

Il Signore degli Anelli

Regole Solitario

(Nota: Queste sono le regole originali modificate. Le modifiche sono in **rosso**. Le sezioni delle regole non modificate non sono descritte. Fate riferimento alle regole originali.)

Preparazione

Sistematate il tabellone Principale sul tavolo e **mettete Sauron sulla casella 15 della linea di Corruzione. (Per una partita più difficile, mettetelo sulla casella 12.)** Il tabellone Principale rimane sul tavolo e in uso per tutta la partita, mentre i tabelloni Scenario cambiano nel corso del gioco.

1. Mettete un segnalino su Bag End.
2. Unite il tabellone Scenario Moria al bordo in basso del tabellone Principale. I tabelloni Scenario sono attraversati uno dopo l'altro durante la partita (avrete bisogno del tabellone Scenario Tana di Shelob / Mordor solo in seguito).
- (3. La regola tre è stata rimossa. Sarà spiegato in seguito. Comunque avete bisogno di un segnalino bianco in meno nella versione solitario.)**
4. Mettete un segnalino sul primo spazio di ogni linea di Attività sul tabellone Scenario (in Moria ci sono solo le tre linee di Attività Viaggiare, Nascondersi e Combattere; nelle successive avventure c'è anche Amicizia, perciò all'inizio rimane fuori dal gioco un segnalino).
5. Prendete sei scudi (**tre per ogni valore 2 e 3**), mischiateli e metteteli a faccia coperta accanto ai tabelloni.
6. Mettete i rimanenti scudi, il dado e i gettoni Vita (Cuore, Sole e Anello) a faccia scoperta accanto ai tabelloni.
7. Mischiate le tessere Evento quadrate. Mettetele in un mazzo a faccia coperta accanto al tabellone Scenario.
8. Mischiate le carte Hobbit e mettetele in un mazzo a faccia coperta accanto ai tabelloni.
9. Ordinate le carte Caratteristica in corrispondenza delle posizioni corrispondenti sul tabellone Principale. Il numero di carte varia da posizione a posizione. **Poi, mischiate le carte Rivendell e Lothlorien e rimuovetene due a caso, rimettendole nella scatola. Queste due carte non saranno usate per il resto della partita.** Impilatele a faccia scoperta accanto alle posizioni del tabellone Principale.

10. Mettete le carte Gandalf a faccia scoperta, una accanto all'altra vicino ai tabelloni, affinché tutti i giocatori possano vederle.
11. Scegliete la vostra Compagnia iniziale tra le 5 carte hobbit. Potete scegliere un singolo hobbit, tutti e cinque, o una combinazione di hobbit. Mettete le restanti carte Personaggio nella scatola. Non saranno usate per il resto della partita.
12. Prendete le pedine Hobbit del colore corrispondente ai personaggi da voi scelti. Mettete i restanti hobbit sopra allo scenario Moria.
13. Mettete l'Anello Unico sulla casella 0 della linea di corruzione. Questo rappresenterà la corruzione totale dei vostri hobbit nella vostra compagnia, non la corruzione di ogni singolo hobbit.

Bag End

Il gioco inizia a Bag End, sul tabellone Principale, e le azioni indicate per Bag End hanno luogo qui.

Gandalf

Prendete le carte Hobbit e **prendetene sei per ogni hobbit della vostra compagnia iniziale.** Rimettete il mazzo a faccia coperta al suo posto. Le carte raffigurano quattro differenti attività.

Preparativi

La sezione Preparativi in Bag End è un'azione opzionale. **(Dato che la vostra intera compagnia è considerata il "Portatore dell'Anello", adattate ogni istruzione riferita al Portatore dell'Anello a voi, il giocatore.)** Se decidete di fare preparativi, tirate il dado. Dovete accettarne le conseguenze. **Pescate quindi quattro carte hobbit supplementari.**

Rivendell

Elrond

Prendete le 10 carte Caratteristica Rivendell e mischiatele. Scegliete otto tra queste carte e mettetete le restanti due nella scatola. Non saranno usate per il resto del gioco.

