (vedi *Effetti della Caccia*, pag. 41) e quando il Compagno si muove;
- La sua icona **Nazione**, che indica quale Nazione il Compagno è capace di *attivare*;
- La sua **Abilità Speciale**, che ha effetto solo quando il Compagno è **alla Guida** della Compagnia (vedi più avanti);
- L'**Abilità Speciale**, che ha effetto solo dopo che il Personaggio lascia la Compagnia;
- Il suo **Valore di Comando**, da utilizzare se il Compagno è coinvolto in una battaglia.

LA GUIDA DELLA COMPAGNIA

Nel corso della missione, uno dei Compagni assumerà il ruolo di **Guida**.

All'inizio di ogni partita de *La Guerra dell'Anello* il Compagno alla Guida è sempre **Gandalf il Grigio**.

Si elegge come Guida il Compagno, fra quelli nella Compagnia, con il Livello più alto. In caso di pareggio, il giocatore dei Popoli Liberi può scegliere a chi dare la precedenza.

Esempio: durante il primo turno di gioco, il giocatore della Compagnia può scegliere come Guida Grampasso, al posto di Gandalf, poiché entrambi sono di Livello 3.

Il giocatore dei Popoli Liberi può nominare una nuova Guida al termine di ogni Fase della Compagnia oppure quando, durante il corso di un turno, la composizione della Compagnia cambia (perché un Personaggio viene eliminato o si separa).

Ad ogni modo, quando viene cambiata Guida durante la Fase della Compagnia, può essere nominato come Guida solo il Personaggio che, fra tutti, possiede il Livello più alto.

La Carta Personaggio del Compagno alla Guida è sempre posta in cima al Mazzo della Compagnia, in modo tale che la sua abilità speciale sia sempre facilmente consultabile.

Quando un Compagno fa da Guida, può essere impiegata solo la sua abilità speciale preceduta dalla voce "**Guida:**" (se presente). Qualsiasi altra abilità speciale elencata sulla carta non è disponibile, poiché saranno disponibili solo dopo che il Compagno lascerà la Compagnia.

Gollum come Guida

Se tutti i Compagni hanno lasciato la Compagnia, i Portatori dell'Anello si trovano soli e Gollum diventa la nuova Guida della Compagnia. Quando ciò accade, la Carta Personaggio Gollum viene posta nel Riquadro della Compagnia.

IL CAMMINO DELLA COMPAGNIA

Per tenere traccia dei movimenti segreti dei Portatori dell'Anello, i giocatori adoperano **Il Cammino della Compagnia**.

La miniatura dei Portatori dell'Anello è usata sul tabellone come promemoria dell'ultima posizione nota della Compagnia, ma solo il **Segnalino Avanzamento Compagnia** avanza sul Cammino della Compagnia ogni volta che la Compagnia si muove.

Più è alto il numero raggiunto sul Cammino della Compagnia, più lontano si è spostata la Compagnia dalla sua ultima posizione nota.

MUOVERE LA COMPAGNIA

Durante la fase di Risoluzione delle Azioni, il giocatore dei Popoli Liberi può far avanzare il Segnalino Avanzamento Compagnia usando un Dado Azione con risultato Personaggio oppure ricorrendo a delle Carte Evento.

Ogni volta che la Compagnia si muove, il Segnalino Avanzamento Compagnia avanza di 1 **spazio** sul Cammino della Compagnia (mantenendosi sul lato *Nascosto*).

Dopo ogni movimento del Segnalino Avanzamento Compagnia, il giocatore dell'Ombra ha la possibilità di dare la Caccia alla Compagnia in movimento (vedi più avanti).

L'Oscuro Signore di Mordor spera di riguadagnare il suo prezioso Anello corrompendo i Portatori dell'Anello, uccidendone i Compagni, e cercando di scoprire in tutti i modi la posizione della Compagnia.

La Caccia diventa sempre più pericolosa a seconda di quanto si muove la compagnia: **ogni volta** che un Dado Azione viene usato per muovere la Compagnia, quel dado è aggiunto al Riquadro della Caccia, dopo che la Caccia è stata completata (ogni dado garantisce un bonus di +1 al Tiro per la Caccia, così come spiegato a pag. 41).

Eccezione: quando il giocatore dei Popoli Liberi muove la compagnia con una Carta Evento, il Dado Azione usato per giocare la carta non viene aggiunto al Riquadro della Caccia.

Ogni Dado Azione che il giocatore dei Popoli Liberi piazza nel Riquadro della Caccia ritorna a quel giocatore all'inizio del successivo turno.

SCOVARE LA COMPAGNIA

Gli spazi sul Cammino della Compagnia rappresentano la distanza (misurata in regioni) percorsa dalla Compagnia dalla sua ultima posizione nota (ovvero la regione in cui è posizionata la miniatura dei Portatori dell'Anello).

L'effettiva posizione della Compagnia è determinata solo quando una delle due sottostanti condizioni si verifica:

- 1) Il giocatore dei Popoli Liberi decide di **dichiarare** la posizione della Compagnia, *oppure*
- 2) Una Caccia all'Anello ha successo e **rivela** la Compagnia.

Entrambe le circostanze fanno in modo che la miniatura dei Portatori dell'Anello si muova verso una nuova posizione sul tabellone e che il Segnalino Avanzamento Compagnia torni sullo spazio "0".

Ricordate che quando la miniatura dei Portatori dell'Anello si muove sul tabellone, non può attraversare i confini neri.

Se il Segnalino Avanzamento della Compagnia è sullo spazio "0" del Cammino della Compagnia quando la Compagnia viene dichiarata o rivelata, la Compagnia deve rimanere nella stessa regione (perché, di fatto, non si è mossa).

Ci sono delle importanti differenze fra "**dichiarare**" e "**rivelare**" la Compagnia, e necessitano di ulteriori spiegazioni.

La Compagnia Dichiarata la Propria Posizione

Se la Compagnia è Nascosta (il Segnalino Avanzamento mostra il lato Nascosto), la sua posizione può essere **dichiarata** dal giocatore dei Popoli Liberi durante la Fase della Compagnia.

La dichiarazione si fa, in genere, o perché il giocatore dei Popoli Liberi vuole che i Portatori dell'Anello si curino dalla Corruzione in una Cittadella o in una Fortezza, o perché vuole attivare una Nazione, o perché vuole usare una Carta Evento che richieda la presenza in un luogo specifico dei Portatori dell'Anello.

