

IL SIGNORE DEGLI ANELLI

The One Ring is depicted as a golden band with a dark, swirling design. It is positioned to the left of the word 'ANELLI', with its top half overlapping the 'A' and its bottom half overlapping the 'N'.Gandalf the White is shown from the waist up, standing in a grassy field. He has a long white beard and is wearing a dark green robe and a tall, pointed hat. He holds a long, dark staff with both hands. The background features a large, gnarled tree on the left and a bright, hazy horizon on the right.

REGOLAMENTO

IL SIGNORE DEGLI ANELLI™



Il Signore degli Anelli, di J.R.R. Tolkien, è una storia di crescita personale e di scontro tra il bene e il male. Sauron, il Signore Oscuro, crea un potente Anello magico per dominare la Terra di Mezzo e la Contea, il paese di un piccolo popolo dai piedi pelosi noto come Hobbit. Quando gli Hobbit entrano in possesso dell'anello, alcuni di loro – Frodo, Sam, Pipino, e Merry – iniziano un epico viaggio pieno di sfide pericolose.

Insieme a loro ci sono i rappresentanti della Terra di Mezzo: Aragorn, erede al trono di Gondor, Gandalf il Mago, Legolas l'Elfo, Gimli il Nano, e Boromir, il figlio dell'attuale sovrintendente di Gondor. Insieme, essi formano la Compagnia, la cui missione è di distruggere l'Anello. Per far ciò, devono portare l'anello a Mordor, il Regno di Sauron, e lanciarlo nel vulcano in cima al Monte Fato. Sauron invia le sue oscure forze contro la Compagnia per riprendersi l'Anello e conquistare potere assoluto sulla Terra di Mezzo. Questa situazione darà vita a molte pericolose avventure.

In questo gioco, i giocatori diventano membri della Compagnia e dovranno provare di essere degni di salvare la Terra di Mezzo. Lo scopo collettivo dei giocatori è di distruggere l'Anello e raccogliere quante più rune di Gandalf è possibile. Le rune simboleggiano il contributo di ciascun giocatore per respingere le forze oscure e possono evocare l'aiuto del Mago Gandalf. Senza cooperazione, non ci può essere successo. Non c'è un vincitore unico – il gruppo ottiene punti collettivamente.

SCOPO DEL GIOCO

Fino a cinque giocatori possono far parte della Compagnia, che deve arrivare a Mordor e distruggere l'Anello, prima che Sauron li raggiunga ed elimini il Portatore dell'Anello, riprendendosi l'Anello.

CONTENUTI

La vostra copia de *Il Signore degli Anelli* contiene:

- Questo Regolamento
- 1 Tabellone Principale
- 2 Tabelloni degli Scontri a Doppia Faccia
- 60 Carte Avventura
- 35 Carte Leggendarie, che includono:
 - 12 Carte di Gran Burrone
 - 2 Carte di Moria
 - 12 Carte di Lothlórien
 - 4 Carte del Fosso di Helm
 - 2 Carte della Tana di Shelob
 - 3 Carte di Mordor
- 5 Carte Gandalf
- 23 Tasselli Storia
- 5 Carte Hobbit
- 5 Pedine Hobbit
- 1 Pedina Sauron
- 6 Basi in Plastica
- 5 Segnalini di Attività
- 1 Segnalino Eventi
- 11 Segnalini Vita, che includono:
 - 3 Segnalini Vita “Cuore”
 - 3 Segnalini Vita “Sole”
 - 5 Segnalini Vita “Anello”
- 26 Segnalini Rune di Gandalf d'Argento (con valori di “1,” “2,” e “3”)
- 6 Segnalini Rune di Gandalf d'Oro (con valori di “1,” “2,” e “3”)
- 1 Pedina dell'Anello
- 1 Dado del Pericolo

DESCRIZIONE DEI CONTENUTI

Questa sezione descrive i componenti de *Il Signore degli Anelli*.

TABELLONE DI GIOCO PRINCIPALE



Questo tabellone rappresenta il percorso su cui viaggerà la Compagnia nella corso della sua impresa. Contiene l'Indicatore di Corruzione, che segnala quanto vicino Sauron sia a trovare gli Hobbit.

TABELLONI DEGLI SCONTRI (BIFACCIALI)



Questi Tabelloni rappresentano alcuni dei più grandi scontri che la Terra di Mezzo abbia mai visto. Sono risolti man mano che la Compagnia procede sul Tabellone principale.

CARTE AVVENTURA



Queste carte rappresentano le risorse che permettono alla Compagnia di raggiungere Mordor. Possono essere marroni o grigie.

CARTE LEGGENDARIE



Queste carte rappresentano oggetti magici e alleati che la Compagnia può acquisire durante la sua pericolosa avventura. Alcune di queste carte sono marroni, altre grigie, altre ancora hanno uno sfondo verde, possiedono abilità straordinarie e sono chiamate Carte Leggendarie della Storia (vedi "Carte Leggendarie della Storia", a pagina 18).

CARTE GANDALF



Se la Compagnia raccoglie un numero sufficiente di rune, queste carte possono essere usate per evocare l'aiuto di Gandalf con i suoi magici poteri.

TASSELLI STORIA



Questi tasselli vengono pescati durante i vari scontri e possono aiutare la Compagnia a raggiungere la conclusione del conflitto, oppure ostacolarla sul cammino per la vittoria.

CARTE E PEDINE HOBBIT



Carte Hobbit



Pedine Hobbit

L'Hobbit di ciascun giocatore è rappresentato da una pedina e la sua carta corrispondente illustra la sua abilità speciale innata.

PEDINA SAURON



Una minaccia costante sul Sentiero della Corruzione, questa pedina rappresenta l'Oscuro Signore Sauron nella sua ricerca dell'Anello.

SEGNALINI DI ATTIVITÀ



Questi segnalini indicano l'avanzare della Compagnia sul Tabellone Principale e sui Tabelloni degli Scontri.

SEGNALINO EVENTI



Questa clessidra indica il passare del tempo e anche quale Evento accade durante lo Scontro in corso. I giocatori devono sempre tenerla d'occhio, perché se non fanno attenzione, potrebbe indicare la fine della Compagnia.

SEGNALINI RUNE



Le rune d'argento di Gandalf sono una misura di quanto la Compagnia stia svolgendo bene l'avventura. Le rune d'oro di Gandalf sono ricompense che la Compagnia guadagna completando i Tabelloni degli Scontri.

SEGNALINI VITA



I tre tipi di segnalini Vita impediscono agli Hobbit di arrendersi alla corruzione.

PEDINA DELL'ANELLO



Questo è l'Unico Anello, un fardello costante per il suo Portatore. Una volta messo l'Anello, il Portatore può attraversare i vari scontri senza farsi vedere, ma questo può costargli l'attenzione dell'Occhio di Sauron.

DADO DEL PERICOLO



Spesso i giocatori dovranno tirare questo dado, che può farli scivolare sul Sentiero della Corruzione, condurre Sauron più vicino alla Compagnia e privarli degli alleati e degli oggetti.



DESCRIZIONE DEL TABELLONE PRINCIPALE

LUOGHI CHIAVE

Il Segnalino di Attività indica il movimento della Compagnia attraverso le lande della Terra di Mezzo. Durante la partita, il segnalino si sposta in diversi luoghi chiave: Saccorforo ❶, Gran Burrone ❷, poi Moria ❸, Lothlórien ❹, il Fosso di Helm ❺, la Tana di Shelob ❻ e infine le terre desolate di Mordor ❼. Alcuni di questi luoghi sono Rifugi Sicuri, altri sono Scontri (vedi “Rifugi Sicuri” e “Scontri” alle pagine 8-9), e ciascuno di essi ha azioni specifiche da compiere prima che la Compagnia possa spostarsi al luogo successivo. Il Segnalino di Attività resta sempre sul Tabellone Principale e si sposta soltanto quando tutte le azioni di un luogo specifico sono state compiute.

SENTIERO DELLA CORRUZIONE ❸

Le pedine degli Hobbit ❹ iniziano la partita sulla casella “0” del Sentiero della Corruzione e vi si muovono per indicare il livello corrente di corruzione di ciascun Hobbit. Più un Hobbit si trova verso sinistra, più il suo spirito resta puro. Più un Hobbit si trova verso destra, più è scivolato in profondità nel sentiero dell'oscurità. La pedina di Sauron ❺ inizia la partita sulla casella “12” (o sulla “15” se si gioca la “Variante Introduttiva”, vedi pagina 19). Man mano che Sauron si avvicina alla Compagnia in cerca dell'Anello, elimina qualsiasi Hobbit che incontra sul sentiero.



DESCRIZIONE DEI TABELLONI DEGLI SCONTRI

Ci sono quattro diversi Tabelloni degli Scontri nel gioco: Moria, Fosso di Helm, Tana di Shelob e Mordor. Anche se ogni Scontro è differente dagli altri, tutti condividono alcuni aspetti simili.

Quando s'inizia un nuovo Tabellone di Scontro, il segnalino Eventi ❶ parte in cima all'Indicatore dell'Evento ❷. Durante lo Scontro, alcune tessere Storia possono spostare il segnalino lungo l'indicatore. Ogni volta che il segnalino entra in una nuova casella, i giocatori devono affrontare l'evento indicato dalla stessa.

