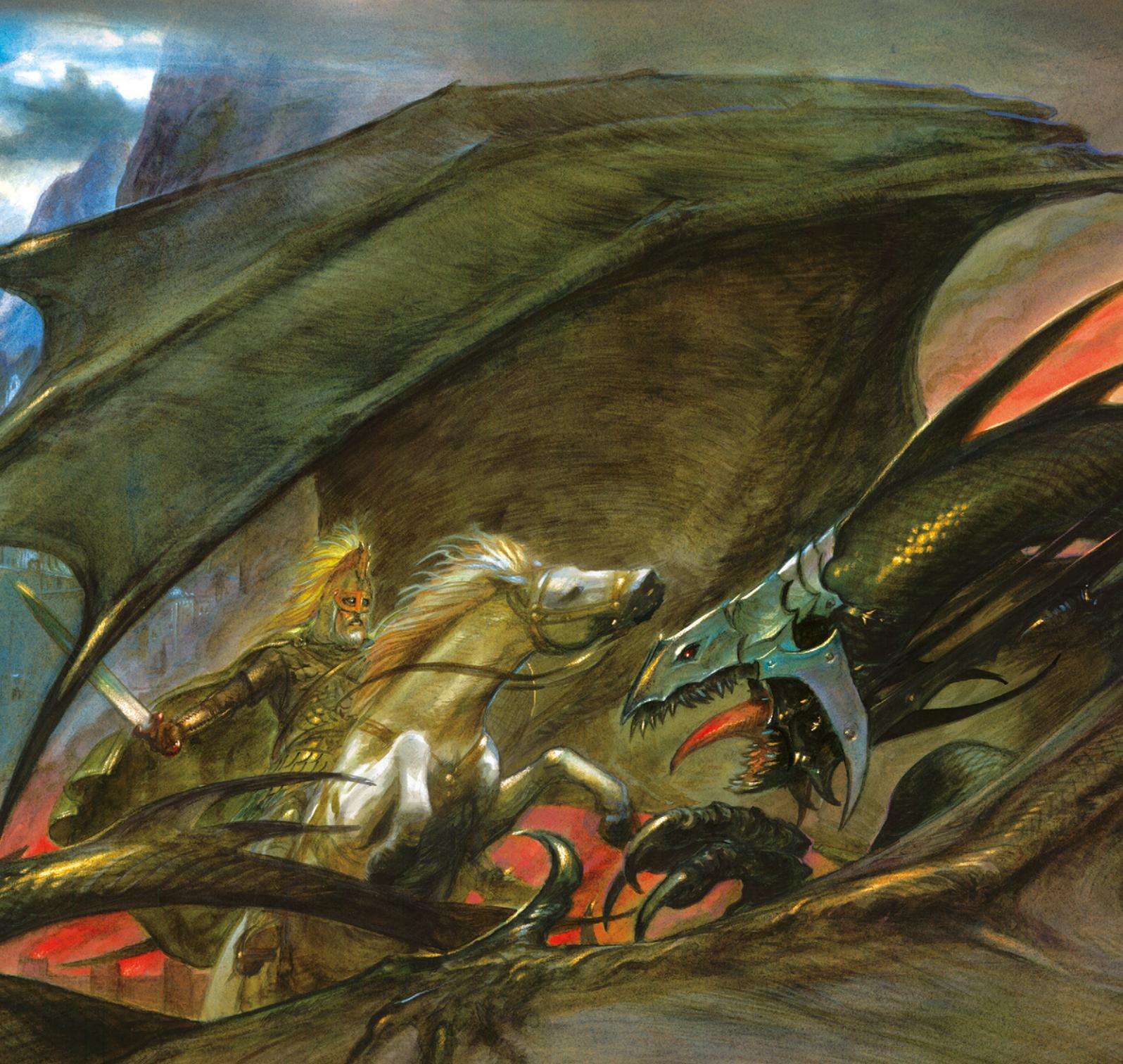


LA GUERRA DELL'ANELLO™

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

Seconda Edizione



ERRATA ALLE CARTE

EDIZIONE 2015
(LOGO DEVIR ROSSO)

EDIZIONE 2021
(LOGO DEVIR BLU — BARCODE NON DATATO)


DEVIR

ARES



GIMLI
FIGLIO DI GLOIN

Capitano dell'Ovest. Se Gimli partecipa ad una battaglia, aggiungi 1 punto alla Potenza dell'Esercito dei Popoli Liberi (non puoi comunque tirare più di 5 Dadi Combattimento).