Quando la Compagnia è dichiarata, il giocatore dei Popoli Liberi deve immediatamente muovere la miniatura dei Portatori dell'Anello di un numero di regioni (a partire dall'ultima posizione nota) pari o inferiore al numero indicato sul Cammino della Compagnia dal Segnalino Avanzamento (se vuole può anche scegliere di lasciare i Portatori dell'Anello nella loro attuale posizione).

Quindi il giocatore dei Popoli Liberi azzera il Segnalino Avanzamento, riportandolo sullo spazio "0" del Cammino della Compagnia. Il Segnalino Avanzamento Compagnia rimane con il suo lato Nascosto rivolto verso l'alto.

Esempio: il giocatore dei Popoli Liberi, durante la fase della Compagnia del quarto turno di gioco, decide di dichiarare la posizione della Compagnia. L'ultima posizione nota della Compagnia, e quindi dei Portatori dell'Anello, è Gran Burrone. Il Segnalino Avanzamento è sullo spazio "5".

Il giocatore muove i Portatori dell'Anello attraverso i Guadi del Bruinen, Agrifogliere, Moria, Valle dei Rivi Tenebrosi e Lórien. Il Segnalino Progresso della Compagnia ritorna sullo spazio "0" del Cammino della Compagnia. La Compagnia è ancora Nascosta, al sicuro nel bosco dorato di Lórien. Se i Portatori dell'Anello avessero sofferto della Corruzione, sarebbe stato possibile curare qui 1 punto Corruzione, in quanto la Compagnia è in una Fortezza dei Popoli Liberi.

Nota: La Compagnia può liberamente entrare o uscire da una Fortezza assediata.

La Compagnia è Rivelata da una Caccia all'Anello

Se la Compagnia è Nascosta, la sua posizione può essere **Rivelata** dal giocatore dell'Ombra come risultato di una Caccia riuscita, oppure giocando certe Carte Evento.

Quando la Compagnia è rivelata, girate il Segnalino Avanzamento Compagnia dal lato **Rivelato**; poi, il giocatore dei Popoli Liberi muove la miniatura dei Portatori dell'Anello come descritto nella sezione precedente, eccetto che **questo spostamento non può mai terminare in una regione con una Cittadella o una Fortezza controllata dai Popoli Liberi.**

IMPORTANTE: una volta che la Compagnia è stata Rivelata e fino a quando non torna Nascosta, non può più essere mossa dal giocatore dei Popoli Liberi usando un Dado Azione con risultato Personaggio.

Una Compagnia Rivelata è più vulnerabile a certe Carte Evento dell'Ombra, mirate a danneggiare i Portatori dell'Anello o a rallentare i progressi della Compagnia.

Esempio: durante il secondo turno di gioco, una Caccia riuscita rivela la posizione della Compagnia. L'ultima posizione nota era Gran Burrone, ma ora il Cammino della Compagnia indica che essa si è spostata di "3" spazi.

Il giocatore dei Popoli Liberi può muovere i Portatori dell'Anello attraverso i Guadi del Bruinen, Agrifogliere e Moria; attraversare Moria (che comprende una Fortezza dell'Ombra), significherebbe però pescare 1 Tessera Caccia in più (vedi pag. 39). Il giocatore dei Popoli Liberi decide invece di muovere i Portatori dell'Anello attraverso i Guadi del Bruinen, Alto Passo e Via dei Goblin. Il Segnalino Avanzamento Compagnia è riportato allo spazio "0" del Cammino della Compagnia e girato sul lato Rivelato. La Compagnia deve essere nuovamente Nascosta prima di poterla muovere.

La Compagnia nelle Fortezze dell'Ombra

Quando la Compagnia è rivelata e il suo cammino tracciato dalla sua ultima posizione, se essa *si muove attraverso, parte da, arriva o staziona* in una Fortezza dell'Ombra ancora sotto controllo del giocatore dell'Ombra, allora va pescata una **Tessera Caccia** come quando una Caccia ha successo.

Se il cammino è tracciato attraverso più di una Fortezza dell'Ombra, viene pescata una Tessera Caccia per ogni Fortezza coinvolta.

Questa pesca è fatta solo se la Compagnia è Rivelata dal giocatore dell'Ombra. Inoltre, è in aggiunta a qualsiasi altro effetto di una Caccia riuscita. Le Tessere Caccia sono trattate nel dettaglio a pag. 40.

NASCONDERE LA COMPAGNIA

Il giocatore dei Popoli Liberi può usare un Dado Azione con risultato Personaggio durante la fase di Risoluzione delle Azioni (o può giocare un'appropriata Carta Evento), per voltare nuovamente il Segnalino Avanzamento sul lato Nascosto.

Notare che usare un Dado Azione con risultato Personaggio per nascondere la Compagnia non consente anche di muoverla durante la stessa azione (e il dado usato non è aggiunto al Riquadro della Caccia). Il giocatore dei Popoli Liberi, per muovere la Compagnia così Nascosta, deve usare un ulteriore dado con risultato Personaggio.

Ricordate sempre che la Compagnia deve essere Nascosta prima di potersi muovere.

CURARE I PORTATORI DELL'ANELLO

I Portatori dell'Anello possono trovare sollievo dal fardello dell'Anello riposandosi in un rifugio appropriato.

Se durante la Fase della Compagnia la Compagnia è *dichiarata* in una regione che ospiti una Cittadella o una Fortezza dei Popoli Liberi non sotto il controllo del nemico, viene immediatamente rimosso 1 punto Corruzione (fino a un minimo di 0). Il giocatore dei Popoli Liberi deve poi aggiornare la posizione del Segnalino Corruzione sul Cammino della Compagnia.

Se la Compagnia rimane per più turni in una Cittadella o in una Fortezza, durante la Fase della Compagnia di ciascun turno è possibile dichiararla in quella regione e curare 1 punto Corruzione per volta.

ENTRARE A MORDOR

Mordor è il Reame dell'Oscuro Signore. Le sue montagne sono pressoché impossibili da scalare, e i suoi passi ben sorvegliati. Per questi motivi alcune delle normali regole della Compagnia non si applicano in questa regione.

Prima o poi, nella maggior parte delle partite, la Compagnia dovrebbe infine raggiungere la regione di **Minas Morgul** o di **Morannon**. È obbligatorio che durante la Fase della Compagnia la Compagnia si trovi in uno di questi due luoghi prima di poter iniziare l'ultima parte del viaggio verso Monte Fato (vedi *La Compagnia a Mordor*, pag. 43).

