

LORD OF THE RINGS BATTLEFIELDS

Traduzione by Maurizio Rea

Contenuto:

3 plance campi di battaglia a doppia faccia, 5 gettoni Compagnia, 30 gettoni Nemici, 20 tessere Azione, 6 carte Avventura, 3 carte Gandalf e questo regolamento. L'espansione campi di battaglia per il gioco da tavolo il signore degli anelli offre le seguenti nuove caratteristiche:

- 3 plance di campi di battaglia a doppia faccia sono aggiunti al gioco, fornendo complessivamente 6 campi di battaglia che corrispondono alle 6 plance Scenario del gioco base Il Signore Degli Anelli e dell'espansione Amici & Nemici. Oltre che guidare la Compagnia attraverso ogni scenario, i giocatori dovranno anche ostacolare l'avanzata dei nemici sui campi di battaglia.

- Le nuove tessere Azione inducono i nuovi gettoni Nemici (che variano da scenario a scenario) ad attivarsi e ad avanzare sulle plance campi di battaglia. I giocatori devono usare i nuovi gettoni Compagnia - rappresentano Aragorn, Boromir, Gimli, Legolas e Gandalf - per combattere questi nemici.

- 6 carte avventura e 3 carte Gandalf si aggiungono al gioco, fornente aiuto supplementare alla Compagnia.

Le plance di battaglia

Ciascuna delle 6 plance campo di battaglia in questa espansione corrisponde ad uno specifico Scenario del gioco, come elencato qui sotto.

(vedi istruzioni originali)

L'icona nell'angolo in alto a sinistra di ciascuna plancia campo di battaglia si abbina con l'icona sulla parte posteriore dei 5 gettoni Nemici da usare per quella plancia campo di battaglia (vedi disposizione iniziale).

Se non stai giocando con l'espansione Amici & Nemici, non usare le plance campo di battaglia abbinate a Weathertop o Amon Hen o i loro corrispondenti gettoni Nemici.

Disposizione iniziale

Usa la stessa disposizione iniziale per ogni plancia Scenario come per il gioco da tavolo originale. In più, fai quanto segue:

1. Aggiungi le nuove carte Avventura e le nuove carte Gandalf alle carte esistenti. A Rivendell ed a Lothlórien, distribuisci tutte e 15 le carte, cominciando dal Portatore dell'Anello. Con due giocatori riponi 4 carte nella scatola del gioco senza rivelarle, quindi distribuisci le carte restanti.
2. Disponi i gettoni Nemici in 6 pile, di modo che i gettoni in ogni pila abbiano lo stesso simbolo nella parte posteriore.
3. Disponi la corrispondente plancia campo di battaglia (vedi a sinistra) vicino alla plancia Scenario.
4. Prendi la pila di 5 gettoni Nemici la cui icona (vedi a sinistra) corrisponde alla corrente plancia campo di battaglia e disponili scoperti vicino alla plancia campo di battaglia.
5. Disponi scoperti i 5 gettoni Compagnia vicino alla plancia campo di battaglia.
6. Mischia le tessere Azione e disponile sopra la plancia Scenario: disponi le tessere Azione coperte vicino ad ogni spazio sulla linea principale di attività tranne che nello spazio iniziale; disponi le tessere Azione coperte vicino ai primi cinque Eventi; e disponi tutte le restanti tessere Azione coperte in una pila vicino all'ultimo Evento.

TESSERE AZIONE

Raccolta delle tessere Azione

Il gioco procede come nel gioco da tavolo originale. Quando avanzi il segnalino degli eventi o il segnalino sulla linea principale attività al tuo turno, raccogli le tessere Azione su cui passa e su cui si ferma il segnalino e disponetele coperte davanti te. Importante: Non raccogliere le tessere Azione su cui passi sopra o ti fermi col segnalino in conseguenza dell'utilizzo dell'Anello.

Risolvere le Tessere Azione

Alla conclusione del tuo turno, dopo la risoluzione delle tessere eventi scoperte e tutte le carte giocate sono messe scoperte nei rispettivi mazzi di scarto, devi risolvere le tessere Azione. Scopri la prima tessera Azione. A meno che sei fortunato ad avere la tessera vuota, essa mostrerà una o più spade colorate. Nell'ordine delle spade colorate, dall'alto in basso, attiva i corrispondenti gettoni Nemici dello stesso colore, come descritto sotto. Scarta poi la tessera Azione coperta, quindi scopri quella seguente e procedi allo stesso modo fino a che non

risolvi tutte le tessere Azione raccolte durante il tuo turno. Il Portatore dell'Anello non può mettere l'anello mentre risolve le tessere Azione. Importante: Una volta che un nemico è sconfitto (vedi pag. 6), è rimosso dal gioco e non può più essere attivato dalle tessere Azione.

