

Ho scritto questa variante prima che fosse pubblicata l'espansione Sauron e non ho avuto occasione per fare molto playtesting e siccome ora possiedo Sauron, non credo che lo farò mai. Ma piuttosto che lasciar ammuffire questa variante nel mio computer, ho deciso di condividerla nel caso in cui qualcun altro sia interessato. La variante è pensata unicamente per il gioco originale senza nessuna espansione.

VARIANTE SAURON VIVENTE PER LORD OF THE RINGS

Cosa è:

Un giocatore reale invece di eventi casuali controlla in larga parte il lato Oscuro del gioco. Il Male vince se la Compagnia fallisce.

Di cosa avete bisogno:

4 segnalini neri simili ai segnalini bianchi del gioco. Figure di uomini neri a cavallo sarebbero perfette.

Preparazione:

Come al solito e/tranne . . .

Rimuovete 3 tessere "prossimo evento", quelle con solo la meridiana.

Rimuovete 1 tessera evento "anello".

Rimuovete la tessera "meridiana e tre carte".

(Queste tessere non sono usate con questa variante).

Scegliete un giocatore del Male e dategli sei carte.

Una volta preparato ogni scenario, mettete un segnalino nero alla sinistra del primo spazio di ogni linea di attività (alla sinistra del segnalino bianco che vi si trova). I segnalini neri iniziano sulle linee di attività e si spostano su esse.

Gioco:

Giocate normalmente. E, dopo OGNI turno di un giocatore della compagnia, il Male gioca fino a due carte. Queste carte possono essere di qualsiasi colore. Le carte del Male fanno muovere i segnalini neri sulle linee di attività nello stesso modo in cui si muovono i segnalini della compagnia nel gioco standard, tranne che il Male può spostare i propri segnalini avanti o indietro sulla linea.

Il Male può scartare invece di giocare carte, se vuole.

Se un segnalino nero si ferma su uno spazio di una carta feature e la carta corrispondente non è ancora stata presa, il Male la prende e la aggiunge a quelle già in suo possesso.

Se un segnalino nero si ferma su uno spazio dado nero, il Male sceglie un giocatore che tiri il dado nero. Quel giocatore deve sopportare le conseguenze del dado. Il Male può attivare ogni spazio dado nero una volta per tabellone. (Come al solito, i giocatori del bene attivano questi spazi fermandosi su di essi). Gli altri spazi non hanno effetti sul Male.

Dopo aver giocato, il Male riporta il numero delle sue carte a sei.

La Caccia:

Se alla fine del turno di un giocatore della COMPAGNIA, uno o più segnalini neri occupano lo stesso spazio su una linea di attività di un segnalino bianco, viene immediatamente giocato l'evento successivo. Così se il Male muove un segnalino nero sullo stesso spazio di un segnalino bianco, il successivo giocatore della compagnia dovrebbe tentare di muovere quel segnalino bianco o ne pagherà le conseguenze.

Altro:

Se un segnalino della compagnia completa una linea di attività, il Male non affligge più quella linea. La linea è fuori dal gioco. Se le tessere finiscono durante uno scenario, rimischiatele. L'Anello può essere usato per interrompere in qualsiasi momento il gioco del Male.

-Mike Mayer

mayer3@optonline.net

tradotto da Francesco Bilotti