SEPARARE I COMPAGNI

Mentre un Compagno resta nella Compagnia, non può avere influenza sul gioco tranne che per la sua abilità "Guida" (se è la Guida) e per la sua influenza su La Caccia all'Anello (vedere pag. 40-43).

Per partecipare alle battaglie e alle politica della Terra di Mezzo, questi deve essere separato dalla Compagnia.

Durante la fase di Risoluzione delle Azioni, ad ogni modo, il giocatore dei Popoli Liberi può separare un Compagno (o un gruppo di Compagni) dalla Compagnia usando un Dado Azione con risultato Personaggio (a meno che la Compagnia non si trovi sul Cammino di Mordor, dove ciò è vietato, vedi pag. 43).

Quando un Compagno si separa dalla Compagnia, la miniatura del Compagno che si è allontanato si sposta dal Riquadro della Compagnia alla mappa.

Il Compagno può muoversi di un numero di regioni pari o inferiore al numero dello spazio del Cammino della Compagnia su cui si trova il Segnalino Progresso, **più** il suo Livello di Compagno.

Quando il giocatore dei Popoli Liberi separa un **gruppo** di Compagni, muove tutte assieme le rispettive miniature verso una regione che può essere raggiunta dal Compagno dal *più alto* Livello all'interno del gruppo.

Il movimento dei Compagni separati segue le stesse regole che regolano il movimento dei Personaggi, come descritto a pag. 24. Notate che se la miniatura dei Portatori dell'Anello si trova in una regione ospitante una Fortezza assediata controllata dai Popoli Liberi, il Compagno/i si separerà *dentro* la Fortezza e non potrà quindi lasciare la regione.

Quando separa i Compagni, il giocatore dei Popoli Liberi rimuove le Carte Personaggio dei Compagni interessati dal Mazzo della Compagnia, così come i relativi Segnalini Compagno dal Riquadro della Compagnia.

Esempio: l'ultima posizione nota della Compagnia è Gran Burrone; il Segnalino Avanzamento della Compagnia è, attualmente, al quinto spazio del Cammino della Compagnia. Il giocatore dei Popoli Liberi decide di separare Legolas (Livello 2) e Meriadoc (Livello 1) come un solo gruppo. Legolas e Meriadoc possono essere spostati fino a 7 (5+2) regioni di distanza da Gran Burrone. Il giocatore decide di muoverli per far loro raggiungere Reame Boscoso.

Se viene separato il Compagno alla Guida della Compagnia, il suo posto viene preso da uno dei Compagni di più alto Livello rimasti (oppure, se tutti i Compagni sono andati via, la Guida diventa Gollum).

Una volta che un Compagno lascia la Compagnia, non può più rientrarvi.

CAPITOLO IX: LA CACCIA ALL'ANELLO

Mentre la Compagnia è in viaggio per raggiungere in gran segreto Monte Fato, Sauron cerca senza sosta i Portatori dell'Anello e i loro Compagni. L'Oscuro Signore presta orecchio alle dicerie e invia le sue spie nella speranza di reclamare, infine, il suo Tesoro da tempo perduto. In *La Guerra dell'Anello*, questi sforzi sono rappresentati dalla **Caccia all'Anello**.

LA RISERVA DELLA CACCIA

La **Riserva della Caccia** è un insieme di tessere di cartone, ognuna rappresentante gli effetti di una Caccia riuscita. Queste, all'inizio della partita, dovrebbero essere poste in un contenitore opaco (come una tazza), dato che bisogna pescare una tessera *a caso* ogni volta che una Caccia ha successo.

Se in un qualsiasi momento **tutte** le tessere nella Riserva della Caccia sono state usate, rimettete tutte le Tessere Standard (beige) nella Riserva; non rimetteteci, però, quelle Speciali (blu e rosse) o qualsiasi altra tessera che sia stata "permanentemente rimossa" dal gioco per effetto di qualche Carta Evento.

TESSERE CACCIA STANDARD

Molte delle **Tessere Caccia Standard** (beige) riportano un valore numerico variabile da 0 a 3. Questo valore rappresenta l'efficacia di una Caccia riuscita e viene detto **Danno della Caccia**.

LE TESSERE CACCIA



Il colore dello sfondo indica il tipo di tessera:
beige=Standard *blu*=Compagnia *rosso*=Ombra

- 1 Icona Rivelazione (se presente)
- 2 Danno della Caccia
- 3 Icona Stop (se presente)

Alcune Tessere Caccia presentano delle icone speciali:

- L'icona dell'Occhio rappresenta un valore numerico variabile (vedi *Determinare il Danno della Caccia*, pag. 41).
- L'icona **Rivelazione** indica che la Compagnia è stata scovata da Sauron.

TESSERE CACCIA SPECIALI

Le Tessere Caccia Speciali (blu per la Compagnia e rosso per l'Ombra) **sono messe da parte all'inizio della partita**, ed entrano in gioco solo per mezzo di una Carta Evento.

Quando queste Carte Evento sono giocate, la Tessera Caccia Speciale in questione è messa al sicuro fino a quando la Compagnia non entri a Mordor (vedi pag. 43); quando ciò accade, tali tessere vengono aggiunte alla Riserva della Caccia.

Se la Compagnia si trova già sul Cammino di Mordor quando una Tessera Speciale entra in gioco, aggiungete immediatamente tale tessera alla Riserva della Caccia.

Alcune delle Tessere Caccia Speciali indicano un valore negativo o un valore casuale, descritto come segue:

- Un valore **negativo** (-2 o -1) indica che non viene inflitto alcun Danno della Caccia e che il valore mostrato va **sottratto** dagli attuali punti Corruzione dei Portatori dell'Anello sul Cammino della Compagnia (fino a un minimo di 0).
- Un'icona **Dado** indica che il Danno della Caccia è pari al risultato del tiro di un dado (lanciate solo dopo che la tessera è stata rivelata). Una simile Tessera è considerata essere una tessera numerata per tutti gli effetti di una carta Evento.
- Tutte le Tessere Caccia Speciali dell'Ombra mostrano una piccola icona **Stop** al loro angolo inferiore destro (vedi più avanti).

DARE LA CACCIA ALLA COMPAGNIA

IL TIRO PER LA CACCIA

Ogni volta che il giocatore dei Popoli Liberi muove la Compagnia, il giocatore dell'Ombra tira i dadi per determinare l'effetto della Caccia.

