

# LA GUERRA DELL'ANELLO

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

Seconda Edizione

## LO SCIoglimento DELLA COMPAGNIA

SCENARIO PER "LA GUERRA DELL'ANELLO 2ª EDIZIONE"

UNO SCENARIO IDEATO DA  
ROBERTO DI MEGLIO E  
KRISTOFER BENGTTSSON





*Erano passati tre giorni da quando avevano lasciato la Compagnia, o perlomeno essi così pensavano: avevano pressoché perso il conto delle ore trascorse ad arrampicarsi faticosamente sui pendii nudi e pietrosi dell'Eryn Muiil, costretti sovente a ritornare sui loro passi perché non riuscivano a proseguire, e accorgendosi a volte di aver camminato per ore e di ritrovarsi allo stesso punto di prima. [...] Gli Hobbit si trovavano ora sull'orlo di un'alta rupe scarna e nuda i cui piedi erano avvolti nella nebbia; alle loro spalle s'innalzavano gli altipiani coronati da nuvole fuggenti. Un vento gelido soffiava da oriente.*

*La notte stava giungendo sull'informe paesaggio innanzi a loro; il verde malsano si trasformava in un marrone repellente. All'estrema destra l'Anduin, che qualche raggio di sole aveva illuminato a volte durante il giorno, era ormai sepolto nell'ombra. Ma i loro occhi non si volsero verso il Fiume, verso Gondor, verso le terre degli Uomini dove si trovavano i loro amici. Fissarono invece a sud-est il punto ove nella notte sopraggiungente si scorgeva una scura linea, come remoti monti d'immobile fumo. Di tanto in tanto un piccolo bagliore rosso scintillava ai confini della terra con il cielo.*

*"Le Due Torri"  
di J.R.R. Tolkien,  
Libro IV, Capitolo I:  
Sméagol Domato.*

## INTRODUZIONE

**L**a “*Guerra dell'Anello - Lo Scioglimento della Compagnia*” è uno scenario per il gioco da tavolo “*La Guerra dell'Anello - Seconda Edizione*”. Modificherà la preparazione iniziale dello stesso (vedi il Regolamento de “*La Guerra dell'Anello - Seconda Edizione*” a pag. 14).

Permetterà ai giocatori di iniziare la partita nella fase più concitata, ovvero allo Scioglimento della Compagnia. Gandalf ha appena sconfitto il Balrog ed è stato portato a Lòrien dalle Aquile; Merry e Pipino stanno per incontrare qualcosa di inusuale nella foresta di Fangorn; tre cacciatori sono impegnati in un pericoloso viaggio fra le pianure di Rohan, e infine nella sponda orientale del fiume Anduín due piccoli hobbit sono rivolti verso Mordor e Orodruin, la Montagna del Fuoco.

## NOTE DEGLI AUTORI

**Q**uesto scenario è stato pensato per offrire a voi, giocatori de “*La Guerra dell'Anello*”, una preparazione iniziale alternativa e per porvi dinanzi a nuove strategie di gioco.

Nel mentre che preparate il tavolo da gioco, ponete attenzione alle nuove posizioni di partenza di Eserciti e Personaggi e alle carte Evento che verranno posizionate già attive in gioco, e quindi agli effetti che produrranno nei vostri confronti nonché alle limitazioni a cui dovrete far fronte. Queste nuove condizioni di partenza creeranno nuovi equilibri nel mondo della Terra di Mezzo, e l'abilità di padroneggiare queste nuove circostanze deciderà quindi l'esito della *Guerra dell'Anello*.

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

### UNITÀ D'ESERCITO

Posizionate le Unità d'Esercito dei Popoli Liberi e dell'Ombra così come indicato nella pagina successiva.



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:**  
3 Elite, 1 Comandante
- 6 Reame Boscoso:**  
1 Regolare, 2 Elite, 1 Comandante
- 7 Lórien:**  
1 Regolare, 2 Elite, 1 Comandante

**Rinforzi:**  
2 Regolari, 2 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 Carrock:**  
1 Regolare
- 14 Dale:**  
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
- 20 Ovestfald:**  
1 Elite, 1 Comandante