Ogni Tabellone degli Scontri riporta i seguenti Indicatori delle Attività:



Combattimento ❸



Amicizia



Nascondersi ❹



Viaggiare ❺

6

Ciascuno Scontro riporta un Indicatore delle Attività principale, che si trova al centro del tabellone e ha numeri sotto ogni casella. Completare l'Indicatore delle Attività principale rappresenta un fattore chiave in uno Scontro (vedi pagina 12). Per indicare i progressi della Compagnia lungo ciascun Indicatore delle Attività si usano i segnalini di Attività ❻.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Prima di giocare per la prima volta a *Il Signore degli Anelli*, i giocatori dovrebbero staccare tutti i segnalini e pedine, poi inserire ogni pedina Hobbit e la pedina Sauron nelle loro basi di plastica.



PREPARAZIONE DI UNA PARTITA

1. Piazzate il Tabellone Principale sul tavolo e mettete la pedina di Sauron sulla casella “12” del Sentiero della Corruzione (se è la vostra prima partita, è meglio mettere Sauron nella casella “15” - vedi “Varianti di Gioco” a pagina 19). Il Tabellone Principale resta sul tavolo e si usa per tutta la partita.
2. Piazzate un segnalino di Attività nella casella “Saccoforino” del Tabellone Principale.
3. Piazzate il Tabellone di Scontro di Moria direttamente sotto il Tabellone Principale.
4. Piazzate il segnalino Eventi sulla casella a sinistra del titolo dello Scontro (sopra l’Indicatore degli Eventi) sul Tabellone di Moria..
5. Sul Tabellone di Moria, piazzate un segnalino Attività sulla prima casella di ciascun Indicatore delle Attività: Viaggiare, Nascondersi e Combattimento. Un segnalino Attività resterà inutilizzato finché non inizia lo Scontro a Mordor, verso la fine della partita.
6. Prendete le sei rune d'oro di Gandalf, mescolatele, e mettetele coperte vicino ai Tabelloni.
7. Piazzate le restanti rune, il dado del Pericolo e i segnalini Vita Cuore, Sole, Anello scoperti vicino ai Tabelloni.
8. Mescolate i tasselli Storia quadrati e metteteli coperti vicino al Tabellone di Moria. Questa è la pila della Storia.
9. Mescolate le carte Avventura e piazzatele coperte vicino al Tabellone Principale. Questo è il mazzo Avventura.
10. Dividete le carte Leggendarie in ciascuno dei propri spazi sul Tabellone Principale, in quest'ordine: Gran Burrone, Moria, Lothlórien, Fosso di Helm, Tana di Shelob e Mordor. La quantità di carte varia da posto a posto. Impilatele scoperte sulle rispettive locazioni del Tabellone Principale.
11. Piazzate le cinque carte Gandalf scoperte, l'una accanto all'altra, vicino al Tabellone Principale, così che tutti i giocatori possano vederle.



12. Distribuite le carte Hobbit coperte, una a ciascun giocatore a seconda del numero di giocatori:

2 Giocatori	Frodo e Sam
3 Giocatori	Frodo, Sam, Pipino
4 Giocatori	Frodo, Sam, Pipino, Merry
5 Giocatori	Frodo, Sam, Pipino, Merry, Grassotto

Ciascun giocatore piazza dinanzi a sé la sua carta Hobbit. Le carte Hobbit non usate vanno rimesse nella scatola.

13. Ciascun giocatore prende la pedina corrispondente al suo Hobbit e la mette nella casella “0” del Sentiero della Corruzione. Le pedine Hobbit non usate vanno rimesse nella scatola.
14. Frodo inizia come Portatore. Il giocatore di Frodo prende la pedina Anello e la mette di fronte a lui.
15. Frodo inizia sempre la partita. Il gioco procede in senso orario.

SUGGERIMENTI PER LA COMPAGNIA

Come membri della Compagnia, i giocatori dovrebbero discutere e coordinare tutte le loro mosse. Dovrebbero anche tener d'occhio i pericoli dinanzi a loro (specialmente sull'Indicatore Eventi) e parlare delle carte che hanno in mano, specialmente le carte Storia Leggendarie. Questa coordinazione è fondamentale perché l'avventura abbia successo. I giocatori contribuiranno al gioco in diversi modi e diversi momenti, dovendo fare quello che va fatto per impedire a Sauron di raggiungere il Portatore dell'Anello sul Sentiero della Corruzione..

*Ci sono solo due cose che **non** si possono fare:*

1. *I giocatori non possono rivelare le carte che hanno in mano, ma possono parlarne liberamente con gli altri giocatori.*
2. *I giocatori non possono scambiarsi carte o segnalini, salvo che una carta non lo specifichi.*

IL VIAGGIO HA INIZIO

Durante la partita gli Hobbit viaggiano nelle lande della Terra di Mezzo, partendo da Saccoforino e terminando il loro viaggio nella terra oscura di Mordor. La posizione del segnalino di Attività sul Tabellone Principale rappresenta i progressi degli Hobbit nel loro viaggio.

All'inizio della partita, il segnalino di Attività va messo nella casella “Saccoforino” del Tabellone Principale, che è un Rifugio Sicuro. Dopo che i giocatori hanno compiuto tutte le azioni riguardanti questa casella (riportate sopra di essa), spostano il segnalino di Attività nella casella successiva.



Saccoforino ❶, Gran Burrone ❷, e Lothlórien ❸ sono Rifugi Sicuri.

RIFUGI SICURI

Tre luoghi del Tabellone Principale sono **Rifugi Sicuri**: Saccoforino, Gran Burrone e Lothlórien. Quando il segnalino di Attività è su uno di questi luoghi, i giocatori devono effettuare ogni azione riportata sulla casella del luogo sul Tabellone Principale, in ordine da sinistra a destra.

Quando si eseguono azioni in un Rifugio Sicuro, il Portatore è il giocatore attivo.

Dopo che ogni azione del Rifugio Sicuro è stata compiuta, il segnalino di Attività va spostato nel prossimo luogo del Tabellone Principale.

Esempio: è l'inizio della partita, il segnalino di Attività si trova nella casella “Saccoforino” del Tabellone Principale. Questa casella riporta tre azioni, che i giocatori devono effettuare in ordine, iniziando dal giocatore che controlla Frodo (dato che Frodo inizia sempre la partita in qualità di Portatore). Prima i giocatori eseguono l'azione “Gandalf”, così che ciascuno di loro pesca sei carte dal mazzo Avventura.

Poi, il giocatore che controlla il Portatore (che dovrebbe essere Frodo durante questa azione) può scegliere se effettuare o no l'azione “Preparativi”, che gli permetterebbe di rivelare altre quattro carte Avventura dalla cima del mazzo Avventura e distribuirle ai giocatori in cambio di un tiro del Dado del Pericolo. Dopo essersi rapidamente consultato con gli altri giocatori, il giocatore di Frodo decide che non vale la pena correre il rischio, così i giocatori saltano questa azione, che può essere saltata perché riporta la parola “può”. Quando c'è questa parola, i giocatori possono decidere se eseguire o saltare l'azione.

Infine, deve essere eseguita l'azione "Appare un Nazgûl": uno dei giocatori deve scartare due carte Nascondersi, ciascuna con un singolo scudo per lato, oppure una carta Nascondersi con due scudi per lato, piazzando le carte scoperte nella pila degli scarti vicino al mazzo Avventura. Si possono anche scartare carte jolly (col simbolo della stella). Se nessun giocatore può o vuole scartare le carte richieste, Sauron avanza di uno spazio verso gli Hobbit sul Sentiero della Corruzione.

SCONTRI



Quattro luoghi sul Tabellone Principale sono **Scontri**: Moria ❶, il Fosso di Helm ❷, la Tana di Shelob ❸, e Mordor ❹. Ciascuno di questi luoghi ha un corrispondente Tabellone degli Scontri. Quando il segnalino di Attività si trova in uno di questi luoghi, il gioco si sposta sull'appropriato Tabellone degli Scontri.

PREPARAZIONE DI UNO SCONTRO

Quando inizia un nuovo Scontro, va preparato il Tabellone dello Scontro appropriato, mettendolo al di sotto del Tabellone



Principale. Questo nuovo tabellone rimpiazza quello dello Scontro precedente. Notare che le istruzioni di preparazione della partita a pagina 7 includono la preparazione del primo Scontro, "Moria".

Ogni Tabellone degli Scontri ha un Indicatore delle Attività per alcuni o tutti i tipi di attività riportati qui sotto:



Combattimento



Amicizia



nascondersi



Viaggiare

Piazzate un segnalino di Attività nella prima casella di ciascun Indicatore delle Attività.



Segnalino di Attività

Ogni Scontro ha anche un Indicatore dell'Evento. Piazzate il segnalino Eventi sulla prima casella dell'Indicatore dell'Evento.



Segnalino eventi



Tasselli Storia

Mescolate i tasselli Storia in modo da creare un'unica pila coperta e piazzate questa pila accanto al Tabellone dello Scontro. È importante rimarcare che tutti i tasselli Storia vanno rimescolati a formare una nuova pila all'inizio di ogni Scontro.

Piazzate le carte Leggendarie relative a questo Tabellone di Scontro scoperte dinanzi ai giocatori.

Per esempio, le carte Tana di Shelob verrebbero piazzate scoperte davanti ai giocatori quando la Compagnia raggiunge la Tana di Shelob.



Carta Leggendaria

I giocatori, iniziando dal Portatore, giocheranno a turno finché lo Scontro non è finito (vedi "Terminare uno Scontro" a pagina 12), o finché la Compagnia non perde la partita.