L'effetto della Caccia è determinato come segue:

Per prima cosa, il giocatore dell'Ombra determina il **Livello di Caccia**. Il Livello di Caccia è pari al numero totale di Dadi Azione dell'Ombra nel Riquadro della Caccia.

Nota: questi dadi sono stati piazzati nel Riquadro della Caccia dal giocatore dell'Ombra durante la fase di Preparazione della Caccia, e a questi si sono aggiunti quelli con risultato Occhio lanciati durante la fase Tiro Azione.

Poi, il giocatore dell'Ombra esegue un **Tiro per la Caccia**, lanciando, cioè, un numero di Dadi Combattimento pari al suo Livello di Caccia. Per ogni risultato pari a "6" ottiene un **successo**.

Non possono essere lanciati più di 5 dadi per un Tiro per la Caccia: un Livello di Caccia superiore a 5 non aggiunge ulteriori dadi al tiro.

Modificatori al Tiro per la Caccia

Se la Compagnia si è mossa più di una volta in un turno, la Caccia diventa più facile.

Per ogni Dado Azione che il giocatore dei Popoli Liberi ha messo nel Riquadro della Caccia (1 Dado Azione dei Popoli Liberi è messo in questo riquadro dopo ogni movimento della Compagnia, vedi *Muovere la Compagnia*, pag. 37), il giocatore dell'Ombra aggiunge +1 al risultato di ciascun dado del suo Tiro per la Caccia.

Se il risultato di un dado è pari o superiore a "6", ottiene un **successo**.

Esempio: quando la Compagnia si muove per la prima volta nel corso di un turno, il giocatore dell'Ombra deve ottenere almeno un "6" per riuscire in una Caccia. Se la Compagnia si muove una seconda volta (dopo che il giocatore dei Popoli Liberi ha usato un Dado Azione per il primo movimento piazzandolo, dunque, nel Riquadro della Caccia), al giocatore dell'Ombra basta un "5" o un "6" per riuscire nella Caccia.

Nota: un risultato di "1" è sempre un **fallimento, indipendentemente dai modificatori.**

Ritirare per la Caccia

La presenza dei Servi di Sauron e delle sue Fortezze rende i movimenti della Compagnia sempre più pericolosi.

Se, durante la Caccia, i Portatori dell'Anello sono in una regione che include:

- Una Fortezza controllata dal giocatore dell'Ombra;
- Una o più unità dell'Esercito dell'Ombra;
- Uno o più Nazgûl;

allora il giocatore dell'Ombra può, dopo il Tiro per la Caccia, ritirare 1 dado del Tiro per la Caccia fallito per ognuna delle sopracitate condizioni verificatesi.

Esempio (a): 3 unità dell'Esercito e 2 Nazgûl si trovano in una regione che ospita la miniatura della Compagnia, per cui il giocatore dell'Ombra può ritirare 2 dadi (1 per via della presenza delle unità dell'Esercito e 1 per via dei Nazgûl).

Esempio (b): vi sono 1 Nazgûl, 4 unità dell'Esercito e 1 Fortezza dell'Ombra nella stessa regione dove si trova la miniatura della Compagnia, per cui il giocatore dell'Ombra può ritirare 3 dadi (tutte le condizioni elencate prima sono verificate).

EFFETTI DELLA CACCIA QUANDO SI DICHIARA O SI RIVELA LA COMPAGNIA

Quando il giocatore dei Popoli Liberi **dichiara** la Compagnia, certe abilità ed eventi possono costringerlo a pescare una Tessera Caccia. Quando ciò accade, ignorate l'eventuale icona Rivelazione presente sulla tessera pescata se la Compagnia è stata dichiarata in una Cittadella o Fortezza dei Popoli Liberi.

Quando la Compagnia è **rivelata**, se il giocatore dei Popoli Liberi è costretto a pescare più Tessere Caccia a causa della presenza di una Fortezza dell'Ombra, eventi o abilità, l'effetto di ciascuna tessera viene risolto completamente prima di applicare quello della successiva. Prima il giocatore risolve l'effetto della tessera che ha fatto sì che la Compagnia venisse rivelata, poi risolve tutte le tessere relative ad eventi ed abilità. Infine, risolve le tessere pescate a causa delle Fortezze dell'Ombra.

Esempio: una Tessera Caccia rivela la Compagnia a Moria, e la carta "Balrog di Moria" entra in gioco. Vengono pescate 3 Tessere Caccia (1 per la Caccia, 1 per il Balrog, e 1 per la Fortezza dell'Ombra). Prima di tutto, il giocatore applica tutti gli effetti dovuti alla prima Tessera Caccia (quella che ha permesso di rivelare la Compagnia), poi passa agli effetti della tessera pescata a causa della carta Balrog, infine risolve gli effetti della tessera pescata per via della Fortezza.

Anche i dadi ritirati beneficiano del **bonus +1** per ogni dado dei Popoli Liberi presente nel Riquadro della Caccia.

DETERMINARE IL DANNO DELLA CACCIA

Se il giocatore dell'Ombra ottiene **almeno un successo** con il suo Tiro per la Caccia (inclusi i Ritiri), la Caccia è **riuscita** e il giocatore dell'Ombra pesca una tessera dalla Riserva della Caccia:

- Se la tessera è **numerata**, il suo valore rappresenta il **Danno della Caccia** inflitto alla Compagnia;
- Se la tessera mostra un **Occhio**, il Danno della Caccia è pari al numero di successi ottenuti nel Tiro della Caccia (se questa tessera è stata pescata per via dell'ingresso o dell'abbandono di una Fortezza dell'Ombra da parte della Compagnia, o a causa di una Carta Evento, l'Occhio vale 0);
- Se la tessera mostra l'icona **Rivelazione**, la Compagnia è **Rivelata** dopo la risoluzione di qualsiasi altro effetto.