Nano di Erebor. Se Gimli è nell'Erebor, ed Erebor è non conquistata, puoi usare qualsiasi Dado Azione per fare avanzare di uno spazio la Nazione dei Nani sulla Tabella Politica.

1/11



BOROMIR
FIGLIO DI DENETHOR

Capitano dell'Ovest. Se Boromir partecipa ad una battaglia, aggiungi 1 punto alla Potenza dell'Esercito dei Popoli Liberi (non puoi comunque tirare più di 5 Dadi Combattimento).

Alto Guardiano della Torre Bianca. Se Boromir è in una Cittadella o in una Fortezza di Gondor non conquistata, puoi usare un qualsiasi Dado Azione per far avanzare di uno spazio la Nazione di Gondor sulla Tabella Politica.

2/11



LEGOLAS
FIGLIO DI THRANUIL

Capitano dell'Ovest. Se Legolas partecipa ad una battaglia, aggiungi 1 punto alla Potenza dell'Esercito dei Popoli Liberi (non puoi comunque tirare più di 5 Dadi Combattimento).

Principe di Bosco Atro. Se Legolas è in una Fortezza Elfica non conquistata, puoi usare un qualsiasi Dado Azione per far avanzare di uno spazio la Nazione degli Elfi sulla Tabella Politica.

3/11



GANDALF IL GRIGIO
IL GRIGIO PELLEGRINO

Se alla Guida. Dopo aver giocato una Carta Evento tramite il risultato Evento di un Dado Azione, puoi immediatamente pescare una Carta Evento dello stesso tipo della carta giocata.

Capitano dell'Ovest. Se Gandalf partecipa ad una battaglia, aggiungi 1 punto alla Potenza dell'Esercito dei Popoli Liberi (non puoi comunque tirare più di 5 Dadi Combattimento).

Emissario dell'Ovest. Se Gandalf non è nella Compagnia, può essere rimpiazzato da Gandalf il Bianco (vedi la Carta Personaggio *Gandalf il Bianco* per conoscerne le modalità).

4/11



GANDALF IL BIANCO
EMISSARIO DELL'OVEST

Se Gandalf il Grigio è stato eliminato o se ha lasciato la Compagnia, e se un qualsiasi Servo è (o è stato) in gioco, puoi usare un Dado Azione con risultato Volere dell'Ovest per giocare Gandalf il Bianco.

Se Gandalf il Grigio è sulla mappa, sostituiscilo; altrimenti, piazza Gandalf il Bianco a Fangorn o in una qualsiasi Fortezza Elfica non conquistata.

Ombromanto. Se Gandalf il Bianco si muove da solo o con un Hobbit, ai soli fini del movimento è considerato di Livello 4.

Il Bianco Cavaliere. Se Gandalf il Bianco partecipa ad una battaglia, all'inizio della battaglia puoi rinunciare al suo valore di Comando per negare il Comando dei Nazgûl (compreso il Re Stregone) per tutta la durata della battaglia.

3
1
+1

8/11



ARAGORN
EREDE DI ISILDUR

Se Grampasso è a Minas Tirith, Dol Amroth, o Pelargir, e se quell'Innesidamento è non conquistato, puoi usare un Dado Azione con risultato Volere dell'Ovest per sostituire Grampasso con Aragorn.

Capitano dell'Ovest. Se Aragorn partecipa ad una battaglia, aggiungi 1 punto alla Potenza dell'Esercito dei Popoli Liberi (non puoi comunque tirare più di 5 Dadi Combattimento).

3
2
+1

9/11



GOLLUM
SCHIAVO DELL'ANELLO

Appena non ci sono più Compagni nella Compagnia, aggiungi immediatamente Gollum alla Compagnia. Gollum diventa la Guida della Compagnia.

Se alla Guida. Le Tessere Caccia Standard numerate aventi l'icona "Rivelazione" non rivelano la Compagnia.

Se la Compagnia non è rivelata per effetto della Caccia, puoi scegliere di rivelarla per ridurre il Danno della Caccia di 1 (ma non puoi ridurre il Danno a un valore inferiore a 0).

10/11



I PORTATORI DELL'ANELLO
FRODO E SAMVISE

Padrone del Tesoro. Quando non ci sono più Compagni nella Compagnia, aggiungi immediatamente Gollum alla Compagnia. Gollum diventa la Guida della Compagnia.

11/11

SARUMAN
STREGONE CORROTTO

Se Isengard è “In Guerra” e Orthanc è non conquistata puoi usare un Dado Azione con risultato Mobilitazione per piazzare Saruman a Orthanc.

Saruman non può lasciare Orthanc.