ATTIVAZIONE NEMICI

Quando un nemico è attivato con le tessere Azione, fai quanto segue:

- Se il gettone Nemico non è già sulla plancia campo di battaglia, ponilo sullo spazio numerato d'entrata indicato sulla tessera Azione. Ogni spazio sulla plancia campo di battaglia può contenere soltanto un nemico. Se lo spazio d'entrata indicato è occupato da un altro nemico, usa lo spazio dell'entrata numerato vuoto seguente, continuando con lo spazio 1 fino allo spazio d'entrata 4. Se tutti e quattro gli spazi sono occupati da altri gettoni Nemici, il nuovo nemico non è attivato.
- Se il nemico è già sul campo di battaglia, avanza lungo la freccia rossa allo spazio seguente a meno che quello spazio sia bloccato. Uno spazio è bloccato se è occupato da un altro nemico o da certi gettoni Compagnia. Se un gettone Compagnia blocca o meno uno spazio dipende dall'abilità speciale del personaggio della Compagnia (vedi la pagina 6) e dal fatto che il gettone Nemico sia o meno potenziato.
- Se lo spazio all'estremità della freccia rossa è bloccato, il nemico proverà ad avanzare lungo la freccia bianca.
- Se anche lo spazio all'estremità della freccia bianca è bloccato, il nemico non avanza.

Nemici potenziati

Se un gettone Nemico attivato porta l'icona di potenziamento (simbolo un fulmine) , o se un gettone Nemico è attivato da una tessera Azione che porta l'icona di potenziamento, il gettone Nemico diviene potenziato. I nemici potenziati possono entrare negli spazi occupati dai gettoni Compagnia (tranne Aragorn). Per sapere come esattamente interagiscono i gettoni Nemici potenziati con i gettoni Compagnia fai riferimento alla pagina 6.

Se un gettone Nemico già con l'icona di potenziamento è attivato da una tessera Azione con l'icona di potenziamento, è già potenziato quindi l'effetto non si cumula.

I DANNI CAUSATI DALL'AVANZATA DEI NEMICI

Quando un nemico avanza sulla plancia campo di battaglia durante il tuo turno, subisci il danno indicato in ogni spazio su cui il nemico passa sopra o si arresta. Se il danno è circondato dall'anello, il Portatore dell'Anello ne soffrirà le conseguenze al tuo posto:

- (cerchio nero) muovi il tuo Hobbit un passo in avanti sul percorso della corruzione.
- (2 rettangoli) Poni due carte in tuo possesso scoperte sopra al mucchio degli scarto. (invece nell'Espansione Amici & Nemici, appaiono 2 nemici.) Se non possiedi le carte richieste, devi scartare tutti le tue carte e sei eliminato dal gioco.
- (occhio piccolo) Sauron avanza un passo verso gli Hobbits sul percorso della corruzione.
- (occhio grande) L'anello è mio! – Sauron prende l'anello ed il gioco è finito. Puoi ancora giocare le carte avventura e spendere gli scudi per chiamare Gandalf prima di muovere un nemico in questo spazio. L'unico campo di battaglia che presenta questa icona nello spazio centrale è la Plancia del Nero Cannello.
- (quadrato nero) Tira il dado e subiscine le conseguenze.
- (scudo con una x) Perdi tutti i tuoi scudi.
- (una spada) Prendi una tessera Azione coperta dall'ultimo evento, se ancora disponibile e ponila coperta davanti a te.
- (triangolo con un 2) Sposta il segnalino sull'attività principale all'indietro di due spazi, se possibile.

Quando il segnalino sulla linea principale attività è spostato indietro, i giocatori non incontrano ancora tali spazi (cioè, non raccolgono i relativi benefici o subiscono i danni degli spazi in cui il segnalino è arretrato). Tuttavia, dopo che il segnalino è mosso indietro, è possibile che quando il segnalino verrà spostato ancora in avanti, i giocatori incontrino uno spazio già incontrato. Se questo accade, i giocatori risolvono normalmente gli spazi, ricevendo le indennità, subendo le penalità e raccogliendo le tessere Azione come al solito. Tuttavia, nota che il numero di gettoni "anello,, che i giocatori possono avere in un dato

momento è limitato dalle componenti fornite dentro il gioco originale. Se tutti gettoni “anello,, sono posseduti dai giocatori e il segnalino è spostato in uno spazio che permetterebbe di raccogliarli, non possono essere raccolti in quel momento.

Danno doppio (due stelle)

Alcuni gettoni Nemici contengono l'icona danno doppio, indicante che si infliggono due volte i danni indicati nello spazio sulla Plancia campo di battaglia.

L'icona di sparizione (cerchio con una x)

Alcuni degli spazi sulla plancia mostrano l'icona di sparizione. Se una nemico muove nello spazio con un'icona di sparizione, infligge il danno indicato dalle altre icone in quello spazio e viene rimosso dalla plancia. Tuttavia, i giocatori non ricevono le ricompense per la sconfitta del Nemico.