EFFETTI DELLA CACCIA

Per determinare gli effetti di una Caccia riuscita, seguite, in ordine, i seguenti passi:

- 1) Il giocatore dei Popoli Liberi può usare *una* Carta Evento “Mettila in Gioco sul Tavolo” pertinente per ridurre o annullare il danno della Caccia.
- 2) Dopo, il giocatore dei Popoli Liberi può usare l'abilità speciale della Guida. Se dopo queste azioni il Danno della Caccia è ancora pari o superiore a 1, il giocatore dei Popoli Liberi può decidere di ridurlo **subendo una perdita** (vedi a seguire), cioè sacrificando un Compagno (perdendo un Compagno a causa dei pericoli in cui la Compagnia si imbatte, o per un combattimento tra la Compagnia e i Servi dell'Ombra).
- 3) Qualsiasi rimanente Danno della Caccia deve essere inflitto **utilizzando l'Anello** (vedi a seguire), il che aumenterà la Corruzione dei Portatori dell'Anello.
- 4) Se la Caccia rivela la Compagnia, la Compagnia è Rivelata (alcune volte, rivelare la Compagnia può costringere a pescare un'ulteriore tessera, vedi *Effetti della Caccia quando si Dichiarano o si Rivela la Compagnia*).

Nota: se in un qualsiasi momento durante la risoluzione della Caccia viene nominata una nuova Guida (per esempio, ciò accade quando ricorrete all'abilità di Guida di Meriadoc/Peregrino oppure nel caso in cui la Guida sia stata eliminata), potete usare immediatamente l'abilità della nuova Guida (se possibile).

Subire una Perdita

Se il giocatore dei Popoli Liberi **subisce una perdita**, deve eliminare un Compagno.

Il giocatore dei Popoli Liberi può decidere se perdere la Guida oppure un altro Compagno scelto casualmente (diverso dai Portatori dell'Anello). Se il giocatore dei Popoli Liberi decide di subire una perdita, il giocatore dell'Ombra sceglie casualmente un Segnalino Compagno (posto a faccia in giù) dal Riquadro della Compagnia. Il Compagno così pescato viene definitivamente eliminato dal gioco.

TENERE TRACCIA DELLA CORRUZIONE



Segnalino Corruzione



La posizione del Segnalino Corruzione sul Cammino della Compagnia serve a prendere nota della Corruzione dei Portatori dell'Anello.

Se il Danno della Caccia è **superiore** al Livello del Compagno eliminato (sia esso alla Guida o meno), qualsiasi danno in eccesso deve essere subito dai Portatori dell'Anello sotto forma di punti Corruzione (vedi a seguire).

Se il Danno della Caccia è **inferiore** al Livello del Compagno, questo è comunque eliminato (non è possibile “ferire” i Compagni).

Usare l'Anello

Quando il giocatore dei Popoli Liberi usa l'Anello, fa avanzare il Segnalino Corruzione sul Cammino della Compagnia di un numero di spazi pari al Danno della Caccia.

Esempio: durante il quarto round di gioco, i Portatori dell'Anello si trovano nella regione Via dei Goblin e il giocatore dei Popoli Liberi sposta il Segnalino Avanzamento della Compagnia dallo spazio “1” allo spazio “2” del Cammino della Compagnia.

Ci sono 3 Dadi dell'Ombra nel Riquadro della Caccia e 1 Dado dei Popoli Liberi, poiché questa è la seconda volta che la Compagnia si è mossa nel turno.

Il giocatore dell'Ombra tira 3 Dadi da Combattimento: deve ottenere almeno un “5” o un “6” per riuscire nella Caccia. Ottiene un “2”, un “5” e un “6”: un totale di due successi (il giocatore dell'Ombra ha bisogno di un solo successo per riuscire nella Caccia). Poi pesca a caso 1 tessera dalla Riserva della Caccia: un “3” e nessuna icona Rivelazione. Ora bisogna risolvere il Danno della Caccia.

Non ci sono carte o abilità dei Personaggi che possono essere usate, e il giocatore dei Popoli Liberi decide di subire una perdita. Grampasso sta guidando la Compagnia; il giocatore non vuole che muoia la sua Guida, così decide di far pescare un Personaggio a caso. Tutti i Segnalini Compagno vengono mischiati e uno fra loro viene scelto: Gimli. Il valoroso nano muore in battaglia contro i Servi dell'Ombra. Poiché Gimli è di Livello 2, e il Danno della Caccia è pari a 3, il punto di Danno della Caccia rimasto si aggiunge ai punti Corruzione dei Portatori dell'Anello.

Si come la tessera non riporta un'icona Rivelazione, il Segnalino Avanzamento della Compagnia mostra ancora il lato Nascondito.

L'UNICO ANELLO E IL VIAGGIO VERSO MONTE FATO

Sebbene cerchi disperatamente l'Unico Anello, l'Oscuro Signore non può neanche lontanamente immaginare che qualcuno sia in viaggio per riportare il Tesoro a Mordor. Di conseguenza, per ritrovarlo non scruterà le terre entro i confini del suo Regno.

In *La Guerra dell'Anello* ciò che accadrà dal momento in cui l'Unico Anello valica i confini di Mordor è in buona parte fuori dal controllo dei giocatori. La vera lotta è ora tra la Volontà dell'Anello, che cerca di tornare dal suo Padrone, e la determinazione dei Portatori dell'Anello nel perseguire il loro scopo fino alla fine.

IL FARDELLO DELL'ANELLO

La lotta fisica, mentale e morale dei Portatori dell'Anello è rappresentata dalla **Corruzione**.

La Corruzione è aggiunta ai Portatori dell'Anello ogni volta che l'Anello viene usato per contrastare gli effetti di una Caccia riuscita o per effetto di alcune Carte Evento.

La Corruzione è rimossa dai Portatori dell'Anello facendoli riposare in una Cittadella o Fortezza amica o per mezzo di alcune abilità speciali o Carte Evento.

Ogni volta che della Corruzione è aggiunta o rimossa, il giocatore dei Popoli Liberi deve aggiornare la posizione del Segnalino Corruzione sul Cammino della Compagnia.

Non appena il Segnalino Corruzione raggiunge i 12 punti Corruzione sul Cammino della Compagnia, il giocatore dei Popoli Liberi perde immediatamente la partita.

LA COMPAGNIA A MORDOR

A Mordor, il potere dell'Oscurò Signore è ovunque, e il fardello dell'Anello è ad ogni passo sempre più pesante. Il **Cammino di Mordor** è l'ultima parte della cerca per la distruzione dell'Unico Anello.

Il cammino è rappresentato da dei cerchi sovrainpressi sulla mappa nella regione del **Gorgoroth**. Questi cerchi non fanno effettivamente parte della regione, e la Compagnia non si considera essere presente nella regione di Gorgoroth, o in qualsiasi altra regione, quando si trova sul Cammino di Mordor.