La voce di Saruman. Fintanto che Orthanc rimane sotto il tuo controllo e non è assediata, puoi usare un Dado Azione con risultato Mobilitazione per reclutare 1 unità Regolare di Isengard in ogni Insegiamento di Isengard, o per sostituire 2 unità Regolari di Isengard presenti ad Orthanc con 2 unità Elite.

Servitori della Mano Bianca. Ogni unità Elite di Isengard conta sia come Comandante che come unità d'Esercito ai fini del movimento e del combattimento.

1/3

LA BOCCA DI SAURON
LUOGOTENENTE DI BARAD-DÛR

Se la Compagnia è sul Cammino di Mordor, o se tutte le Nazioni dei Popoli Liberi sono “In Guerra”, puoi usare un Dado Azione con risultato Mobilitazione per piazzare la Bocca di Sauron in qualsiasi regione ospitante una Fortezza di Sauron non conquistata.

Messaggero della Torre Oscura. Una volta per turno, puoi usare un Dado Azione con risultato Mobilitazione come se il suo risultato fosse Esercito.

2/3

ATHELAS

Tira 3 dadi e cura 1 punto Corruzione per ogni dado che abbia un risultato di 5 o 6.

Se Grampasso è alla Guida, cura 1 punto Corruzione con un risultato di 3 o più.

ANDÚRIL

Giocala se Grampasso/ Aragorn è in battaglia.

Prima del Tiro Comando, puoi rinunciare al Comando di Grampasso per scambiare automaticamente 1 tiro mancato con 1 colpo riuscito, oppure rinunciare al Comando di Aragorn per scambiare automaticamente fino a 2 tiri mancati con 2 colpi riusciti.

4

9/24

SPECCHIO DI GALADRIEL

Cambia un qualsiasi Dado Azione Personaggio inutilizzato in uno con risultato Volere dell'Ovest.

Se la Compagnia è a Lórien, e se Lórien è non conquistata, cura inoltre 1 punto Corruzione.

MORTE EROICA

Giocala se un Comandante dei Popoli Liberi o un Compagno partecipa alla battaglia.

Prima di rimuovere le perdite inflitte dal Tiro Combattimento e dal Tiro Comando del tuo avversario, puoi eliminare 1 Comandante per annullare 1 colpo riuscito, o eliminare un Compagno per annullare un numero di colpi riusciti pari o inferiori al Livello del Compagno.

6

13/24

ANDATA E RITORNO

Separa dalla Compagnia un Compagno o un gruppo di Compagni. Puoi muoverli di 1 regione aggiuntiva.

Poi, se Gimli o Legolas sono nella Valle, nell'Erebor, o nel Reame Boscoso, attiva la Nazione dei Nani e quella del Nord; fai avanzare le Nazioni dei Nani, degli Elfi e del Nord di uno spazio ciascuna sulla Tabella Politica.

DIFESA CORAGGIOSA

Gioca se un Compagno partecipa alla battaglia.

Per ogni Compagno presente, il giocatore dell'Ombra tira 1 dado in meno nel suo Tiro Combattimento (minimo 1 dado).

3

17/24

ARRIVANO LE AQUILE!

Gioca se un Esercito dei Popoli Liberi che comprenda un Compagno è adiacente o nella stessa regione di un Esercito dell'Ombra che comprenda almeno 1 Nazgûl.

Tira un dado per ogni Nazgûl presente (massimo 5 dadi) ed elimina 1 Nazgûl per ogni risultato di 5 o 6.

Tutti i Nazgûl sopravvissuti devono essere immediatamente spostati in una qualsiasi Fortezza di Sauron non conquistata.

Il Re Stregone non è affetto da questa carta.

MORTE EROICA

Gioca se un Comandante dei Popoli Liberi o un Compagno partecipa alla battaglia.

Prima di rimuovere le perdite inflitte dal Tiro Combattimento e dal Tiro Comando del tuo avversario, puoi eliminare 1 Comandante per annullare 1 colpo riuscito, o eliminare un Compagno per annullare un numero di colpi riusciti pari o inferiori al Livello del Compagno.

6

18/24

IL RISVEGLIO DEGLI ENT: BARBALBERO

Gioca se Gandalf il Bianco è in gioco e se un Compagno è a Fangorn.

Tira 3 dadi; per ogni risultato di 4 o più, infliggi 1 colpo a un Esercito dell'Ombra a Orthanc. Se l'Esercito è così distrutto, i Nazgûl e i Servi che lo seguivano vengono con esso eliminati.

Se Saruman si trova ad Orthanc senza un Esercito dell'Ombra, eliminalo.