SEQUENZA DEL TURNO NEGLI SCONTRI

Durante uno Scontro, a iniziare dal Portatore, i giocatori giocano a turno. Questa sezione descrive le azioni da compiere durante il turno di un giocatore. Il giocatore che sta giocando il suo turno viene definito “giocatore attivo”. Durante il suo turno, il giocatore attivo segue queste fasi, in ordine:

1. SCOPRIRE UN TASSELLO STORIA

Il giocatore attivo inizia il proprio turno rivelando il primo tassello Storia, e piazzandolo scoperto dinanzi a tutti i giocatori. Ogni tassello Storia riporta uno o più simboli che devono essere immediatamente risolti (vedi “Tasselli Storia ed Eventi” a pagina 14). Dopo che un tassello Storia è stato risolto, va scartato nella pila degli scarti, vicino alla pila della Storia. I giocatori non possono mai guardare i tasselli scartati.



Retro di un Tassello Storia

Il giocatore attivo continua a scoprire tasselli Storia ed eseguirne le istruzioni finché non viene scoperto un tassello che riporta un simbolo di una delle Attività (Combattimento, Amicizia, Nascondersi o Viaggiare), oppure finché lo Scontro non termina perché il segnalino Eventi raggiunge la fine dell'Indicatore Eventi, o il segnalino Attività raggiunge la fine dell'Indicatore Attività Principale. Quando si scopre un simbolo di Attività, il segnalino Attività corrispondente avanza di una casella e si raccoglie la ricompensa corrispondente all'illustrazione della casella (segnalino Runa, segnalino Vita, simbolo Tira il Dado o immagine di una carta). Per ulteriori dettagli vedi “Indicatori delle Attività” alle pagine 14-15.

I tasselli Storia, che riportano un simbolo non presente sul tabellone, valgono come jolly. In questo caso, il giocatore attivo può far avanzare uno qualsiasi dei segnalini di Attività, vedi “Tasselli Storia ed Eventi” a pagina 14.

2. GIOCARE CARTE

Una volta rivelato un tassello Storia che fa avanzare un segnalino su un Indicatore delle Attività, la fase “Scoprire un Tassello Storia” è finita, e il giocatore attivo può giocare fino a due carte Avventura o Leggendarie dalla propria mano, **massimo una marrone e una grigia**.

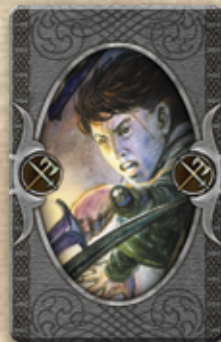
Per ogni simbolo di Attività mostrato su un lato della carta (Combattimento, Amicizia, Nascondersi o Viaggiare), l'**appropriato segnalino va spostato nella casella Attività successiva che va quindi affrontata**. Se un segnalino Attività viene spostato di diverse caselle in una sola mossa, il giocatore attivo riceve gli effetti di **tutte le caselle** attraversate dal segnalino, che siano positivi o negativi. Per ulteriori dettagli vedi “Indicatore delle Attività” alle pagine 14-15. Una carta risolta va scartata scoperta nella pila degli scarti vicino al mazzo Avventura.

Nota: Giocare carte Storia Leggendarie o scartare carte per attivare un effetto non conta ai fini del limite di due carte durante il turno di un giocatore.

*Esempio: Il Portatore gioca la carta marrone “Gimli”, che ha **due** simboli Combattimento su **ogni lato**, per cui sposta in avanti il segnalino Attività sull'Indicatore Attività Combattimento di **due** caselle, entrambe riportanti una Runa di Gandalf d'argento. Perciò il Portatore riceve due Rune di Gandalf d'argento.*



*Poi egli gioca una carta Avventura grigia con **un solo** simbolo Combattimento su **ogni lato**, e quindi fa avanzare il segnalino di Attività sull'Indicatore delle Attività di Combattimento di **una** casella, ricevendo un segnalino Vita Anello.*





Alcune carte riportano il simbolo di una o più stelle, che valgono come jolly. Queste carte possono essere giocate al posto di qualsiasi simbolo di Attività (Combattimento, Amicizia, Nascondersi o Viaggiare). Quando si gioca una carta con più di una stella, tutte le stelle devono essere applicate allo stesso Indicatore delle Attività.

Per esempio, non è possibile giocare una carta con due stelle e spostare in avanti il segnalino sull'Indicatore delle Attività Nascondersi e sull'Indicatore delle Attività Viaggiare.

Nota: Quando si scarta una carta con due stelle per pagare un effetto, le stelle possono rappresentare qualsiasi due simboli, anche differenti, ma ogni carta può avere effetto su un solo Indicatore delle Attività quando la carta viene giocata dalla mano di un giocatore.

Le carte che hanno simboli non riportati nello Scontro non hanno effetto in quel particolare Scontro. Allo stesso modo, le carte con un simbolo di un Indicatore delle Attività già completato non hanno effetto.

OPZIONE: RECUPERARE

Il giocatore attivo può scegliere di non giocare carte durante la fase di Giocare Carte. In questo caso, egli può pescare due carte Avventura dal mazzo, oppure muovere la sua pedina Hobbit di una casella verso sinistra nel Sentiero della Corruzione. Questa scelta fornisce a ogni giocatore una decisione tattica importante: recuperare carte o allontanarsi da Sauron.

Nota: Quando il mazzo Avventura è finito, rimuovete le carte Leggendarie e le carte Gandalf dagli scarti, e rimettetele nella scatola, perché non verranno più usate nel corso della partita. Poi rimescolate le rimanenti carte Avventura per formare un nuovo mazzo Avventura.

3. FINIRE IL TURNO

Il turno finisce piazzando i tasselli Storia rivelati e tutte le carte giocate nelle loro rispettive pile degli scarti. Soltanto l'ultimo tassello o carta devono essere visibili, e i giocatori non possono mai esaminare le pile degli scarti.

Una descrizione più dettagliata dei tasselli Storia, dell'Indicatore Eventi, dell'Indicatore dell'Attività e delle carte si trova nelle pagine 14-18.

IL POTERE DELL'ANELLO

Una volta per ogni Scontro, il Portatore può indossare l'Anello, o dopo che il giocatore attivo ha rivelato un tassello Storia, oppure dopo la risoluzione di un tassello o una carta da parte del giocatore attivo. Questo permette al giocatore di spostare in avanti un segnalino di Attività come spiegato qui di seguito:



1. La pedina dell'Anello va messa sulla pedina dell'Hobbit Portatore sul Tabellone Principale.
2. Poi il Portatore tira il Dado del Pericolo e ne subisce le eventuali conseguenze negative (vedi “Il Dado del Pericolo”, a pagina 16).
3. Il Portatore sposta in avanti il segnalino dell'Attività su uno qualsiasi degli Indicatori delle Attività di un numero di caselle in base alla seguente formula:

Quattro caselle meno il numero di simboli sul Dado del Pericolo

Per esempio, se il Dado del Pericolo mostra una faccia vuota, il Portatore sposta in avanti un segnalino di Attività a sua scelta di quattro spazi; l'avrebbe spostato di tre se con il Dado avesse ottenuto l'Occhio di Sauron, o di uno spazio se il Dado avesse mostrato tre cerchi.



La quantità di caselle di cui il Portatore può muovere un segnalino di Attività in questo modo non è influenzata dalle carte Hobbit o dalle carte Storia Leggendarie che limitano la corruzione (vedi pagine 17-18).

Le caselle su cui passa la pedina in questo modo, ed anche la casella di arrivo, **non** vengono incontrate – l'Anello rende invisibile l'Hobbit. L'avanzamento del segnalino può essere bloccato prematuramente **soltanto** se esso arriva alla fine dell'Indicatore.

Dopo ciò il giocatore attivo continua il suo turno. L'Anello resta attorno al Portatore dell'Anello fino alla fine di quel dato Scontro, e il Portatore gioca i suoi turni successivi normalmente.

Nota: Il Portatore può indossare l'anello e compiere le azioni sopra riportate anche se non è il suo turno.

SUGGERIMENTO PER LA COMPAGNIA

La Compagnia può usare l'Anello per evitare caselle difficili su un Indicatore delle Attività. Dopo aver rivelato un tassello Storia, il Portatore può indossare l'Anello e tirare il Dado del Pericolo per tentare di raggiungere la fine dell'Indicatore delle Attività Principale, e porre così termine allo Scontro prima che venga risolto il Tassello storia pescato (vedi sotto).

TERMINARE UNO SCONTRO

Uno Scontro è completato quando il segnalino di Attività sull'Indicatore delle Attività **Principale** raggiunge l'ultima casella, oppure l'ultima casella Evento nell'Indicatore Eventi è stata risolta.

Quando è raggiunta l'ultima casella sull'Indicatore delle Attività Principale e tutte le caselle sono state risolte, il giocatore attivo finisce il tuo turno come descritto in “3. Finire il Turno” (pagina 11).

Alla fine di Moria, Fosso di Helm e Tana di Shelob accadono le seguenti cose (Mordor è differente, vedi pagina 13):

1. DISCESA NELL'OSCURITÀ



Segnalino Vita
Cuore



Segnalino Vita
Sole



Segnalino Vita
Anello

Ora ciascun giocatore deve avere uno di ciascun tipo di segnalini Vita, per dimostrare che il suo cuore è nel posto giusto (segnalino Vita Cuore), che l'Oscurità non lo domina (segnalino Vita Sole), e che sta resistendo all'influsso di corruzione dell'Anello (segnalino Vita Anello). Per **ogni segnalino mancante** dalla sua collezione, il giocatore deve spostare il suo Hobbit di una casella verso destra sul Sentiero della Corruzione. Segnalini extra non hanno effetto, quindi avere due segnalini Sole non serve a un Hobbit di più che avere un solo segnalino Sole.

