

IL SIGNORE DEGLI ANELLI

IL GIOCO DI CARTE

Faq 1.9

CORREZIONI

Questo documento contiene i chiarimenti e le correzioni effettuate sulle carte o sui singoli set de **Il Signore Degli Anelli: Il Gioco di Carte**.

La lista delle carte è ordinata in base al set in cui la specifica carta è stata stampata, a partire dal set più recente cronologicamente. Ogni correzione e aggiunta è stata sottolineata. Una correzione sulla singola carta si applica su tutte le versioni ristampate di quella carta.

REGOLAMENTO SET BASE

Fase 3: Ricerca pag.14

L'ultima frase del primo paragrafo in questa sezione dovrebbe essere: **I giocatori hanno l'opportunità di compiere azioni e di giocare carte evento all'inizio e alla fine di ogni passo.**

CARTE SET BASE

Thalin - CORE 6

Quando una carta nemico è rivelata dal mazzo incontri, l'abilità di Thalin si risolve prima di qualsiasi effetto "Quando rivelata" o parola chiave sulla carta incontro.

Eleanor - CORE 8

La carta di rimpiazzo viene anche rivelata dal mazzo incontri. Risolvi qualsiasi effetto "Quando Rivelata" e parola chiave sulla nuova carta, seguendo le normali regole di gioco.

Beravor - CORE 12

Dovrebbe essere: "**Azione:** Esaurisci Beravor e scegli un giocatore. Quel giocatore pesca 2 carte. Solo una volta per turno."

Finta - CORE 34

Dovrebbe essere: "**Azione di Combattimento:** Scegli un nemico ingaggiato con un giocatore. Quel nemico non può attaccare quel giocatore in questa fase."

Muro di Picche - CORE 36

Dovrebbe essere: "**Azione:** Scegli un giocatore. I nemici ingaggiati con quel giocatore non possono attaccarlo in questa fase.

Corno di Gondor - CORE 42

Dovrebbe essere: "**Risposta:** Dopo che un personaggio viene distrutto, aggiungi una risorsa alla riserva dell'eroe aggregato.

Tuc Vagabondo - CORE 43

Dovrebbe essere: "Solo una volta per turno."



Volere dell'Ovest – CORE 49

Dovrebbe essere: "**Azione:** Scegli un giocatore. Rimescola la sua pila degli scarti nel suo mazzo. Rimuovi Volere dell'Ovest dal gioco.

Resisti e Combatti - CORE 51

"Resisti e Combatti" non può far tornare gli alleati neutrali dalla pila degli scarti, poiché le carte neutrali non appartengono ad una "qualunque sfera".

Difensore di Lórien - CORE 70

Dovrebbe essere: "**Azione:** Scarta una carta dalla tua mano per dare all'eroe equipaggiato +1  o +1  fino alla fine della fase. Solo 3 volte per fase."

Addestratore di Dol Guldur - CORE 91

Dovrebbe essere: "**Obbligato:** Quando Addestratore di Dol Guldur attacca..."

La carta ombra aggiuntiva viene assegnata quando Addestratore di Dol Guldur viene scelto durante il passo 1 della risoluzione dell'attacco nemico.

Nazgûl di Dol Guldur - CORE 102

Dovrebbe avere il testo: "Nessun aggregato può essere giocato su Nazgûl di Dol Guldur."

La Torre del Negromante - "Fuga da Dol Guldur" 1A - CORE 123

Dovrebbe essere: "...rivelale e aggiungile all'area di allestimento."

Fuori dai Sotterranei 3B - CORE 125

Se una carta a faccia in giù Guardia Orchesca dovesse tornare nell'Area di Allestimento, viene invece piazzata nella pila degli scarti del proprietario.





CICLO OMBRE DI BOSCO ATRO

Boromir – SoM 95

Dovrebbe essere: "Incrementa di 1 la tua minaccia per rendere pronto Boromir. (Solo una volta per fase.)

KHAZAD-DUM – Espansione Deluxe

Cintura di Narvi - KD 3

Dovrebbe essere: "Esaurisci Cintura di Narvi per dare all'eroe aggregato un'icona     fino alla fine della fase.

Minatore di Zizakzigil - KD 9

Dovrebbe essere: "**Azione:** Esaurisci Minatore di Zizakzigil e nomina un numero per scartare le prime 2 carte del tuo mazzo. Se almeno una di quelle carte ha un costo stampato pari al numero nominato, scegli un

eroe che controlli. Per ogni carta il cui costo stampato corrisponde al numero nominato, aggiungi una risorsa alla riserva di quell'eroe."

CICLO DI NANOSTERRO

Lupo delle Nevi - D 27

Dovrebbe essere: "Obbligato: Dopo che un personaggio è dichiarato come difensore contro il Lupo delle Nevi..."


Dalle Terre Selvagge - D 36

Dovrebbe essere: "Rimescola il mazzo incontri. Aggiungi Dalle Terre Selvagge nel riquadro Vittoria."

Háma - D 76

Dovrebbe essere: "(Limite di 3 volte per partita per il gruppo.)"

Maestro di battaglia di Erebor - D 79

Dovrebbe essere: "Obbligato: Maestro di Battaglia di Erebor guadagna +1  per ogni altro alleato Nano che controlli."

Nascosto alla Vista - D 81

Dovrebbe essere: "Azione: I nemici ingaggiati con te non possono attaccarti in questa fase."

Amore per i Racconti - D 85

Dovrebbe essere: "Risposta: Dopo che è stata giocata una carta Canzone, esaurisci Amore per i Racconti per aggiungere una risorsa..."

Noi non siamo Pigri – D 129

Dovrebbe essere: "Esaurisci X eroi Nano per aggiungere X..."

O Elbereth! Gilthornial! – D 132

Il Titolo dovrebbe essere: A Elbereth! Gilthornial!
Dovrebbe essere: "Risposta: Dopo che un nemico non unico ti ha attaccato..."

LO HOBBIT, SU E GIU' PER I COLLI - Espansione Saga

Nori - OHUH 3

Dovrebbe essere: "Risposta: Dopo che hai giocato un personaggio Nano dalla tua mano, riduci di 1 la tua minaccia."

Mappa di Thrór - OHUH 13

Dovrebbe essere: "Azione di Viaggio: esaurisci Mappa di Thrór per scegliere un luogo nell'area di allestimento..."

Borsa dei Troll - OHUH 42

Dovrebbe essere: "Se Borsa dei Troll è scartata, aggiungila all'area di allestimento. Se Borsa dei Troll

non è aggregata e si trova nell'area di allestimento, aggregala ad un nemico Troll, se possibile."

Chiave dei Troll - OHUH 43

Dovrebbe essere: "Se Chiave dei Troll è scartata, aggiungila all'area di allestimento. Se Chiave dei Troll non è aggregata e si trova nell'area di allestimento, aggregala ad un nemico Troll, se possibile."

LO HOBBIT, SULLA SOGLIA - Espansione Saga

Corvi della Montagna - OtD 11

Dovrebbe essere: "Azione: Esaurisci un eroe che controlli per mescolare il mazzo incontri e guardare la prima carta..."

Cacciatore di Tesori Esperto - OtD 17

Dovrebbe essere: "Aggregalo a un eroe. Solo 1 per eroe."

Ingresso Segreto – OtD 45

Dovrebbe essere: "Poi, guarda la prima carta del mazzo incontri. Se la carta guardata non è..."

Perso nel Buio 2B - OtD 68


Dovrebbe essere: "Quando rivelata: Rivela la scena 3 e crea un'area di allestimento separata per il primo giocatore, che userà quella scena. Se non ci sono altri giocatori, scarta questa scena e ogni carta nell'area di allestimento. Tutti gli altri giocatori avanzano alla scena 4."

EREDI DI NUMENOR - Espansione Deluxe

Una Pace Vigile – HoN 12

Dovrebbe essere: "Risposta: Dopo che un luogo senza punti Vittoria lascia il gioco come luogo esplorato..."

Maestro del Sapere - HoN 16

Dovrebbe essere: "Azione: Esaurisci Maestro del Sapere per nominare un tipo di carta. Riduci di 1 il costo della prossima carta  di quel tipo che giochi fino alla fine della fase (fino a un minimo di 1)."

Warg in agguato - HoN 29

Dovrebbe essere: Impeto. Quando Rivelata: Infliggi un danno a ogni personaggio coinvolto nella ricerca."

Omettere il testo tra parentesi.

Il Potere di Mordor – HoN 61

Dovrebbe essere: "...Rivela lo stesso numero di carte dal mazzo incontri..."

Omettere la parola "Poi".

CICLO CONTRO L'OMBRA

Addestrato Alla Guerra - AtS 36

Dovrebbe essere: “**Azione:** Fino alla fine della fase, se la ricerca in corso non ha Assedio, guadagna Battaglia.”

Contrattacco - AtS 106

Dovrebbe essere: “**Quando Rivelata:** Ogni giocatore sceglie se far tornare nell'area di allestimento...”

Caldara - AtS 107

Dovrebbe essere: “(Solo una volta per partita.)”

L'Imboscata 1B - AtS 117

Dovrebbe essere: “All'inizio della fase di combattimento, scegli se ogni giocatore deve girare a faccia in su ognuna delle sue carte nascoste oppure prendere una carta nascosta.”

Il Crocevia - AtS 123

Dovrebbe essere: “La carta ricerca in corso guadagna Assedio (e perde Battaglia.)”

Nebbia Impenetrabile - AtS 157

Dovrebbe essere: “**Quando Rivelata:** Il primo giocatore sceglie se piazzare 3 segnalini progresso su Verso La Torre o...”

CICLO IL CREATORE DI ANELLI

Mercante dei Monti Azzurri - RM 6

Dovrebbe essere: “...Poi, quel giocatore deve spostare 1 risorsa dalla riserva di un eroe che controlla nella riserva di un eroe che tu controlli, oppure scartare Mercante dei Monti Azzurri (Solo una volta per turno.)”

Piedalato - RM 92

Dovrebbe essere: “Se durante la fase ricerca viene rilevata una carta del tipo nominato, esaurisci Piedalato per rendere pronto l'eroe aggregato.”

IL TRADIMENTO DI SARUMAN

Diavoleria di Saruman - ToS 43

Dovrebbe essere: “**Quando Rivelata:** Piazza 3 segnalini progresso sulla ricerca principale.”

LA TERRA D'OMBRA

L'Attraversamento delle Paludi - LoS 67

Dovrebbe essere: “**Preparazione:** Ogni giocatore può cambiare le carte eroe che controlla senza incorrere nella penalità di +1 in minaccia. Ogni giocatore mescola 1 copia...”

Chiarimenti sulle Traduzioni in Italiano

Spinto Dall'Ombra - CORE 92

Dovrebbe essere: “Ogni nemico e ogni luogo attualmente nell'area di allestimento...”

Mosche e Ragni - “Attraverso Bosco Atrato” - CORE 119

Nel testo, si fa riferimento a “Strada della Vecchia Foresta”, ma il titolo corretto della carta è “Vecchia Strada della Foresta”.

Guardiano Alato – Caccia a Gollum 4

L'effetto fa riferimento a un attacco a cui Guardiano Alato ha partecipato in difesa.

Frodo Baggins – Caccia a Gollum 25

Dovrebbe essere: “(Solo una volta per fase.)”

Discordia – Viaggio a Rhosgobel 58

Dovrebbe essere: “...da un nemico a un altro.”

I migliori del Riddermark – I Colli degli Emyrn Muil 77

Dovrebbe essere: “Esaurisci e scarta.”

Libro di Mazarbul – KD 24

Dovrebbe essere: “L'eroe aggregato non può attaccare e non si esaurisce per essere coinvolto in una ricerca.”

Picca della Cittadella – Eredi di Numenor 9

Dovrebbe essere: “Aggregalo a un personaggio .

Alla Ricerca di Mugash - “Per Catturare Un Orco” – Voce di Isengard 63

Dovrebbe essere: “**Risposta:** Se riuscite in una ricerca, ignorate tutti i segnalini progresso che andrebbero piazzati su questa scena. Poi, piazzate 1 segnalino tempo su questa scena...”

Viaggiatore sul Celduin - Nelle Nin-in-Eilph 89

Il primo tratto dovrebbe essere **Valle** (non Dale)

Ancella di Galadriel - Il Segreto di Celebrimbor 117

Dovrebbe essere: “**Risposta:** Dopo che Ancella di Galadriel è entrata in gioco, scegli un giocatore. Quel giocatore riduce di 1 la sua minaccia.

Vapore Tossico – Tradimento di Saruman 61

Dovrebbe essere: ...tratta il riquadro di testo di ogni personaggio danneggiato.”

Cella – Fuga da Monte Gram 46

La parola chiave presente sulla carta dovrebbe essere Bottino 1.

Udito Acuto – La Battaglia di Carn Dûm 123

Dovrebbe essere: Esaurisci un eroe Dúnedain o Ranger per cancellare una carta nemico...

Sotterraneo - Sottosuolo

Il tratto **Sottosuolo** presente su alcune carte è da intendersi come **Sotterraneo**.

Esploratore - Scout

Il tratto **Scout** presente su alcune carte giocatore è da intendersi come **Esploratore**.

Chiarimenti sulle Regole

Questa sezione contiene i chiarimenti e miglioramenti ufficiali delle regole del *Signore degli Anelli: Il gioco di carte*. Usata insieme al regolamento base, questi chiarimenti e miglioramenti dovrebbero permettere ad un giocatore di affrontare le situazioni più complesse che possono sorgere durante il gioco.

(1.00) La regola d'oro

La regola d'oro recita: "Se il testo di gioco di una carta contraddice il testo di questo regolamento, il testo della carta ha la precedenza."

La regola d'oro si applica quando c'è una diretta contraddizione tra il testo della carta e il testo delle regole. Se è possibile rispettare sia il testo della carta che quello del regolamento, allora vengono seguiti entrambi.

Esempio: Il regolamento (pag.14) dice: "Da notare che se c'è un luogo attivo, i segnalini progresso vengono posti su quel luogo fino a quando non è stato esplorato, e il resto viene posto sulla ricerca attuale."

Legolas (CORE 5) ha un effetto che dice: "...piazza due segnalini progresso sulla ricerca in corso". L'effetto di Legolas farebbe piazzare due segnalini progresso sulla ricerca, il regolamento a pag.14 farebbe piazzare i segnalini sul luogo attivo. Dunque l'abilità di Legolas può risolversi con successo e la regola base rispettata, senza creare una situazione da regola d'oro.

(Se l'effetto di una carta dicesse: "piazza un segnalino progresso sulla ricerca in corso, ignorando il luogo attivo," si creerebbe una contraddizione diretta tra il testo della carta e il regolamento e occorrerebbe applicare la regola d'oro.)

(1.01) Parole chiave degli Incontri

Le parole chiave Impeto, Condanna e Protetto dovrebbero essere risolte ogni volta che la carta su cui sono scritte viene rivelata dal mazzo incontri, inclusa la preparazione.

(1.02) Tempistica degli effetti simultanei

Se due o più effetti in conflitto dovessero presentarsi in contemporanea, il primo giocatore decide l'ordine in cui si risolvono.

Esempio: Emilio gioca Attacco Furtivo (CORE 23) per mettere in gioco Beorn (CORE 31) durante la fase di

combattimento. Attacco Furtivo ha la condizione, "Alla fine della fase, se quell'alleato è ancora in gioco, riprendilo in mano."

Durante il combattimento, Emilio usa l'effetto attivato di Beorn, che ha la condizione, "Alla fine della fase in cui hai attivato questo effetto, rimescola Beorn nel tuo mazzo." Alla fine della fase, sorge una situazione in cui due eventi in conflitto tentano di risolversi contemporaneamente su Beorn. Il primo giocatore determina quale dei due effetti si risolve per primo. (Il secondo effetto non si applica più quando Beorn lascia il gioco.)

(1.03) Effetti conflittuali nella scelta dei bersagli

Se l'effetto di una ricerca o di un incontro tenta di bersagliare un singolo giocatore o una singola carta, e ci sono più bersagli validi, il primo giocatore sceglie il bersaglio dell'effetto tra le opzioni disponibili.

Esempio: La carta Impigliato nella Tela (CORE 80) ha un effetto che dice, "Il giocatore con il più alto livello di minaccia aggrega questa carta a uno dei suoi eroi." Emilio e Antonella pareggiano per il livello più alto di minaccia quando Impigliato nella Tela viene rivelata, così è il primo giocatore a decidere se la carta si rivolgerà a Emilio o ad Antonella.

(1.04) Danno e difensori multipli

Se un giocatore usa effetti delle carte per dichiarare più difensori contro un singolo nemico attaccante, il giocatore in difesa deve assegnare tutto il danno dell'attacco a un solo personaggio in difesa.

(1.05) Rimuovere segnalini progresso da una Ricerca

Se un giocatore usa un effetto di una carta per rimuovere segnalini progresso da una ricerca, l'effetto si applica direttamente sulla carta ricerca e mai sul luogo attivo.

(1.06) Controllo di Carte incontro Non-obiettivo

I giocatori non guadagnano il controllo di carte incontro a meno che il controllo della carta non sia fornito esplicitamente dall'effetto di una carta. Quando una carta incontro (Come Impigliato nella Tela, CORE 80) diventa un aggregato e si aggrega a un personaggio, il controllore di quel personaggio non guadagna controllo dell'aggregato.

(1.07) Controllo di Carte obiettivo

Quando un giocatore rivendica una carta obiettivo, guadagna il controllo di quella carta a meno che non sia diversamente specificato dall'effetto di una carta.

(1.08) Risposte per Attivazione

Se una risposta o risposta obbligatoria viene attivata, l'effetto può risolversi soltanto una volta per attivazione. *Esempio: Theodred (CORE 2) dice, "Risposta: Dopo che Theodred è coinvolto in una ricerca..." Questo effetto*

può essere attivato una volta soltanto quando Theodred viene coinvolto in una ricerca.

(1.09) Risposte Obbligate

Le risposte obbligate si risolvono immediatamente quando le condizioni specificate si verificano, e prima che un qualsiasi effetto di risposta possa essere attivato, anche se ha lo stesso prerequisito.

Esempio: Ingresso della Torre (CORE 107) dice, "Obbligato: Dopo aver viaggiato verso Ingresso della Torre..."

Se un giocatore decide di giocare una risposta come Forza di Volontà (CORE 47) dopo che i giocatori hanno viaggiato verso Ingresso della Torre, deve attendere fino a quando la risposta obbligata non è completamente risolta.

(1.10) Limitazioni sulle Azioni

Le azioni sono limitate soltanto in merito al fatto che il giocatore deve pagarne il costo e che alcune limitazioni interne alla carta possono impedirne la risoluzione, come "solo una volta per turno."

Esempio: Difensore di Lorien (CORE 70) dice, "Azione: Scarta una carta dalla tua mano per..." Quest'azione può essere attivata in continuazione, fintanto che il controllore della carta ha carte in mano da scartare (massimo 3 volte per fase).

(1.11) Limitazioni agli Attacchi

Quando un giocatore è l'attaccante attivo durante la fase di combattimento, le regole di gioco gli forniscono l'opzione di dichiarare 1 attacco contro ogni nemico con cui è ingaggiato. Se, attraverso effetti delle carte come gittata, un giocatore può dichiarare attacchi contro nemici con cui non è ingaggiato, le regole del gioco forniscono solamente ancora un singolo attacco contro ciascuno di questi nemici.

Comunque, se un giocatore effettua un attacco contro un nemico tramite l'effetto di una carta come Attacco Rapido o Mani sull'Arco, si tratta di un attacco extra che non conta nel limite di 1 attacco.