Se Gandalf il Bianco è a Fangorn o in una regione di Rohan, puoi immediatamente giocare un'altra Carta Evento Personaggio dalla tua mano senza usare Dadi Azione.

FURIA DEGLI ENT

Gioca se l'Esercito in difesa è in una regione di Rohan, a Fangorn, o a Orthanc.

Aggiungi 2 al tuo Tiro Combattimento.

3

19/24

IL RISVEGLIO DEGLI ENT: GLI UCORNI

Gioca se Gandalf il Bianco è in gioco e se un Compagno è a Fangorn.

Tira 3 dadi; per ogni risultato di 4 o più, infliggi 1 colpo a un Esercito dell'Ombra a Orthanc. Se l'Esercito è così distrutto, i Nazgûl e i Servi che lo seguivano vengono con esso eliminati.

Se Saruman si trova ad Orthanc senza un Esercito dell'Ombra, eliminalo.

Se Gandalf il Bianco è a Fangorn o in una regione di Rohan, puoi immediatamente giocare un'altra Carta Evento Personaggio dalla tua mano senza usare Dadi Azione.

BUIO DEGLI UCORNI

Gioca se l'Esercito in difesa è in una regione di Rohan, a Fangorn, o a Orthanc.

Il giocatore dell'Ombra tira un massimo di 2 dadi nel suo Tiro Combattimento.

3

20/24

IL RISVEGLIO DEGLI ENT: ENTACONSULTA

Giocala se Gandalf il Bianco è in gioco e se un Compagno è a Fangorn.

Tira 3 dadi; per ogni risultato di 4 o più, infliggi 1 colpo a un Esercito dell'Ombra a Orthanc. Se l'Esercito è così distrutto, i Nazgûl e i Servi che lo seguivano vengono con esso eliminati.

Se Saruman si trova ad Orthanc senza un Esercito dell'Ombra, eliminalo.

Se Gandalf il Bianco è a Fangorn o in una regione di Rohan, puoi immediatamente giocare un'altra Carta Evento Personaggio dalla tua mano senza usare Dadi Azione.

BOSCO SENZA NOME

Giocala se l'Esercito in difesa è in una regione di Rohan, a Fangorn, o a Orthanc.

Se il tuo Tiro Combattimento o il tuo Tiro Comando colpisce almeno una volta con successo, infliggi 2 colpi aggiuntivi.

5

21/24

LA GRIGIA COMPAGNIA

Giocala se Grampasso/Aragorn è con un Esercito dei Popoli Liberi.

Elimina 1 unità Regolare dall'Esercito di Grampasso/Aragorn per reclutare in quell'Esercito 1 unità Elite della stessa Nazione.

Poi, pesca 2 Carte Evento Strategia.

DIFESA CORAGGIOSA

Giocala se un Compagno partecipa alla battaglia.

Per ogni Compagno presente, il giocatore dell'Ombra tira 1 dado in meno nel suo Tiro Combattimento (minimo 1 dado).

3

24/24

UN POTERE TROPPO GRANDE

Mettila in gioco sul tavolo.

Fai avanzare la Nazione degli Elfi di 1 spazio sulla Tabella Politica.

Quando questa carta è in gioco, gli Eserciti dell'Ombra non possono muovere o attaccare (sia battaglia campale che assedio) in Lórien, Gran Burrone, o I Rifugi Oscuri.

Il Giocatore dell'Ombra può forzare lo scarto di "Un Potere Troppo Grande" usando un qualsiasi Dado Azione e scartando dalla sua mano una Carta Evento Esercito e una Carta Evento Personaggio.

SENZA TREGUA

Se il tuo Tiro Combattimento o il tuo Tiro Comando infliggono almeno 1 colpo, infliggi 1 colpo aggiuntivo.

5

2/24

LO SPIRITO DI MORDOR

Scegli un Esercito dell'Ombra dislocato in qualsiasi punto della mappa composto da unità d'Esercito di almeno 2 diverse Nazioni dell'Ombra.

Tira 5 dadi; infliggi 1 colpo a questo Esercito per ogni risultato di 5 o 6.

ESPLORATORI

Giocala se l'Esercito dei Popoli Liberi è in difesa in una battaglia campale.

Prima del Tiro Combattimento, ritira il tuo Esercito in una regione libera adiacente o ritiralo in un Assedio.

1

5/24

LA FRECCIA ROSSA

Giocala se la Nazione di Gondor è attiva.

Fai avanzare la Nazione di Rohan di 1 spazio sulla Tabella Politica.