Consiglio

Scegliete un numero di carte uguale al numero dei vostri hobbit della compagnia iniziale e scartatele. Pescate poi lo stesso numero di carte dal mazzo delle carte hobbit.

Compagnia

Rivendell è il posto dove i personaggi formano la Compagnia e si imbarcano sulla missione per distruggere l'Anello. **Mettete una carta con un simbolo Amicizia (o un simbolo stella) nella mazzo degli scarti per ogni hobbit della compagnia iniziale. Potete scegliere di non scartare una carta con il simbolo Amicizia. Per ogni carta che non scartate, tirate il dado. Le abilità speciali degli hobbit non sono applicabili (in altre parole, l'abilità di Sam non può essere sfruttata).**

Giocare sui Tabelloni Scenario

Dopo Rivendell, avanzate il segnalino su Moria sul tabellone Principale. Moria è giocata su un tabellone Scenario.

Ogni Scenario ha linee di Attività per alcune o tutte e quattro le attività.

Inoltre, ci sono le caselle Evento sul lato sinistro del tabellone. All'inizio di ogni Scenario, mischiate le tessere Evento e disponetele in un mazzo a faccia coperta accanto al tabellone Scenario. Dovete rimischiare tutte le tessere Evento prima di ogni nuovo Scenario.

Mettete le carte Caratteristica appartenenti a questo Scenario accanto al tabellone Scenario (per Moria ce ne sono solo due).

Scegliete uno dei vostri hobbit come primo "hobbit attivo". Mettetelo sul cerchio sopra le caselle Evento. Quando giocate sul tabellone Principale non c'è un hobbit attivo.

3. Concludere il Turno

Dopo ogni turno (una volta girate le tessere Evento e svolte le azioni), **dovete** cambiare il vostro hobbit attivo con uno dei restanti hobbit (a meno che non abbiate scelto un solo hobbit come componente della compagnia). Un hobbit non può avere due turni di fila. Fate ciò semplicemente rimpiazzando il segnalino dell'hobbit attivo con il segnalino di un altro hobbit sullo stesso spazio occupato sulle caselle Evento del tabellone Scenario. Fatty non può mai essere usato come hobbit attivo. Completate il vostro turno normalmente.

Tessere Evento ed Eventi



L'Anello Unico avanza di una casella verso Sauron sulla linea di Corruzione.



Sauron avanza di una casella verso l'Anello Unico sulla linea di corruzione.
Non potete muovere l'Anello Unico come opzione.

Eventi

Il simbolo  significa che potete muovere l'Anello Unico di una casella verso la luce, se possibile.

Quando troverete l'istruzione **OGNI GIOCATORE**, **dovete seguirla per ognuno dei vostri hobbit.**

Il Potere dell'Anello Unico

Finché avete due o più hobbit nella vostra compagnia o 8 scudi e un gettone Vita Anello, potete usare l'Anello Unico in ogni momento durante un tabellone scenario. (Ciò non tiene conto della precedente regola di solo una volta per tabellone scenario.) Per usare l'Anello Unico, muovete prima l'Anello Unico di una casella verso Sauron sulla linea di Corruzione e poi:

- Scegliete un hobbit “corrotto dall'Anello Unico” e rimuovetelo dal gioco. L'hobbit attivo non può essere scelto. Rimuovete la carta Personaggio e la pedina dal gioco (a meno che quell'hobbit non sia Fatty, rimuovete solamente la carta dal gioco).

Oppure

- Scartate 8 scudi e un gettone Vita Anello per proteggere i vostri hobbit dagli effetti negativi dell'anello.

Infine, tirate il dado e se:

- Esce l'Occhio di Sauron, muovete Sauron di una casella verso l'Anello Unico sulla linea di corruzione. Tirate ancora il dado.
- Escono le due carte, scartate due carte. Tirate ancora il dado.