I personaggi non sono limitati nel numero di volte in cui possono partecipare agli attacchi contro lo stesso nemico, ammesso che ogni attacco possa essere dichiarato legalmente e che il personaggio sia pronto ed eleggibile come attaccante.

(1.12) Esaurimento e Aggregati

Gli aggregati e la carta cui sono aggregati si esauriscono e tornano pronti indipendentemente l'uno dall'altro.

Esempio: Sovrintendente di Gondor (CORE 26) dice: "Azione: Esaurisci Sovrintendente di Gondor per..."

Usando quest'azione si esaurisce soltanto la carta Sovrintendente di Gondor, non l'eroe a cui è aggregata. Inoltre, se si esaurisce un eroe a cui la carta Sovrintendente di Gondor è aggregata, non fa esaurire anche la carta Sovrintendente di Gondor.

(1.13) Personaggi e Nemici

"Personaggio" è un riferimento alle carte eroe e alleato. Le carte nemico non vengono considerate personaggi.

(1.14) La parola "non può"

Se l'effetto di una carta usa la locuzione "non può" è un assoluto: quell'effetto non può essere soprasseduto da altri effetti.

(1.15) La parola "poi"

Se l'effetto di una carta usa la parola "poi" allora l'effetto che la precede deve essersi risolto con successo prima che l'effetto che la segue possa risolversi.

(1.16) La frase "metti in gioco"

Se l'effetto di una carta usa la frase "metti in gioco" significa che la carta entra in gioco attraverso l'effetto di una carta e non attraverso il processo normale di giocare una carta dalla mano pagando le risorse. Gli effetti "Metti in gioco" non sono alla stregua di giocare la carta e non attivano alcun effetto che si riferisce a una carta giocata. "Mettere in gioco", in compenso, attiverà ogni effetto che ha luogo quando una carta "entra in gioco".

Esempio: La ricerca Attraverso le Caverne (CORE 124) ha il testo, "I giocatori, come gruppo, non possono giocare più di un alleato in ogni turno." Fintanto che questa ricerca è attiva, un giocatore può mettere in gioco un alleato con Resisti e Combatti (CORE 51), anche se già stato giocato un alleato in questo turno.

(1.17) Obiettivi non rivendicati

Un obiettivo non rivendicato è quello che non è attualmente rivendicato e sotto il controllo di un giocatore. Un obiettivo non rivendicato può essere protetto o non protetto. Un obiettivo protetto viene trattato come un aggregato se protetto da un nemico o da un luogo, e rimane aggregato a quella carta fino a quando non lascia il gioco, momento in cui tornerà nell'area di allestimento. Qualsiasi obiettivo non rivendicato nell'area di allestimento che non è aggregato a una carta è considerato non protetto. Se un obiettivo viene rivendicato e ritorna nell'area di allestimento, riguadagna lo status di non rivendicato.

(1.18) Luoghi esplorati che lasciano il gioco

Una carta luogo viene immediatamente scartata dal gioco in un qualsiasi momento in cui ha segnalini progresso pari ai suoi punti ricerca, a prescindere dal fatto che sia attivo o meno.

(1.19) Effetti delle carte durante la preparazione

Gli effetti "Quando Rivelata" vengono risolti se le carte sono rivelate durante la preparazione. Un giocatore può attivare risposte durante la preparazione, seguendo le normali regole di gioco. I giocatori non possono compiere Azioni durante la preparazione.

Gli effetti “Quando Rivelata” che durano “fino alla fine della fase” durano fino alla fine della prima fase Risorse. Gli effetti che durano “fino alla fine del turno”, dureranno fino alla fine del primo turno.

(1.20) Nemici Ingaggiati

Durante la fase ricerca, i nemici ingaggiati non contano la loro minaccia per l’area di allestimento.

Un nemico rimane ingaggiato con un giocatore fino a quando non è sconfitto o fino a quando l’effetto di una carta non lo fa tornare all’area di allestimento, lo fa ingaggiare un altro giocatore o lo rimuove dal gioco.

(1.21) Effetti che fanno cercare

Quando un giocatore cerca nel suo mazzo, quel giocatore rimescola il mazzo dopo avervi cercato a meno che un effetto di una carta dica altrimenti. I giocatori non possono rimescolare una pila degli scarti, né cambiarne l’ordine quando vi cercano.

(1.22) Effetti “Quando Rivelata”

Una carta viene considerata come rivelata soltanto se la carta o un effetto di gioco fanno sì che la carta entri in gioco specificatamente con la parola “rivela”.

Esempio: Se i giocatori usano l’effetto della carta ricerca “Non lasciate il sentiero! – Scena 3b” (CORE 121) per cercare un Re Ragno e metterlo in gioco, l’effetto “Quando Rivelata” sul Re Ragno non si attiva, visto che l’effetto di “Non lasciate il Sentiero!” non utilizza esplicitamente il termine “rivela”.

(1.23) Aggregati

Qualsiasi carta obiettivo che si aggrega a un’altra carta viene considerata come un aggregato in aggiunta ai suoi altri tipi.

Qualsiasi carta non-obiettivo che si aggrega ad un’altra carta perde il suo tipo di carta originale e guadagna il tipo carta “aggregato”

(1.24) Riuscire in una Ricerca

Riuscire in una ricerca e il piazzamento fisico di segnalini progresso sono due situazioni di gioco separate che hanno luogo in sequenza durante il passo della Risoluzione della Ricerca. Non appena i giocatori determinano che il totale della Forza di Volontà coinvolta è superiore alla Minaccia totale nell’area di allestimento, si considera che la ricerca è stata compiuta con successo. Qualsiasi effetto Obbligato o passivo conseguente alla riuscita in una ricerca viene risolto prima che si possano piazzare fisicamente i segnalini progresso.

Esempio: Emilio è appena riuscito in una ricerca durante la scena 1B de La Caccia Comincia (SoM 11), e piezzerà abbastanza progressi per avanzare alla prossima scena. Ciò nonostante, deve prima risolvere l’effetto Obbligato (che si risolve immediatamente in seguito all’evento “riuscito in una ricerca”) prima di piazzare segnalini progresso sulla ricerca.

(1.25) Raccogliere (Accumulare), Aggiungere, Spostare o Guadagnare Risorse

Raccogliere (Accumulare) risorse fa riferimento sia alla raccolta durante la fase risorse che all’aggiunta di risorse mediante gli effetti delle carte. Un effetto che impedisce a un eroe di raccogliere risorse previene entrambi i metodi per raccoglierne di nuove.

Aggiungere una risorsa alla riserva di un eroe è l’atto di prendere una risorsa dalla riserva generale e piazzarla nella riserva dell’eroe. Aggiungere una risorsa determina sempre che il numero totale di risorse controllate dai giocatori aumenti.

Spostare una risorsa è l’atto di prendere una risorsa dalla riserva di un eroe e piazzarla nella riserva di un altro eroe. Questo non conta come ‘aggiungere’ una risorsa perché non fa prendere una nuova risorsa dalla riserva generale e il numero totale di risorse controllate dai giocatori non aumenta.

Guadagnare una risorsa è un termine generico che include l’accumulare, l’aggiungere e lo spostare. Ogni volta che il numero di risorse nella riserva di un eroe viene incrementato, quell’eroe ha guadagnato una o più risorse.

(1.26) La parola “Scambia”

Per fare in modo che uno scambio vada a buon fine, gli elementi da scambiare devono essere in possesso di entrambi i soggetti dello scambio.

(1.27) Ignorare il Luogo Attivo

L’unico caso in cui non si piazzano segnalini progresso sul luogo attivo, ma sulla carta ricerca, è quando il testo della carta dice esplicitamente di “ignorare” il luogo attivo.

(1.28) Nemici che attaccano Fuori dalla Fase di Combattimento

Se un nemico attacca fuori dalla fase di combattimento, bisogna comunque assegnare a quel nemico una carta ombra all’inizio del combattimento. Poi, bisogna seguire i 4 passi della fase di combattimento (fase 6) del Regolamento Base. C’è una finestra azione dopo ogni passo.

Ogni carta Ombra assegnata al nemico attaccante viene scartata dopo che l’attacco è risolto.

(1.29) Riquadro Vittoria

Il Riquadro Vittoria è una nuova area di gioco in cui vengono segnati i Punti Vittoria. Le carte del riquadro Vittoria sono considerate “fuori dal gioco” e non sono parte della pila degli scarti del mazzo incontri. Le carte nel riquadro vittoria non sono considerate come “rimosse dal gioco” e alcuni effetti delle carte possono interagire con loro.

(1.30) Eliminazione del Primo Giocatore

Se il giocatore in possesso del segnalino del Primo Giocatore viene eliminato, il segnalino passa al giocatore alla sua sinistra.

(1.31) Effetti “Auto-Referenziali”

Se gli effetti di una carta indicano il proprio titolo, il testo si riferisce solo a quella copia della carta. Una carta che si riferisce ad altre copie con lo stesso titolo, oltre a sé stessa, avrà nel testo le parole “...Qualunque copia di...” o “...un'altra copia di...” o “...una carta con il Titolo...”.

(1.32) Cambio di Ingaggio

Se una carta impegnata in un combattimento cambia il controllore o torna nell'area di allestimento o ingaggia un altro giocatore durante la fase di risoluzione dell'attacco, l'attacco verrà comunque portato a termine dalla carta impegnata, qualunque sia il suo nuovo stato.

(1.33) Attacchi da Nemici Non Ingaggiati

Quando un nemico attacca un giocatore, quel giocatore può dichiarare un difensore, a prescindere dal fatto che quel nemico sia ingaggiato con lui. La parola chiave Sentinella funziona anche con questo tipo di attacchi.

(1.34) Due Luoghi Attivi

Se l'effetto di una carta fa sì che ci siano due luoghi attivi contemporaneamente, entrambi sono considerati come luogo attivo. Tuttavia, quando una carta ha come bersaglio il “luogo attivo” non bersaglia entrambi i luoghi.

Il primo giocatore, in questo caso, decide quale dei due luoghi va considerato come “attivo” in quel momento.

(1.35) Entrare nell'Area di Allestimento

Questa locuzione si applica a quelle carte del mazzo incontri che vengono piazzate nell'area di allestimento. Si applica quando la carta: viene rivelata dal mazzo incontri, viene messa nell'area di allestimento provenendo da fuori dal gioco, ritorna dalla pila degli scarti o viene ingaggiata da un giocatore, o comunque in altri modi che producono il suo ingresso nell'area di allestimento.

(1.36) Abilità Innescate VS Abilità Passive

Le abilità innescate sono quelle abilità presenti nelle carte che vengono introdotte dalla parola in grassetto *Azione* o *Risposta*. Queste abilità si applicano soltanto quando vengono innescate. Le abilità passive sono abilità delle carte che non sono indicate da una parola in grassetto all'inizio della frase. Queste abilità non possono essere “innescate” e sono sempre attive.

(1.37) Tempistica della Risoluzione degli Effetti

Quando più effetti diversi vengono attivati da una fonte condivisa, i giocatori devono seguire questo ordine di risoluzione. Per prima cosa, vanno risolte le abilità

passive, per seconde le abilità indicate con **Obbligato** e per terze le abilità indicate come **Risposta**. Quando vanno risolti effetti che appartengono alla stessa tipologia (per esempio, due abilità **Risposta** in contemporanea) vanno risolte quelle che hanno nel testo la parola “Quando” e dopo quelle che hanno nel testo la parola “Poi”.

L'effetto di una carta dei giocatori che cancella l'effetto di una carta incontro interrompe la struttura di questa tempistica. Un effetto di cancellazione deve essere attivato *immediatamente* dopo l'effetto della carta incontro che cancella.

(1.38) Controllo degli Aggregati

Quando un giocatore gioca una carta aggregato su un personaggio controllato da un altro giocatore, quel giocatore prende il controllo della carta aggregato. Quando un giocatore gioca un aggregato su un nemico, un luogo o comunque su una carta nell'area di allestimento, mantiene il controllo dell'aggregato.

(1.39) Carte Obiettivo e Area di Allestimento

Quando un giocatore rivela un obiettivo dal mazzo degli incontri lo aggiunge all'area di allestimento, a meno che il testo della carta non dica diversamente.

(1.40) La lettera “X”

A meno che non sia indicato dal testo di una carta o lasciato alla scelta dei giocatori, la lettera “X” conta come 0.

(1.41) Attacchi contro un personaggio

Un attacco eseguito contro un personaggio funziona allo stesso modo di un attacco contro un giocatore con un'eccezione: il danno incontrastato di un attacco contro un personaggio deve essere assegnato a quel personaggio.

Per esempio: Bilbo Baggins (OtD 1) ha il maggior numero di veleni aggregati quando Ragno Matto viene rivelato dal mazzo incontri e il suo effetto “Quando Rivelata” attiva un attacco contro il personaggio con il maggior numero di veleni aggregati. Nonostante il primo giocatore controlli altri 3 eroi, ogni danno incontrastato da questo attacco deve essere attribuito a Bilbo Baggins. Poiché Bilbo è già esausto per essere stato coinvolto nella ricerca, non può esaurirsi per difendersi e resterà ucciso se l'attacco resta incontrastato. Sapendo ciò, il primo giocatore decide di esaurire uno dei suoi personaggi pronti, Bombur, per dichiararlo come difensore per questo attacco. A questo punto l'attacco si risolve normalmente ed eventuali danni da questo attacco si attribuiscono a Bombur.

(1.42) Attacchi aggiuntivi da un nemico

Quando un nemico esegue un attacco aggiuntivo, scarta tutte le sue carte ombra assegnate in precedenza prima di assegnargli una nuova carta ombra.

(1.43) Modificatori di quantità variabili

Lo stato di gioco controlla costantemente e (se necessario) aggiorna il conto di qualsiasi quantità variabile che è stata modificata. Ogni volta che viene applicato un nuovo modificatore, l'intera quantità viene ricalcolata, considerando tutti i modificatori attivi.

Una quantità non può essere ridotta sotto zero: una carta non può avere costi negativi, le statistiche, le parole chiave, ecc.

(1.44) “Deve X altrimenti Y” contro “Deve X o Y”

Se una carta richiede ad un giocatore di eseguire una operazione o una seconda operazione secondo la struttura: “...deve fare X altrimenti Y...” allora il giocatore deve eseguire la prima operazione ed effettuare la seconda solo se la prima non può essere eseguita.

Se invece una carta usa la struttura: “... scegli se X o Y...”, allora il giocatore può scegliere quale operazione eseguire, sebbene una di essa deve essere effettuata interamente, se possibile.

(1.45) “Rivela” contro “Rivela e aggiungi”

Ogni volta che una carta incontro viene rivelata dal mazzo incontri, i giocatori devono seguire le regole dell'allestimento come spiegato a pag.14 del regolamento e la regola (1.39) di questo documento.

Se l'effetto di una carta usa la frase “Rivela e aggiungi all'area di allestimento”, semplicemente ha lo stesso significato, come se usasse solo la parola “Rivela” e i passi di cui sopra dovrebbero essere eseguiti (per esempio le carte perfidia devono comunque essere scartate dopo aver risolto i loro effetti, se non diversamente indicato dal testo della carta).

(1.46) Giocatore “successivo”

Se c'è un solo giocatore in gioco, non esiste il giocatore successivo. Gli effetti delle carte che bersagliano il giocatore “successivo” non si attivano se c'è un solo giocatore in gioco.

Per esempio: L'effetto ombra di Campagna Senza Strade (TBR 72) recita: “Ombra: Dopo questo attacco, il nemico attaccante ingaggia il giocatore successivo e poi compie un attacco immediato.” Se c'è un solo giocatore, non esiste un prossimo giocatore da ingaggiare. La parola “poi” indica che l'attacco immediato è condizionato dal fatto che il nemico attaccante ingaggi il giocatore successivo, quindi il nemico non eseguirà l'attacco immediato.

(1.47) Immune “agli effetti delle carte giocatore”, esteso

Carte con il testo “Immune agli effetti delle carte dei giocatori” ignorano gli effetti di tutte le carte dei giocatori. Questo significa che gli effetti delle carte di un giocatore non possono influenzare direttamente o interagire con una carta che è immune agli effetti delle carte dei giocatori. Esempi sono l'infliggere danni ad un

nemico, piazzare segnalini progresso su un luogo, alterare il testo o le statistiche di una carta, spostare una carta, ingaggiare un nemico, viaggiare verso un luogo o scartare una carta.

Tuttavia, una carta che è immune agli effetti delle carte dei giocatori può ancora essere influenzata da effetti inerenti il contesto di gioco come il piazzare segnalini progresso per essere riusciti in una ricerca, ingaggiare un nemico durante la fase incontri o infliggere danni tramite l'attacco portato da un personaggio.

Per esempio: L'abilità passiva di Pipino (TBR 4) non può aumentare il valore di ingaggio di un nemico immune agli effetti delle carte dei giocatori, perché quel nemico ignorerà l'effetto di Pipino. Tuttavia, se ingaggia un nemico immune agli effetti delle carte dei giocatori che ha un valore di ingaggio più elevato del tuo livello di minaccia, puoi ancora usare l'abilità di Risposta di Pipino per pescare una carta, perché questa risposta non influenza il nemico in nessun modo.

Inoltre, le carte immuni agli effetti delle carte dei giocatori non possono essere scelte come bersagli degli effetti delle carte dei giocatori. Ciò significa che ogni carta dei giocatori che usa termini come “bersaglia” o “scegli” non può scegliere una carta che è immune agli effetti delle carte dei giocatori come bersaglio. Ciò include il testo “aggrega a...” di qualsiasi aggregato di un giocatore. Le carte dei giocatori che non usano il termine “bersaglia” o “scegli” ma obbligano il giocatore a scegliere una carta specifica, non possono scegliere una carta immune agli effetti delle carte dei giocatori.

Per esempio: Mani sull'arco (OeF 131) non può essere usata per attaccare un nemico immune agli effetti delle carte dei giocatori, poichè è chiaramente indicato che il giocatore deve scegliere un nemico nell'area di allestimento. Essa è differente da Attacco Veloce (CORE 35), che bersaglia un personaggio e gli permette di compiere un attacco normale, che è un effetto contestuale.

(1.48) Scartare Carte vs piazzare carte nella pila degli scarti

Quando un personaggio viene distrutto, o viene giocata un evento, la carta viene piazzata nella pila degli scarti. Non è la stessa cosa dell'essere “scartato.” Le carte sono scartate solo quando un effetto istruisce un giocatore a scartare una carta.

(1.49) Ingaggiare nemici vs essere ingaggiato

Quando un giocatore ingaggia un nemico, anche il nemico ha ingaggiato il giocatore, e quando un nemico ingaggia un giocatore, anche quel giocatore ha ingaggiato quel nemico. Non c'è differenza tra l'ingaggiare un nemico e l'essere ingaggiato da un nemico. Effetti che si attivano “dopo che un nemico ti ha ingaggiato” si attiveranno allo stesso modo come effetti che si attivano “dopo che ingaggi un nemico.”

(1.50) “Considerato ingaggiato” vs ingaggio reale

Un nemico che non lascia l'area di allestimento ma che è considerato ingaggiato con un giocatore non ha realmente ingaggiato quel giocatore, né quel giocatore lo ha ingaggiato. Affinché un giocatore ingaggi un nemico, la carta del nemico deve entrare fisicamente nella sua area di gioco.

Per esempio: il Flagello di Durin (D 150) non può lasciare l'area di allestimento ed è considerato ingaggiato con due giocatori. Il giocatore 1 ha Mablung (RM 84) e vorrebbe attivare l'effetto della sua Risposta, ma non può perché non ha realmente ingaggiato il Flagello di Durin. Il giocatore 2 vorrebbe giocare Finta (CORE 34) per evitare che il Flagello di Durin lo attacchi. Può farlo, perché il Flagello di Durin è considerato ingaggiato con lui.