Quindi, recluta a Edoras 1 unità di Rohan (Regolare o Elite) e 1 Comandante di Rohan.

ESPLORATORI

Giocala se l'Esercito dei Popoli Liberi è in difesa in una battaglia campale.

Prima del Tiro Combattimento, ritira il tuo Esercito in una regione libera adiacente o ritiralolo in un Assedio.

1

9/24

AIUTO INASPETTATO

Attaca un Esercito dell'Ombra che sta assediando una Fortezza con un Esercito dei Popoli Liberi presente in una regione adiacente.

Per l'intera battaglia, il giocatore dell'Ombra tira 1 dado in meno durante il Tiro Combattimento per ogni unità dei Popoli Liberi nella Fortezza sotto assedio (minimo 1 dado).

SENZA TREGUA

Se il tuo Tiro Combattimento o il tuo Tiro Comando infliggono almeno 1 colpo, infliggi 1 colpo aggiuntivo.

5

10/24

I SENTIERI DEI WOSE

Giocala se la Nazione di Rohan è "In Guerra".

Muovi un Esercito dei Popoli Liberi da una qualsiasi regione di Rohan (inclusa una Fortezza sotto assedio) direttamente a Minas Tirith.

Se Minas Tirith è sotto assedio o se è controllata dal giocatore dell'Ombra, muovi invece l'Esercito in una regione adiacente a Minas Tirith. La regione di destinazione deve essere libera ai fini del movimento dell'Esercito.

ATTACCO IMPROVVISO

Giocala se un Comandante dei Popoli Liberi o un Compagno è in battaglia.

Prima del Tiro Combattimento, esegui un attacco aggiuntivo con un numero di dadi pari al tuo valore di Comando (massimo 5) ed applicane immediatamente gli effetti.

2

11/24

GRIMBEORN IL VECCHIO, FIGLIO DI BEORN

Recluta 1 unità del Nord (Regolare o Elite) e 1 Comandante del Nord a Carroccia.

ESPLORATORI

Giocala se l'Esercito dei Popoli Liberi è in difesa in una battaglia campale.

Prima del Tiro Combattimento, ritira il tuo Esercito in una regione libera adiacente o ritiralolo in un Assedio.

1

17/24

LOGORI DAL DOLORE E DALLA FATICA

Mettila in gioco sul tavolo.

Quando “Logori dal Dolore e dalla Fatica” è in gioco, se un Compagno nella Compagnia è rimosso come perdita puoi forzare lo scarto di una Carta Evento Personaggio dal tavolo o dalla mano del giocatore dei Popoli Liberi (scelta a caso).

Devi scartare questa carta dal tavolo immediatamente se la Compagnia è dichiarata in una Cittadella o Fortezza dei Popoli Liberi non conquistata.

PAROLE DI POTERE

Gioca se un Nazgûl partecipa alla battaglia.

Scegli un Compagno. Il valore di Comando e le abilità speciali di quel Compagno non hanno effetto in questo Round di Combattimento.

1

15/24

STORMI DI CREBAIN

Mettila in gioco sul tavolo.

Prima di fare un Tiro per la Caccia, puoi scartare “Stormi di Crebain” per aggiungere 1 a tutti i dadi di quel Tiro per la Caccia (incluso i ritiri).

Devi scartare questa carta dal tavolo immediatamente se la Compagnia è dichiarata in una Cittadella o Fortezza dei Popoli Liberi non conquistata.

ESSI SONO TERRIBILI

Gioca se il totale del Comando dei Nazgûl è pari o superiore a 1.

Sottrai 1 dal totale del Comando dei Nazgûl per aggiungere 1 al tuo Tiro Comando.

4

16/24

MINACCE E PROMESSE

Mettila in gioco sul tavolo.

Quando “Minacce e Promesse” è in gioco, il giocatore dei Popoli Liberi non può far avanzare una Nazione passiva sulla Tabella Politica usando un Dado Azione con risultato Mobilitazione.

Devi scartare questa carta dal tavolo quando una Nazione dei Popoli Liberi avanza sulla Tabella Politica o per via di un attacco o per via di un'abilità speciale di un Compagno.

DIAVOLERIA DI ORTHANC

Gioca se un'unità dell'Esercito di Isengard è in battaglia e se l'esercito in difesa è in una Fortezza.

Aggiungi 1 al tuo Tiro Combattimento.

