



SCEGLI UN ANELLO

Metti un segnalino su un Anello del Potere.

Poi se tutti gli anelli di quel tipo sono coperti, gira la tua Carta fazione dal lato Tentazione e rimuovi tutti i segnalini dagli anelli di quel tipo.

UN ANELLO per DOMARLI

Le creature che controlli non possono essere bloccate in questo turno. Ogni avversario crea una pedina creatura Necrospettro 3/3 nera con minacciare.

SETTE agli **NOBILI NANI**

Crea una pedina Tesoro T4/Ppata.

NOVE agli **UOMINI MORTALI**

TRE ANELLI per i **RE DEGLI ELFI**

Pesca una carta.

Cavaliere Umano 2/2 rossa.
Crea una pedina creatura.



ISTRUZIONI:

Dividetevi in tavoli da 3-4 giocatori. Prima dell'inizio della partita, ogni giocatore sceglie una carta fazione (Nani, Elfi, Gondor e Rohan o Hobbit). Posiziona la tua carta fazione davanti a te con il lato Tentazione rivolto verso il basso. Quando sarai pronto a iniziare la partita, gira il supporto di gioco e mettilo al centro del tavolo così che tutti i giocatori possano leggerlo e usarlo.



IL SIGNORE DEGLI ANELLI RACCONTI DELLA TERRA DI MEZZO

REGOLE:

Dopo la sottofase di acquisizione di ogni giocatore, se la carta fazione non è dal lato Tentazione, ognuno dovrà **SCEGLIERE UN ANELLO**. Per farlo, mette un segnalino sulla sezione Elfico, Nanico, Umano o L'Unico Anello del supporto di gioco e ne ottiene l'effetto. Quando un giocatore posiziona l'ultimo segnalino su un tipo di anello, l'effetto dell'anello si innesca normalmente, poi rimuove tutti i segnalini da quel tipo specifico di anello e gira la carta fazione dal lato Tentazione.

DOMANDE FREQUENTI:

- Ogni volta che viene posizionato un segnalino sulla sezione Un Anello per Domarli, la Carta fazione del giocatore viene girata dal lato Tentazione e il segnalino viene rimosso.
- Finché la propria carta fazione è rivolta dal lato Tentazione, i giocatori non ottengono i vantaggi quando i loro comandanti entrano nel campo di battaglia.
- I giocatori possono non **SCEGLIERE UN ANELLO** nel turno in cui pagano per girare la carta fazione dal lato Tentazione all'altro.
- Una pedina Tesoro è un artefatto con "{G}", Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore".
- Una pedina Cibo è un artefatto con "2, G", Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita".
- Se un permanente con un segnalino scudo sta per subire danno o sta per essere distrutto, rimuovi invece un segnalino scudo da esso.
- Una creatura con minacciare non può essere bloccata tranne che da due o più creature.
- Per profetizzare 2, guarda le prime due carte del tuo grimorio, poi metterne un qualsiasi numero in fondo e le altre in cima in qualsiasi ordine.