2. DETERMINARE CHI È IL PORTATORE

Il giocatore che possiede più segnalini Vita Anello diventa il nuovo Portatore. In caso di pareggio, l'Anello va al giocatore seduto più vicino alla sinistra dell'attuale Portatore dell'Anello. Se il Portatore attuale ha più segnalini Vita Anello, conserva il ruolo di Portatore.

Una volta determinato il Portatore, rimettete tutti i segnalini Vita nelle loro pile vicino al Tabellone Principale. Il nuovo Portatore pesca due carte Avventura dal mazzo e piazza l'Anello vicino alla sua carta Hobbit.

Suggerimento: Assicuratevi che i giocatori prendano sufficienti segnalini Vita, e pianifichino prima chi sarà il nuovo Portatore dell'Anello. Completate l'Indicatore delle Attività Principale per porre termine allo Scontro prima che la Compagnia resti invischiata negli Eventi pericolosi che accadono nella parte finale dell'Indicatore Eventi.

Nota: Il giocatore con questa carta Hobbit pesca due carte dal mazzo Avventura durante questa fase.



IL VIAGGIO CONTINUA

Dopo che i giocatori hanno risolto con successo il primo Tabellone di Scontro, Moria, la Compagnia raggiunge un nuovo Rifugio Sicuro, Lothlórien. Spostate il segnalino di Attività sul Tabellone Principale di conseguenza. Distribuite le carte Leggendarie di Lothlórien ai giocatori.



Dopo Lothlórien, la Compagnia procede al prossimo Tabellone di Scontro, il Fosso di Helm. Dopo il Fosso di Helm ci sarà la Tana di Shelob. Una volta che la Compagnia avrà sconfitto il mostruoso ragno Shelob, dovrà fronteggiare la sfida più difficile: dovrà attraversare le terre infuocate di Mordor per distruggere l'Anello. Ma Sauron ha chiamato a raccolta tutte le sue forze lì, e non si risparmierà pur di trovare l'Anello. Vedi “Scontri” a pagina 9 per le istruzioni su come preparare e risolvere ciascuno Scontro. Alla fine dello Scontro di Mordor, la Compagnia ha la possibilità di vincere la partita!

FINIRE LA PARTITA

La partita finisce quando:

- Il Portatore viene eliminato dalla partita.
- L'evento "L'Anello è Mio!" è risolto a Mordor (vedi pagina 17).
- La Compagnia distrugge l'Anello, come descritto di seguito.

Per distruggere con successo l'Anello, il Portatore deve raggiungere la fine dell'Indicatore delle Attività Principale sul Tabellone di Scontro di Mordor. L'ultima casella riporta il simbolo del Dado del Pericolo. Se il risultato del tiro del Dado del Pericolo non elimina dal gioco il Portatore, lo Scontro termina e la pedina dell'Anello è piazzata sull'Anello stampato sul Tabellone di Scontro di Mordor. Quando ciò accade, nessuno dei giocatori è più considerato Portatore e la Compagnia può tentare di distruggere l'Anello.



Il giocatore attivo quindi continua il suo turno, tira il Dado del Pericolo (questo è un tiro di dado differente da quello dell'ultima casella) e vede se distrugge l'Anello.

Tirare il Dado del Pericolo per distruggere l'Anello darà uno di questi risultati::

- Se il giocatore attivo non viene eliminato a causa del tiro del dado, l'Anello viene distrutto e il giocatore attivo riceve una delle rune d'oro coperte. Questo risultato comporta il successo della Compagnia e la fine della partita.
- Se il giocatore attivo viene eliminato a causa del tiro del dado, il dado viene passato in senso orario al prossimo giocatore, che diviene il giocatore attivo e deve tirare il dado, e così via, finché o l'Anello viene distrutto o tutti i giocatori vengono eliminati.

PUNTEGGIO

Alla fine della partita, si ricevono punti a seconda di quanto la Compagnia si è avvicinata a distruggere l'Anello. Questi punti riflettono come se la sono cavata i giocatori rispetto alle partite precedenti.

Se l'Anello viene distrutto, la Compagnia è riuscita nella missione. I giocatori (anche quelli eliminati) ricevono 60 punti più la somma delle Rune di Gandalf raccolte dalla Compagnia e non usate (per esempio se la Compagnia ha una somma di 25 dalle sue rune, il punteggio sarà $60+25=85$ punti)..



Se la Compagnia raggiunge Monte Fato ma tutti i giocatori vengono eliminati prima di distruggere l'Anello, ricevono comunque 60 punti perché il segnalino sull'Indicatore delle Attività Principale a Mordor si trova su 60, ma non ricevono il totale delle rune.

Se il Portatore viene eliminato prima di raggiungere l'ultima casella a Mordor la partita termina immediatamente. In questo caso, i giocatori ricevono un punteggio pari al valore in punti della casella dell'Indicatore delle Attività Principale in cui si trova al momento il segnalino di Attività e le rune non spese non vengono sommate (per esempio, se il segnalino sull'Indicatore delle Attività Principale si trova nella casella 52, i giocatori ricevono 52 punti).



ALTRE REGOLE

Nelle seguenti pagine vengono descritte altre regole che si applicano durante la partita.

IL SENTIERO DELLA CORRUZIONE



Sul Tabellone Principale, Sauron parte dalla destra del Sentiero della Corruzione, e cerca di riprendere il controllo dell'Anello, avanzando verso gli Hobbit. Gli Hobbit partono da sinistra, ma vengono man mano attirati dall'oscurità. Gli Hobbit possono muoversi in entrambe le direzioni sul Sentiero della Corruzione, ma Sauron si muove sempre verso sinistra oppure resta fermo nella sua casella attuale. Se una pedina Hobbit finisce nella stessa casella di Sauron, o lo supera, quell'Hobbit è eliminato dalla partita (vedi "Eliminazione dalla Partita" a pagina 16).

TASSELLI STORIA ED EVENTI

All'inizio del turno di ciascun giocatore, il giocatore attivo rivela uno o più tasselli Storia finché uno dei tasselli non muove uno dei segnalini Attività.



Retro Tassello Storia

Quando un giocatore scopre un tassello Storia che fa avanzare un segnalino su un Indicatore delle Attività, smette di scoprire tasselli Storia, ed esegue queste azioni:

Sposta in avanti il segnalino Attività sul corrispondente Indicatore delle Attività, ed esegue l'azione descritta dalla casella di arrivo (vedi "Indicatori delle Attività" più avanti). Se sul Tabellone non c'è l'Indicatore per quella determinata Attività, o se il corrispondente segnalino si trova già nell'ultima casella dell'Indicatore, il giocatore deve spostare in avanti di una casella il segnalino di Attività di un altro Indicatore a sua scelta..

Esempio: Viene scoperto un tassello Storia che mostra una pipa (il simbolo dell'Amicizia). Il segnalino sull'Indicatore delle Attività dell'Amicizia avanza di una casella, che viene risolta dal giocatore.



Se un giocatore scopre un tassello Storia che non fa avanzare alcun segnalino di Attività, vanno eseguite queste azioni:

L'Influenza dell'Anello

Il Portatore deve spostare la sua pedina Hobbit sul Sentiero della Corruzione di una casella verso Sauron. Il giocatore attivo scopre poi un altro tassello Storia.



Il Volere di Sauron

Un giocatore deve offrirsi di far avanzare il suo Hobbit di due caselle sul Sentiero della Corruzione verso Sauron, altrimenti Sauron muove di una casella verso gli Hobbit. Il giocatore attivo scopre poi un altro tassello Storia.



Il Tempo Scorre

Spostate il segnalino Eventi fino alla prossima casella Evento sul Tabellone di Scontro corrente, e risolvete l'Evento ivi riportato. Una volta concluso l'Evento, il giocatore attivo scopre un altro tassello Storia.



Senza altra Scelta

Se la Compagnia scarta tre carte, non c'è altro effetto. Altrimenti, avviene il prossimo Evento, come per Il Tempo Scorre. In entrambi i casi, il giocatore attivo scopre poi un altro tassello Storia.



Perdere Terreno

Se la Compagnia scarta una carta, un qualsiasi segnalino Vita, e una runa, non c'è altro effetto. Altrimenti, avviene il prossimo Evento, come per Il Tempo Scorre. In entrambi i casi, il giocatore attivo scopre poi un altro tassello Storia.



EVENTI

Quando viene scoperto il tassello Storia “Il Tempo Scorre”, il segnalino Eventi si sposta nella successiva casella Evento del Tabellone dello Scontro corrente, e l'evento in essa riportato va risolto. Lo Scontro termina quando il segnalino Eventi raggiunge l'ultima casella dell'Indicatore Eventi (o il segnalino di Attività raggiunge l'ultima casella dell'Indicatore delle Attività Principale, vedi pagina 16).



I simboli ● (●) ■ hanno gli stessi effetti descritti nella sezione “Il Dado del Pericolo” (vedi pagina 16). Il simbolo ○ indica che il giocatore attivo può spostare il suo Hobbit di una casella verso il lato sinistro del Sentiero della Corruzione, se possibile.

Alcuni eventi richiedono che un giocatore scopra la prima carta del mazzo Avventura, e poi scarti una o più carte dalla sua mano che condividano un simbolo con la carta appena scoperta. Se viene scoperta una carta jolly (stella), un giocatore può scartare solo carte jolly (stella) dalla sua mano.

Quando un giocatore trova la scritta “Ogni giocatore:”, ogni giocatore segue le indicazioni dell'evento indipendentemente dagli altri giocatori. Inizia il giocatore attivo, e poi gli altri giocatori continuano in senso orario. Una volta che il primo giocatore ha dato inizio a un Evento “Ogni giocatore:”, quell'Evento ha effetto su tutti i giocatori.