(1.51) Limitazioni agli effetti delle carte

Quando una carta con un effetto attivato ha un limite nel numero di volte in cui l'effetto può attivarsi (per esempio, “Una volta per turno,” “Solo 3 volte per fase,” ecc.), il limite è specifico a quella carta. Tuttavia, se una carta ha un limite di “una volta per partita,” quella limitazione è specifica del giocatore che l'ha attivata.

(1.52) “Il giocatore in difesa”

Quando un nemico compie un attacco contro un giocatore, o un personaggio controllato da quel giocatore, quel giocatore è il “giocatore in difesa” al di là di quale personaggio venga dichiarato come difensore. Gli effetti delle carte, inclusi gli effetti ombra, che bersagliano “te” o il “giocatore in difesa” bersagliano ancora il giocatore che il nemico sta attaccando anche se un altro giocatore dichiara uno dei suoi personaggi come difensore per quell'attacco.

(1.53) Cancellare l'effetto di una carta incontro”

Quando viene cancellato l'effetto di una carta incontro, il gioco prosegue come se l'effetto della carta incontro non fosse mai stato attivato. Il resto della carta incontro è risolto normalmente.

Per esempio: Se un giocatore gioca Una Prova di Volontà (CORE 50) per cancellare l'effetto “Quando Rivelata” di Sortilegio Oscuro (TLR 65), ogni giocatore deve comunque incrementare la sua minaccia di 2 per la sua parola chiave Condanna 2. In aggiunta, ogni effetto che si attiverebbe dopo che viene rivelata una carta con il tratto Sortilegio si attiva comunque poiché Sortilegio Oscuro ha il tratto Sortilegio e anche se il suo effetto “Quando Rivelata” è stato cancellato, la carta è comunque stata rivelata.

(1.54) Cancellare una carta incontro

Quando viene cancellata una carta incontro, il gioco prosegue come se la carta incontro non fosse mai stata rivelata. Effetti che si sarebbero attivati dopo che la carta

incontro cancellata fosse stata rivelata, non possono essere attivati.

Per esempio: Se un giocatore gioca La Porta è Chiusa (AA 92) per cancellare Sortilegio Oscuro (TLR 65), la parola chiave Condanna 2 su Sortilegio Oscuro non si attiverà, così come non si attiverà nessuno effetto che si sarebbe attivato dopo che una carta Sortilegio viene rivelata, perché l'intera carta incontro è stata cancellata.

(1.55) Effetti Duraturi

Ci sono due classi di effetti duraturi nel gioco: quelli creati dalle carte giocatore e quelli creati dalle carte incontro. Ogni classe è gestita in maniera differente, come segue:

Un effetto duraturo creato dall'abilità di una carta giocatore deve essere calcolato nel momento in cui l'abilità si attiva e l'effetto non viene ricalcolato se lo stato della partita cambia.

Per esempio: se un giocatore attiva l'Azione di Ricerca di Nanya (RM 121) per aggiungere i 4 punti di Forza di Volontà di Galadriel ad un altro eroe fino alla fine della fase, quel bonus di +4 in Forza di Volontà non verrà ricalcolato se la Forza di Volontà di Galadriel aumenta successivamente in quella fase.

Un effetto duraturo creato dall'abilità di una carta incontro viene ricalcolato se lo stato della partita cambia.

Per esempio: Parte dell'abilità “Quando Rivelata” su Vapore Tossico (ToS 61) cita: “Fino alla fine della fase di combattimento, tratta il riquadro di testo di ogni personaggio come se fosse vuoto (a eccezione dei Trattati).” Se Aragorn (ToS 1) ha 1 danno nell'istante in cui Vapore Tossico è stata rivelata, il suo riquadro di testo verrà trattato come se fosse vuoto. Tuttavia, se il danno venisse curato, il suo riquadro di testo non sarebbe più considerato vuoto. Se venisse nuovamente danneggiato, il suo riquadro di testo verrebbe trattato come se fosse vuoto fino alla fine della fase di combattimento.

(1.56) “Non può avere aggregati”

Il testo “non può avere aggregati” è assoluto. È possibile giocare aggregati su una carta con questo testo fintanto che il suo riquadro di testo è considerato vuoto, ma qualsiasi aggregato a questa carta dovrà essere immediatamente scartato nel momento in cui il suo testo diventa nuovamente attivo.

(1.57) Eliminazione per livello di minaccia

Un giocatore è immediatamente eliminato dal gioco nel momento in cui la sua minaccia raggiunge il livello di eliminazione indipendentemente dagli effetti delle carte in gioco.

Per esempio: Un giocatore che ha appena giocato Vanish from Sight (DC 11) considera la sua minaccia

come se fosse uguale a 20 fino alla fine della fase, ma se il suo indicatore di minaccia raggiunge il suo livello di eliminazione, viene comunque eliminato dal gioco immediatamente.

(1.58) Attivazione degli Effetti Obbligati

Un effetto **Obbligato** deve essere in gioco e attivo nel momento in cui si applica la sua attivazione al fine di risolvere il suo effetto. Se la risoluzione di un altro effetto fa in modo che un effetto Obbligato entri in gioco o diventi attivo dopo che la sua attivazione possa verificarsi, quell'effetto Obbligato non viene risolto.

Per esempio: La Scena 1B del Fosso di Helm recita: "Obbligato: Alla fine del turno, avanzate alla scena 2A", e la scena 2B recita: "Alla fine del turno, piazza 1 segnalino progresso per ogni nemico nell'area di allestimento." Quando si innesca la fine del turno, i giocatori risolvono l'effetto Obbligato della scena 1 e avanzano alla scena 2, ma non risolvono l'effetto Obbligato della scena 2B poiché non era in gioco quando si è innescata la fine del turno.

Gioco Avanzato

Questa sezione approfondisce la variante di gioco avanzato introdotta a pag.27 nel manuale del Regolamento del Set Base.

Quando si gioca nella variante di gioco avanzato la minaccia di ogni giocatore, i danni e le pile degli scarti non vanno riportati alle condizioni iniziali quando si prepara un nuovo scenario.

Per ripristinare gli altri elementi di gioco all'inizio di una nuova partita di "gioco avanzato", seguite i passi seguenti in ordine:

- 1) Tutte le carte non eroe in gioco e nella mano vengono rimescolate nel mazzo dei proprietari. Tutte le carte incontro tornano nei loro set di incontri così che tornino disponibili per il prossimo scenario, se necessario. Ciò include le carte nel riquadro vittoria dei giocatori.
- 2) Tutte le risorse non spese vengono scartate dalle riserve degli eroi
- 3) Ogni giocatore pesca una nuova mano iniziale per le normali regole di preparazione del gioco. Può essere fatto soltanto un mulligan da ogni giocatore, a questo punto.
- 4) Un giocatore non può iniziare uno scenario con un livello di minaccia inferiore al valore di minaccia totale dei suoi eroi. Se il livello di minaccia di un giocatore è inferiore alla valore totale di minaccia dei suoi eroi, deve incrementare la sua minaccia fino a quel valore.
- 5) Seguite tutte le istruzioni di preparazione per il nuovo scenario.

Il punteggio di ogni scenario dovrebbe essere calcolato separatamente, in seguito tutti i punteggi andrebbero sommati alla fine della variante.

Punteggio

Questa sezione introduce un elemento aggiuntivo al sistema di calcolo punti presentato a pag.22 del regolamento base. Questo sistema di calcolo revisionato

verrà implementato in tutti gli eventi di gioco organizzato sanzionati FFG e dovrebbe essere utilizzato sul LOTR LCG Quest Log disponibile all'indirizzo FantasyFlightGames.com.

In aggiunta a tutti gli elementi attualmente utilizzati per calcolare i punti in una partita, i giocatori aggiungono ulteriori 10 punti al loro "Punteggio Finale di Gruppo" per ogni turno di gioco che hanno impiegato a superare lo scenario. I giocatori dovrebbero conteggiare ogni round per il proprio punteggio al termine della fase di riordino.

Domande Frequenti

Questa sezione si applica al materiale trattato nelle sezioni precedenti, nel regolamento base e negli inserti dei Pacchi Avventura. Essa risponde alle domande più frequenti che sorgono mentre si gioca al Signore degli Anelli: Il Gioco di Carte.

D: Se i giocatori non coinvolgono personaggi nella ricerca, si conta ancora la minaccia dell'area di allestimento contro di loro?

R: Sì, la minaccia nell'area di allestimento viene ancora calcolata contro i giocatori, che hanno un valore combinato di volontà pari a 0.

D: I giocatori coinvolgono i personaggi in una ricerca tutti insieme o un personaggio per volta? Quando è che un giocatore può attivare risposte relative al coinvolgimento dei suoi personaggi in una ricerca?

R: Un giocatore coinvolge tutti i personaggi che desidera coinvolgere in una sola volta. Le risposte al coinvolgimento dei personaggi (come quelle su Aragorn e Theodred) possono essere attivate in qualsiasi ordine a scelta del giocatore. Dopo che un giocatore ha coinvolto i suoi personaggi (e attivato le risposte legate al coinvolgimento di quei personaggi), il giocatore successivo può a sua volta coinvolgere i propri personaggi nella ricerca.

D: L'effetto di **LEGOLAS** (CORE 5) piazza segnalini progresso sul luogo attivo, se ce n'è uno?

R: Sì. I segnalini progresso vengono sempre piazzati sul luogo attivo anziché sulla ricerca, a meno che l'abilità non specifichi diversamente e indichi di ignorare il luogo attivo.

D: Quando si risolvono gli effetti obbligati "dopo che questo nemico ha attaccato" come quelli su **CAPITANO UFTHAK** (CORE 90) e **LUPI SELVAGGI** (CORE 85)?

R: Questi effetti si risolvono subito dopo il passo 4 della risoluzione dell'attacco nemico.

D: Un giocatore può avere nel suo mazzo carte di una sfera che non corrisponde alle sfere dei suoi eroi?

R: Non c'è niente nelle regole che vieti questo, sebbene un giocatore dovrà trovare interazioni piuttosto intelligenti per poter usare quelle carte.

D: **CARCERIERE DELLE SEGRETE** (CORE 101) può far rimescolare obiettivi protetti nel mazzo incontri?

R: Sì. *Carceriere delle Segrete consente di rimescolare un qualsiasi obiettivo non rivendicato, a prescindere dal fatto che sia protetto o meno.*

D: Un giocatore può usare un effetto di risposta come quello di **ELEANOR** (CORE 8) durante la preparazione?

R: Sì. *Le risposte possono essere attivate in qualsiasi momento in cui i loro prerequisiti si verificano, anche durante la preparazione.*

D: Le **GUARDIE ORCHESCHE** generate dagli effetti della carta luogo **INGRESSO DELLA TORRE** e dalla carta ricerca **Fuori dai Sotterranei** hanno il tratto Orco?

R: No. *Le carte a faccia in giù non hanno tratti a meno che il tratto non venga conferito loro tramite l'effetto di una carta.*

D: Quando può essere giocata **FINTA** (CORE 34)?

R: *Questa carta dovrebbe essere giocata prima della risoluzione del passo 1 dell'attacco nemico bersaglio durante la fase di combattimento. (Quando un attacco nemico inizia a risolversi, è troppo tardi per potergli impedire di attaccare con Finta.)*

D: In quale ordine i giocatori possono ingaggiare intenzionalmente?

R: *Il primo giocatore ha la prima opportunità di ingaggiare un nemico intenzionalmente oppure passare. Dopo ciò, ogni giocatore, in senso orario, ha la possibilità di ingaggiare intenzionalmente un nemico. Una volta che tutti i giocatori hanno avuto quest'opportunità, questo passo è completo.*

D: Cosa accade a **ARGINI DELL'ANDUIN** (CORE 113) se viene pescata come Carta ombra?

R: *Viene scartata dal gioco alla fine della fase di combattimento, come tutte le carte Ombra. Quando una carta viene pescata come carta Ombra, viene considerato attivo soltanto il suo testo Ombra.*

D: Se **CAVALCALUPI** (CORE 81) viene pescata come carta Ombra, quando viene messa in cima al mazzo incontri?

R: *"Dopo il combattimento" fa riferimento alla fine della fase combattimento, quando le carte Ombra lasciano normalmente il gioco.*

D: Se cancello l'effetto Ombra di una carta assegnata a **NAZGUL DI DOL GULDUR** (CORE 102), l'effetto si considera comunque come risolto, costringendomi a scartare un personaggio?

R: No. *Risolvere un effetto significa che l'effetto è stato attivato e risolto nel modo più completo possibile. Cancellare l'effetto impedisce all'abilità di Nazgul di Dol Guldur di attivarsi, come se la carta non avesse alcun effetto Ombra.*

D: Un giocatore con **TORCIA DEL CUNICOLO** (CORE 109) incrementa la sua minaccia di 2 o di 3 durante la fase di riordino?

R: *L'effetto della Torcia del Cunicolo non rimpiazza il normale incremento di 1 della minaccia, ma si aggiunge a esso. Così, il giocatore con la Torcia del Cunicolo, incrementa la sua minaccia di 3.*

D: Se **LEGOLAS** ha una **LAMA DI GONDOLIN** (CORE 39) e distrugge un nemico, può attivare la sua risposta, superare una carta ricerca e piazzare segnalini progresso sulla ricerca successiva con la risposta della Lama di Gondolin?

R: Sì. *Le carte ricerca vengono subito rimpiazzate non appena i giocatori vi piazzano un numero sufficiente di segnalini progresso e questo rimpiazzo non interrompe la sequenza del turno in corso. Se la carta ricerca attiva ha bisogno di 1 solo segnalino progresso, allora un giocatore potrebbe anche attivare prima l'effetto della Lama e poi quello di Legolas per massimizzare il numero di segnalini progresso piazzati.*

D: Come si può risolvere una situazione in cui un eroe ha più copie aggregate di **IMPIGLIATO NELLA TELA** (CORE 80)?

R: *Il giocatore deve pagare per ogni copia di Impigliato nella Tela per poter rendere pronto l'eroe. Ogni copia della carta crea una condizione indipendente che deve essere completamente soddisfatta prima che l'eroe aggregato possa essere reso pronto, così che se non vengono soddisfatte tutte le condizioni l'eroe non può tornare pronto.*

Risultato finale, se un eroe ha aggregate due copie di Impigliato nella Tela, il giocatore dovrà pagare 4 risorse dalla riserva di quell'eroe per poterlo rendere pronto.

D: Se i giocatori hanno piazzato su una ricerca segnalini progresso pari ai suoi punti ricerca, ma un effetto di gioco previene il loro avanzamento, possono continuare a piazzare segnalini progresso sulla ricerca?

R: Sì. *Non c'è un limite massimo di segnalini progresso che possono essere piazzati su una ricerca.*

D: I personaggi con la parola chiave gittata, possono partecipare ad un attacco dichiarato attraverso la carta **ATTACCO VELOCE** (CORE 35)?

R: No. *Altri personaggi non possono unirsi a un attacco effettuato con Attacco Veloce.*

Un personaggio viene esaurito per pagare il costo di Attacco Veloce e l'effetto è che il personaggio esausto viene immediatamente dichiarato come attaccante contro il nemico bersaglio. La risoluzione della carta non consente il normale passo della dichiarazione in cui è possibile dichiarare altri personaggi.

D: **WILYADOR** (SoM 64) non può essere curata di più di 5 danni con un singolo effetto, così come posso risolvere l'effetto "quando rivelata" di Ritorno a Rhosgobel 3B (SoM 62)?

R: *Cura 5 danni a Wilyador per ogni carta obiettivo Athelas come azione a sé stante.*

D: Può **BRAND FIGLIO DI BAIN** (SoM 72) attivare la sua azione se partecipa ad un attacco con gittata che sconfigge un nemico ingaggiato con un altro giocatore invece di dichiarare l'attacco lui stesso?

R: Sì. *Dichiarare un attacco e partecipare a un attacco sono entrambi sottoinsiemi di "attaccare". In entrambi i casi, Brand attacca e può attivare la sua risposta se il nemico è sconfitto.*

D: Se una carta **PRESO!** (SoM 48) viene piazzata su un eroe fintanto che l'eroe è coinvolto in una ricerca, quell'eroe viene rimosso dalla ricerca?

R: No. *Preso! specifica solo che quell'eroe non può essere coinvolto in una ricerca e l'eroe è già coinvolto. Comunque, l'eroe non potrà essere coinvolto nella ricerca nei turni successivi, fintanto che Preso! rimane aggregato.*

D: Se **ELEANOR** (CORE 8) viene usata per cancellare gli effetti "quando rivelata" di una carta perfidia, vengono cancellate anche le parole chiave impeto o condanna?

R: No. *Eleanor cancella soltanto gli effetti "quando rivelata" di una carta perfidia. Ogni parola chiave impeto o condanna sulla carta viene risolta prima che la nuova carta (di rimpiazzo) venga rivelata.*

D: **Contro i Troll** (SoM 32) è la scena finale di Conflitto alla Carroccia?

R: Sì.

D: Cosa succede se cambia il giocatore che controlla **TUC VAGABONDO** (CORE 43) durante il combattimento dopo che è stato dichiarato come difensore?

R: *Se nulla rimuove Tuc Vagabondo dal combattimento o dal gioco, rimane il difensore dell'attacco (Il "giocatore in difesa" non cambia, anche se il controllo del personaggio difensore è passato ad un altro giocatore).*

D: Se un giocatore viene eliminato durante il passo dell'Allestimento della Fase Ricerca, prima che tutte le carte incontro vengano rivelate, viene ridotto il numero di carte da rivelare a causa di quest'eliminazione?

R: *Il numero delle carte da rivelare è determinato all'inizio del passo, e non cambia se un giocatore viene eliminato durante il passo dell'Allestimento.*

D: Se tutti gli Eroi di un giocatore (eccetto l'eroe catturato) vengono eliminati durante lo scenario "**Fuga da Dol Guldur**", quel giocatore viene eliminato dal gioco?

R: Sì, *il giocatore viene eliminato e i giocatori (come gruppo) hanno perso.*

D: Quando pago per mettere in gioco una **Creatura** attingendo alla riserva di risorse di **RADAGAST** (SoM 59), la risorsa deve appartenere alla sfera della carta giocata?

R: No, *l'abilità di Radagast esula dalla necessità di corrispondenza di risorse se le risorse arrivano solo*

*dalla sua riserva (tuttavia, se si combinano le sue risorse con le risorse di un altro eroe, la sfera dell'eroe deve corrispondere con quella della carta **Creatura** giocata).*

D: Se non posso scartare 3 risorse da tutti i miei eroi per effetto di **VENTO GELIDO** (KD 56), devo adempiere parzialmente l'effetto?

R: Sì, *i giocatori devono comunque risolvere l'effetto "scartare" per quanto possibile.*

D: Se un giocatore non dichiara difensori contro un attacco, è ancora considerato come "giocatore in difesa"?

R: Sì, *il giocatore che viene attaccato da un nemico è considerato come "il giocatore in difesa".*

Indipendentemente dal fatto che dichiarare oppure no personaggi in difesa ed un altro giocatore dichiarare o meno personaggi in difesa per lui, il suo status di "giocatore in difesa" non cambia.

D: Se **UNA LUCE NEL BUIO** (CORE 52) viene giocata nel mezzo di un attacco (per esempio, dopo che viene dichiarato un difensore), l'effetto che fa tornare immediatamente il nemico nell'area di allestimento pone fine all'attacco visto che il nemico non è più ingaggiato con il giocatore?