Gettoni Compagnia

In qualunque momento durante il tuo turno, specialmente dopo avere girato una tessera Azione e prima dell'attivazione del gettone Nemico, puoi scartare le carte con il numero richiesto dei simboli stella o di combattimento per disporre un gettone Compagnia sulla plancia campo di battaglia. Un gettone Compagnia non può essere disposto sopra ad uno spazio già occupato da un gettone Nemico o da un altro gettone Compagnia. Un gettone Compagnia non può essere messo sopra alcuni ombreggiati in grigio. Soltanto il giocatore attivo può scartare le carte per posizionare i gettoni Compagnia. Il numero di simboli che devono essere scartati per disporre un particolare gettone Compagnia è indicato sul gettone stesso. Durante ciascun Scenario, ogni gettone Compagnia può essere posto soltanto una volta sulla plancia campo di battaglia. Se un gettone Compagnia è scartata, mettilo coperto vicino alla plancia campo di battaglia. Ogni gettone Compagnia coperto non può essere riutilizzato durante il corrente Scenario.

All'inizio di ogni Scenario, rigira ogni gettone Compagnia coperto.

Nuova turno opzionale: posiziona un gettone Compagnia

Se scegli di non giocare le carte nel tuo turno, le regole originali del gioco da tavolo ti consentono di prendere due carte Hobbit o spostare un passo indietro il tuo Hobbit sul percorso della corruzione. Ora hai un'opzione supplementare: puoi

scegliere qualunque gettone Compagnia scoperto e disporlo sulla plancia campo di battaglia secondo le normali regole di posizionamento.

Speciali abilità della Compagnia

Ogni gettone Compagnia ha un'abilità speciale, elencata qui sotto:

Gandalf non blocca il gettone Nemico. Quando un gettone Nemico muove verso lo spazio di Gandalf, il nemico è sconfitto e Gandalf è scartato coperto.

Aragorn blocca lo spazio su cui si trova, persino se il gettone Nemico è potenziato.

Legolas blocca lo spazio su cui si trova a gettoni Nemici normali. Quando un gettone Nemico potenziato si muove su Legolas, Legolas è scartato coperto, ma il nemico non infligge il danno indicato sullo spazio.

Gimli blocca lo spazio su cui si trova a gettoni Nemici normali. Quando un gettone Nemico potenziato si muove su Gimli, Gimli è scartato coperto, ma il nemico non infligge il danno indicato sullo spazio.

Boromir non blocca lo spazio su cui si trova. Quando un gettone nemico si muove verso Boromir, Boromir è scartato coperto, ma il nemico non infliggere il danno indicato sullo spazio.

Sconfiggere i gettoni Nemici

Ci sono parecchi modi per sconfiggere un gettone nemico sulla plancia campo di battaglia:

- Quando un gettone Nemico occupa uno spazio quadrato sulla plancia campo di battaglia, il giocatore attivo può scartare due stelle per sconfiggere il nemico. Questi spazi sono denominati spazi di attacco.
- Il gettone Nemico avanza nello spazio occupato da Gandalf - come descritta nelle Abilità speciali di Gandalf.
- Qualsiasi gettone nemico sulla plancia campo di battaglia può essere sconfitto con la nuova carta di Gandalf "Assalto violento.,,

Quando un nemico è sconfitto, è rimosso dal gioco (ponendolo da parte o indietro nella scatola).

Ricompense per la sconfitta dei Nemici

Quando un nemico è sconfitto, il giocatore attivo immediatamente riceve la ricompensa indicata sul gettone Nemico:

- (cerchio) Avanza il tuo Hobbit un punto verso la luce lungo il percorso della corruzione, se possibile.
- (sagoma cavaliere) Scegli un qualunque gettone Compagnia inutilizzato e mettilo sulla plancia campo di battaglia.
- (occhio) Sauron sposta un punto lontano dagli Hobbits sul percorso della corruzione.
- (rettangolo col numero 1) Pesca il numero indicato di carte dal mucchio coperto.
- (scudo col numero 1) Prendi il numero indicato di scudi e ponili di fronte a te.
- (due mani con una x) Sconfiggi i due nemici più a sinistra.

Ricorda che quando un nemico avanza in uno spazio sulla plancia campo di battaglia con l'icona di sparizione, il nemico è scartato coperto; tuttavia, i giocatori non ricevono le ricompense indicate sul gettone Nemico.

Termine dello Scenario

Lo scenario termina quando un segnalino raggiunge l'ultimo spazio sulla linea principale di attività o sull'ultima casella evento, dopo la risoluzione di tutte le tessere Azione. Se durante la risoluzione delle tessere azione un nemico infligge il danno che sposta indietro il segnalino sulla linea principale di attività, allora lo Scenario non termina.

Alla fine di ogni Scenario, rimetti tutti i gettoni Nemico insieme col corrispondente Scenario nella scatola del gioco. Rintraccia il campo di battaglia corrispondente al nuovo Scenario, quindi metti i corrispondenti gettoni Nemici e tutti i gettoni Compagnia scoperti accanto alla nuova plancia.

Eliminazione del Giocatore

Se un giocatore è eliminato dal gioco mentre risolve una tessera Azione, la tessera corrente è scartata e ogni altra tessera Azione è trasferita al Portatore dell'Anello, che dovrà allora risolverle come giocatore attivo prima di riprendere il gioco normale.