Se il “gruppo” deve agire (per esempio deve scartare carte), la decisione su chi contribuirà a soddisfare le condizioni dell'evento va presa da tutti i giocatori assieme.

Esempio: Il giocatore attivo scopre un tassello Storia “Il Tempo Passa”. Il segnalino Eventi si sposta alla successiva casella Evento sul Tabellone dello Scontro corrente. Il primo evento a Moria obbliga il gruppo a scartare una carta che riporti almeno un simbolo di Amicizia, e una carta con almeno una stella. Se il gruppo non riesce a farlo, Sauron si sposta di una casella verso gli Hobbit sul Sentiero della Corruzione. Poi il giocatore attivo scopre un altro tassello Storia.

*Esempio: Se un Evento obbliga il gruppo a giocare un ✕, qualsiasi giocatore può giocare la carta mostrata qui a destra. Dato che ha un solo un ✕ su **ciascun** lato, conta come un **singolo** ✕.*



*Se un Evento obbliga il gruppo a giocare tre ✕, il gruppo potrebbe giocare tre carte del tipo con **singolo** ✕ mostrato sulla destra.*



*In alternativa, potrebbero giocare una carta con un **singolo** ✕ e la carta*

*Leggendaria Gimli, come mostrato qui a destra. Dato che Gimli ha due ✕ su **ciascun** lato, la sua carta conta come **due** ✕ quando viene giocata o scartata.*



INDICATORI DELLE ATTIVITÀ



L'Indicatore delle Attività dei singoli Scontri indica le sfide che la Compagnia affronta durante il viaggio. I segnalini di Attività piazzati all'inizio di ciascun Indicatore delle Attività (vedi pagina 9) si spostano quando si scoprono tasselli Evento che mostrano simboli di Attività, come descritto in “Tasselli Attività” e giocando carte.

Se una carta giocata mostra più di un simbolo, i corrispondenti segnalini di Attività si spostano di una casella per ogni simbolo, salvo che non abbiano raggiunto la fine dell'Indicatore delle Attività. Ogni casella superata o toccata dal segnalino va affrontata.

Un Indicatore delle Attività è l'Indicatore delle Attività Principale. Questo indicatore ha sotto di esso dei numeri usati per il punteggio, e un modo per terminare uno Scontro è di far giungere alla fine di questo indicatore il suo segnalino di Attività.

Le caselle di Attività sui Tabelloni degli Scontri hanno diversi effetti. Le immagini di seguito hanno gli effetti qui descritti:



RUNA DI GANDALF D'ARGENTO: Il giocatore attivo riceve una runa di valore "1" e la piazza scoperta dinanzi a sé. Le rune di valori più alti possono essere usate per cambiare più rune di valore inferiore.



RUNA DI GANDALF D'ORO: Il giocatore attivo pesca a caso una delle rune speciali messe coperte all'inizio della partita, e la piazza scoperta dinanzi a sé.



SEGNALINI VITA: Il giocatore attivo riceve uno dei segnalini Vita corrispondenti. Questo segnalino resta davanti alla sua carta Hobbit fino alla fine dello Scontro.



CARTA LEGGENDARIA: Il giocatore attivo riceve la carta Leggendaria riportata. La carta va aggiunta alla propria mano e può anche essere usata nello stesso turno, se possibile.



PUREZZA: Spostate lo Hobbit del giocatore attivo di una casella a sinistra sul Sentiero della Corruzione, se possibile.



DADO DEL PERICOLO: Il giocatore attivo tira il Dado del Pericolo. Se una casella riporta di tirare il Dado del Pericolo, il dado non va tirato prima che il giocatore abbia finito di eseguire tutte le altre istruzioni della casella (come raccogliere rune o segnalini Vita). Il Dado del Pericolo deve essere tirato prima che il giocatore possa giocare un'altra carta.

IL DADO DEL PERICOLO

Durante la partita, quando s'incontra il simbolo , (in Eventi o Attività), bisogna tirare il Dado del Pericolo. I possibili risultati del dado sono riportati qui di seguito:



Sauron si muove di una casella sul Sentiero della Corruzione verso gli Hobbit.



Il giocatore attivo sposta il suo Hobbit sul Sentiero della Corruzione di un numero di caselle pari al numero di simboli mostrati (uno, due, o tre) verso Sauron.



Il giocatore attivo deve scartare due carte dalla propria mano.



Non accade nulla.

ELIMINAZIONE DALLA PARTITA

Se la pedina Hobbit del giocatore attivo incontra Sauron (sul Sentiero della Corruzione, finendo sulla sua stessa casella, o superandolo), le forze oscure hanno catturato lo Hobbit, che viene immediatamente eliminato dalla partita.



Inoltre, se in qualsiasi momento un giocatore non ha abbastanza carte o rune per pagare un qualsiasi costo, deve scartare tutto quello che ha e viene immediatamente eliminato dalla partita.

Se un giocatore viene eliminato dalla partita, tutte le sue carte e segnalini Vita sono scartati, ma egli mantiene le sue rune per il punteggio finale (non si possono usare per altro tranne che per il punteggio); non potrà più fare altre azioni, né continuare il suo turno, che termina immediatamente.

Fintantoché non si tratta del Portatore, la partita continua per gli altri giocatori, e il giocatore eliminato può fare da consigliere per loro.

Nota: Se un giocatore è eliminato dalla partita dopo aver scoperto un tassello Storia, il tassello va comunque risolto, ma il giocatore non potrà scoprirne altri.

Allo stesso modo, se un giocatore viene eliminato durante un Evento "Ogni giocatore:", l'Evento deve comunque essere risolto dagli altri giocatori.

L'OCCHIO DI SAURON



Il rosso Occhio di Sauron, riportato nella casella Evento "L'Anello è Mio!" sul Tabellone di Scontro di Mordor, fa terminare immediatamente la partita. Una volta incontrato, l'Occhio di Sauron non può essere evitato.

CARTE HOBBIT

Le carte Hobbit indicano quale Hobbit impersona un dato giocatore, e fornisce al giocatore abilità speciali per tutta la partita. Le carte Hobbit restano scoperte dinanzi ai propri giocatori, e non contano per la loro mano.

Tutte le abilità sono riportate qui sotto:



Frodo può usare qualsiasi carta Avventura marrone come fosse una carta jolly (stelle).



La lealtà di Sam lo protegge dai risultati peggiori del Dado del Pericolo. Se il Dado del Pericolo costringe Sam a spostarsi verso destra sul Sentiero della Corruzione, Sam si muoverà di una sola casella verso Sauron. Se il Dado del Pericolo lo costringe a scartare carte, Sam ne scarta solo una invece di due.



Pipino può giocare due carte dello stesso colore durante il suo turno (vedi "Giocare Carte" a pagina 10), invece di poterne giocare solo una marrone e una grigia.



Merry ha bisogno di un segnalino Vita in meno alla fine di ogni Scontro (vedi "Terminare uno Scontro" a pagina 12). Con un segnalino Vita, Merry si sposta di una casella verso Sauron sul Sentiero della Corruzione. Senza alcun segnalino Vita, si sposta di due caselle verso Sauron.



Grassotto può pescare due carte Avventura in più dal mazzo dopo la fine di ogni Scontro.

CARTE GANDALF

In qualsiasi momento durante la partita, salvo che non sia specificato diversamente, qualunque giocatore può chiedere aiuto a Gandalf, scartando rune per un valore totale di "5". Il giocatore attivo poi decide quale carta Gandalf usare e come applicarla. Le carte Gandalf non sono mai parte della mano di un giocatore; vanno giocate immediatamente e poi scartate. Le carte Gandalf possono essere usate dopo aver scoperto un tassello Storia, ma prima di risolverlo. Ogni carta Gandalf **può essere usata una sola volta** e va poi scartata. Le carte Gandalf sono descritte qui sotto:



GUARIGIONE

Il giocatore attivo sceglie un giocatore (anche se stesso). Il giocatore scelto sposta la sua pedina Hobbit fino a due caselle verso sinistra sul Sentiero della Corruzione.

PERSEVERANZA

Il giocatore attivo sceglie un giocatore (anche se stesso). Il giocatore scelto pesca quattro carte Avventura dal mazzo.

GUIDA

Il giocatore attivo può usare questa carta come se avesse appena giocato o scartato una carta con due simboli jolly (stelle).

PREVEGGENZA

Il giocatore attivo guarda i primi tre tasselli Storia e può rimetterli a posto in qualsiasi ordine in cima alla pila.

MAGIA

Dopo aver spostato il segnalino Eventi sulla prossima casella Evento, ignorate l'Evento. Se è l'Evento finale di uno Scontro, lo Scontro termina comunque. Tuttavia questa carta non può far ignorare l'ultimo Evento a Mordor, che fa perdere la partita.

CARTE LEGGENDARIE DELLA STORIA

Queste carte riportano il testo di un'abilità al posto dei simboli di Attività, e possono essere giocate dalla mano di un giocatore in ogni momento, salvo che non sia diversamente specificato. Le carte Storia non contano ai fini del limite di due carte giocabili nel proprio turno. Chi gioca una carta Storia decide come va applicata.



MIRUVOR: Permette a un giocatore di passare una carta a un altro giocatore.



CINTURA DI GALADRIEL: Gioca questa carta su un qualsiasi giocatore che deve effettuare un tiro di Dado del Pericolo, prima che tiri. Quel giocatore non dovrà tirare il dado. Questa carta può essere usata sul Monte Fato ma non può essere usata quando un Hobbit indossa l'Anello.