**Rinforzi:**  
6 Regolari, 3 Elite, 2 Comandanti



**ISENGARD**

**Orthanc:** **1**

4 Regolari, 1 Elite, Saruman

**Breccia di Rohan:** **2**

6 Regolari

**Rinforzi:**

2 Regolari, 5 Elite

**SAURON**

**Dol Guldur:** **3**

5 Regolari, 1 Elite, 1 Nazgûl

**Estfaldal:** **4**

1 Nazgûl

**Gorgoroth:** **5**

4 Regolari

**Minas Morgul:** **6**

5 Regolari, 1 Elite, 1 Nazgûl

**Moria:** **7**

2 Regolari, 1 Elite

**Monte Gundabad:** **8**

4 Regolari

**Morannon:** **9**

1 Regolare, 1 Elite, 1 Nazgûl

**Ithilien del Nord:** **10**

5 Regolari, 1 Elite, 1 Nazgûl

**Rinforzi:**

10 Regolari, 1 Elite, 1 Nazgûl

**SUDRONI e ESTERLING**

**Dagorlad:** **11**

5 Regolari, 1 Elite, 1 Nazgûl

**Rhûn del Nord:** **12**

4 Regolari, 1 Elite, 1 Nazgûl

**Ithilien del Sud:** **13**

3 Regolari, 1 Elite

**Umbar:** **14**

5 Regolari, 1 Elite

**Harondor Occidentale:** **15**

3 Regolari, 1 Elite

**Rinforzi:**

4 Regolari, 1 Elite

**POPOLI LIBERI**

**Riserva Dadi Azione: 5**

I Portatori dell'Anello: *Eastfalda*  
Gandalf il Bianco: *Lórien*  
Meriadoc, Peregrino: *Fangorn*  
Strider, Legolas, Gimli: *Eastfalda*

Casella Corruzione: 3  
Traccia della Compagnia: 0/*Rivelata*

Boromir è morto

**L'OMBRA**

**Riserva Dadi Azione: 8**

Saruman: *Orthanc*  
Il Re Stregone: *non in gioco*  
La Bocca di Sauron: *non in gioco*



## RINFORZI

Tutte le unità d'Esercito non posizionate sulla mappa durante la preparazione sono disponibili come rinforzi all'inizio dello scenario (non sono state ancora inflitte casualità fra le parti).

## TRACCIA POLITICA

Posizionate i Segnalini Politica delle Nazioni sulla Traccia Politica come mostrato dalla immagine sottostante.

Tutti i segnalini delle Nazioni dell'Ombra e della Nazione degli Elfi devono avere la loro faccia attiva in su, mentre i segnalini del Nord, dei Nani, di Rohan e di Gondor devono avere la loro faccia passiva in su:



## PREPARARE LA COMPAGNIA E I SERVI DELL'OMBRA

Posizionate i Portatori dell'Anello, i Compagni, e i Servi, così come segue:

### GIOCATORE DEI POPOLI LIBERI

#### PASSAGGIO 1

Posizionate i Portatori dell'Anello nella Eastfald.

#### PASSAGGIO 2

Boromir è morto, e quindi deve essere rimosso dal gioco.

#### PASSAGGIO 3

Gandalf inizia il gioco in veste di Gandalf il Bianco e deve essere posizionato a Lórien.

#### PASSAGGIO 4

Posizionate Grampasso, Legolas e Gimli nella Eastfald.

#### PASSAGGIO 5

Posizionate Meriadoc e Peregrin nel Fangorn.

### GIOCATORE DELL'OMBRA

#### PASSAGGIO 1

Saruman inizia il gioco presente nella mappa e deve essere posizionato nella regione di Orthanc.

#### PASSAGGIO 2

Il Re Stregone non è ancora entrato in gioco, ma può esservi introdotto come da normali regole.

#### PASSAGGIO 3

La Bocca di Sauron non è ancora entrata in gioco, ma può esservi introdotta come da normali regole.

## LA COMPAGNIA DELL'ANELLO

Lo scenario inizia con la Compagnia "Rivelata", e quindi dovrete posizionare il segnalino di Progresso Compagnia nella casella "0" sulla Traccia della Compagnia, con la faccia "Rivelata" in su.

La Corruzione dei Portatori dell'Anello è a "3": posizionate il Segnalino Corruzione sulla relativa casella.

## LA GUIDA

Poiché tutti i Compagni hanno lasciato la Compagnia, Gollum si trova ora alla sua guida.

## DADI AZIONE

Il giocatore dell'Ombra inizia il gioco con 8 Dadi Azione nella sua riserva (poiché Saruman è già in gioco).

Il giocatore dei Popoli Liberi inizia il gioco con 5 Dadi Azione nella sua riserva (poiché Gandalf il Bianco è già in gioco).