3

5/24

LE OMBRE SI ADDENSANO

Muovi 2 Eserciti dell'Ombra di un massimo di 2 regioni. Ciascun movimento deve terminare in una regione già occupata da un altro Esercito dell'Ombra (che non sia sotto assedio). Le regioni devono essere libere ai fini del movimento dell'Esercito, e nessuna unità dell'Ombra può essere aggiunta o lasciata lungo il tragitto (a parte quelle che si sono, eventualmente, divise dall'esercito all'inizio dello spostamento).

MÛMAKIL

Gioca se un'unità Elite di Sudroni e Esterling è in battaglia.

Aggiungi 1 al tuo Tiro di Combattimento. Se, dopo il Tiro Comando, hai inflitto più colpi del tuo avversario (inclusi quelli da un attacco precedente al combattimento, così come garantito da certe Carte Combattimento dei Popoli Liberi), infliggi 1 colpo aggiuntivo.

3-5

8/24

CORSARI DI UMBAR

Giocala se i Sudroni e Esterling sono "In Guerra".

Muovi un Esercito dell'Ombra da Umbar a una regione costiera di Gondor (controlla immediatamente il limite di ammassamento se si sta raggruppando con un altro Esercito).

Se in quella regione c'è un Esercito dei Popoli Liberi, una battaglia ha luogo. L'Esercito dell'Ombra attaccante non può cessare l'attacco a meno che l'esercito dei Popoli Liberi non sia già sotto assedio.

SCONTRO MORTALE

Entrambi gli Eserciti aggiungono 2 al loro Tiro Combattimento e al loro Tiro Comando.

3

10/24

TROLL DELLE COLLINE

Giocala se Sauron è "In Guerra".

Rimpiazza 2 unità Regolari di Sauron, dislocate ovunque sul tabellone, con 2 unità Elite di Sauron.

VENIAMO PER UCCIDERE

Giocala se un'unità Elite dell'Ombra è in battaglia.

Dopo aver rimosso le perdite dovute ai Tiri Combattimento e ai Tiri Comando, lancia un attacco aggiuntivo usando solo le unità Elite dell'Ombra (massimo 5 dadi); infliggi 1 colpo per ogni risultato di 5 o 6.