R: No, *Una Luce nel Buio non cancella e non pone fine all'attacco che è già in fase di risoluzione. L'unico passo in cui è necessario che il nemico sia ingaggiato con un giocatore sotto attacco è durante il passo 1 del combattimento (1. Scegliere un nemico). Quindi, per evitare di essere attaccato, Una Luce nel Buio deve essere giocata sul nemico ingaggiato prima di scegliere il nemico col passo 1 della fase di combattimento.*

D: Posso usare il **FIGLIO DI ARNOR** (CORE 15) per ingaggiare **L'OSSERVATORE** (DD 72) anche se il testo de L'Osservatore recita "...non può essere ingaggiato intenzionalmente"?

R: Sì, *l'abilità di Figlio di Arnor non conta come "ingaggio intenzionale" de L'Osservatore. L'ingaggio volontario può essere effettuato solo durante il passo 1 della fase Incontri.*

D: Se **CARADHRAS** (DD 15) è nel mio riquadro vittoria quando completo la scena 2 dello scenario "Il Cancellor Cornorosso", diventa automaticamente il luogo attivo anche se non è considerato in gioco?

R: Sì, *i giocatori dovranno rimuovere Caradhras dal riquadro vittoria e metterlo in gioco come luogo attivo. Le carte nel riquadro vittoria non sono rimosse dal gioco e possono ancora essere bersagliate dagli effetti. A volte, i giocatori devono tornare sui propri passi se hanno camminato con passo troppo svelto!*

D: Se nell'Area di Allestimento sono presenti 2 copie di **CAMPI DEL PELENNOR** (MaO 10) e viaggio verso una di queste, devo comunque incrementare di 3 il mio livello di minaccia? Cosa accade se, avendo la possibilità di farlo, non viaggio verso nessuna di esse?

R: *Se una carta è auto-referenziale, si riferisce soltanto a sé stessa. Se viaggi verso una copia di Campi del*

Pelessor, l'altra copia ti obbliga a incrementare di 3 la tua minaccia.

Se decidi di non viaggiare verso nessuna delle due copie, entrambe si attivano per incrementare di 6 la tua minaccia.

D: Quando un nemico mi attacca dall'area di allestimento, posso dichiarare un difensore?

R: Sì. Se un nemico ti attacca puoi esaurire un personaggio che controlli per dichiararlo come difensore contro quell'attacco, a prescindere dal fatto che il nemico sia o meno ingaggiato con te.

D: Quale differenza c'è tra "aggiungere" una carta all'area di allestimento e "piazzare" una carta nell'area di allestimento?

R: Nessuna, le due parole sono intercambiabili e hanno lo stesso valore al fine degli effetti di gioco.

D: Quando **AMON LHAW** (SoM 84) diventa il luogo attivo, gli aggregati già in gioco vengono scartati?

R: No. Gli aggregati controllano le restrizioni di gioco solo nel momento in cui entrano in gioco. Le carte aggregate già in gioco restano aggregate.

D: Quando i giocatori si trovano ad avere due aree di allestimento distinte durante la scena 4 dello scenario Fondamenta di Pietra, si possono avere in gioco più copie delle carte uniche?

R: No. I giocatori devono comunque rispettare la regola generale nel giocare carte uniche quando sono divisi. Per esempio, Per esempio se un giocatore ha Gandalf (CORE 73) in gioco, un altro giocatore non può giocare Gandalf.

D: Come funziona esattamente **SOLO E SPERDUTO** (DD 124)? Cosa succede se l'eroe rimescolato viene aggregato a **COSA SENZA NOME** (DD 125) o se è il mio unico eroe in gioco?

R: L'eroe perduto viene messo in gioco solo se lo peschi, sia durante la fase Risorse che per l'effetto di una carta. Se l'eroe viene scartato o aggregato a "Cosa Senza Nome", viene trattato come qualsiasi altra carta. In quest'ultimo caso, il valore dell'eroe è zero, poiché non ha nessun costo stampato.

Se il tuo ultimo eroe viene mescolato nel tuo mazzo non vieni eliminato dal gioco; gli eroi non vengono considerati "uccisi" se non sono nella pila degli scarti. Continuerai a giocare finché non peschi l'eroe o finché non vengono eliminati in altri modi o finché il gioco finisce.

D: Quando gioco **NOI NON SIAMO PIGRI** (D 129) ed esaurisco **BOMBUR** (OtD 5), guadagno due risorse?

R: No. L'abilità di Bombur funziona solo con le carte che contano il numero di personaggi **Nano** che controlli. Se scegli di esaurire Bombur con "Noi Non Siamo Pigri", stai ancora esaurendo 1 personaggio **Nano** e riceverai quindi 1 risorsa.

D: Quando uso l'abilità di **VILYA** (D 109) per giocare una carta, devo rispettare la regola per cui dovrei

controllare almeno un eroe appartenente alla stessa sfera della carta giocata?

R: No, giocare una carta "senza pagarne il costo" è diverso da "pagare 0" per una carta. Una carta a costo 0 richiede la corrispondenza di risorse, mentre "non pagare il costo" aggira questo requisito.

D: Se una carta **Aggregato** fornisce un bonus permanente di qualsiasi tipo, quel bonus continua ad applicarsi se la carta **Aggregato** è esausta?

R: Sì, esaurire una carta **Aggregato** non le vieta di continuare a fornire il bonus permanente al personaggio **aggregato**.

D: Se c'è un luogo attivo con il testo "Immune agli effetti delle carte dei giocatori" quando **LEGOLAS** partecipa ad un attacco che distrugge un nemico, devo piazzare due segnali progresso sul luogo attivo o sulla ricerca?

R: Quando l'abilità di Legolas ti dà la possibilità di piazzare i segnalini sulla ricerca in corso, li devi invece piazzare sul luogo attivo se ce n'è uno. Se quel luogo è immune agli effetti delle carte dei giocatori, ignora l'abilità di Legolas. Pertanto, nessun segnalino progresso verrà piazzato, né sul luogo attivo, né sulla ricerca in corso.

D: Se un nemico non attacca o il suo attacco viene cancellato, cosa accade alla sua carta **Ombra**?

R: Alla fine della Fase Combattimento, scarta ogni carta **Ombra** irrisolta (non risolvere gli effetti di queste carte **Ombra**)

D: Se un luogo viene rivelato dopo che è stata rivelata **NEBBIA INFIDA** (CORE 118) nella stessa fase Ricerca, la carta luogo rivelata ottiene +1 🗡️ a causa dell'effetto "Quando Rivelata" di **Nebbia Infida**?

R: Sì, l'effetto "Quando Rivelata" di **Nebbia Infida** crea un effetto persistente fino alla fine della fase che colpisce tutti i luoghi che vengono aggiunti all'area di allestimento. È diverso da **SPINTO DALL'OMBRA** (CORE 92) che usa il termine "attualmente nell'area di allestimento" e che quindi influenza solo i nemici ed i luoghi che sono nell'area di allestimento nel momento in cui viene rivelata.

D: Posso usare **FORTUNA O DESTINO** (CORE 54) per mettere in gioco **BEORN** (OHUH 5) dalla pila degli scarti di un giocatore, anche se è immune all'effetto delle carte dei giocatori?

R: Sì, l'abilità di un eroe è "attiva" solo quando è in gioco. Pertanto **Beorn** non è immune agli effetti delle carte dei giocatori quando si trova nella pila degli scarti.

D: Se c'è una **TRAPPOLA DEI RANGER** (HoN 17) non aggregata nell'area di allestimento quando un nemico con la parola chiave **Imboscata** viene rivelato dal mazzo incontri, cosa succede?

R: **Trappola dei Ranger** viene aggregata al nemico, prevenendo che il giocatore debba effettuare una verifica di ingaggio a causa della parola chiave **Imboscata**.

D: Quando **OIN** (OtD 4) guadagna l'icona risorsa Tattica grazie alla sua abilità, conta come se avesse l'icona risorsa Tattica "stampata"?

R: No. L'icona risorsa "stampata" si riferisce solo all'immagine stampata fisicamente sulla carta, come specificato a pag.8 del Regolamento.

D: Se non ci sono personaggi con veleni aggregati quando **RAGNO MATTO** (OtD 29) viene rivelato dal mazzo incontri, può ancora compiere un attacco?

R: Sì. Poiché ogni personaggio ha 0 veleni, il primo giocatore sceglierà quale personaggio Ragno Matto dovrà attaccare.

D: Se cedo il controllo di uno dei miei eroi ad un altro giocatore con **ALLEANZA DISPERATA** (OtD 10) e gli altri miei eroi vengono uccisi, sono eliminato dal gioco?

R: No. Un giocatore non viene eliminato dal gioco a meno che ogni suo eroe venga ucciso. L'eroe scelto da Alleanza Disperata è ancora in gioco e ritornerà sotto il tuo controllo alla fine della fase.

D: Se gioco **PRONTO A TUTTO** (OHUH 18) ed infliggo abbastanza danni al primo nemico rivelato da riuscire a distruggerlo, devo comunque risolvere un eventuale effetto "Quando rivelata" e parole chiave sulla carta del nemico?

R: No. L'effetto di Pronto a tutto si risolve allo stesso modo di quello di Thalín (CORE 6).

D: L'effetto di una carta Ombra è considerato come se fosse un effetto di una carta Incontro?

R: Sì. Carte che prevengono i personaggi dal cancellare gli effetti delle carte Incontro, prevengono anche che i giocatori possano cancellare gli effetti delle carte Ombra.

D: Se l'effetto di **ASCIA DI NANOSTERRO** (KD 7) distrugge un nemico, posso giocare **BATTINEMICI** (OHUH 15).

R: No. Per poter giocare Battinemicì deve essere il personaggio attaccante a distruggere il nemico. Questo significa che deve infliggere abbastanza danno con la sua Forza Offensiva.

D: Si può mettere gratuitamente **FILI** (OHUH 6) in gioco dalla tua mano dopo aver giocato **KILI** (OHUH 7)?

R: No. Per attivare l'abilità di entrambi i personaggi, l'altro personaggio deve entrare in gioco dal proprio mazzo.

D: Dopo che **FALSA PISTA** (SF 25) viene rivelato e il suo effetto si risolve, i giocatori proseguono con la fase di Allestimento?

R: No. La fase delle Ricerca termina immediatamente e i giocatori non continuano con l'Allestimento.

D: Cosa succede se un nemico attaccante viene distrutto prima che il suo attacco si risolvi?

R: Quando stai per risolvere un attacco nemico, il giocatore in difesa deve controllare lo stato del nemico attaccante alla fine di ogni passo: c'è ancora un nemico attaccante? Se sì, procedi al prossimo passo. Se no, termina l'attacco.

D: Quando un nemico che ha già compiuto un attacco ingaggia un nuovo giocatore durante la fase di Combattimento, compie un altro attacco?

R: No, a meno che non glielo permetta l'effetto di una carta.

D: Mentre si sta tentando di rispondere ad un Indovinello nello scenario "**Antri Oscuri e Sotterranei Cupi**", quand'è che i giocatori possono compiere azioni?

R: I giocatori possono compiere Azioni dopo il passo 2, prima del passo 3.

D: Mentre sto compiendo un tentativo di Furto nello scenario "**La Montagna Solitaria**", quand'è che i giocatori possono compiere azioni?

R: I giocatori possono compiere Azioni dopo il passo 2, prima del passo 3.

D: Posso giocare un aggregato su un nemico o un luogo immune agli effetti delle carte dei giocatori?

R: No. Giocare un aggregato su una carta equivale a sceglierla come obiettivo e le carte "immuni agli effetti delle carte dei giocatori" non possono essere scelte come bersaglio dalle carte dei giocatori.

D: Posso usare **ATTACCO VELOCE** (CORE 25) per dichiarare un attacco contro un nemico che è "immune agli effetti delle carte dei giocatori"?

R: Sì. L'effetto di Attacco Veloce bersaglia un personaggio permettendogli di compiere un attacco, quindi l'immunità del nemico scelto non conta.

D: Cosa si intende per attacco con "**Gittata**"?

R: Un attacco con Gittata è un attacco effettuato da un personaggio con la parola chiave **Gittata** contro un nemico ingaggiato con un altro giocatore.

D: Posso usare **UN BUON RACCOLTO** (AtS 10) per giocare una carta che costa zero senza una corrispondenza di risorse?

R: No. Un Buon Raccolto ti permette solo di spendere risorse per la sfera nominata, una corrispondenza di risorse è ancora necessaria per giocare carte a costo zero.

D: Se una carta viene aggregata a **COSA SENZA NOME** (D 125) come parte di risoluzione del suo effetto "Obbligato", il testo di gioco di quella carta è attivo?

R: No. Le carte che vengono aggregate a Cosa Senza Nome (o Cosa Senza Nome Antica) come risultato dell'attivazione del suo effetto "Obbligato", sono considerate aggregati con nessun titolo o testo di gioco. La sola parte attiva della carta aggregata è il suo costo.







D: Quando un nemico esegue un attacco come parte del suo effetto “Quando rivelata”, quel nemico è considerato essere nell’Area di Allestimento?

R: No. I nemici vengono aggiunti nell’Area di Allestimento dopo che vengono risolti gli effetti “Quando rivelata”. Un nemico che esegue un attacco come parte del suo effetto “Quando rivelata” non è nell’Area di Allestimento o ingaggiato con il giocatore in difesa a meno che una carta non dica altrimenti.

D: Quando sto giocando con il Mazzo Incubo di “Un Viaggio a Rhosgobel”, **Shot from the Sky** (AJtR 7) e **Noxious Supplies** (AJtR 8) possono aggregarsi a **Wilyador** (SoM 64), anche se ha il testo “Nessun aggregato”?

R: Sì. L’insero del Pacco Avventura “Un Viaggio a Rhosgobel spiega che per “Nessun aggregato” si intende che “i giocatori non possono giocare o spostare carte aggregato su Wylador”. Poiché i giocatori non stanno giocando o spostando questi aggregati (ma è l’effetto di una carta incontro che li sta aggregando), possono essere aggregati a Wylador.

D: Se ingaggio più di un nemico con un Valore d’Ingaggio più alto della mia minaccia, la seconda parte dell’abilità di **SAM GAMGEE** (TBR 2) si attiverà più di una volta, anche se non posso renderlo pronto più di una volta?

R: Sì. Poiché non viene usata la parola “Poi”, il bonus di Sam in ,  e  non dipende dal fatto che venga reso pronto. Il suo effetto che gli permette di rendersi pronto e il suo bonus in ,  e  sono due effetti differenti che si attivano entrambi quando ingaggi un nemico con un Valore di Ingaggio più alto della tua minaccia.

D: Se un nemico viene messo in gioco direttamente ingaggiato con me, quel nemico mi ha “ingaggiato” ai fini degli effetti “Obbligato” e “Risposta” che si attivano ingaggiando un nemico?

R: Sì. Se un nemico entra in gioco direttamente ingaggiato con un giocatore, si considera come se avesse ingaggiato quel giocatore.

D: Posso usare **DORI** (OHUH 9) per prevenire il danno che starebbe per essere assegnato a **BEORN** (OHUH 5), anche se Beorn è immune agli effetti delle carte dei giocatori?

R: Sì. La **Risposta** di Dori bersaglia il danno che sta per essere assegnato, non il personaggio che sta per essere danneggiato, quindi l’immunità di Beorn non si considera.

D: Quando sto giocando lo scenario “Il Sangue di Gondor”, se l’effetto della carta Ricerca 1B **L’Imboscata** (AtS 117) o della carta **IN ATTESA** (AtS 129) mi fa girare a faccia in su ognuna delle mie carte nascoste e una di queste mi obbliga a prendere un’altra carta nascosta, devo girare a faccia in su anch’essa?

R: No. Quando ti viene detto di girare a faccia in su ognuna delle tue carte nascoste, vengono girate solo quelle che sono attualmente di fronte a te in quel

momento; qualsiasi altra carta nascosta che sei costretto a prendere come conseguenza di questo effetto, come per il **CORVO MALIGNO** (SdG 122), restano a faccia in giù di fronte a te.

D: Durante la Preparazione della carta Ricerca 1A de “**La Torre del Negromante**” (CORE 123), ogni obiettivo dovrebbe avere in aggregato una o due carte Incontro?

R: Una. Quando rilevi un obiettivo protetto, devi rilevare la carta in cima al mazzo incontri e aggregarla a quell’obiettivo, a sua difesa. Le istruzioni aggiuntive sulla Torre del Negromante che dicono “...aggrega un incontro a ogni carta obiettivo” sono un promemoria; in questo modo i giocatori sanno che devono aggregare una carta incontro ad ogni obiettivo Protetto.

D: Quando gli effetti di una carta incontro mi dicono di cercare un nemico nel mazzo incontri e negli scarti, rivelarlo, e aggiungerlo all’area di allestimento durante una ricerca in cui **THALIN** (CORE 6) è coinvolto, viene inflitto comunque un danno al nemico se viene scelto dalla pila degli scarti?

R: Sì. Nemici rivelati dal mazzo incontri e dagli scarti da effetti di carte ricerca o carte incontro sono ancora considerato come se fossero stati rivelati dal mazzo incontri.

D: Se ho **LUCE DI VALINOR** (D 107) aggregato a un eroe che controllo, quell’eroe può essere coinvolto in una ricerca anche se esausto?

R: No. I personaggi devono essere pronti e capaci di esaurirsi al fine di ricercare, attaccare o difendere. Gli effetti delle carte che permettono a un personaggio di svolgere una di queste azioni senza esaurirsi non permettono ai personaggi esausti di compiere queste azioni.

D: Quando un nemico con il testo “non può lasciare il gioco” ha danni uguali o superiori ai suoi punti ferita, cosa succede?

R: Nulla. Il nemico non può lasciare il gioco e di conseguenza continuerà ad avere la funzione di nemico in gioco.

D: Quando rivelo l’ultima carta del mazzo incontri, rigenero immediatamente il mazzo incontri prima di risolvere l’allestimento della carta rivelata?

R: No. Risolvi l’allestimento della carta rivelata, includendo ogni effetto “Quando Rivelata”, prima di resettare il mazzo incontri, se possibile. Se non è possibile risolvere completamente l’allestimento della carta perché essa ti istruisce di interagire in qualche modo con il mazzo incontri, allora rigeneri il mazzo incontri e finisci di risolvere l’effetto.

D: Se sono ingaggiato con **IL RE DEI MORTI** (SoE 5) quando gioco **SARUMAN** (VoI 3), devo incrementare la minaccia di ogni giocatore per la sua parola chiave Condanna 3?

R: No. Nel momento in cui Saruman entra in gioco sotto il tuo controllo, l'effetto passivo de **IL RE DEI MORTI** ti obbliga a considerare vuoto il suo riquadro di testo, prima che la parola chiave **Condanna** possa attivarsi.

D: Se uso l'effetto di Risposta di **SARUMAN** (VoI 3) in modo da far considerare fuori dal gioco una carta incontro a protezione di un obiettivo, posso reclamare quest'ultimo poiché è libero da incontri?

R: No. Quando una carta viene considerata fuori dal gioco, anche ogni carta aggregata a essa viene considerata essere fuori dal gioco. Poiché gli obiettivi con la parola chiave **Protetto** sono aggregati al nemico o al luogo che lo protegge, se il nemico o il luogo vengono considerati fuori dal gioco, lo diventa anche l'obiettivo protetto.

D: Quante parole chiave ha **IL BALROG** (RD 44)?

R: Una. **Indistruttibile** è l'unica parola chiave su **Il Balrog**

D: La parola chiave **Protetto** si attiva quando una carta incontro viene "aggiunta" all'area di allestimento (e non "rivelata")?

R: No. Affinché la parola chiave **Protetto** si attivi, la carta incontro su cui appare deve essere "rivelata" dal mazzo incontri.

D: Se **MINIERE DI MORIA** (TRD 52) è nell'area di allestimento e c'è un luogo attivo, dove vengono piazzati i segnalini progresso per prima?