COTTA DI MITHRIL: Un giocatore può ignorare i risultati di un tiro del Dado del Pericolo (gioca questa carta su un qualsiasi giocatore **dopo** che ha tirato il Dado del Pericolo). Questa carta **può** essere usata sul Monte Fato. Quando un Hobbit indossa l'Anello, questa carta non ha effetto sulla quantità di caselle di cui si sposta il segnalino Attività.



ATHELAS: Se a un giocatore mancano uno o più segnalini Vita, il giocatore non soffre le conseguenze negative (gioca questa carta su un qualsiasi giocatore alla fine di uno Scontro oppure in uno degli Eventi corrispondenti a Mordor).



IL BASTONE DI GANDALF: Ignora tutti gli effetti di un tassello Storia che mostri “Senza Altra Scelta” o “Perdere Terreno”. La Compagnia non deve scartare alcuno degli oggetti riportati, e il segnalino Eventi non si sposta alla prossima casella Evento. Questa carta non può essere usata contro il tassello Storia “Il Tempo Scorre”.



FIALA DI GALADRIEL: Gioca questa carta sul giocatore attivo quando sta per scoprire il prossimo tassello Storia. Il giocatore attivo non scopre nessun altro tassello Storia, ma continua il suo turno normalmente con la fase Giocare Carte. Questa carta può essere usata per far sì che un giocatore non scopra alcun tassello Storia nel suo turno.



ELESSAR: Un qualsiasi giocatore può muovere la sua pedina Hobbit di una casella verso sinistra sul Sentiero della Corruzione, se possibile.



LEMBAS: Un qualsiasi giocatore può scartare quante carte vuole dalla sua mano, e poi pescare carte dal mazzo Avventura fino ad averne sei in mano.

C'è un'ultima carta Leggendaria con un effetto particolare:



GOLLUM: Questa carta ha tre jolly (stelle) che possono essere usati quando si devono scartare simboli, o per spostarsi di tre caselle su un Indicatore delle Attività. In entrambi i casi, il giocatore che gioca Gollum deve tirare il Dado del Pericolo subito dopo. Nota: Se questa carta viene scartata per qualsiasi altro effetto che non siano i suoi tre jolly (stelle), non si deve tirare il Dado del Pericolo..

VARIANTI DI GIOCO

Queste varianti opzionali di gioco sono incluse per fornire una differente esperienza di gioco adatta a ogni livello di un gruppo.

PARTITA INTRODUTTIVA

Quando si gioca per la prima volta, piazzate Sauron sulla casella “15” del Sentiero della Corruzione. Una volta che la Compagnia ha portato a termine con successo una partita introduttiva, le prossime partite standard vanno giocate con Sauron che parte dalla casella “12”.



PARTITA PER ESPERTI

Se la Compagnia ha successo nel distruggere l'Anello con le regole standard, passate alla partita per esperti, nella quale Sauron parte dalla casella “10”. Questa variante è molto difficile e saranno in pochi a riuscire nei loro sforzi di salvare la Terra di Mezzo a questo livello di difficoltà.



PASSARE L'ANELLO

Se l'attuale Portatore viene eliminato dalla partita per qualsiasi ragione che non sia occupare o sorpassare la casella di Sauron sul Sentiero della Corruzione (vedi “Eliminazione dalla Partita” a pagina 16), il giocatore alla sua sinistra diventa il nuovo Portatore, e il gioco continua.



STESSO NUMERO DI TURNI

Per far sì che ciascun giocatore possa giocare lo stesso numero di turni, la Compagnia può decidere di ignorare la regola per la quale il Portatore inizia ogni Scontro, e può invece continuare a giocare in senso orario. Usate un segnalino per indicare chi è il giocatore attivo.

GIOCO COMPETITIVO

Dopo diverse partite, i giocatori possono decidere di aggiungere un elemento competitivo nel gioco. In questo caso, le rune vanno tenute sempre coperte e il loro valore non va mostrato agli altri giocatori. Se l'Anello viene distrutto, ciascun giocatore riceve 60 punti più un bonus pari alla somma di tutte le rune che egli ha raccolto durante la partita, indipendentemente dal fatto che quel giocatore sia o meno ancora in partita. La Compagnia ha avuto successo, e il giocatore con il punteggio più alto verrà celebrato nelle canzoni per tutto il tempo a venire. Solo lui è considerato il vincitore.

Nel gioco competitivo c'è un'altra regola aggiuntiva: se il Portatore possiede tre o più segnalini Anello quando il suo Hobbit incontra Sauron sul Sentiero della Corruzione, egli viene sopraffatto dal potere dell'Anello, e si unisce a Sauron. In questo modo diventa il solo vincitore, e solo lui riceve i punti della casella corrente sull'Indicatore delle Attività Principale, mentre gli altri giocatori fanno zero punti..

Ricordate che lo spirito de Il Signore degli Anelli è la cooperazione della luce per combattere le forze dell'ombra. Anche il gioco competitivo richiede molta collaborazione nella Compagnia per avere successo. Se l'Anello non viene distrutto, la Compagnia ha fallito, le rune non contano, e tutti i giocatori hanno lo stesso punteggio indicato dalla posizione del segnalino sull'Indicatore delle Attività Principale. Più alto è il punteggio, meglio è... ma non c'è nessun vincitore.

SINOSSI DE IL SIGNORE DEGLI ANELLI

Il Signore degli Anelli narra un'epica lotta del bene contro il male, in tre libri. La storia inizia a Saccoforino nella Contea, a casa di Frodo Baggins. Frodo è un Hobbit – gente piccola con piedi pelosi e buon appetito, e normalmente non inclini all'avventura. Frodo ha un anello d'oro datogli da suo zio Bilbo, che “lo ha trovato” dopo che era stato perso da una creatura chiamata Gollum, durante un precedente lungo viaggio narrato da J.R.R. Tolkien ne Lo Hobbit.

SACCOFORINO

Gandalf, un Mago, racconta a Frodo dei magici Anelli degli Elfi, e del fatto che l'anello di Frodo è “l'Unico Anello per domarli tutti”. L'Oscuro Signore Sauron lo forgiò tanto tempo fa, ma lo considerò perso per sempre. Ora ne ha sentito il ritorno e lo cerca, tentando di richiamarlo a lui a Mordor. Se dovesse avere successo, Sauron dominerebbe tutta la Terra di Mezzo. Quindi Frodo deve portare l'Anello a est, a Gran Burrone, dove il suo destino potrà essere deciso. Nel frattempo Sauron ha mandato i suoi nove Cavalieri Neri, i Nazgûl, a setacciare la Terra di Mezzo per trovare l'Anello, e ha recentemente sentito il nome “Baggins”, quindi ha diretto i Nazgûl verso la Contea. Frodo deve partire rapidamente e in segreto. Sam, il suo giardiniere, e altri due amici Hobbit, Merry e Pipino, lo accompagnano. Grassotto Bolgeri, un quinto Hobbit, resta indietro e coprirà le loro tracce.

Gli Hobbit raggiungono il villaggio di Brea, dove passano la notte all'Osteria del Puledro Impennato. Qui Frodo diverte gli avventori con una canzone, ma involontariamente s'infilza l'anello e sparisce all'istante, provocando il panico tra i presenti. Granpasso, un Ramingo, si rivela come Aragorn, l'erede al trono di Gondor, e offre agli Hobbit il suo aiuto. Nel frattempo Merry ha avvistato i Cavalieri Neri nel villaggio, e gli Hobbit decidono che non è sicuro dormire nella loro stanza. La decisione si rivela saggia, perché durante la notte la stanza è assaltata e i letti vengono fatti a pezzi. Gli Hobbit lasciano Brea e si spostano su Colle Vento, dove sperano di incontrare Gandalf. Purtroppo trovano che è andato già via, ma vengono attaccati dai Nazgûl. Frodo si sente spinto a indossare l'Anello, ma questo lo rende solo visibile al nemico, così Nazgûl lo pugnala con una lama malvagia, e Frodo viene ferito gravemente. Infine Aragorn mette in fuga i Nazgûl col fuoco, e riesce a fuggire con gli Hobbit, ma la ferita di Frodo peggiora e deve essere curata al più presto. Mentre il gruppo si affretta a guadare un fiume ed entrare a Gran Burrone, viene raggiunto da tutti e nove i Nazgûl. Proprio quando Frodo sta per essere catturato, il fiume si gonfia e spazza via i Cavalieri Neri.

GRAN BURRONE

Frodo si risveglia a Gran Burrone, nella Casa di Elrond. Qui si riunisce con suo zio Bilbo, che gli regala la spada magica Pungolo, e una splendida armatura di maglia di Mithril. La spada di Aragorn, che fu spezzata per sconfiggere Sauron durante il suo primo assalto ai regni dell'uomo, viene riforgiata e chiamata Anduril. Viene tenuto un Consiglio, per discutere del destino dell'Anello, e dopo molte discussioni, tutti sono d'accordo sul fatto che l'Anello deve essere distrutto lanciandolo nel vulcano del Monte Fato, a Mordor. Frodo, pur riluttante, si offre volontario come Portatore, dicendo “Prenderò io l'Anello, ma non conosco la strada”. Elrond sceglie dei compagni che andranno con lui. Insieme agli Hobbit e a Gandalf ci sono i rappresentanti dei Popoli Liberi: Legolas per gli Elfi, Gimli per i Nani, Aragorn e Boromir per gli Uomini. Così si forma la Compagnia dell'Anello, nove in tutto, per opporsi ai nove Nazgûl. La Compagnia parte per il suo pericoloso viaggio verso Mordor.