Se la Compagnia è a **Minas Morgul** o nel **Morannon** durante la Fase della Compagnia, il giocatore dei Popoli Liberi può decidere di entrare a Mordor. In questo caso, seguite immediatamente i seguenti passaggi (dopo aver completamente risolto, se necessario, la dichiarazione della posizione della Compagnia):

- 1) Piazzate la miniature dei Portatori dell'Anello sul primo spazio del Cammino di Mordor (indicato col numero Elfico "0"). Da questo momento in poi, la Compagnia risulta "sul Cammino di Mordor". Il Segnalino Avanzamento della Compagnia non avanzerà più sul Cammino della Compagnia, ma sarà ancora utile per indicare lo stato della Compagnia (Nascosta o Rivelata).
- 2) Create una nuova Riserva della Caccia mischiando tutte le tessere con l'Occhio, precedentemente messe da parte, assieme alle tessere rimaste nella Riserva della Caccia e a tutte le Tessere Speciali messe in gioco dalle Carte Evento. Nella nuova Riserva non rimettete alcuna tessera con l'Occhio che sia stata precedentemente rimossa dal gioco.

Regole Speciali

Le seguenti regole speciali sono applicate quando la Compagnia è sul Cammino di Mordor:

- I Compagni nella Compagnia non possono mai essere separati, né utilizzando un Dado Azione, né per effetto di un'abilità speciale o di una Carta Evento. Qualsiasi azione che normalmente separerebbe un Compagno, lo rimuove invece dal gioco.

- Quando il giocatore dei Popoli Liberi cerca di muovere la Compagnia durante la Fase di Risoluzione delle Azioni, non tirate i Dadi per la Caccia. Pescate, invece, automaticamente una tessera dalla Riserva della Caccia. Gli effetti di questa tessera si applicano normalmente, come per una Caccia riuscita, ma vanno osservate le seguenti eccezioni:
 - Se la tessera pescata mostra un **Occhio**, il Danno della Caccia è pari al numero di dadi nel Riquadro della Caccia (inclusi i dadi dei Popoli Liberi usati precedentemente per muovere la Compagnia durante il turno in corso).
 - Normalmente, la Compagnia avanza di 1 solo spazio quando si muove sul Cammino di Mordor. Se una tessera mostra l'icona **Stop**, la Compagnia rimane sullo spazio in cui si trova e non procede.
- Alla Compagnia è richiesto di essere *Nascosta* per avanzare sul Cammino di Mordor. Se la Compagnia viene *Rivelata*, il giocatore dei Popoli Liberi deve, come di norma, usare un Dado Azione con risultato Personaggio per nascondere nuovamente la Compagnia.
- Se alla fine della Fase di Risoluzione delle Azioni il giocatore dei Popoli Liberi non ha cercato di muovere o di nascondere la Compagnia sul Cammino di Mordor durante quel turno, viene automaticamente aggiunto 1 punto Corruzione ai Portatori dell'Anello.
- Quando la Compagnia ha attraversato tutti e cinque i passi sul Cammino di Mordor, raggiunge la Voragine del Fato e il giocatore dei Popoli Liberi vince la partita (a meno che i Portatori dell'Anello non abbiano accumulato 12 o più punti Corruzione, vedi pag. 44).

IL CAMMINO DI MORDOR



- Il Cammino di Mordor non fa parte della regione del Gorgoroth.
- Quando la Compagnia entra a Mordor, la miniatura dei Portatori dell'Anello è posta sul primo cerchio del Cammino.
- Se la Compagnia arriva alla Voragine del Fato senza che i Portatori dell'Anello abbiano accumulato 12 o più punti Corruzione, il giocatore dei Popoli Liberi vince la partita.

CAPITOLO X: VITTORIA

Ci sono quattro diversi modi per vincere la partita. Due Condizioni di Vittoria possono essere soddisfatte in un qualsiasi momento di un turno (vedi *Condizioni di Vittoria Basate sull'Anello*, a seguire), mentre le altre due possono essere verificate solo alla Fase 6 del turno, ovvero durante il **Controllo Vittoria** (vedi *Condizioni di Vittoria Militari*).

Il giocatore che ne completa almeno una, vince.

Notate che nell'eventualità in cui, nel medesimo turno, si verificano due o più Condizioni di Vittoria, quelle denotate dal numero inferiore hanno la precedenza rispetto a quelle dal numero maggiore.

CONDIZIONI DI VITTORIA BASATE SULL'ANELLO

Il più importante obiettivo per Sauron è reclamare l'Unico Anello, mentre quello dei Popoli Liberi è distruggerlo.

Per questa ragione, se uno o l'altro dei seguenti eventi si verifica **in qualsiasi momento di un turno**, il gioco termina immediatamente, **senza dover aspettare la Fase di Controllo Vittoria**:

- 1) **Corruzione dei Portatori dell'Anello**; se i Portatori dell'Anello hanno 12 o più punti Corruzione, hanno fallito la loro missione. Sauron si impossessa dell'Anello e il giocatore dell'Ombra vince la partita.
- 2) **Distruzione dell'Anello**; se la miniatura dei Portatori dell'Anello arriva allo spazio "Voragine del Fato" sul Cammino di Mordor con meno di 12 punti Corruzione, l'Anello è distrutto. Sauron è definitivamente annientato e il giocatore dei Popoli Liberi vince la partita.

CONDIZIONI DI VITTORIA MILITARE

Ne *Il Signore degli Anelli*, se Sauron fosse riuscito a distruggere le Nazioni dei Popoli Liberi, per questi ultimi nemmeno la distruzione dell'Anello avrebbe potuto dirsi una vittoria.

Allo stesso modo, se i Popoli Liberi avessero potuto competere militarmente con l'Oscuro Signore, il Nemico avrebbe dovuto concentrarsi maggiormente sulle armate di Nani, Uomini ed Elfi, e sarebbe stato molto più semplice per i Portatori dell'Anello raggiungere Monte Fato.

Se alla fine di un turno di gioco si verifica una o l'altra delle seguenti Condizioni di Vittoria, il gioco termina con una Vittoria Militare:

I PUNTI VITTORIA



Il simbolo **f** su una Cittadella ricorda che il controllo di quella regione garantisce 1 Punto Vittoria all'avversario



Il simbolo **ff** su una Fortezza ricorda che il controllo di quella regione garantisce 2 Punti Vittoria all'avversario

- 3) **L'Ombra conquista la Terra di Mezzo**: se il giocatore dell'Ombra controlla un totale di Insedimenti dei Popoli Liberi dal valore pari o superiore a 10 Punti Vittoria, vince.
- 4) **Sauron è scacciato dalla Terra di Mezzo**: se il giocatore dei Popoli Liberi controlla un totale di Insedimenti dell'Ombra dal valore pari o superiore a 4 Punti Vittoria, vince.