- Esce il lato vuoto. Questo rappresenta un tentativo fallito di usare l'Anello Unico. Se avevate scartato un hobbit per usare l'Anello Unico, rimettetelo in gioco; tuttavia, non potrà essere scelto come hobbit attivo per il resto del Tabellone Scenario e non potrà essere usato per tentativi futuri con l'Anello Unico. Egli ancora necessita di ognuno dei tipi di gettoni Vita alla fine dello scenario. Se invece avevate scartato 8 scudi per usare l'Anello Unico, riprendetene 3. nessun segnalino attività viene mosso sul tabellone.
- Escono uno, due o tre cerchi. Muovete un qualsiasi segnalino attività di un numero di spazi equivalente al numero dei cerchi sul dado.

Tutti gli spazi che il segnalino attività attraversa non vengono svolti, né tantomeno quello su cui si ferma.

Gettoni Vita

Dovete adesso avere uno per tipo dei gettoni Vita per ognuno dei vostri hobbit. Per ogni gettone mancante, dovete muovere l'Anello Unico di una casella verso l'oscurità sulla linea di corruzione. I gettoni in surplus non contano nulla.

Eliminazione dal Gioco

Ciò avviene solo se perdete la partita non essendo in grado di pagare un evento o il tiro di dado, o se l'Anello Unico incontra Sauron sulla linea di corruzione.

Conclusione

Per riuscire a distruggere l'Anello, dovete raggiungere Mordor e poi la fine della linea di Attività principale dello Scenario. L'ultimo spazio di questa linea raffigura il simbolo di un dado. A meno che questo spazio non sia raggiunto usando il potere dell'Anello Unico, dovete tirare il dado.

A questo punto, dovete provare a scagliare l'Anello Unico dentro Monte Fato. Ognuno dei vostri hobbit rimanenti deve tirare il dado. Se, in un qualsiasi momento durante il tiro dei dadi l'Anello Unico incontra Sauron, avete fallito e il gioco termina immediatamente. Se tirate il dado una volta per ogni hobbit rimanente e riuscite a stare lontani da Sauron, vincete la partita e l'Anello Unico è stato distrutto.

Punteggio

I punti sono segnati in base alla situazione alla fine della partita, come descritto di seguito. Meglio avrete giocato, più alto sarà il punteggio:

1. Se l'Anello è distrutto, la Compagnia ha avuto successo. Ricevete 60 punti perché il segnalino attività è sullo spazio 60, più il numero totale di scudi che avete raccolto, **più 5 punti per ogni hobbit rimasto nella compagnia.**
2. Se la Compagnia raggiunge Monte Fato, ma fallite nel distruggere l'Anello Unico, ricevete 60 punti perché il segnalino attività è sullo spazio 6, **più 5 punti per ogni hobbit che ha tentato di distruggere l'Anello Unico e non ha causato la fine del gioco.**
3. Se il gioco termina prima che la compagnia raggiunga Monte Fato, ricevete un punteggio corrispondente al numero dello spazio su cui si trova il segnalino della linea di attività principale. **Non ci sono bonus per il numero di hobbit rimasti.**

Carte Personaggio

Le carte Personaggio vi danno abilità speciali da usare durante la partita. **Potete usare solo l'abilità speciale dell'hobbit attivo.**

Merry: Ogni volta che Merry riceve uno o due scudi durante il suo turno, può scegliere di riscattare questi scudi per un gettone vita "selvaggio". Questo è rappresentato da uno scudo capovolto e può essere usato come uno qualsiasi dei tre tipi di gettoni vita per pagare eventi o per riempire il vuoto di gettoni vita per un hobbit.

Fatty: Se avete Fatty nella vostra compagnia alla fine di un tabellone scenario, ricevete due carte. Se Fatty è l'hobbit attivo, ricevete una carta hobbit alla fine del suo turno.

Carte Gandalf

Cura : Muovete l'**Anello Unico** indietro di due caselle sulla linea di Corruzione, verso la luce, se ciò è possibile.

Carte Caratteristica Gialle

Miruvor: Potete scartare un numero di carte uguale al numero di hobbit facenti parte della vostra attuale compagnia. Pescate lo stesso numero di carte dal mazzo Hobbit.

Elessar: Questa carta è giocata immediatamente appena ricevuta. Fa muovere l'Anello Unico di una casella indietro sulla linea di corruzione verso la luce. Se non è possibile, è scartata.