R: I segnalini progresso devono essere piazzati su **Miniere di Moria** nell'area di allestimento prima di poter essere piazzati sul luogo attivo poiché il testo di **Miniere di Moria** contraddice le regole del gioco attraverso la **Regola d'Oro**.

D: Se c'è un luogo attivo con un effetto di **Risposta** che si attiva quando viene esplorato e i giocatori compiono abbastanza progresso per superare il luogo attivo e avanzare alla scena successiva, in che momento possono attivare l'effetto **Risposta** del luogo?

R: I giocatori devono immediatamente avanzare alla scena successiva e risolvere qualsiasi effetto "Quando Rivelata" sulla scena successiva, poi possono risolvere l'effetto **Risposta** sul luogo attivo.

D: Se aggrego **SCUDIERO** (AA 149) ad un alleato unico del Sapere (rendendolo un eroe), l'eroe aggregato ottiene l'icona stampata del Sapere?

R: Sì. Se un alleato con un'icona stampata di una sfera diventa un eroe, si considera anche che possieda l'icona stampata della sfera.

D: Se utilizzo **Attacco Furtivo** (CORE 23) per mettere in gioco un alleato unico durante la fase di pianificazione e gli aggrego **Scudiero** (AA 149), ritorna in mano alla fine della fase?

R: No. L'alleato che entra in gioco con **Attacco Furtivo** non è più un alleato a causa di **Scudiero** aggregato e l'effetto ritardato di **Attacco Furtivo** non lo influenza più.

D: Un personaggio con la parola chiave **Gittata** può partecipare ad un attacco contro un nemico nell'area di allestimento?

R: No. La parola chiave **Gittata** fornisce ai personaggi che la possiedono solo l'abilità di attaccare i nemici ingaggiati con un altro giocatore.

D: Se una ricerca secondaria è la ricerca "corrente", il testo della ricerca principale è ancora attivo?

R: Sì. Il testo di ogni carta ricerca in gioco è attivo.

D: Se l'effetto di una carta incontro con la parola chiave **Pericolo** permette ad un nemico di compiere un attacco contro di me, il mio compagno può usare il suo personaggio con la parola chiave **Sentinella** per difendere l'attacco?

R: Sì. Una volta che l'attacco è iniziato, si deve seguire ogni passo del "risolvere l'attacco del nemico" e le finestre azioni tra i vari passi dell'attacco sono aperte per tutti i giocatori.

D: Il livello di minaccia di un giocatore può essere ridotto sotto lo 0?

R: No. L'indicatore di **Minaccia** non riporta valori negativi.

D: Posso usare **PROUD HUNTERS** (H32) per aggiungere risorse alla riserva di **Beorn** (OHauH 1) anche se è immune agli effetti delle carte dei giocatori?

R: Sì. La riserva di risorse di un eroe è un elemento di gioco separato dalla carta dell'eroe, quindi le carte che bersagliano la riserva di risorse di **Beorn** (e non **Beorn**) non sono influenzate dalla sua immunità agli effetti delle carte dei giocatori.

D: Posso giocare **ELEVENSES** (DC36) dopo aver risolto la ricerca considerando che i personaggi sono considerati coinvolti nella ricerca fino alla fine della fase ricerca?

R: No. **Elevenes** recita: *Giocala solo dopo il passo dell'allestimento*, significa che è solamente giocabile immediatamente dopo che il passo dell'allestimento è terminato.

D: Ci sono carte giocatore che mi permettono di attaccare un nemico nell'area di allestimento se esso è immune agli effetti delle carte dei giocatori?

R: No. Nessuna.

DOMANDE FREQUENTI NON UFFICIALI

Questa sezione contiene le domande poste dai giocatori direttamente agli sviluppatori del gioco e relative risposte ricevute sulle questioni che potrebbero sorgere mentre si gioca al Signore degli Anelli: Il Gioco di Carte.

D: Sulla carta incontro **LUPI SELVAGGI** c'è un effetto che dice "Obbligato: Se a Lupi Selvaggi è assegnata una carta ombra senza alcun effetto, riporta Lupi Selvaggi nell'area di allestimento dopo che ha attaccato." A tal proposito, in che modo la carta **L'ALBA VI PRENDA** lo influenza? Se la uso per scartare la carta ombra da Lupi Selvaggi, resta ingaggiato con me?

R: *Poiché L'Alba Vi Prenda scarta la carta ombra prima che venga girata, l'effetto dei Lupi Selvaggi non si attiva (quando la carta dovrebbe essere girata, non c'è nessuna carta)*

D: La scena 1A della ricerca **Fuga Da Dol Guldur** istruisce i giocatori di "aggregare un incontro ad ogni carta obiettivo". Una delle carte rivelate in questo momento è **IMPIGLIATO NELLA TELA**, che quando rivelata deve essere aggregata ad un eroe del giocatore con il livello di minaccia più alto.

Quando si gira al lato 1B, viene scelto casualmente proprio l'eroe che ha ricevuto in allegato Impigliato Nella Tela.

In questo caso Impigliato Nella Tela resta allegato all'eroe o viene scartato nel momento in cui viene scelto come prigioniero? È chiaro che non si può aggregare nulla all'eroe imprigionato dopo che è stato catturato, ma cosa accade agli aggregati che riceve prima?

Domanda simile con l'effetto di **RE RAGNO**, che viene rivelato durante la preparazione. Se viene esaurito un eroe che poi diventa quello imprigionato, quando viene liberato durante la scena 2B, resta esaurito, come conseguenza dell'effetto del Re Ragno o questo effetto viene ignorato?

R: *Se un eroe con aggregato la carta Impigliato Nella Tela diventa il prigioniero, essa resta aggregata anche dopo averlo girato a faccia in giù.*

Ciò significa che se verrà liberato, avrà ancora la carta incontro aggregata.

Se un eroe viene esaurito prima di venir scelto come prigioniero, tornerà pronto nella fase di riordino, perché le regole dicono che bisogna far tornare pronte tutte le carte in gioco.

D: Nello scenario 1A della ricerca **Fuga Da Dol Guldur**, quando si pescano carte dal mazzo incontri da aggregare agli obiettivi protetti, se una di esse ha la parola chiave Impeto (per esempio **CAVERNE**

SENZA FINE) e viene aggregata al primo o al secondo obiettivo, la carta che viene pescata per la risoluzione della parola chiave Impeto si aggrega all'obiettivo successivo? O viene aggiunta all'area di allestimento senza essere aggregata a nessun obiettivo?

R: *Solo la prima carta rivelata per la parola chiave Protetto viene aggregata all'obiettivo. Se questa ha la parola chiave Impeto, la successiva rivelata verrà aggiunta all'area di allestimento (o risolta e scartata se si tratta di una perfidia).*

D: Il **PANTANO INVALIDICABILE** recita:

Quando Rivelata: Piazza 1 segnalino risorsa su Gollum per ogni carta luogo nell'area di allestimento. Quando si attiva questo testo, il Pantano Invalidicabile è considerato essere nell'area di allestimento? Conta anch'esso nel conteggio dei luoghi?

R: *Le carte incontro sono rivelate dal mazzo incontri, il loro effetto "Quando Rivelata" viene risolto e poi la carta viene piazzata nell'area di allestimento. Quindi il Pantano Invalidicabile non è ancora nell'area di allestimento quando si risolve il suo effetto.*

D: Come funziona l'abilità del **TROLL DI CAVERNA** di attribuzione del danno in eccesso? Devo scegliere un personaggio, attribuirgli danno finché non muore (con ulteriore danno extra da assegnare ad un terzo personaggio) o posso distribuire i danni eccesso tra i miei personaggi nel modo che ritengo più opportuno?

R: *Puoi distribuire i danni in eccesso nel modo che ritieni più opportuno. Ogni danno (come da testo del Troll) viene risolto individualmente.*

D: L'abilità di **LANDROVAL** (presupposto che ce ne può essere solo una copia in gioco) è limitata ad una volta per partita per giocatore o per ogni carta? Se si giocano 3 carte Landroval durante una partita, posso usare la sua abilità 3 volte, una per ogni carta?

Oppure in una partita a due giocatori, entrambi possono attivare la sua abilità separatamente?

R: *Il limite "Una volta per partita" non è specifico di una singola carta. Fa riferimento a qualsiasi copia sotto il controllo dei giocatori. Se hai raggiunto il limite di "una volta per partita", l'effetto non potrà più essere attivato da nessun'altra tua copia nel tuo mazzo del giocatore o negli scarti, né di un altro giocatore.*

D: Un eroe rimescolato nel mazzo dall'effetto di **"SOLO E SPERDUTO"** viene considerato morto ai fini del punteggio? Se fosse l'ultimo eroe di un giocatore, questi viene eliminato?

R: *Un eroe rimescolato nel mazzo non è morto a meno che l'effetto della carta che lo rimescola nel mazzo dica altrimenti. Se è l'ultimo eroe in gioco, viene eliminato dal gioco.*

D: Decido di viaggiare verso il **CANCELLO DELLA FORESTA**, (“**Risposta:** Dopo che hai viaggiato verso Cancelli della Foresta, il primo giocatore può pescare 2 carte.”).

Pesco quindi le due carte, una delle quali è **FORZA DI VOLONTA'** (“**Risposta:** Dopo che hai viaggiato verso un luogo, esaurisci un personaggio ❄️ per piazzare 2 segnalini progresso su quel luogo.”).

Posso giocarla immediatamente per piazzare i 2 segnalini progresso sul Cancelli della Foresta dove ho appena viaggiato? In altre parole, il “Dopo che hai viaggiato” è ancora attivo dopo che ho pescato le due carte?

R: *Sì, puoi giocare Forza di Volontà che hai appena pescato con il Cancelli della Foresta. Quando gli effetti di più Risposte condividono lo stesso momento di attivazione, puoi deciderne l'ordine.*

Una volta che il gioco prosegue (un giocatore attiva un'azione, inizia una nuova fase, ecc.), l'opportunità di giocare una Risposta termina.

D: Pago una risorsa per il **SANGUE DI NUMENOR** e il mio eroe ha ancora 4 risorse.

Guadagna quindi +4 in 🏰. Se in qualche modo quest'eroe guadagna altre risorse, aumenta anche la 🏰?

R: *L'effetto di Sangue di Numenor è attivo fino alla fine della fase. Il valore della difesa addizionale che fornisce è stabilito nel momento in cui viene attivato. Dunque, per esempio, se Aragorn ha 5 risorse quando attivi Sangue di Numenor, guadagna +4 in 🏰 fino alla fine della fase. Se paghi 2 risorse dalla sua riserva per giocare, ad esempio, Per Gondor!, egli continuerà ad avere un +4 in 🏰.*

D: Esattamente quando devo mescolare gli scarti degli incontri per ricreare il mazzo incontri, se questo è vuoto?

Supponiamo che il mazzo degli incontri abbia solo 2 carte **DANNI COLLATERALI**. Rivelò la prima.

Devo scartare 2 carte, ma ce n'è solo una. Quand'è che devo rimescolare gli scarti? Quand'è che scarto la carta Danni Collaterali che sto risolvendo?

R: *Le regole per la fase Ricerca nel passo 2 recitano: “Se il mazzo incontri risultasse vuoto durante la fase ricerca, gli scarti degli incontri vanno mescolati per ricreare il mazzo incontri.”*

Quindi, devi scartare la carta rimasta, rimescolare gli scarti per creare di nuovo il mazzo incontri e continuare a scartare. La carta Danno Collaterale che stai risolvendo (come qualsiasi altra carta perfidia) non viene scartata fino a che il suo effetto non viene risolto.

D: Se ho scartato un'altra copia di **DANNI COLLATERALI** dal mazzo incontri con le due carte iniziali scartate, significa che devo scartare altre due carte per la copia appena scartata o quest'effetto si conta solo al momento in cui si gioca e quindi non scarto altre due carte aggiuntive?

R: *Gli effetti “Quando Rivelata” sono risolti di base frase per frase. Quando viene rivelata Danni Collaterali, prima scarti 2 carte dalla cima del mazzo incontri. Poi scarti due carte addizionali per ogni copia di Danni Collaterali negli scarti. Infine conti il numero di luoghi appena scartati e incrementi la minaccia del valore appropriato. Se una copia di Danni Collaterali è stata scartata dalla risoluzione della prima frase, allora devi contare questa copia quando risolvi la seconda frase.*

D: **A UN PASSO DA CAIR ANDROS** è l'attuale Ricerca. Sono in fase di Ricerca, con il mio valore di minaccia pari a 34, quando rivelo dal mazzo incontri **GUARDIANO DEL BOSCO** che incrementa il mio valore di minaccia a 37, che è la soglia affinché A un Passo da Cair Andros guadagni “Assedio”.

Guardiano del Bosco guadagna quindi Impeto? Posso interrompere la risoluzione di quest'effetto attivando la risposta di **ELFHELM**?

R: *Dopo che hai rivelato Guardiano del Bosco, incrementi a 37 la tua minaccia, dando alla ricerca in corso la parola chiave Assedio. Poi, la risposta di Elfhelm si attiva riducendo la tua minaccia a 36 e la ricerca in corso perde la parola chiave Assedio. Tutto questo accade prima di risolvere la seconda frase della carta perfidia. Quindi quando fai la verifica per la presenza della parola chiave Assedio, Guardiano del Bosco non guadagna Impeto.*

D: Quando le ultime carte del mazzo incontro hanno la parola chiave Impeto, devono essere rimescolate insieme alle altre dopo averle risolte?

R: *Se l'ultima carta del mazzo incontri è una perfidia con la parola chiave Impeto, rimescola prima gli scarti per riformare il mazzo incontri, poi risolvi l'effetto “Quando Rivelata” sulla carta e la scarti. Dopo questo, risolvi l'Impeto.*

D: Posso spendere risorse da un eroe “Privo di sensi”? Posso curare un eroe “Privo di sensi”? Posso assegnare i danni di un attacco incontrastato ad un eroe “Privo di sensi”? Quando “rendo pronto un personaggio privo di sensi”, ritorna al suo ultimo stato (esaurito/pronto) o ritorna comunque pronto, a prescindere? Posso esaurire un eroe “Privo di sensi” per pagare un costo?

R: *Le limitazioni dell'essere privo di sensi sono elencate su ogni scena della ricerca **Mosche e Ragni**. Non ci sono limitazioni non elencate.*

Le regole non fanno distinzioni sul fatto che il personaggio fosse pronto o esaurito prima che

perdesse i sensi: quando rendi pronto un personaggio privo di sensi, viene messo nella posizione "Pronto". Non puoi esaurire un personaggio privo di sensi, perché per esaurirlo dovrebbe essere pronto. L'abilità di Bilbo è ancora valida perché non è un'abilità "attivata".

D: Se gioco **MATHOM ANTICO** su **AMON LHAW**, posso pescare carte quando il luogo è esplorato?

R: *Affinché si attivi l'abilità di Mathom Antico, il luogo cui è aggregato deve prima lasciare il gioco (negli scarti o nel riquadro vittoria). Esplorare un luogo equivale ad averlo tolto dal gioco (scartandolo o ponendolo nel riquadro vittoria), quando esso ha segnalini progresso pari ai suoi Punti Ricerca. Di conseguenza, quando Mathom Antico è aggregato al luogo attivo Amon Lhaw, si attiva comunque la sua abilità dopo che Amon Lhaw ha lasciato il gioco come luogo esplorato.*

D: Se gioco **CHIAVE DI THOR** su **TANA DEI WARG**, posso pescare una carta quando il luogo viene esplorato?

R: *La Chiave di Thror funziona in modo diverso rispetto a Mathom Antico. Essa crea un effetto costante che non termina finché il luogo a cui è aggregata lascia il gioco, mentre il Mathom Antico ha una risposta il cui effetto si attiva dopo che il luogo aggregato lascia il gioco.*

Se aggregi quindi Chiave di Thror a Tana dei Warg, il suo unico effetto è quello di vietarti di pescare una carta quando il luogo lascia il gioco.

D: Un personaggio può avere più segnalini danno dei suoi punti ferita? Posso assegnare ad un personaggio più danni Arciere rispetto ai suoi punti ferita? Se ci sono due **RIFUGIATO SILVANO** in gioco, posso assegnare un danno di Arciere ad entrambi?

R: *I danni derivanti dalla parola chiave Arciere non possono essere assegnati in eccesso sui personaggi che controlli. Devono essere assegnati tra i personaggi che controlli, fino a che ce ne sono da attribuire o fino a che non ci sono più personaggi a cui attribuirli.*

Il danno è assegnato simultaneamente, quindi puoi assegnare un danno a più Rifugiato Silvano, poiché il loro effetto obbligato si attiva solo dopo che tutto il danno è stato attribuito.

D: Quando un alleato nano viene messo in gioco con l'effetto di **A ME! O MIEI CONSANGUINEI!** e muore, viene comunque messo in fondo al mazzo del giocatore dalla pila degli scarti?

R: *La parte finale dell'effetto di A Me! O Mie! Consanguinei! si applica solo se il personaggio è ancora in gioco alla fine della fase. Quando una carta lascia il gioco, non può più essere bersaglio di un*

effetto a meno che l'effetto non bersaglia specificatamente una carta fuori dal gioco.

D: Se non ci sono più carte nei nostri mazzi, come possiamo assegnare carte veleno derivanti dalla parola chiave Velenoso?

R: *Se non ci sono più carte nel tuo mazzo quando si attiva la parola chiave Velenoso, vuol dire che non ci sono più carte da aggregare, quindi non accade nulla.*

D: **IMPRONTE FRESCHE** previene l'effetto "Quando Rivelata" di un nemico appena rivelato dal mazzo incontri con un solo punto ferita?

R: *No, perché l'effetto di Impronte Fresche si attiva solo quando il nemico è aggiunto all'Area di Allestimento, dopo aver risolto quindi l'effetto Quando Rivelata.*

D: Stiamo usando l'effetto di **TORCIA** per piazzare segnalini progresso su **PASSAGGIO CONTORTO**, ma c'è solo una carta nel mazzo incontri.

Abbiamo: A. L'effetto Obbligato della Torcia che si attiva quando la Torcia si esaurisce come costo dell'effetto e B. l'effetto Obbligato del Passaggio Contorto che si attiva prima che i segnalini progresso vengano piazzati.

Quale effetto si risolve per primo?

R: *L'effetto Obbligato della Torcia non è un costo. E' una risposta obbligata all'attivazione del suo effetto. Un costo viene sempre prima del suo effetto. In questo caso, quando esaurisci la Torcia, la risoluzione di questo effetto è che piazzare tre segnalini progresso sul Passaggio Contorto. Quindi, dovrai risolvere l'effetto Obbligato della Torcia. Ma l'effetto Obbligato di Passaggio Contorto interrompe la risoluzione di quest'effetto, obbligandoti a compiere una prova di orientamento.*

L'effetto Obbligato di Passaggio Contorto (prima di piazzare segnalini progresso...) si attiva prima di quello della Torcia (dopo aver esaurito la Torcia...).

D: Sappiamo che l'effetto "Quando Rivelata" delle carte si risolve prima che esse entrino in gioco. Per la carta **ORCO INCENDIARIO**, il suo effetto Obbligato si attiverà quando è in gioco, dunque dovrebbe essere un valido bersaglio per il suo stesso effetto, è corretto?

R: *Sì, Orco Incendiario otterrà una carta ombra quando ingaggia un giocatore.*

D: Siamo riusciti a giungere alla carta Ricerca **PROSEGUENDO VERSO EST** e stiamo per fare una **prova di orientamento**. Il "Poi" sulla terza frase è preceduto da una frase con il "Se". L'effetto indicato dopo il "Poi" va risolto solo se il test è fallito o anche se è stato superato?