MORIA

L'unico modo per superare le montagne è attraversare le miniere di Moria, un labirinto di caverne e tunnel in origine scavato dai Nani. Quando la Compagnia raggiunge l'ingresso presso un lago immobile trovano le porte dei Nani chiuse magicamente. Su di esse c'è scritto: “Dite amici ed entrate”. La Compagnia non riesce a trovare la soluzione all'enigma, finché Gandalf salta improvvisamente in piedi pronunciando la parola elfica per “amico”. Mentre le porte si aprono, Frodo viene afferrato da un tentacolo dell'Osservatore nel Lago, una creatura incaricata di difendere la miniera. Sam lo taglia, e la Compagnia riesce a mettersi in salvo nelle miniere, mentre alle loro spalle le porte vengono chiuse di schianto, bloccando l'uscita. Gandalf illumina con il suo bastone la via nelle oscure, silenziose, tortuose caverne, la sua spada Glamdring pronta nella mano. Mentre la Compagnia riposa durante la prima notte a Moria, Pipino impulsivamente getta un sasso in un pozzo. Allora, dal basso salgono suoni di colpi, di segnali. Il gruppo passa la notte successiva nella Camera di Mazarbul, dove trovano e leggono il Libro di Mazarbul, che narra come i Nani che vivevano e lavoravano a Moria furono intrappolati e uccisi. Poi “Tamburi! Tamburi!” sale il suono dalle profondità di Moria. La Compagnia si batte in una disperata difesa, e cerca di sfuggire agli Orchi che vivono in profondità nelle miniere. I compagni raggiungono un profondo crepaccio, attraversato solo da uno stretto ponte, inseguiti da un Balrog – una terribile creatura di fiamme e ombra. Gandalf ordina agli altri di attraversare il ponte, ma a metà di esso si volta ad affrontare il Balrog e urla “Tu non puoi passare!”.

L'enorme Balrog fa un passo avanti, avvolto dalle fiamme. Gandalf solleva il suo bastone e colpisce il ponte, spaccandolo e facendo cadere sé e il suo avversario nelle profondità della terra. “Fuggite, sciocchi!” sono le ultime parole che rivolge alla Compagnia.

LOTHLÓRIEN

Piangendo la dipartita di Gandalf, la Compagnia arriva a Lothlórien, dimora della Regina degli Elfi Galadriel. Qui riescono a recuperare le forze, Galadriel fa loro omaggio di molti preziosi doni, inclusa una magica fiala che lei regala a Frodo, e poi mette alla prova i loro cuori per capire se davvero essi sono degni di portare l'Anello. Riluttante, la Compagnia parte per continuare il suo viaggio con delle barche, lungo il fiume Anduin. Durante il viaggio vengono seguiti da Gollum, attirato dal potere dell'anello. Sbarcati alle Cascade di Rauros, la Compagnia discute su come continuare il viaggio. Frodo decide di proseguire per Mordor, ma Boromir vorrebbe usare l'Anello contro Sauron, invece di distruggerlo. Sopraffatto dal desiderio dell'Anello, cerca di sottrarlo a Frodo che lo indossa, svanisce, e fugge. Accompagnato dal solo Sam, inseguito da Gollum, Frodo prosegue il suo viaggio verso Mordor. Orchi dell'armata del malvagio Mago Saruman attaccano Merry e Pipino. Nel tentativo di salvarli, Boromir viene ucciso e i due Hobbit sono catturati. Sperando di salvare gli Hobbit. Aragorn, Gimli e Legolas inseguono il gruppo di Orchi, questi ultimi a loro volta attaccati dai Cavalieri di Rohan, guidati da Éomer, che stavano pattugliando l'area. L'attacco dei Rohirrim permette a Merry e Pipino di fuggire verso la Foresta di Fangorn, dove ottengono l'aiuto di gigantesche creature simili ad alberi chiamate Ent. Insieme, gli Hobbit e gli Ent radono al suolo le mura di Isengard, la fortezza in cui dimora Saruman.

IL FOSSO DI HELM

Aragorn, Gimli, e Legolas continuano a cercare gli Hobbit e meravigliati ritrovano Gandalf, che credevano morto, vestito di bianco. Egli racconta loro di come abbia combattuto e sconfitto il Balrog, poi si recano in visita a Théoden, Re di Rohan, e lo liberano dall'influenza del suo consigliere Grima, noto anche come Vermilinguo. Sollevando il suo bastone da Mago, Gandalf smaschera Vermilinguo, agente di Saruman, e lo caccia via. In segno di gratitudine, Théoden regala a Gandalf il leggendario cavallo Ombromanto. Nel frattempo Éomer, nipote di Théoden, offre al re la sua spada. Che, sollevandola, comanda a gran voce “Sorgete,orgete, Cavalieri di Théoden! Avanti, Eorlingas!”. Con tuonare di zoccoli i Cavalieri di Rohan cavalcano verso la battaglia.

Gandalf consiglia loro di schierarsi a difesa del Fosso di Helm, una fortezza di Rohan che sta subendo l'assedio delle forze di Saruman, quindi aggiunge che si recherà a Isengard, e li raggiungerà più tardi. I Cavalieri di Rohan arrivano al Fosso di Helm poco prima delle armate di Isegnard, dalle cui mura osservano la marea nemica che avanza. I fulmini solcano il cielo, e una pioggia di frecce si abbatte sugli Orchi e sugli uomini selvaggi che assediano la fortezza. Tuttavia il nemico continua ad avanzare. Usando tronchi d'albero come arieti, gli Orchi attaccano i cancelli. Éomer e Aragorn li ributtano indietro, ma cadono in un agguato ed è l'intervento di Gimli, giunto al loro fianco con la sua ascia, a salvarli e li riporta dentro. L'attacco degli Orchi è incessante, si gettano contro le mura fino ad aprire una breccia con il Fuoco di Orthanc (polvere da sparo). Gli Orchi irrompono all'interno, costringendo i difensori a ritirarsi nella cittadella. Da qui Aragorn avverte gli attaccanti di ritirarsi, altrimenti nessuno sarà risparmiato, ma l'armata lo deride, certa della prossima conquista del Fosso di Helm. Poi, da una torre, risuona un corno. Théoden, Aragorn, e i Cavalieri caricano verso la battaglia, aprendosi la strada attraverso le schiere di Isegnard, mentre Gandalf giunge con i rinforzi. Il nemico fugge incappando in un esercito di alberi che sono improvvisamente apparsi sulla pianura, e le forze assediante spariscono per sempre.

LA TANA DI SHELOB

Nel frattempo, Frodo e Sam continuano il loro lungo viaggio, ed hanno catturato Gollum, legandolo con la corda Elfica e facendolo giurare di servire il padrone del suo “Tesoro” (l'Anello). Quindi rilasciano Gollum e gli ordinano di condurli a Mordor. Viaggiando di notte e nascondendosi di giorno, prima attraversano le putride Paludi Morte, dove Gollum si era in precedenza nascosto dagli Orchi. C'è poco da mangiare oltre al rinvigorente lembas, un dono degli Elfi. Strane luci tentano di attirarli via dal sentiero, e Frodo e Sam vedono i volti di guerrieri morti che li guardano da sotto le oscure acque; l'intervento di Gollum li salva, avvisandoli di guardare solo lui e guidandoli fuori dall'infido acquitrino. Mentre arrancano ancora, un Nazgûl in groppa alla sua cavalcatura alata li sorvola, lacerando l'aria con le sue urla mentre setaccia le terre sottostanti alla ricerca del Portatore dell'Anello. Al quinto giorno arrivano dinanzi alle desolate pianure di cenere. Disgustose fumarole li soffocano mentre i compagni si trascinano verso la catena montuosa che blocca loro la via. Gollum desidera disperatamente l'Anello, ma è legato dalla sua promessa di servire il padrone. A un certo punto capisce che se lui fosse il padrone potrebbe fare come desidera, e decide di guidarli attraverso una via che provocherà certamente la morte degli Hobbit: il Passo di Cirith Ungol, la tana del gigantesco ragno Shelob!

Attraversando l'Ithilien, Frodo e Sam vengono aiutati dal fratello di Boromir, Faramir, che sta conducendo azioni di guerriglia contro le forze di Sauron. Faramir li porta al loro nascondiglio, dove gli Hobbit gli svelano la loro missione. Gollum, che si era nascosto dagli uomini, viene scoperto lo Stagno Proibito. Faramir avverte Frodo di non attraversare Cirith Ungol, sospettando che Gollum nasconde qualcosa, ma Frodo non ha scelta. Frodo, Sam e Gollum continuano il loro viaggio, e dopo altri due giorni raggiungono Minas Morgul, la città dei Nazgûl. Frodo sente l'Anello che lo trascina verso la città, ma Sam lo riporta indietro. I compagni scalano il lato della vallata mentre i tuoni rombano e i fulmini illuminano il cielo, ma si nascondono quando il Signore dei Nazgûl, che conduce un grande esercito fuori da Minas Morgul, inizia a cercare il Portatore. La mano di Frodo si muove involontariamente verso l'anello, ma tocca la Fiala di Galadriel. Il Signore dei Nazgûl e il suo esercito passano oltre, e gli Hobbit continuano a scalare la parete finché, esausti, passano la notte in un crepaccio oscuro. Gollum sgattaiola via e avverte Shelob che sta per avere visite. La mattina dopo Gollum porta gli Hobbit in una buia galleria, dove si trovano intrappolati in un vicolo cieco. Frodo solleva la Fiala di Galadriel, che emette una luce radiosa, e appare Shelob. Gli Hobbit la spaventano con la luce della fiala, ma mentre cercano di uscire dal tunnel, Shelob attacca. Sam riesce a sconfiggere Gollum, ma poi vede Frodo intrappolato in una ragnatela, trascinato via da Shelob. Infuriato, Sam afferra la spada perduta da Frodo, Pungolo, e attacca Shelob. Proprio mentre il ragno si appresta a colpire, Sam afferra la fiala di Galadriel e acceca con la luce Shelob, che striscia via agonizzante. Credendo Frodo morto, Sam decide di continuare la missione da solo e prende con riluttanza l'Anello. Sentendo l'avvicinarsi di un gruppo di Orchi, Sam indossa l'anello, diventa invisibile, e li segue finché non trovano il corpo di Frodo, che non è morto ma paralizzato dal veleno di Shelob. Orami è tardi perché gli orchi portano Frodo nella torre di Cirith Ungol.