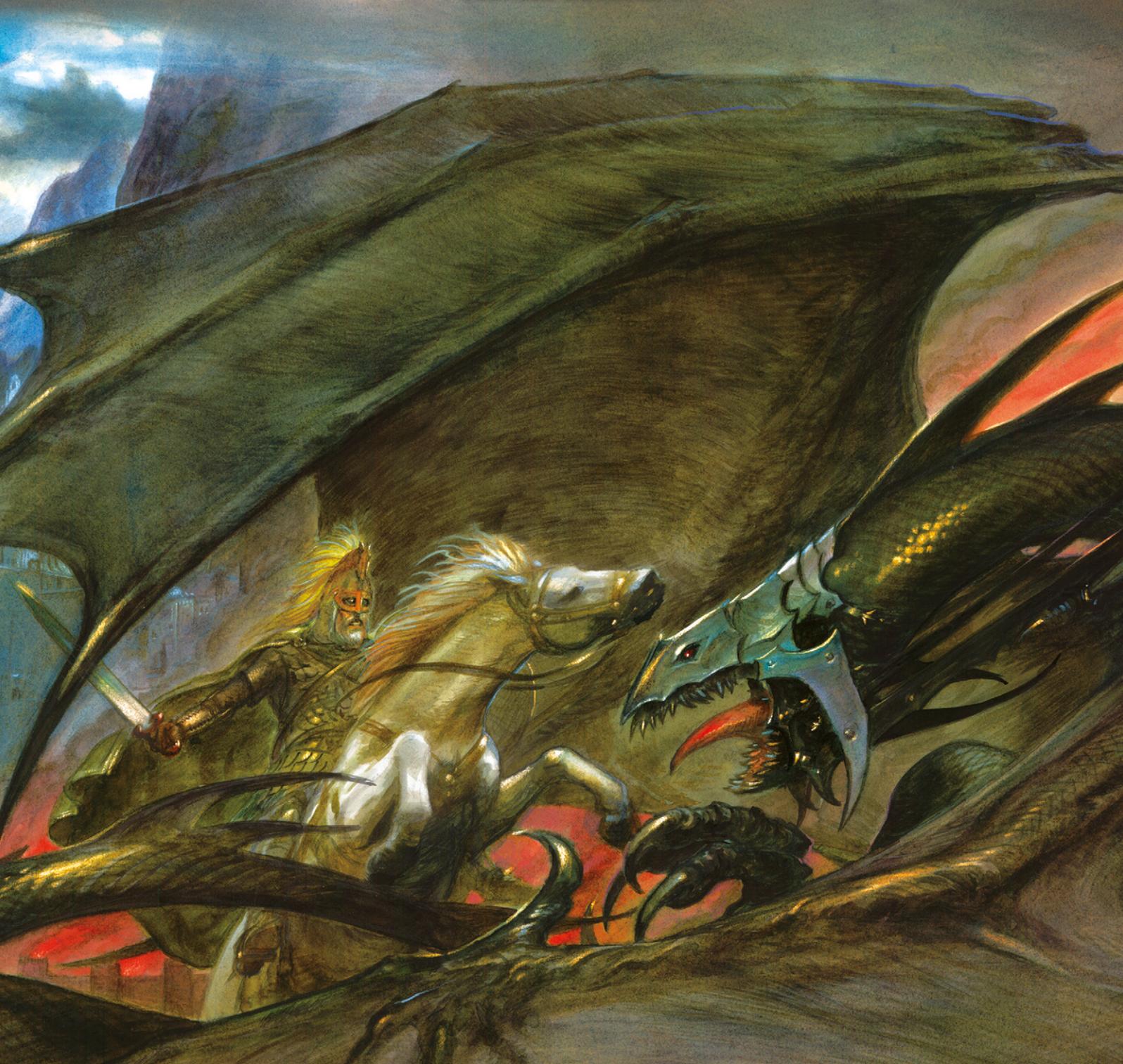
7

15/24

LA GUERRA DELL'ANELLO™

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

Seconda Edizione



ERRATA ALLE CARTE

EDIZIONE 2015
(LOGO DEVIR ROSSO)



IL RE STREGONE
CAPITANO NERO

Se Sauron e almeno una Nazione dei Popoli Liberi sono "In Guerra", puoi usare un Dado Azione con risultato Mobilitazione per piazzare il Re Stregone in una qualsiasi regione ospitante un Esercito dell'Ombra che includa almeno 1 unità di Sauron.

Attiva tutte le Nazioni dei Popoli Liberi.

Stregone. Se il Re Stregone partecipa ad una battaglia e tu usi una Carta Combattimento durante il primo round di quella battaglia, dopo questa azione puoi immediatamente pescare dal mazzo una Carta Evento dello stesso tipo della carta giocata.

3/3

LIBRO DI MAZARBUL

Muovi tutti i Compagni che non sono nella Compagnia, o parte di essi.

Quindi, se un Compagno si trova nell'Erebor o sugli Ered Luin, attiva la Nazione dei Nani e spostala sullo spazio "In Guerra" della Tabella Politica.

POSIZIONE VANTAGGIOSA

Gioca se l'Esercito in difesa è entro i confini di una Nazione dei Popoli Liberi.

Sottrai 1 da tutti i dadi del Tiro Combattimento del giocatore dell'Ombra (un "6" colpisce sempre).

3

4/24

GLI UOMINI DI RE BRAND

Recluta 2 unità Regolari del Nord nella Valle.

Poi, pesca una Carta Evento Strategia.

MURO DI SCUDI

Prima di rimuovere le perdite inflitte dal Tiro Combattimento e dal Tiro Comando dell'avversario, se il tuo avversario ha colpito 2 o più volte, annulla 1 colpo.

6

19/24

L'OMBRA SI INFITISCE

Muovi un Esercito dell'Ombra di un massimo di 3 regioni. Il movimento deve terminare in una regione già occupata da un altro Esercito dell'Ombra (che non sia sotto assedio). Le regioni devono essere libere ai fini del movimento dell'Esercito, e nessuna unità dell'Ombra può essere aggiunta o lasciata lungo il tragitto (a parte quelle che si sono, eventualmente, divise dall'Esercito all'inizio dello spostamento).

MUMAKIL

Gioca se un'unità Elite di Sudroni e Esterling è in battaglia.

Aggiungi 1 al tuo Tiro di Combattimento. Se, dopo il Tiro Comando, hai inflitto più colpi del tuo avversario (inclusi quelli da un attacco precedente al combattimento, così come garantito da certe Carte Combattimento dei Popoli Liberi), infliggi 1 colpo aggiuntivo.

3-5

7/24

C'È UN'ALTRA STRADA

Cura un punto di Corruzione.
Poi, se Gollum è alla Guida, puoi anche nascondere o muovere la Compagnia (secondo le normali regole del movimento).

MORTE EROICA

Gioca se un Comandante dei Popoli Liberi o un Compagno partecipa alla battaglia.

Prima di rimuovere le perdite inflitte dal Tiro Combattimento e dal Tiro Comando del tuo avversario, puoi eliminare 1 Comandante per annullare 1 colpo riuscito, o eliminare un Compagno per annullare un numero di colpi riusciti pari o inferiori al Livello del Compagno.