R: *L'effetto dopo il "Poi" va risolto solo se attivate l'effetto dopo il "Se".*

D: Il testo ombra di **SPINTO DALL'OMBRA**, ha due effetti, se l'attacco è difeso o indifeso, ma solo la frase relativa all'attacco indifeso dice che l'aggregato deve essere controllato dal giocatore in difesa. È intenzionale?

R: Sì. *Gli effetti ombra generalmente bersagliano il giocatore che sta difendendo (il giocatore che il nemico sta attaccando), ma la prima parte dell'effetto ombra fa riferimento ai personaggi in difesa. Quindi, se io usassi Sentinella per difendere te, dovrò scartare un aggregato dal mio personaggio.*

D: Abbiamo in gioco le **AQUILE DELLE MONTAGNE NEBBIOSE** con meno di 3 carte veleno aggregate. In questo caso il personaggio guadagna +1 e +1 per ogni carta veleno?

R: Sì. *Alle Aquile delle Montagne Nebbiose non piace essere avvelenate e questa cosa le fa arrabbiare.*

D: Se decido di usare **UN BUON PASTO** con la **RICERCA DI GANDALF**, la X indicata sull'effetto della carta che costa X è uguale al costo ridotto o al costo totale prima che venisse ridotto?

R: *Quando si gioca una carta che costa X, le riduzioni del costo si applicano dopo averlo determinato. In questo caso puoi usare Un Buon Pasto per diminuire il costo di due, giocare la Ricerca di Gandalf e dichiarare X uguale a 2, dopodiché riduci il suo costo a 0.*

D: Sto giocando una partita in solitaria con **ELFHELM** pronto e una **MINIERA DI ZIRAKZIGIL** in gioco. Funziona l'abilità di Elfhelm in risposta all'azione sulla Miniera di Zirakzigil?

R: *L'Azione sulla Miniera di Zirakzigil è un effetto su una carta incontro, quindi la sua Risposta funziona perfettamente.*

D: Se scartare funziona come un costo, per essere in grado di scartare l'**AQUILA DELLE MONTAGNE NEBBIOSE** (l'obiettivo) bisogna prima guadagnarne il controllo, giusto?

R: *Il costo di Aquila delle Montagne Nebbiose è quello di spendere 2 risorse Baggins. L'effetto è quello di scartare lei e un nemico non unico nell'area di allestimento.*

D: **Impeto** è una parola chiave che si attiva dopo aver risolto un eventuale effetto Quando Rivelata presente sulla carta. Ma non è chiaro per le altre parole chiave. In che ordine le risolvo?

R: *Le FAQ al punto 1.37 specificano qual è la tempistica nella risoluzione degli effetti. Le parole chiave sono abilità passive e vengono risolte per prime. Impeto è un caso particolare, perché le regole di questa parola chiave dicono che la carta extra deve essere rivelata dopo la carta con l'Impeto. Esso viene quindi risolto, ma la carta aggiuntiva viene rivelata dopo la prima.*

D: Nell'area di allestimento c'è **INGRESSO DELLA CAVERNA** e abbiamo giocato **RIFUGIATO SILVANO** e **SARUMAN**, bersagliando Ingresso della Caverna. La fine del turno arriva e Saruman lascia il gioco.

In gioco c'è l'effetto Obbligato del Rifugiato Silvano che si attiva quando Saruman lascia il gioco e l'effetto Obbligato di Ingresso della Caverna che si attiva alla fine del turno ma che non può risolversi prima che Saruman lasci il gioco. Qual è il corretto ordine di risoluzione?

R: *Alla fine del turno scarti Saruman e immediatamente attivi l'effetto Obbligato di Rifugiato Silvano, scartandolo dal gioco. A questo punto è ancora la fine del turno quando Ingresso della Caverna viene considerata essere nuovamente in gioco, quindi dovete attivare il suo effetto Obbligato prima dell'inizio del prossimo turno.*

D: Ci sono una serie di effetti che dicono "Cerca nel mazzo incontri e/o negli scarti per X...". Questa frase implica la necessità di cercare secondo l'ordine indicato (prima il mazzo incontri e poi gli scarti) o si può scegliere dove cercare? Se cerco solo nel mazzo degli scarti posso non mescolare il mazzo incontri?

R: *In questo caso stai cercando astrattamente in entrambi i mazzi, anche se trovi subito la carta in uno di essi. Sì, il mazzo incontri deve essere mescolato, anche se cerchi la candidata solo negli scarti.*

D: Abbiamo superato l'Anduin nello scenario **Adunata a Osgiliath** e ci sono due **CAMPI DEL PELENNOR** in gioco. Non c'è un luogo attivo e avremmo l'opzione di viaggiare verso uno di essi. Se decidessimo di non viaggiare verso uno dei due luoghi dobbiamo incrementare la minaccia di 6? Se invece viaggiamo verso uno dei due luoghi, dovremmo incrementarla di 3 per l'altro luogo rimasto nell'area di allestimento?

R: *Sì. Se una carta è autoreferenziale, si riferisce solo alla copia di sé stessa. Se due copie sono in gioco e viaggi verso una di esse, allora l'altra si risolve. Se non viaggi verso nessuna di esse, allora entrambe si risolvono singolarmente. Una carta che si riferisce anche ad altre copie di sé stessa userebbe dei termini "ogni copia di..." o "un'altra copia di..." o "una carta con il titolo...". In assenza, se una carta si riferisce al suo stesso titolo nel testo, deve essere letto solo come autoreferenziale.*

D: Rivelò **VOCI CRUDELI** dal mazzo incontri. Negli scarti la prima carta è un **LUPO DELLE NEVI** e la successiva è **VALANGA!** La mia domanda è: devo obbligatoriamente mettere prima il Lupo delle Nevi e poi sopra Valanga! o posso decidere l'ordine di disposizione in cima al mazzo incontri?

R: Poiché Voci Crudeli non specifica nulla al riguardo, il primo giocatore decide l'ordine in cui posizionarle.

D: Come funziona l'inizio della fase Risorse, in merito alla carta addizionale fornita dalle abilità di **ORI** e **BILBO** se ho le **MANETTE DI FERRO** aggregate?

R: L'inizio della fase Risorse è l'inizio del turno. Sia Ori che Bilbo permettono di pescare una carta addizionale che arriva dopo aver pescato regolarmente la carta all'inizio della fase Risorse. Dunque se ci fosse la carta Manette di Ferro che viene scartata anziché permettere di pescare una carta, Bilbo e Ori permetteranno comunque di pescare una carta addizionale.

D: In merito ai luoghi **FOGNE** che hanno la parola chiave **Mondo Sotterraneo 1**, in modo che quando entrino in gioco vi metti una carta sotto dalla cima del mazzo Mondo Sotterraneo. Essi hanno anche l'effetto "Quando Rivelata: Piazza la prima carta del mazzo Mondo Sotterraneo a faccia in giù sotto il luogo attivo, se possibile". Quale effetto viene prima?

R: Il Quando Rivelata si risolve per primo (la parola chiave Mondo Sotterraneo si attiva quando il luogo entra in gioco, non quando è rivelato).

D: Quando un **Paesano** è scartato, l'abilità di **LORD ALCARON** recupera un segnalino Paesano e lo piazza su un luogo. Poiché la risposta si attiva "dopo che viene scartato un segnalino paesano", significa che il testo dei **PAESANI UCCISI** si attiva comunque e vi si piazza un segnalino danno sopra?

R: Il testo di Lord Alcaron è un effetto sostitutivo, di rimpiazzo. Quindi se si usa la sua abilità, il segnalino non è stato effettivamente scartato poiché viene invece piazzato su un luogo. Significa anche, per esempio, che se si usa l'abilità di Lord Alcaron per evitare che un segnalino venga scartato dall'effetto Quando Rivelata dell'**ORCO DISTRUTTORE**, quest'ultimo guadagna impeto.

D: Ho la seconda versione alleato di **GANDALF** in gioco, che ha il testo: "Alla fine della fase di riordino, scarta Gandaf dal gioco.", il quale diventa privo di sensi. Il suo effetto si attiva comunque alla fine della fase di riordino?

R: L'effetto Obbligato di Gandalf è un'abilità attivata, se diventa quindi privo di sensi il suo effetto Obbligato non si attiverà e non verrà dunque scartato alla fine della fase di riordino.

D: Se uso la carta **BERSAGLIO PICCOLO** e ho successo il nemico viene ancora considerato come se stesse attaccando me? Se sì, potrei anche giocare la carta **O ELBERETH! GILTHONIAL!**

R: Nel caso tu abbia successo nel giocare Bersaglio Piccolo, non vieni più considerato il bersaglio

dell'attacco ed il nemico non ti sta più attaccando. Pertanto non può essere un bersaglio legale di **O Elbereth! Gilthonial!**

D: **FINTA** e **MURO DI PICCHE** evitano che un nemico o un gruppo di nemici attacchino "in questa fase". Significa che questi eventi non sono risolti e non sono scartati fino alla fine della fase di combattimento?

R: A meno che una carta evento non dica altrimenti, deve essere subito scartata non appena viene giocata. Per esempio questo permetterebbe ad **Háma** di recuperare una carta Finta non appena giocata per prevenire l'attacco di un nemico.

D: È possibile giocare carte che non hanno corrispondenza di risorse giocando **UN BUON RACCOLTO** anche se il costo è 0?

R: Un Buon Raccolto non permette di giocare carte che costano 0 senza una corrispondenza di risorse. Poiché non stai usando nessuna risorsa per pagare la carta, l'abilità di Un Buon Raccolto non si applica ed è necessario che ci sia corrispondenza di risorse.

D: Dopo aver esplorato il **BOSCHETTO**, l'**ATHELAS** entra in gioco protetta?

R: Poiché l'Athelas non è rivelata quando attivi la Risposta del Boschetto, l'Athelas viene piazzata non protetta nell'area di allestimento.

D: È possibile decidere l'ordine in cui vengono scartate più carte contemporaneamente da un singolo effetto?

R: Molti effetti che scartano carte dalla cima del mazzo incontri dicono qualcosa tipo: "Scarta carte dalla cima del mazzo incontri finché...". Quando viene risolto un effetto come questo, le carte vengono scartate una alla volta, quindi l'ordine è fisso. Comunque, se un effetto dà la possibilità di scartare un certo numero di carte giocatore o degli incontri, allora il giocatore deciderà l'ordine. Per esempio, se un effetto obbliga a scartare 3 carte dalla mano, allora si può decidere l'ordine in cui piazzarle negli scarti.

D: Uso l'abilità di **ERESTOR** in questo turno. Egli muore, ma poi torna in gioco nello stesso turno. Posso usare nuovamente la sua abilità? Domanda simile riguardo anche **BEORN** (alleato).

R: Sì. Se una carta con un'abilità "**Solo una volta per turno**" lascia il gioco dopo averla attivata e ritorna in gioco durante lo stesso turno, puoi attivare di nuovo la sua abilità.

D: Stiamo affrontando **LE PALUDI MORTE** alla scena **LA CATTURA**. Se **GOLLUM** non è in gioco quando questa scena viene superata, la **Prova di Fuga** deve essere comunque fatta, ma Gollum non può

essere catturato e il mazzo ricerca dev'essere resettato, giusto?

R: Corretto

D: L'attacco effettuato grazie a **MANI SULL'ARCO** è da considerarsi attacco con gittata?

R: Mani sull'Arco fa eseguire un attacco normale, non un attacco con gittata.

D: Le regole di **ASSALTO A OSGILIATH** dicono: "I luoghi sotto il controllo di un qualsiasi giocatore sono ancora in gioco. Il loro testo di gioco è attivo e possono essere bersaglio di effetti delle carte". Ciò significa che è ancora possibile piazzare segnalini progresso con effetti tipo quello di **ASFALOTH**? Se sì, cosa succede se piazza segnalini progresso sufficienti ad esplorarlo? I segnalini vanno scartati oppure il luogo torna sotto il controllo del giocatore se dovesse ritornare nell'area di allestimento? È ancora possibile usare le azioni sui luoghi controllati dai giocatori, come per esempio l'abilità di **TORRE IN ROVINA** di viaggiare verso esso? Questo potrebbe essere un buon approccio (se valido) in situazioni dove avere troppi luoghi sotto controllo significherebbe la morte di un eroe.

R: Puoi ancora piazzare segnalini progresso sui luoghi Osgiliath che controlli. Comunque, quando perdi il controllo di un luogo Osgiliath, le regole dicono che devi scartare tutti i progressi da esso prima di farlo tornare nell'area di allestimento. Se sono stati piazzati segnalini su un luogo che controlli uguali ai suoi punti ricerca, allora il primo giocatore prende il controllo del luogo invece di scartarlo. Le regole dicono anche di scartare tutti i segnalini progresso su esso a questo punto. Mi piace la tua idea di viaggiare verso un luogo che già controlli. È una bell'idea e le regole di questo scenario lo permettono. Perdi il controllo del luogo quando lascia la tua area di gioco, ma penso sia quello che volevi.

D: Sembra possibile giocare **VOLERE DELL'OVEST** con la **MAPPA DI EARNIL**. In questo caso bisogna mescolare sia Volere dell'Ovest che Mappa di Earnil nel mazzo senza mettere Volere dell'Ovest in fondo al mazzo? Inoltre, se si usa **UN BUON PASTO** con un eroe hobbit del comando, è possibile diminuire il costo per giocare **SECONDA COLAZIONE** se viene giocata dal mazzo degli scarti usando il **TOMO DI ATANATOR**?

R: Quando giochi un evento nel Signore degli Anelli – Il Gioco di Carte, risolvi la sua abilità e poi lo scarti. Quindi quando giochi Volere dell'Ovest, mescoli gli scarti nel mazzo giocatore prima di scartarlo. Se usi Mappa di Earnil per giocare Volere dell'Ovest, lo piazzerai invece in fondo al mazzo. Mentre l'evento si sta risolvendo, non è né nella tua mano, né negli scarti. È simile alle carte perfidia rivelate dal mazzo incontri: l'effetto Quando Rivelata va risolto prima

che venga scartata. Mentre viene risolta, non è né nel mazzo incontri, né negli scarti.

In merito a Seconda Colazione, puoi usare il Tomo di Atanator per giocare Seconda Colazione dagli scarti e poi recuperare il Tomo di Atanator appena scartato. Puoi ridurre il costo per giocare Seconda Colazione usando Un Buon Pasto nel modo da te descritto.

D: Spostare risorse da un eroe ad un altro viene considerato come un aggiungere risorse alla riserva dell'eroe che le riceve? Il **SIGNORE DEL PORTO** guadagna il suo bonus se uso l'abilità di **MESSAGGERO A CAVALLO**?

R: No, spostare risorse non è considerato aggiungere risorse e il Messaggero a Cavallo non attiva la risposta di Signore del Porto.

D: Sono a metà strada attraverso lo scenario **L'OMBRA DEL PASSATO** ed ho **GILDOR INGLORION** in gioco. L'alleato-obiettivo **Gildor Inglorion** viene pescato dal mazzo incontri. Cosa succede?

R: La regola delle carte uniche evita che l'alleato-obiettivo entri in gioco nel momento in cui viene rivelato poiché c'è già Gildor in gioco. Ciò significa che l'alleato-obiettivo Gildor verrà scartato senza effetti.

D: Se uso **RISCHIARE UN PO' DI LUCE** quando ci sono solo 1-2 carte nel mazzo incontri, devo rimescolare gli scarti in modo da avere tre carte? Oppure il mazzo incontri non viene considerato vuoto quando guardo solo le 1-2 carte presenti?

R: Rischiare Un Po' di Luce non rimuove le carte che stai guardando dal mazzo incontri, di conseguenza non devi rimescolare gli scarti nel mazzo incontri se ci sono meno di 3 carte da guardare. Anche durante la fase ricerca, guarderesti solo le 1-2 carte sulla cima del mazzo incontri.

D: Quando giochi **CANZONE DI EÄRENDIL** e ne dai il controllo ad un altro giocatore, chi pesca la carta?

R: Una carta non entra in gioco finché non è stato pagato il suo costo. Per esempio, dopo aver pagato il costo di Canzone di Eärendil e averla aggregata ad un eroe, allora si considera entrata in gioco. A questo punto, il giocatore che controlla l'eroe aggregato, controllerà anche l'aggregato. Di conseguenza, il giocatore che può attivare la sua risposta è quello che controlla l'eroe con l'aggregato. In altre parole, se giochi la Canzone su un eroe di un altro giocatore, sarò quest'ultimo che pescherà la carta.

D: Numerose carte incontro nell'espansione saga I Cavalieri Neri hanno effetti che usano frasi del tipo "...metti il nemico in gioco ingaggiato con il primo giocatore". Quando questo accade, c'è ancora la

possibilità di attivare la risposta di **SAM GAMGEE** “Dopo che ha ingaggiato un nemico...”

R: Ogni volta che un nemico finisce nella tua area di gioco, si considera che esso ti abbia ingaggiato e tu ingaggiato lui. Non importa se arriva dall'area di allestimento, dal mazzo incontri, dagli scarti o da fuori dal gioco. E se il valore di ingaggio del nemico è più alto del tuo valore di minaccia, l'abilità di Sam si attiverà in quel momento.

D: Il giocatore A ha due personaggi con gittata e il giocatore B è ingaggiato con un nemico. Se il giocatore A dichiara uno o due personaggi con gittata come attaccanti contro quel nemico ingaggiato col giocatore B, i personaggi normali di quest'ultimo possono partecipare all'attacco? E se questi personaggi avessero invece gittata anch'essi?

R: I personaggi normali non possono partecipare all'attacco, poiché non è il turno del giocatore B di attaccare. Personaggi con gittata non possono comunque partecipare perché i nemici non sono ingaggiati con un altro giocatore.

D: Durante un tentativo di Furto le FAQ specificano che le azioni possono essere attivate tra i passi 2 (rivelare una carta dal tuo mazzo) e 3 (scartare le carte). Posso usare effetti che fanno pescare carte o manipolare il mazzo (per esempio **VEGGENTE DI IMLADRIS**) come aiuto in un tentativo di Furto?

R: La prima carta rivelata rimane la “carta rivelata” a meno che non usi l'effetto de **LA MONTAGNA SOLITARIA**. Per usare l'effetto della Montagna Solitaria devi riprendere in mano la carta rivelata.

D: Gli effetti di varie carte incontro usano il termine “se possibile” insieme ad una condizione. Se queste condizioni vengono rispettate parzialmente, l'effetto viene comunque attivato? Per esempio, viene rivelato **RAGNO DELLA CAVERNA** ed ho solo due carte in mano. Devo scartare tutte le carte che ho oppure no?

R: Quando l'effetto di una carta usa il termine “se possibile” significa che se non si è in grado di soddisfarlo completamente, allora lo si deve ignorare. Per esempio, se l'effetto di una carta incontro dice: “Quando Rivelata: Fai tornare il primo nemico più in alto negli scarti del mazzo incontri nell'area di allestimento, se possibile” e non ci sono nemici negli scarti, allora l'effetto non fa nulla. Nell'esempio sopra menzionato: se in mano hai solo 3 carte o meno, allora non è possibile scartare 4 carte, quindi l'effetto del Ragno della Caverna viene ignorato.

D: Dopo che il **PICCHIERE GONDORIANO** (o un altro personaggio in difesa) uccide il nemico attaccante con la sua Risposta (o con **FENDIORCHI**), viene ancora considerato un personaggio in difesa al fine di poter giocare **DIETRO MURA RESISTENTI**?

R: Le regole dicono che un personaggio è considerato un difensore solo mentre si sta risolvendo un attacco. Una volta che l'attacco termina, quel personaggio non sta più “difendendo”. Di conseguenza, se un Picchiere Gondoriano distrugge il nemico attaccante con la sua risposta, l'attacco viene risolto e il Picchiere non è più un valido bersaglio per Dietro Mura Resistenti.