## TESSERE CACCIA

Le seguenti tessere Caccia devono essere rimosse dalla Riserva della Caccia (sono considerate già usate, e ogni tessera Occhio di queste deve poi essere rimescolata nella Riserva della Caccia non appena la Compagnia viene spostata sul Sentiero di Mordor):

### TESSERE CACCIA DA RIMUOVERE



1 Tessera  
"Occhio"



1 Tessera  
"1"



2 Tessere  
"2"



2 Tessere  
"Zero/  
Rivela"

## MAZZI EVENTO

Nel creare i mazzi Evento per questo scenario, alcune carte devono essere rimosse dal gioco (in quanto trattano eventi già accaduti), mentre altre inizieranno il gioco già attive sul tavolo. Notate che alcune delle carte dei Popoli Liberi che mettono in gioco le tessere Caccia Speciale sono già state usate, e quindi le loro relative tessere Caccia Speciale devono essere rimescolate nella Riserva della Caccia non appena la Compagnia viene spostata sul Sentiero di Mordor. Fate riferimento alla seguente tabella per creare i mazzi di Carte Evento da usare nello scenario:

### RIMUOVETE

#### Carte Personaggio - Popoli Liberi

Mithril e Pungolo (#5)  
Specchio di Galadriel (#13)

#### Carte Strategia - Popoli Liberi

Un Potere Troppo Grande (#2)  
La Casata di Glorfindel (#21)  
Éomer, Figlio di Éomund (#23)

#### Carte Personaggio - Ombra

Creatura Malvagia dagli Abissi (#7)  
Tempo Crudele (#10)  
Richiamo dell'Anello (#13)  
La Compagnia si Scioglie (#14)  
Logori dal Dolore e dalla Fatica (#15)  
Stormi di Crebain (#16)  
Balrog di Moria (#17)

#### Carte Strategia - Ombra

Ritorno a Valinor (#1)  
Furia dei Dunlandiani (#11)

### RIMUOVETE - MA TESSERA CACCIA IN GIOCO

#### Carte Personaggio - Popoli Liberi

Mantelli Elfici (#1)  
Corda Elfica (#2)  
Fiala di Galadriel (#3)

### IN GIOCO SUL TAVOLO

#### Carte Personaggio - Ombra

Il Palantir di Orthanc (#21)  
Vermilinguo (#22)

#### Carte Strategia - Ombra

Minacce e Promesse (#5)



## PESCA DELLE CARTE EVENTO

Nella prima fase Recupero Dadi Azione e Pesca Carte Evento:

- Il giocatore dei Popoli Liberi pesca 4 Carte Evento. L'unica restrizione che viene applicata a questa azione è che si deve pescare almeno 1 carta da ogni Mazzo e che le carte pescate si possono guardare solo una volta terminata l'azione.
- Il giocatore dell'Ombra pesca 6 Carte Evento. L'unica restrizione che viene applicata a questa azione è che si deve pescare almeno 1 carta da ogni Mazzo e che le carte pescate si possono guardare solo una volta terminata l'azione.

Tutte le successive fasi di Recupero Dadi Azione e Pesca Carte Evento seguono le normali regole, ed anche il limite di carte della mano è lo stesso di quello delle normali regole.

## PARTITA A PIÙ GIOCATORI

In questo scenario si applicano tutte le normali regole, a cui poi si aggiunge:

Nella prima fase Recupero Dadi Azione e Pesca Carte Evento:

- I giocatori dei Popoli Liberi pescano 2 Carte Evento a testa. L'unica restrizione che viene applicata a questa azione è che si deve pescare almeno 1 carta (delle 4 totali) da ogni Mazzo e che le carte pescate si possono guardare solo una volta terminata l'azione.
- I giocatori dell'Ombra pescano 3 Carte Evento a testa. L'unica restrizione che viene applicata a questa azione è che si deve pescare almeno 1 carta (delle 6 totali) da ogni Mazzo e che le carte pescate si possono guardare solo una volta terminata l'azione.

Tutte le successive fasi di Recupero Dadi Azione e Pesca Carte Evento seguono le normali regole, ed anche il limite di carte della mano è lo stesso di quello delle normali regole a più giocatori.

## GIOCARE LO SCENARIO

Una volta che lo scenario è stato preparato ed è terminata la prima fase di Recupero Dadi Azione e Pesca Carte Evento, lo svolgimento del gioco avviene come di consueto.