MORDOR

Sam, infiltratosi nella torre, salva Frodo, che è stato derubato della sua armatura di Mithril e del suo mantello Elfico, che gli orchi si stanno disputando violentemente. Così gli Hobbit si mascherano da orchi per evitare di essere scoperti, e continuano a camminare verso il Monte Fato, con Gollum che li segue di nascosto. Nel frattempo, il resto della Compagnia sta cercando aiuto nella lotta contro Sauron. Aragorn, Gimli e Legolas attraversano il Sentiero dei Morti per evocare l'Armata dei Morti. Gandalf e Pipino si recano alla capitale di Gondor, Minas Tirith, dove Pipino giura di servire Denethor, Signore di Gondor, Padre di Boromir e Faramir.

Denethor, comprendendo che Minas Tirith sta per essere assediata dagli eserciti di Sauron, manda un messaggio a Théoden chiedendo che i Cavalieri di Rohan giungano in aiuto di Gondor con tutta la loro forza e velocità. La sorella di Éomer, Éowyn, che viaggia con i cavalieri travestita da uomo, porta Merry con sé sul suo cavallo. Théoden deve muoversi rapidamente, ma senza esser visto dalle oscure forze di Sauron. Grazie all'aiuto di un Uomo Selvaggio, Ghân-buri-Ghân, i Cavalieri percorrono sentieri nascosti nella foresta, evitando così gli avamposti nemici.

I Cavalieri giungono in tempo per vedere una gigantesca armata guidata dal Signore dei Nazgûl che assalta Minas Tirith. Théoden guida una carica contro i nemici, prendendoli di sorpresa, ma è attaccato dal Signore dei Nazgûl, sicuro di non poter essere ucciso da uomini; piomba dal cielo sulla sua bestia alata, ma è ucciso da Éowyn, una donna, con l'aiuto di Merry. La battaglia dei Campi del Pelennor infuria attorno alle mura di Minas Tirith, e tutto sembra perso quando vengono avvistate navi nemiche in avvicinamento lungo il fiume Anduin. Éomer esorta i suoi uomini ad affrontare la fine con coraggio, ma ecco che uno stendardo Elfico cucito da Arwen, figlia di Elrond, è issato sulla nave ammiraglia. Aragorn, indossando la Stella di Elendil, salta a riva, accompagnato da Gimli e Legolas. Quindi avanzano conducendo le forze dei Popoli liberi, e spazzando via il nemico. E così la battaglia è vinta, ma l'Anello deve ancora essere distrutto.

Per distrarre l'attenzione dal Portatore, Aragorn conduce un esercito da Minas Tirith per sfidare Sauron. Dopo giorni di marcia, raggiungono il Cancellò del Morannon che conduce a Mordor. A questo punto Aragorn, Gandalf e gli altri Capitani cavalcano fin sotto al cancello e lanciano una sfida. Il cancello si apre e la Bocca di Sauron avanza per incontrarli come emissario del suo padrone. Egli ride dinanzi all'esercito, mostrando loro la cotta di Mithril e il mantello di Frodo, e minacciando di torturare Frodo a meno che gli alleati non si ritirino. Gandalf rifiuta, prende gli oggetti, e scaccia il messaggero di Mordor. I tamburi rullano, un enorme folla di orchi esce dal cancello, e uomini e troll discendono dalle colline finché l'esercito alleato non è circondato dalle forze dell'ombra.

Nel frattempo, Frodo e Sam stanno lottando tra le colline del Monte Fato, strisciando di riparo in riparo, con Gollum sulle loro tracce. A Mordor è sempre buio, e l'Anello pesa sempre di più. Quando Frodo non riesce a proseguire, Sam se lo carica sulle spalle.

Alla fine, nei pressi della cima, la strada diventa troppo ripida e rocciosa, per cui Frodo si trascina fino al bordo del vulcano. Dinanzi alla Voragine del Fato, Frodo viene infine dominato dall'Anello. Desiderandolo per se stesso, lo indossa e svanisce, avvertendo involontariamente Sauron della posizione dell'Anello, ma improvvisamente Gollum lo assale, strappando via con un morso il dito di Frodo con tutto l'Anello.

Urlando “Il mio Tesoro!” Gollum perde l'equilibrio e cade con l'Anello nel cuore del vulcano. La terra trema, la lava esplode, e il potere di Sauron è distrutto.

La distruzione dell'Anello significa la sconfitta per gli eserciti di Sauron. Gandalf manda le aquile a prendere Sam e Frodo dal vulcano in eruzione, e a riportarli tra gli amici. A termine della loro avventura, Frodo e Sam ripartono per la Contea, ma trovano sulla strada del ritorno che ci sono ancora tracce della corruzione da strappare via e distruggere. Saruman stesso viene scoperto mentre si nasconde in Saccoforino. Con maturità raggiunta Frodo risparmia il nemico, che viene però assassinato dal suo agente Vermilinguo. Mentre la maggior parte degli Hobbit riprendono le loro vite interrotte, Frodo, insieme a Gandalf, parte per l'ovest, verso la pace e la serenità dei Porti Grigi.

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Questa nuova edizione è dedicata alla memoria di David Farquhar (1955-2004). David ha contribuito in maniera significativa allo sviluppo tematico e al playtest, ed ha anche scritto la sinossi. Inoltre Reiner Knizia vorrebbe ringraziare tutti i playtester, in particolare Iain Adams, Chris Boote, Chris Bowyer, John Christian, Trevor Harding, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, Les Murrell, e Ivan Towlson.



CREDITS

Progettazione: Reiner Knizia

Illustratore: John Howe

Revisione: Kevin Wilson, John Goodenough, Mark O'Connor, Patricia Meredith, e Sally Karkula

Design Grafico: Kevin Childress

Responsabili dello Sviluppo: Robert Hyde e JR Godwin

Direttore di Produzione: Gabe Laulunen

Sviluppatore Esecutivo FFG: Corey Konieczka

Produttore Esecutivo FFG: Michael Hurley

Editore: Christian T. Petersen

EDIZIONE ITALIANA

Traduzione: Marco Signore

Revisione: Federico Burchianti

Adattamento Grafico: fm game studio

Responsabile Linea Editoriale: Federico Burchianti

Distribuito in Italia da **Giochi Uniti srl**

Giochi Uniti

Via S. Anna dei Lombardi, 36
80134 Napoli
Tel 081-19323393
info@giochiuniti.it
www.giochiuniti.it

©2010 Fantasy Flight Publishing, Inc., Tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza permesso specifico. La Terra di Mezzo, Lo Hobbit, Il Signore degli Anelli, e i personaggi, gli eventi, gli oggetti ed i luoghi compresi sono marchi registrati della Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises, e sono utilizzati sotto licenza da Sophisticated Games Ltd ed i suoi licenziatari. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, e il logo FFG sono marchi registrati di Fantasy Flight Publishing, Inc. Tutti i diritti riservati dai rispettivi proprietari. Fantasy Flight Games si trova in 1775 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, e può essere contattata telefonicamente al 651-639-1905. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. I componenti reali possono variare da quelli illustrati. Fabbriato in Cina.

QUESTO PRODOTTO NON E' UN GIOCATTOLO. IL SUO USO NON E' DESTINATO A PERSONE DI ETÀ INFERIORE AI 12 ANNI.

IL SIGNORE DEGLI ANELLI

NOTE SULL'AUTORE

Reiner Knizia è uno dei più prolifici e apprezzati game designer al mondo. Ha vinto numerosi premi internazionali, fra i quali cinque Premi del Gioco Tedeschi, due Premi Gioco dell'Anno Tedeschi, il Premio Gioco Educativo Tedesco, tre Grand Prix du Jouet Francesi, quattro Premi del Gioco Austriaci, il Gioco dell'Anno Spagnolo, il Game Award Svizzero, il Premio Gioco da Tavolo Giapponese, e cinque Gioco per Bambini dell'Anno Europeo.

NOTE SULL'ILLUSTRATORE

Il canadese John Howe è comunemente considerato uno dei più grandi illustratori dell'universo fantastico creato da Tolkien. Ha lavorato in ogni ramo dell'industria dell'editoria illustrate europea, disegnando illustrazioni per libri fantasy, storici, e per bambini. Al di fuori dell'Europa, è conosciuto per il suo contributo a una serie di progetti su Tolkien, come calendari, poster e copertine. Prima di lavorare sul gioco da tavolo, ha sviluppato la concept art per l'adattamento cinematografico de Il Signore degli Anelli di Peter Jackson, e al momento è al lavoro in Nuova Zelanda sulla concept art per Lo Hobbit.

UN ANELLO PER DOMARLI

UN ANELLO PER TROVARLI

UN ANELLO PER GHERMIRLI

E NEL BUIO INCATENARLI