6

10/24

PARTIRÒ SOLO

Gioca se almeno un Compagno è nella Compagnia.

Separa un Compagno o un Gruppo di Compagni dalla Compagnia. Puoi muovere quei compagni di 1 Regione in più.

Poi, cura 1 punto Corruzione.

SFIDA ARDITA

Gioca se un Compagno è in battaglia.

Rinuncia al Comando di tutti i Compagni che partecipano alla Battaglia per annullare gli effetti di una Carta Combattimento giocata dal Giocatore dell'Ombra.

0

11/24

GWAIHIR IL RE DEI VENTI

Separa dalla Compagnia, o muovi, un Compagno o un gruppo di Compagni come se fossero di livello 4.

È permesso concludere il movimento di questi Compagni dentro una Fortezza sotto assedio.

SFIDA ARDITA

Gioca se un Compagno è in battaglia.

Rinuncia al Comando di tutti i Compagni che partecipano alla Battaglia per annullare gli effetti di una Carta Combattimento giocata dal Giocatore dell'Ombra.

0

15/24

SAPREMO ESSERE I PIÙ VELOCI

Separa dalla Compagnia, o muovi, un Compagno o un gruppo di Compagni. Puoi muoverli di 2 regioni aggiuntive.

È permesso concludere il movimento di questi Compagni dentro una Fortezza sotto assedio.

SFIDA ARDITA

Gioca se un Compagno è in battaglia.

Rinuncia al Comando di tutti i Compagni che partecipano alla Battaglia per annullare gli effetti di una Carta Combattimento giocata dal Giocatore dell'Ombra.

0

16/24

Un gioco di **ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI e FRANCESCO NEPITELLO**

LA GUERRA DELL'ANELLO™

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

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

Illustrazioni **JOHN HOWE**

Grafica e Direzione Artistica **FABIO MAIORANA**

Miniature **BOB NAISMITH**

Ideazione delle Miniature **JOHN HOWE e MATTEO MACCHI**

Foto **CHRISTOPH CIANCI**

Produzione **ROBERTO DI MEGLIO e FABRIZIO ROLLA**

EDIZIONE ITALIANA

Traduzione **RED GLOVE (JACOPO BIZZOTTO)**

Impaginazione **RED GLOVE (MICHELE FAIMAN)**

Revisione **LEONARDO RINA e FABRIZIO ROLLA**

Tester: Doug Adams, Kristofer Bengtsson, Kevin Chapman, Derek Coon, Andy Daghish, Caleb Diffell, Ugo Di Meglio, David Fristrom, Sergio Guerri, Kris Hall, Michael Hall, Mike Helba, Steve Hope, Christian Hrdlicka, Sean McCarthy, Marco Molin, Don Moody, Paolo Morescalchi, Steve Owen, Christian Petersen, Dan Raspler, Alex Rockwell, Steve Sanders, Douglas Silfen, Matthias Staber, Marcello Taglioli, Renaud Verlaque.

Tester della Seconda Edizione: Amado Angulo, Melanie Chapman, David Fortner, Tom Hanks, Peter Majek, David Morse, Luigi Pioto, Andrew Poulter, Craig Rose, Ralf Schemmann, Glenn 'Magic Geek' Shanley, Alija Villa, Wes Wagner, Kevin Warrender, Kevin Wojtaszczyk, Chris Young.

Un Ringraziamento Speciale a Kristofer Bengtsson, Kevin Chapman e Andrew Poulter, per il loro continuo apporto chiarificatorio sulle regole del gioco da tavolo *War of the Ring* nonché per le loro preziose osservazioni, incorporate in questa nuova edizione.

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



Via dei Metalmeccanici 16,
55041, Capezzano Pianore (LU), Italia
www.aresgames.eu

Edizione Italiana Pubblicata e Distribuita da **DEVIR ITALIA SRL.**



Devir Italia Srl
Piazza Petrucci, 8
55041 Camaione (LU)
www.devir.it
devir.italia@devir.com

www.devir.com



Middle-earth, The Hobbit, The Lord of the Rings, The War of the Ring, and the characters, items, events and places therein are trademarks or registered trademarks of Middle-earth Enterprises and are used under license by Sophisticated Games Ltd and their respective licensees. War of the Ring Boardgame ©2012, 2022 Ares Games Srl. ©2012, 2022 Sophisticated Games Ltd. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite. Rischio di soffocamento. Conservate le presenti avvertenze ad uso futuro. Made in China.