# LA GUERRA DELL'ANELLO

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

Seconda Edizione

## LO SCIoglimento DELLA COMPAGNIA

SCENARIO PER "LA GUERRA DELL'ANELLO 1ª EDIZIONE"  
DOTATA DELL'ESPANSIONE "BATTAGLIE DELLA TERZA ERA"

UNO SCENARIO IDEATO DA  
ROBERTO DI MEGLIO E  
KRISTOFER BENGTTSSON



# SCENARIO "ALBA DELLA TERZA ERA"

**L**o *Scioglimento della Compagnia* può essere giocato anche con il gioco da tavolo *La Guerra dell'Anello Prima Edizione* e la sua espansione *Battaglie della Terza Era* (acquistabile separatamente, oppure inclusa in *La Guerra dell'Anello Prima Edizione - Collector's Edition*).

Per giocare a *Lo Scioglimento della Compagnia* con le regole della *Prima Edizione* dovrete apportare le seguenti modifiche:

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

**L**a preparazione è la stessa di quella descritta a pag. 4 e 5, con le seguenti eccezioni:

### ISENGARD

- Posizionate nella Breccia di Rohan 2 Regolari e 8 Uomini delle Colline (invece di 6 Regolari).
- Avete a disposizione 10 Regolari come rinforzi.

### LA COMPAGNIA, I PERSONAGGI E I SERVI DELL'OMBRA

- **Galadriel** non è ancora entrato in gioco, ma può esservi introdotto come da normali regole.
- Il **Balrog** è morto e deve essere rimosso dal gioco.

### LE FAZIONI

La fazione degli **Uomini delle Colline di Dunland** inizia il gioco attiva, mentre le fazioni degli **Ent di Fangorn** e dei **Corsari di Umbar** possono essere introdotte nel gioco come da normali regole.

### TESSERE CACCIA

Poiché Gollum è alla guida della Compagnia, le tessere Sméagol possono essere tenute fuori dalla Riserva della Caccia.

### MAZZI EVENTO

Aggiungete le Carte Evento dell'Espansione e rimpiazzate le relative carte del gioco base come da normali regole.

Le Carte in gioco (oppure che sono già state usate) sono le stesse della tabella di pag. 8, con queste 2 eccezioni:

- **E' venuto un Balrog!** (17E) deve essere rimossa.
- **Furia dei Dunladiani** (11E) deve essere rimossa.

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

## LO SCIoglimento DELLA COMPAGNIA

Espansione Gratuita per il gioco da tavolo *La Guerra dell'Anello Seconda Edizione*

Autori dello Scenario: **KRISTOFER BENGTTSSON e ROBERTO DI MEGLIO**

Produzione: **ROBERTO DI MEGLIO e FABRIZIO ROLLA**

Impaginazione Inglese: **SIMONE PERUZZI**

Traduzione Italiana e Impaginazione: **MICHELE FAIMAN**

**Un Ringraziamento Speciale** a Alija Vila, Andrew Poulter, e Kevin Chapman per il loro prezioso apporto, nonché per la loro inesuaribile passione per il gioco da tavolo *La Guerra dell'Anello*.

## LA GUERRA DELL'ANELLO SECONDA EDIZIONE

Autori: **ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI e FRANCESCO NEPITELLO**

Disegni: **JOHN HOWE**

Grafica e Direzione Artistica: **FABIO MAIORANA**

Miniature: **BOB NAISMITH**

Scultura delle Miniature: **JOHN HOWE e MATTEO MACCHI**

Immagini: **CHRISTOPH CIANCI**

Produzione: **ROBERTO DI MEGLIO e FABRIZIO ROLLA**

**Tester:** Doug Adams, Kristofer Bengtsson, Kevin Chapman, Derek Coon, Andy DGLISH, Caleb Diffell, Ugo Di Meglio, David Eristrom, 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 *La Guerra dell'Anello* nonché per le loro preziose osservazioni, incorporate in questa nuova edizione.

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



Via dei Metalmeccanici 16,  
55041, Capezzano Pianore (LU), Italy  
[www.aresgames.eu](http://www.aresgames.eu)

Pubblicazione e Distribuzione Italiana a cura di  
**RED GLOVE DI DUMAS FEDERICO**



Via Passo Volpe 94, 54033, Carrara (MS), Italia  
[www.redglove.eu](http://www.redglove.eu)



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 ©2011 Ares Games Srl. ©2011 Sophisticated Games Ltd. **Avvertenze:** 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.