Le Condizioni di Vittoria Militare si basano sul **controllo** degli Insedimenti.

Ai fini di decretare una Vittoria Militare, un giocatore controlla un Insedimento nemico quando ha posizionato un suo Segnalino Controllo Insedimento su di esso.

Ogni Cittadella nemica che il giocatore controlla vale 1 Punto Vittoria, mentre ogni Fortezza nemica controllata vale 2 Punti Vittoria.

I giocatori usano i propri Segnalini Punti Vittoria e la propria Traccia dei Punti Vittoria per annotare il valore in Punti Vittoria delle rispettive conquiste.

Segnalini Punti Vittoria



Segnalino Punti Vittoria dei Popoli Liberi



Segnalino Punti Vittoria dell'Ombra

CAPITOLO XI: REGOLE PER PIÙ GIOCATORI

In una partita a 3 o 4 giocatori ogni partecipante rappresenta una delle forze politiche più importanti ne *Il Signore degli Anelli*, controlla alcune Nazioni e governa le mosse di determinati Personaggi.

PARTITA A 4 GIOCATORI

In una partita a quattro giocatori, i ruoli vengono divisi nel modo seguente:

Popoli Liberi:

- Giocatore 1: **Gondor** (controlla anche gli Elfi)
- Giocatore 2: **Rohan** (controlla anche Il Nord e i Nani)

Ombra:

- Giocatore 1: **Il Re Stregone** (la Nazione di Sauron)
- Giocatore 2: **Saruman e gli Alleati di Sauron** (Isengard e le Nazioni dei Sudroni e degli Esterling)

Si seguono le normali regole del gioco, con le seguenti eccezioni:

All'inizio della partita, i giocatori di Gondor e del Re Stregone prendono i segnalini "Giocatore Principale".

All'inizio di ogni turno (*escluso il primo*), il Giocatore Principale di ogni squadra passa il segnalino "Giocatore Principale" al suo compagno di squadra.

PESCA DEGLI EVENTI

Al turno 1, ogni giocatore pesca 1 carta da ciascuno dei rispettivi Mazzi Evento.

Nei turni successivi, ogni giocatore pesca 1 carta da un Mazzo Evento a sua scelta.

Dopo aver pescato e scartato le carte in eccesso, i giocatori di una squadra possono scambiarsi 1 delle loro carte.

Non possono mostrarle o discutere su di esse. Possono solo chiedersi reciprocamente se sono interessati a fare uno scambio; ma questo avviene solo se entrambi sono d'accordo.

In una partita a quattro giocatori, un giocatore non può avere più di 4 carte in mano (invece di 6 come di norma).

FASE DELLA COMPAGNIA

Il Giocatore Principale dei Popoli Liberi decide se dichiarare o meno la Compagnia e chi ne sia alla Guida.

PREPARAZIONE DELLA CACCIA E TIRO AZIONE

Il Giocatore Principale della squadra dell'Ombra decide quanti Dadi Azione piazzare nel Riquadro della Caccia.

Il Giocatore Principale di ogni schieramento tira i Dadi Azione.

RISOLUZIONE DELLE AZIONI

Inizia la squadra dei Popoli Liberi.

Il Giocatore non Principale dei Popoli Liberi sceglie un Dado Azione e lo usa per una delle Nazioni che controlla o per qualsiasi azione che riguardi la Compagnia o un singolo Compagno (come muovere o nascondere la Compagnia o muovere i Compagni sulla mappa).

Allo stesso modo, il Giocatore non Principale dell'Ombra usufruisce di un Dado Azione, seguito dal Giocatore Principale dei Popoli Liberi e, per ultimo, dal Giocatore Principale della squadra dell'Ombra.

Si ripete questa procedura fino a quando entrambe le squadre non abbiano usato tutti i loro Dadi Azione.

Se un giocatore decide di passare un'azione, può comunque effettuare l'azione del suo turno successivo, ovviamente dopo che la squadra avversaria abbia compiuto le proprie azioni.

RESTRIZIONI ALLE AZIONI

Ogni giocatore controlla solo certe Nazioni e per reclutare, muovere o combattere con Eserciti delle Nazioni che controlla può usare solo le Carte Evento e i Dadi Azione della sua mano. Solo il giocatore che controlla una Nazione può spostare il suo Segnalino Politico, con l'eccezione di quando viene usata l'abilità speciale di un Personaggio.

Per ulteriori chiarimenti sulle regioni ospitanti unità di Nazioni controllate da entrambi i giocatori di una squadra, vedi *Eserciti Misti* nella pagina seguente.

RIASSUNTO

I Popoli Liberi

- Il giocatore di Gondor controlla le Nazioni di Gondor e degli Elfi.
- Il giocatore di Rohan controlla Rohan, il Nord, e la Nazione dei Nani.
- Entrambi i giocatori possono muovere o nascondere la Compagnia.
- Entrambi i giocatori possono muovere o separare i Compagni.
- Gli effetti della Caccia sulla Compagnia sono decisi ed applicati dal Giocatore Principale.

L'Ombra

- Il giocatore del Re Stregone controlla la Nazione di Sauron, il Re Stregone, e la Bocca di Sauron.
- Il giocatore di Saruman e degli Alleati di Sauron controlla le Nazioni di Saruman e dei Sudroni e Esterling, nonché Saruman stesso.
- Entrambi i giocatori possono dare la Caccia alla Compagnia.
- Entrambi i giocatori possono muovere i Nazgûl, ma solo il giocatore del Re Stregone può reclutare nuovi Nazgûl.
- Il numero di Dadi Azione piazzati nel Riquadro della Caccia prima del tiro dei Dadi Azione è deciso dal Giocatore Principale.

ESERCITI MISTI

Se, dopo un'azione, delle unità o Comandanti controllati da giocatori diversi si trovano in una stessa regione, essi possono rimanere in 2 Eserciti o convergere in un **Esercito Misto**.

Se gli Eserciti restano separati, ogni giocatore mantiene il controllo sulle proprie unità e sui propri Comandanti. Se il numero totale di unità dei due Eserciti eccede il limite di ammassamento, i giocatori devono togliere 1 unità ciascuno, uno per volta, a partire dal Giocatore non Principale, fin quando i due Eserciti non rientrano nel limite.