D: Sono nella fase di combattimento e ho assegnato le carte ombra ai nemici ingaggiati. Uno di questi attacca e attiva l'effetto che un altro nemico dall'area di allestimento mi ingaggia. Anche questo nemico mi attaccherà? Se sì, devo assegnare una carta ombra anche a lui?

R: Se un nemico ti ingaggia durante la risoluzione di un attacco nemico nella fase di combattimento, anch'esso poi farà un attacco. Comunque, non gli verrà assegnata la carta ombra poiché non era ingaggiato con te all'inizio della fase di combattimento quando vengono assegnate le carte ombra.

D: La **GUARDIA DEL CORPO DI MORGUL** ha un effetto ombra che dice: “Il nemico attaccante ingaggia il prossimo giocatore e compie immediatamente un attacco, se possibile”. È differente da altre carte ombra che dicono “dopo che il nemico ha attaccato...”.

Questo quindi interrompe l'attacco in corso che quindi non viene completato o non infligge danni al personaggio in difesa? Inoltre, se ci sono altre carte ombra assegnate al nemico, i loro effetti (per esempio: “incrementa di X la tua minaccia”) si attivano prima che ingaggi il prossimo giocatore?

R: Se c'è un altro giocatore, l'effetto ombra di questa carta termina l'attacco in corso e ne fa iniziare subito un altro. Poiché le carte ombra vengono rivelate una alla volta, se ci sono ancora carte ombra coperte sul nemico attaccante quando questo effetto è attivato, esse vengono scartate e viene assegnata una nuova carta ombra.

D: Il nemico **MURZAG** nello scenario la Valle di Morgul, ha l'effetto Obbligato: “Dopo che Murzag ha attaccato, rivela la prima carta del mazzo incontri. Se questa carta è un nemico, mettilo in gioco ingaggiato con il giocatore in difesa”. La mia domanda è: poiché dice nello specifico “rivela la prima carta” significa che se è un luogo va a finire nell'area di allestimento o se è una perfidia si risolve normalmente, così come un'eventuale effetto di Impeto?

R: “Rivela e aggiungi nell'area di allestimento” è un modo più lungo di dire semplicemente “rivela”. Di conseguenza l'effetto Obbligato di Murzag funziona allo stesso modo di altri effetti che obbligano i giocatori a rivelare carte dal mazzo incontri: cioè risolvete ogni parola chiave e effetto “Quando Rivelata”. Poi risolvete l'allestimento della carta. Se

è una perfidia viene scartata dopo averne risolto gli effetti. Se è un luogo, lo aggiungi all'area di allestimento. Se è un nemico, l'abilità di Murzag istruisce il giocatore in difesa a metterlo ingaggiato con sé invece di aggiungerlo all'area di allestimento. Quel nemico farà inoltre un attacco, poiché è ancora la fase di "risoluzione degli attacchi nemici" della fase di combattimento, ma non gli verrà assegnata la carta ombra.

D: Quando gioco **COLPO POSSENTE**, il significato della carta si riferisce ad un attacco in cui partecipa un nano o al danno specifico fatto da un nano durante un attacco? Quando attacco un nemico con una difesa alta e vi partecipa un altro personaggio, quale parte del danno inflitto al nemico è influenzata da questa carta?

R: I giocatori possono scegliere quale parte del valore di attacco totale dei personaggi viene assorbito dal valore di difesa del nemico. Per esempio immagina che Aragorn (♣ 3) e Dwalin (♣ 2) attacchino un nemico con difesa 4. Il modo ottimale di giocare Colpo Possente è quello di attribuire i 3 punti di attacco di Aragorn più 1 di Dwalin per superare la difesa del nemico, in modo che Dwalin possa infliggere 1 danno, che potrà essere duplicato con Colpo Possente, per un totale di 2 danni.

D: Le FAQ al punto 1.23 sembrano un po' ambigue. Una carta che si aggrega ad un'altra carta, viene trattata come un aggregato prima che sia effettivamente aggregata? O solo dopo che è stata aggregata a qualcosa? Per esempio, quand'è che una carta Tesoro viene considerata come un aggregato? Se uso **MAESTRO DI FUCINA** per cercare un aggregato, posso prendere una carta tesoro se presente?

R: Le carte che non hanno il tipo Aggregato, vengono considerate tali solo dopo che sono state aggregate a qualcosa. Di conseguenza, non puoi usare Maestro di Fucina per cercare un Tesoro. Non puoi neanche usare il **FABBRO DI EREBOR** per riprendere in mano una carta Tesoro dagli scarti. Entrambe queste abilità bersagliano il tipo di carta Aggregato, non il tipo Tesoro.

D: Scenario "Mosche e Ragni" dell'espansione saga "Sulla Soglia". Durante la fase di combattimento, dichiaro un personaggio con un solo punto ferita (stampato sulla carta) come difensore contro un nemico con il tratto **Velenoso**. Al nemico attaccante è assegnata una carta ombra che assegna un veleno al personaggio in difesa, che lo rende "privo di sensi". L'attacco viene ora considerato incontrastato, poiché il personaggio privo di sensi non può difendere oppure l'attacco è ancora considerato difeso poiché il difensore era già stato dichiarato?

R: Se il tuo difensore diventa privo di sensi prima che l'attacco si risolva, allora viene considerato incontrastato.

D: Sto giocando tutte le ricerche dell'espansione de Lo Hobbit, con 2 mazzi Nani tematici. Arrivato all'ultimo scenario, **La Battaglia dei Cinque Eserciti**, mi piacerebbe poter aggiungere ulteriori giocatori in modo da poter rappresentare le Aquile, i Nani e gli Elfi che vi presero parte.

È possibile aggiungere ulteriori giocatori e mantenere ancora le carte Tesoro scoperte nelle ricerche precedenti?

R: Puoi aggiungere altri giocatori e tenere i tesori trovati a favore dei giocatori originari.

D: Usando l'abilità di **FRODO BAGGINS** de I Cavalieri Neri, se viene rivelata una carta incontro che non ha effetti di "Quando Rivelata", "Impeto", "Nascondersi X", è possibile usare la sua abilità per pescare un'altra carta incontro?

Per viaggiare verso "**L'ULTIMO PONTE**", deve essere rivelata una carta Svantaggio come se fosse appena stata rivelata dal mazzo incontri. È possibile usare l'abilità di Frodo per cancellare l'effetto della carta Svantaggio, rimescolarla nel mazzo incontri e rivelare una nuova carta incontro, anche se questa non è una carta Svantaggio?

R: La risposta ad entrambe le domande è sì.

D: Sembra che **CAVALCALUPI**, come effetto ombra, non sia mai ingaggiato con me, così che io non possa attaccarlo e che non ci sia una finestra azione in modo da poter giocare **FINTA** su di esso. C'è ancora la possibilità di ucciderlo con Attacco Furtivo + Gandalf o un qualsiasi altro metodo che preveda la presenza di una finestra azione?

R: Cavalcalupi tecnicamente è ancora una carta Ombra quando effettua l'attacco. Viene trattato come nemico solo quando il suo attacco viene risolto, ma non è ingaggiato con un giocatore o nell'area di allestimento.

Se durante la risoluzione dell'attacco si dovessero infliggere danni ad esso uguali ai suoi punti ferita, allora verrebbe scartato.

D: Voglio giocare **CONSIGLIO DI MITHRANDIR**. Il mio eroe imprigionato nello scenario **Fuga da Dol Guldur** è della sfera del sapere. Conta come eroe sotto il mio controllo? Posso pescare una carta addizionale grazie ad esso?

R: L'eroe imprigionato è ancora in gioco. Ciò è ancora più importante nella modalità "nightmare". Nel gioco normale, le cose più importanti che riguardano il "prigioniero" sono: 1. l'eroe è girato a faccia in giù

2. l'eroe "non può essere usato".

Significa che non contribuisce il suo tipo, la sfera, le statistiche, i tratti, le parole chiave, le abilità, tranne che la sua unicità (per esempio non si può mettere in gioco la versione alleato dell'eroe imprigionato). Quindi, non puoi pescare una carta addizionale con il

Mithrandir's Advice, né per esempio potresti conteggiarlo nel numero di personaggi nani che controlli, ecc.

Non puoi neanche aggregare nulla a quest'eroe, perché significherebbe usare il suo tipo di carta eroe.

D: Siamo alla scena 1 della ricerca **IL SANGUE DI GONDOR**, all'inizio della fase di combattimento ed un giocatore decide di girare ogni carta nascosta a faccia in su.

a) Le carte nascoste vengono girate a faccia in su una alla volta. La prima carta rivelata è **CORVO MALIGNO** che immediatamente ingaggia il giocatore e lo obbliga a prendere una carta nascosta. Questa carta viene anch'essa girata insieme alle altre?
b) La prima carta rivelata è un nemico. Esso riceve una carta ombra? Le carte ombra vengono assegnate anch'esse all'inizio della fase di combattimento. Quale effetto viene applicato per primo? Girare un'altra carta nascosta o assegnare la carta ombra? Se due cose avvengono nello stesso momento, generalmente il primo giocatore decide l'ordine? Se ho interpretato correttamente, posso scegliere di assegnare prima la carta ombra e poi girare un'altra carta nascosta?

R: *In risposta alla prima domanda, la nuova carta nascosta rimane tale e non viene girata a faccia in su. Per la seconda domanda, quando due effetti si risolvono contemporaneamente, il primo giocatore decide l'ordine in cui risolverli. Quindi puoi assegnare prima la carta ombra e poi girare la successiva carta nascosta a faccia in su.*

D: Posso usare l'azione di **RE SOTTO LA MONTAGNA**, mentre **FIUME INCANTATO** è il luogo attivo, considerando che Re Sotto La Montagna usa il termine "aggiungine 1 alla tua mano" e non "pesca una carta"?

R: *Sì. Non stai "pescando" una carta con Re Sotto La Montagna. Quindi il testo di Fiume Incantato non previene l'aggiungere la carta alla tua mano.*




D: **IL RE STREGONE** viene ucciso (per esempio nell'espansione **Fuga al Guado**, la terza de I Cavalieri Neri) e va a finire negli scarti.

Durante la partita viene rimescolato nel mazzo incontri e, nello stesso turno, viene rivelato il Re Stregone durante la fase ricerca e posto nell'area di allestimento. Si può usare l'Anello su di lui? Oppure Frodo non può usare la sua abilità sulle carte immuni alle carte dei giocatori?

R: *Quella di Frodo è un'abilità di una carta giocatore, quindi non può essere usata per bersagliare una carta incontro "immune alle carte dei giocatori" come Il Re Stregone.*

Il testo "immune alle carte dei giocatori" è attivo nel momento in cui una carta entra in gioco e una carta rivelata è considerata in gioco.

*Il testo de Il Re Stregone non è attivo quando non è in gioco, cioè quando si trova negli scarti o nel mazzo incontri. Ciò significa che si potrebbe usare per esempio l'abilità di **DENETHOR** per mettere il Re Stregone in fondo al mazzo incontri.*

D: La carta perfidia **SOFFIO NERO** dice: Conta come un aggregato **Condizione** con il testo: "Solo 1 per eroe. Riduci a 0 la ,  e  dell'eroe aggregato." Questa riduzione riguarda solo i valori base dell'eroe o anche eventuali bonus dati da altre carte? **SAM GAMGEE** guadagnerebbe i suoi bonus dopo aver ingaggiato un nemico con un valore di ingaggio più alto della minaccia? Armature, armi e altri tipi di aggregati darebbero i loro bonus? O quando questa perfidia viene aggregata azzerata tutti i valori indicati indipendentemente da eventuali bonus?

R: *Soffio Nero crea un effetto che riduce costantemente i valori dell'eroe aggregato. Si possono continuare ad assegnare aggregati che aumentano i valori, ma Black Breath li ridurrà immediatamente a 0.*

D: Le abilità di alleati connesse con la parola chiave Condanna X, si attivano con le carte rivelate dal mazzo incontri o solo con le carte del giocatore che hanno questa parola chiave?

R: *Sia che derivi da una carta del giocatore o da una carta incontro, la minaccia è stata incrementata a causa della parola chiave Condanna. Di conseguenza si attiverà qualsiasi effetto che si attiva "dopo aver incrementato la minaccia con la parola chiave Condanna", indipendentemente dalla provenienza della parola chiave Condanna.*

D: Se **PRESO!** è assegnata ad un nemico Troll attaccante come carta ombra, è possibile annullarla con **COLPO AVVENTATO**? Il testo "Quando Rivelata" di Preso! dice che non può essere cancellata.

R: *Si può cancellare l'effetto ombra di Preso! perché è solo l'effetto "Quando Rivelata" che non può essere cancellato. Se l'effetto ombra viene cancellato, l'effetto "Quando Rivelata" non verrà risolto, incluso il "non può essere cancellato".*

D: Se un personaggio che si sta difendendo contro un nemico con la parola chiave Velenoso subisce abbastanza danno dall'attacco da venir ucciso, riceve comunque una carta Veleno prima di esser scartato?

R: *Se un personaggio è distrutto come risultato dell'attacco, viene scartato prima che la carta veleno venga aggregata ad esso.*

D: Posso prendere una risorsa da **BEORN** con **MESSAGGERO A CAVALLO** e darla ad un altro eroe?

R: *La riserva di un eroe è separata dall'eroe stesso. L'immunità di Beorn agli effetti delle carte dei giocatori non riguarda anche la sua riserva. Quindi è*

possibile usare il Messaggero a Cavallo per spostare risorse nella o dalla riserva di Beorn.



D: Un eroe si trova nel mazzo del giocatore (con l'effetto di **SOLO E SPERDUTO**), uso **RE SOTTO LA MONTAGNA** rivelando proprio questo eroe, posso metterlo in gioco?

R: Lo scopo dell'effetto di Solo e Sperduto è che quando sei in grado di riprendere in mano il tuo eroe dal mazzo, allora puoi rimetterlo in gioco. Di conseguenza, se riprendi in mano il tuo eroe usando **Re Sotto La Montagna**, puoi rimetterlo in gioco.

Comunque, se avessi due eroi nel tuo mazzo e li trovi entrambi usando **Re Sotto La Montagna**, ne devi scegliere uno da tenere in mano e l'altro da scartare.

D: Nel turno in cui viene rivelata **I NOVE SONO A CACCIA**, "Considera il riquadro di testo di ogni personaggio in gioco come se fosse vuoto (ad eccezione dei Trattati) fino alla fine del turno", c'è in gioco **GANDALF** (versione dell'espansione Lo Hobbit). Il suo effetto di esser scartato a meno che non incrementi di 2 la minaccia si attiva comunque? La domanda nasce dal fatto che il testo della carta Gandalf dice "alla fine della fase di riordino", non "alla fine del turno". Alcuni giocatori fanno distinzione tra le due definizioni, così da non attivare l'effetto di Gandalf.

R: L'effetto di **I Nove Sono a Caccia** termina alla fine del turno. In quel momento l'effetto di Gandalf richiederà ancora comunque di scartarlo. La fine del turno corrisponde con la fine della fase di riordino.

D: La carta **DRU-BURI-DRU** dice: "Se Dru-buri-Dru non è nel riquadro vittoria, i giocatori non possono vincere la partita." E la carta ricerca dice: "I personaggi usano la loro  al posto della  quando attaccano i nemici. Se un nemico viene danneggiato in questo modo, piazza segnalini progresso su di esso anziché dei segnalini danno. Quando un nemico ha un numero di segnalini progresso pari ai suoi punti ferita, aggiungilo al riquadro vittoria e piazza quei segnalini progresso sulla ricerca"

C'è la possibilità di fare danni ad un nemico senza usare la forza d'attacco, per esempio con carte come **Picchiere Gondoriano**, **Picca della Cittadella** e il danno diretto di Gandalf (versione set base), che possono uccidere direttamente **Dru-buri-Dru**. Se ucciso in questo modo finisce negli scarti. Se quindi fuori dal gioco, i giocatori dovrebbero essere in grado di vincere lo scenario, corretto?

R: Questo è tecnicamente corretto, anche se un pò contro lo spirito dello scenario. L'obiettivo della scena finale è di convincere i Woses che voi non siete nemici. Se doveste uccidere il loro capo per sfuggire dalla loro foresta, allora potreste superare lo scenario.

D: In merito a **BEORN** e alla sua immunità alle carte dei giocatori, posso usarlo come costo? Voglio giocare la carta **CAUSA COMUNE** o **PIOGGIA DI PIETRE** con Beorn, posso esaurirlo allo scopo di giocare queste due carte?

R: Quando una carta come **Pioggia di Pietre** dice "esaurisci X personaggi" come parte del suo costo, è comunque un modo di bersagliare. Poiché Beorn ne è immune, non può essere usato in questo modo.

D: **IL POTERE DI MORDOR** non può far tornare carte **Capitano** o **VERSO LA TORRE** nel mazzo incontri. Il "pari numero" citato su **Il Potere di Mordor** non è chiaro; si riferisce al numero di carte che conti o al numero che rimescoli nel mazzo incontri?

R: **Il Potere di Mordor** interagisce con **Verso la Torre** e i nemici **Capitano**, in questo modo:

- Si contano il numero di carte nell'area di allestimento, includendo **Verso la Torre** e i nemici **Capitano**.

- Si rimescolano tutte le carte nel mazzo incontri, tranne **Verso la Torre** e i nemici **Capitano**.

- Si rivelano carte incontro pari a quelle contate inizialmente e si risolvono.

Questo rende il potere di **Mordor** una carta perfidia ancora più cattiva poiché si vanno a rivelare due carte incontro in più.

D: Nelle faq è scritto che una carta ombra cancellata non è considerata risolta: "Risolvere un effetto significa che l'effetto è stato attivato e risolto nel modo più completo possibile. Cancellare l'effetto impedisce all'abilità di **Nazgul di Dol Guldur** di attivarsi, come se la carta non avesse alcun effetto Ombra."

Come funziona con carte come **LUPI SELVAGGI**?

R: La frase "come se la carta non avesse alcun effetto Ombra." è solo per chiarire che non va risolto l'effetto del **Nazgul di Dol Guldur** quando una sua carta ombra viene cancellata. Non è una regola che può essere applicata ai **Lupi Selvaggi**. Se cancelli l'effetto ombra di una carta a loro assegnata, essi hanno comunque una carta ombra con un effetto. Quindi il loro effetto **Obbligato** non si attiva.

D: In merito al nuovo alleato **SARUMAN**, se uso la sua abilità su carte chiave come il **NAZGUL DI DOL GULDUR**, potrebbe permettere ai giocatori di vincere la partita più facilmente?

R: L'abilità di **Saruman** è molto potente. Puoi usare la sua abilità per rimuovere temporaneamente dal gioco il **Nazgul**, giusto il tempo necessario per scappare da **Dol Guldur**.

D: In una risposta ufficiale è stato detto che è possibile usare **Il Messaggero a Cavallo** con Beorn. Posso giocare **RESTARE UNITI** con Beorn? Posso usare l'eroe **BIFUR** con Beorn?

R: La riserva di un eroe è descritta a pag. 12 del regolamento come separata rispetto all'eroe, quindi l'immunità di Beorn non si applica anche alla sua riserva. L'abilità di Bifur influenza le riserve degli eroi, quindi può essere usata anche con Beorn. Restare Uniti invece influenza direttamente Beorn, di conseguenza non può essere usata.

D: **GUARDIANO DUNEDAIN** può cancellare l'effetto ombra di una carta assegnata ad un nemico immune agli effetti delle carte dei giocatori? Allo stesso modo una carta come **L'ALBA VI PRENDA** funzionerebbe?

R: Anche le carte ombra sono separate rispetto al nemico cui sono assegnate. Un giocatore quindi potrebbe usare L'Alba Vi Prenda per scartare una carta ombra da un nemico immune agli effetti delle carte dei giocatori.

D: In merito al meccanismo delle carte nascoste nello scenario **Il Sangue di Gondor**, quando un nemico viene girato a faccia in su, è considerato anche rivelato? Può **FARAMIR** (l'obiettivo) evitare che il nemico venga rivelato e/o ingaggiato quando si usa la sua abilità?

R: Nel *Sangue di Gondor*, i nemici girati a faccia in su non sono "rivelati". Se un giocatore usa l'abilità di Faramir obiettivo-alleato per girare una carta nascosta a faccia in su e viene scoperto un nemico, Faramir gli infligge 3 danni prima che venga considerato ingaggiato. Se il nemico viene distrutto da questo effetto, allora non ha mai ingaggiato il giocatore.

D: **AVANTI EORLINGAS!** dice che gli eroi possono "essere dichiarati come attaccanti". Ciò significa che potrebbero partecipare in altri attacchi e altri personaggi interagire con loro?

R: *Avanti Eorlingas!* permette solamente a eroi Rohan di attaccare nemici nell'area di allestimento. Personaggi non-Rohan non possono partecipare a questi attacchi, ma puoi dichiarare un qualsiasi numero di eroi Rohan che controlli come attaccanti contro un singolo nemico nell'area di allestimento. Gli altri giocatori non possono coinvolgere i loro eroi Rohan nel tuo attacco perché non siamo nella loro finestra di dichiarazione degli attaccanti. Anche i personaggi con gittata non possono parteciparvi, perché le regole di questa parola chiave si applicano solo a nemici ingaggiati con un giocatore.

D: In **Fondamenta di Pietra**, quando i giocatori vengono separati, ognuno viene considerato primo giocatore. Come si determina chi è il primo giocatore quando 2 giocatori si riuniscono in una partita con 4 partecipanti?

R: Quando i giocatori combinano le proprie aree di allestimento, diventerà primo giocatore il primo in

linea (rispetto a chi ha il segnalino) a meno che uno di essi abbia già il segnalino primo giocatore.

D: Ci sono perfidie ne **I Guadi dell'Isen** che si aggregano alla "ricerca in corso". Ciò significa che verrà scartata quando la scena in corso viene superata e si avanza alla scena successiva o che resta in gioco per il resto della partita aggregata alle varie scene (a meno che non venga scartata da carte dei giocatori)?

R: Le *Perfidie* che si aggregano alla ricerca in corso vengono scartate quando la scena in corso lascia il gioco.

D: La scena 2B di **Per Catturare Un Orco** dice: "Risposta: Se riuscite in una ricerca, ignorate tutti i segnalini progresso che andrebbero piazzati su questa scena. Poi, piazzate 1 segnalino tempo su questa scena. Oppure, se Mugash è in gioco, avanzate alla scena 3."

Questa frase va interpretata nel senso che se ho ricercato con successo ma non ho piazzato segnalini sulla scena in corso (per esempio a causa di un luogo attivo), la prima frase non viene realizzata e quindi il testo dopo il "Poi" non può realizzarsi, perché non è stato cancellato il piazzamento di nessun segnalino?

R: Esatto. I giocatori dovrebbero piazzare almeno un segnalino progresso sulla scena 2B in modo da cancellarlo e aggiungere un segnalino tempo. Se hai ricercato con successo, ma i progressi vengono assorbiti dal luogo attivo, non sarai in grado di aggiungere un segnalino tempo sulla ricerca.

D: Quando l'ultimo segnalino tempo viene rimosso dalla scena 3 di **Per Catturare Un Orco**, **MUGASH** ritorna nell'area di allestimento se è un aggregato?

R: Quando un nemico viene sconfitto, i segnalini danno piazzati su questo nemico sono scartati. Questo è particolarmente importante nello scenario **Per Catturare Un Orco** perché se Mugash non è aggregato dopo esser stato catturato, torna nell'area di allestimento senza danni su di esso. A questo punto, i giocatori dovranno sconfiggerlo nuovamente per poterlo catturare e superare lo scenario.

D: Se il primo giocatore coinvolge nella ricerca il **BRACCATORE DEL NORD** e la sua risposta esplora un luogo come **SENTIERI RAMIFICATI**, bisogna risolvere il suo effetto obbligato prima che il giocatore successivo coinvolga i suoi personaggi?

R: Pag.14 del regolamento dice "I giocatori coinvolgono i personaggi nella cerca in gruppo, a iniziare dal primo giocatore, procedendo in senso orario attorno al tavolo." Ciò significa che i giocatori coinvolgono i loro personaggi uno alla volta secondo l'ordine di turno. Il giocatore 1 deve completare di coinvolgere i personaggi nella ricerca prima che il giocatore 2 abbia questa opportunità. Per esempio se un giocatore vuole usare l'effetto della Risposta di **ARAGORN**, allora deve attivarlo immediatamente

dopo averlo coinvolto nella ricerca, prima che il giocatore 2 abbia l'opzione di coinvolgere personaggi nella ricerca.

D: Posso usare **UN BUON PASTO** per giocare **MURO DI PICCHE** con un solo eroe tattica?

R: Poiché "Muro di Picche" dice che "Devi prendere risorse dalle riserve di 3 eroi diversi per pagare questa carta", non c'è nessun modo per aggirare questa restrizione. Ridurre il suo prezzo da 3 a 1 o anche 0 non cambia perché bisogna pagare un costo addizionale. Di conseguenza, non è possibile diminuire il costo di Muro di Picche o altra carta con testo simile. Poiché devi spendere una risorsa dalla riserva di tre diversi eroi, significa che bisognerà sempre spendere almeno 3 risorse in totale per giocare Muro di Picche.

D: L'effetto ombra di **DISPERAZIONE** cancella il valore di difesa di un solo personaggio o di tutti i personaggi se si usa **RESTARE UNITI**?

R: Poiché il testo dell'effetto ombra è al singolare, nega il valore di difesa di un solo personaggio. Quindi nel caso di Restare Uniti, solo un personaggio si vedrebbe azzerato il valore di difesa.

D: Con **SEGUITI NELLA NOTTE**, se non è possibile fare una delle due scelte, si è obbligati a fare l'altra?

R: Quando si risolve un effetto Quando Rivelata che permette di fare una scelta tra due effetti, se ne deve scegliere uno che possa essere eseguito completamente.

D: Il giocatore 2 ha fallito una prova di Nascondersi durante la ricerca. Nella fase di combattimento, egli viene ingaggiato da un nemico. Il giocatore 1 usa un personaggio con Sentinella per difenderlo. La carta ombra è **CORVO MALIGNO**. A chi si riferisce il testo ombra?

R: Se viene usato un personaggio con Sentinella per difendere un attacco fatto contro un altro giocatore, il bersaglio dell'attacco è ancora quest'ultimo. Quindi ogni effetto che bersaglia il giocatore in difesa bersaglia quest'ultimo.

D: L'effetto Obbligato di **COLLINE DEL DUNLAND**, un luogo dello scenario Trappola nel Dunland, si attiva quando vi si viaggia pagandone il costo di Viaggio?

R: Quando un luogo ha un costo di Viaggio, i giocatori devono pagarne il costo prima che possano viaggiarci. Di conseguenza, Colline del Dunland è nell'area di allestimento quando attivi il suo costo di Viaggio, il che significa che bisogna attivare anche il suo effetto Obbligato quando lo fai.

D: Cosa succede se si scarta l'**ESPLORATORE DELL'OVESTFALDA** per ingaggiare **CAPITANO**

TURCH? Egli viene ingaggiato o resta comunque ingaggiato col primo giocatore?

R: Se un giocatore usa l'effetto di una carta per ingaggiare Capitano Turch, egli deve rimuovere un segnalino tempo per l'ingaggio. Poi, l'effetto passivo di Capitano Turch, farà in modo che esso ingaggi immediatamente il primo giocatore di nuovo, rimuovendo un secondo segnalino tempo dalla ricerca in corso.

D: La Risposta di **SIGNORE DI MORTHOND** può essere attivata prima che **GANDALF** eroe perda la sua icona Comando?

R: Se stai usando l'eroe Gandalf insieme ad altri due eroi della sfera del Comando, si considerano tutti e tre della sfera del Comando quando giochi una carta dalla cima del tuo mazzo. Questo ti permette di giocare carte come **FORZA DELLE ARMI** dalla cima del mazzo. L'abilità di Gandalf però è attiva solo quando viene giocata questa carta. Non appena la carta è giocata, egli torna allo stato neutrale. Poiché la Risposta di Signore di Morthond si attiva "Dopo che hai giocato...", in quel momento Gandalf ha già perso l'icona del Comando stampata e non sei quindi in grado di pescare una carta.

D: Quando abbiamo incontrato il **FLAGELLO DI DURIN** abbiamo usato un truccetto usando il **TUC VAGABONDO**, il primo giocatore portava a 0 il suo livello di minaccia e, successivamente, il secondo giocatore che aveva il Tuc Vagabondo e 3 di minaccia, ne dava il controllo al primo giocatore. Come risultato, il Flagello di Durin non attacca nessuno dei due giocatori. È possibile fare ciò?

R: È possibile usare l'abilità del Tuc Vagabondo per ridurre il valore di minaccia di un giocatore al fine di evitare che il Flagello di Durin attacchi. Questo trucco funzionerà solo per un turno, a meno che non abbiate altri modi per ridurre la minaccia.

D: La risposta del **LANTERNIERE DI MINAS THIRIT** può essere usata quando viene rivelata una carta con Impeto, ma molte perfidie hanno un effetto col quale guadagnano impeto se non accade nulla. Si considerano anche queste tipo di carte? Si può usare il Lanterniere quando una perfidia guadagna impeto ma non c'è la parola chiave stampata?

R: Se una carta incontro guadagna Impeto, puoi usare l'abilità del Lanterniere di Minas Thirit.

D: Sembra che gli effetti delle carte dei giocatori che fanno ingaggiare i nemici (per esempio **IL COLPO PIU' DURO**) non si considerino come ingaggi intenzionali. Questo non è un bene, per esempio contro i nemici dello scenario La Paura del Sovrintendente, dove ci sono effetti obbligati quando si ingaggiano che sono peggiori se gli ingaggi non sono volontari.

È intenzionale?

R: L'unico modo per "ingaggiare intenzionalmente" un nemico avviene durante la fase Incontri come descritto a pag.16 del regolamento. Ogni altro metodo di ingaggio (anche l'utilizzo di carte come Il Colpo Più Duro) non è un ingaggio intenzionale. Quindi, se per esempio ingaggi un nemico come **TRADITORE ZELANTE** con Il Colpo Più Duro, non lo hai ingaggiato intenzionalmente e devi infliggere 2 danni ad ogni alleato che controlli, invece di 1.

D: È possibile assegnare danni a un nemico maggiori dei suoi punti ferita? Per esempio il **FLAGELLO DI DURIN**, può avere al massimo 27 punti ferita, così che avrebbe sempre almeno 3 punti ferita dopo che si rigenera?

R: Non c'è nessuna regola che dice che non si possano assegnare più segnalini danni di quanti siano i punti ferita stampati su un nemico. Se l'effetto di una carta evita che il nemico venga distrutto quando ha punti danno uguali ai suoi punti ferita, puoi continuare ad assegnarli a quel nemico.

D: L'abilità di **BIFUR** può essere usata anche da altri giocatori una volta per turno?

R: L'abilità di Bifur può essere attivata solo una volta per turno, indipendentemente dal numero di giocatori o da chi lo controlla. Di conseguenza, Bifur non può guadagnare più di 1 risorsa per turno.

D: Con l'abilità di **SARUMAN**, la carta viene considerata "fuori dal gioco" ma non lascia il gioco effettivamente, quindi non si attivano effetti col testo "se la carta lascia il gioco", giusto? Cosa accade agli aggregati a questa carta? Restano in gioco, vengono considerati anch'essi fuori dal gioco o vengono scartati? Per esempio si potrebbe usare con gli obiettivi di Fuga da Dol Guldur, "esiliare" la carta incontro aggregata in modo da reclamare l'obiettivo? O vengono ancora considerati aggregati a qualcosa in gioco?

R: L'abilità di Saruman fa sì che il nemico o luogo scelto venga "considerato fuori dal gioco".

Esso non lascia effettivamente il gioco e quindi non vi rientra. Semplicemente non contribuisce più con la sua minaccia e i suoi effetti sullo stato del gioco. Nel caso di un luogo, non vi puoi viaggiare o piazzarvi segnalini progresso perché non è un bersaglio legale mentre è considerato fuori dal gioco. Nel caso di un nemico, esso non compie verifiche di ingaggio, non può essere ingaggiato, attaccare o venire attaccato. Ogni carta aggregata al luogo o nemico scelto resta aggregata (perché non ha effettivamente lasciato il gioco), ma viene anch'essa considerata fuori dal gioco poiché la carta cui è aggregata lo è. Questo vale anche per gli obiettivi protetti: restano aggregati al nemico/luogo e vengono anch'essi considerati fuori dal gioco.

D: In merito al punto 1.15 delle FAQ, **NEBBIA INFIDA** dice: **Quando Rivelata:** "Ogni luogo nell'area di allestimento prende +1 🗡️ fino alla fine della fase. Poi, ogni giocatore con una minaccia pari o superiore a 35 sceglie e scarta 1 carta dalla sua mano." e **CAOS NELLA CAVERNA** dice: "Quando Rivelata: Tutti i nemici ingaggiati tornano nell'area di allestimento. Poi, ogni nemico *Goblin* prende +1 🗡️ fino alla fine della fase."

Se la frase prima del Poi fallisce, la seconda frase non si attiva? Per la Nebbia Infida, se non ci sono luoghi nell'area di allestimento, vuol dire che il secondo effetto non si attiva? Lo stesso per il Caos Nella Caverna, se non ci sono goblin ingaggiati?

R: Si tratta di due esempi interessanti che permettono di spiegare la differenza tra effetti immediati ed effetti duraturi.

Gli effetti immediati sono quelli che si risolvono non appena vengono attivati, mentre gli effetti duraturi influenzano il gioco per un periodo di tempo specifico. Questi ultimi generalmente vengono identificati da frasi del tipo "fino alla fine della fase" o "fino alla fine del turno". In merito ai due esempi: Caos nella Caverna ha un effetto immediato (fa tornare tutti i nemici nell'area di allestimento) che se si attiva crea un effetto duraturo (ogni nemico goblin prende +1 🗡️ fino alla fine della fase). Se non ci sono nemici ingaggiati con i giocatori quando essa viene rivelata, allora non si può attivare perché nessun nemico torna nell'area di allestimento. Significa che la frase dopo il "Poi" non si attiva e i Goblin non guadagnano +1 🗡️. Nebbia Infida funziona nel modo opposto. Essa crea un effetto duraturo (i luoghi nell'area di allestimento guadagnano +1 🗡️) che attiva un effetto immediato (i giocatori con 35+ di minaccia devono scartare una carta). Poiché questo effetto duraturo influisce sullo stato della partita, viene considerato sempre risolto. Anche se non ci sono luoghi nell'area di allestimento nel momento in cui Nebbia Infida viene rivelata, i luoghi guadagneranno sempre +1 fino alla fine della fase. Poiché l'effetto duraturo di questa perfidia è sempre risolto, allora anche la frase dopo il "Poi" si risolve sempre.

Quindi, anche se non ci sono luoghi quando la Nebbia viene rivelata, si risolve perché è stato creato un effetto duraturo con successo.

D: Nella ricerca i **Colli degli Emyrn Muil**, le perfidie possono guadagnare effetti extra di Impeto se non ci sono luoghi in gioco. Cosa succede se rivelo una perfidia come **BARATRO INVALIDABILE** che ha il suo effetto Impeto? Impeto si attiva due volte e quindi devo rivelare altre 2 carte in più?

R: Sì, se una carta ottiene più volte la parola chiave Impeto, ognuna deve essere risolta.

D: Ho una domanda in merito all'attivazione degli effetti di alcuni alleati. Per attivare l'Azione o la

Risposta di carte come **EMERY, GIOELLIERE ELFICO** o **BRANDYBUCK CURIOSO**, è necessaria una corrispondenza di risorse?

R: *Per attivare gli effetti delle carte che hai citato, non è necessaria una corrispondenza di risorse finché sono nella tua mano.*

D: Sono alla scena 2B della ricerca La Montagna Solitaria de “Lo Hobbit: Sulla Soglia” e ho 5 segnalini progresso su **SMAUG IL DORATO**. In seguito supero la ricerca con successo e attivo il primo effetto Obbligato della scena 2B, che mi obbliga a piazzare il 6° segnalino risorsa su **SMAUG IL DORATO**, compiere una prova di Furto, che se ha successo mi permette di prendere un tesoro sotto la Montagna Solitaria e poi avanzare alla Scena 3 se voglio.

La mia domanda è: immediatamente dopo aver piazzato il 6° segnalino su **SMAUG IL DORATO**:

- 1) Devo risolvere immediatamente il suo effetto obbligato (dove dopo aver piazzato il 6° segnalino progresso devo avanzare alla scena 4A) e POI completare il resto del primo effetto obbligato sulla scena 2B (compiere un tentativo di furto, ecc...)? Se faccio ciò e avanzo alla scena 4A, viene annullato l'effetto rimanente della scena 2B poiché non è più in gioco?
- 2) Devo terminare l'effetto Obbligato sulla scena 2B (dopo aver piazzato il 6° segnalino su Smaug posso compiere un tentativo di Furto e se ho successo prendere una carta Tesoro e avanzare invece alla scena 3) e poi affrontare l'effetto Obbligato di Smaug per avergli piazzato il 6° segnalino risorsa? Questa seconda opzione annullerebbe l'effetto Obbligato di Smaug il Dorato poiché avanzando alla scena 3 viene messo fuori dal gioco, sostituendolo con Smaug il Magnifico?

R: *Quando risolvi l'effetto Obbligato della scena 2B, lo risolvi frase per frase. La prima frase ti dice di piazzare un segnalino su Smaug. Se è il 6° segnalino, si attiva il suo effetto Obbligato che ti porta alla scena 4A, rimuovendo la scena 2B dal gioco. Poiché il testo della scena 2B non è più attivo, non risolvi la frase successiva su di essa. Invece, devi risolvere l'effetto “Quando Rivelata” sulla scena 4A.*

Quindi, quando piazzii il 6° segnalino su Smaug alla scena 2B, non devi compiere un tentativo di Furto, ma avanzare invece alla scena 4A. Devi poi superare la scena 4B per poter tornare alla 2B.

Spero che ti diverti con La Montagna Solitaria!

D: Abbiamo bisogno di un chiarimento in merito alle regole da torneo “**Corsa Contro l’Ombra**”.

La domanda è: se una squadra viene sconfitta, l'altra squadra deve completare lo scenario per vincere il match o viene automaticamente considerata vincitrice

e guadagna 5 punti? La frase “se una singola squadra è eliminata, all'altra squadra viene assegnata Partita Vinta e 5 punti” sembra molto chiara. Il dubbio nasce dalla seguente frase: “Se entrambe le squadre sono eliminate nello stesso turno o se nessuna squadra completa lo scenario, la partita diventa una Sconfitta Modificata e ad ogni squadra viene assegnato 1 punto”. Sembrerebbe quindi che la seconda squadra deve comunque completare lo scenario per vincere...

R: *Se una squadra viene eliminata, l'altra squadra deve terminare il turno in corso. Se sopravvivono al turno in corso senza essere eliminati, vincono la partita. Se vengono eliminati, la partita diventa una sconfitta modificata per entrambe le squadre.*

Spero che vi divertite con il formato Corsa Contro l’Ombra!

Traduzione e Revisione Italiana:
Emilio Aliberti