Le truppe di due giocatori possono formare un Esercito Misto solo se entrambi i giocatori sono d'accordo, ma esse **devono** convergere in un Esercito Misto se la regione è attaccata.

Il giocatore col più alto numero di sue unità nella regione controlla l'Esercito Misto appena formato. In caso di pareggio, lo controlla il giocatore con il più alto numero di unità Elite. Se sussiste parità, l'attuale Giocatore Principale controlla l'Esercito.

Solo il giocatore che controlla un Esercito Misto può usare azioni per muoverlo o farlo attaccare. Se la composizione delle sue unità cambia, il suo controllo può essere passato all'altro giocatore.

Un giocatore può riguadagnare il controllo sulle proprie unità facenti parti di un Esercito Misto usando un'azione per muovere tali unità fuori dalla regione che ospita tale Esercito.

Un Esercito Misto è sempre soggetto alle restrizioni politiche di una qualsiasi Nazione non belligerante che faccia parte di un Esercito Misto (come l'impossibilità di attraversare i confini).

EVENTI

Le Carte Evento possono essere usate da un giocatore solo se gli effetti di queste si applicano alle Nazioni o ai Personaggi che controlla.

L'icona nell'angolo inferiore destro della porzione Evento di una carta indica quale giocatore può usare quella carta.

Le carte che non presentano alcuna icona possono essere usate da qualsiasi giocatore.

Icone dei Giocatori



**Giocatore
di Gondor**



**Giocatore
di Rohan**



**Giocatore
del Re
Stregone**



**Giocatore di
Saruman e
degli Alleati
di Sauron**

UNITÀ ELITE DI SUDRONI E DI ESTERLING

In una partita a più giocatori e quando Saruman è in gioco, ogni unità Elite dei Sudroni e Esterling, così come ogni unità Elite di Isengard, è considerata come un Comandante e al contempo un'unità dell'Esercito, sia ai fini del movimento che del combattimento.

PARTITA A 3 GIOCATORI

Una partita a tre giocatori usa le stesse regole di una partita a quattro giocatori, ma c'è un solo giocatore dei Popoli Liberi, che gioca esattamente come si fa in una classica partita a due giocatori. Vanno osservate le seguenti eccezioni:

- Il giocatore dei Popoli Liberi non può usare 2 azioni consecutive per la stessa Nazione (ad esempio, non può prima reclutare e poi muovere truppe di Gondor). Può usare 2 azioni consecutive sugli Eserciti misti, ma non può farlo per uno stesso Esercito (cioè, può muovere un Esercito di Gondor e poi uno Misto di Gondor/Rohan, ma non può usare 2 volte un'azione sullo stesso Esercito di Gondor o Rohan).

CONDIZIONI DI VITTORIA

Le Condizioni di Vittoria per ciascuna squadra sono le stesse di una partita classica. Il vincitore individuale di una singola squadra viene invece decretato in questo modo:

- Se la squadra dell'Ombra vince, contate i Punti Vittoria delle Fortezze e delle Cittadelle catturate dalle Nazioni di ciascun giocatore dell'Ombra e sottraete il valore in Punti Vittoria di Fortezze e Cittadelle che hanno perso. Il giocatore col punteggio più alto, vince.
- Se la squadra dei Popoli Liberi vince, il giocatore che ha perso meno Punti Vittoria a causa di Fortezze e Cittadelle conquistate dall'Ombra, vince.

Un gioco di ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI e FRANCESCO NEPITELLO

LA GUERRA DELL'ANELLO™

basato su "Il Signore degli Anelli" di J.R.R. Tolkien

Seconda Edizione

Autori ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI e FRANCESCO NEPITELLO

Illustrazioni JOHN HOWE

Grafica e Direzione Artistica FABIO MAIORANA

Miniature BOB NAISMITH

Ideazione delle Miniature JOHN HOWE e MATTEO MACCHI

Foto CHRISTOPH CIANCI

Produzione ROBERTO DI MEGLIO e FABRIZIO ROLLA

EDIZIONE ITALIANA

Traduzione RED GLOVE (JACOPO BIZZOTTO)

Impaginazione RED GLOVE (MICHELE FAIMAN)

Revisione LEONARDO RINA e FABRIZIO ROLLA

Tester: Doug Adams, Kristofer Bengtsson, Kevin Chapman, Derek Coon, Andy Daghish, Caleb Diffell, Ugo Di Meglio, David Fristrom, Sergio Guerri, Kris Hall, Michael Hall, Mike Helba, Steve Hope, Christian Hrdlicka, Sean McCarthy, Marco Molin, Don Moody, Paolo Morescalchi, Steve Owen, Christian Petersen, Dan Raspler, Alex Rockwell, Steve Sanders, Douglas Silfen, Matthias Staber, Marcello Taglioli, Renaud Verlaque.

Tester della Seconda Edizione: Amado Angulo, Melanie Chapman, David Fortner, Tom Hanks, Peter Majek, David Morse, Luigi Pioto, Andrew Poulter, Craig Rose, Ralf Schemmann, Glenn 'Magic Geek' Shanley, Alija Villa, Wes Wagner, Kevin Warrender, Kevin Wojtaszczyk, Chris Young.

Un Ringraziamento Speciale a Kristofer Bengtsson, Kevin Chapman e Andrew Poulter, per il loro continuo apporto chiarificatorio sulle regole del gioco da tavolo *War of the Ring* nonché per le loro preziose osservazioni, incorporate in questa nuova edizione.

Un Gioco Creato, Pubblicato e Distribuito nel Mondo da **ARES GAMES SRL**



Via dei Metalmeccanici 16,
55041, Capezzano Pianore (LU), Italia
www.aresgames.eu

Edizione Italiana Pubblicata e Distribuita da **DEVIR ITALIA SRL**.



Devir Italia Srl
Piazza Petrucci, 8
55041 Camaione (LU)
www.devir.it
devir.italia@devir.com

www.devir.com



Middle-earth, The Hobbit, The Lord of the Rings, The War of the Ring, and the characters, items, events and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises and are used under license by Sophisticated Games Ltd and their respective licensees. War of the Ring Boardgame ©2012, 2022 Ares Games Srl. ©2012, 2022 Sophisticated Games Ltd. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite. Rischio di soffocamento. Conservate le presenti avvertenze ad uso futuro. Made in China.