

# IL SITO DELL' ANELLO

\* SBG ITALIA \*

EST. 2003



SCENARI TORNEO 2VS2 SBG FINAL 2019

## MIDDLE-EARTH™

STRATEGY BATTLE GAME

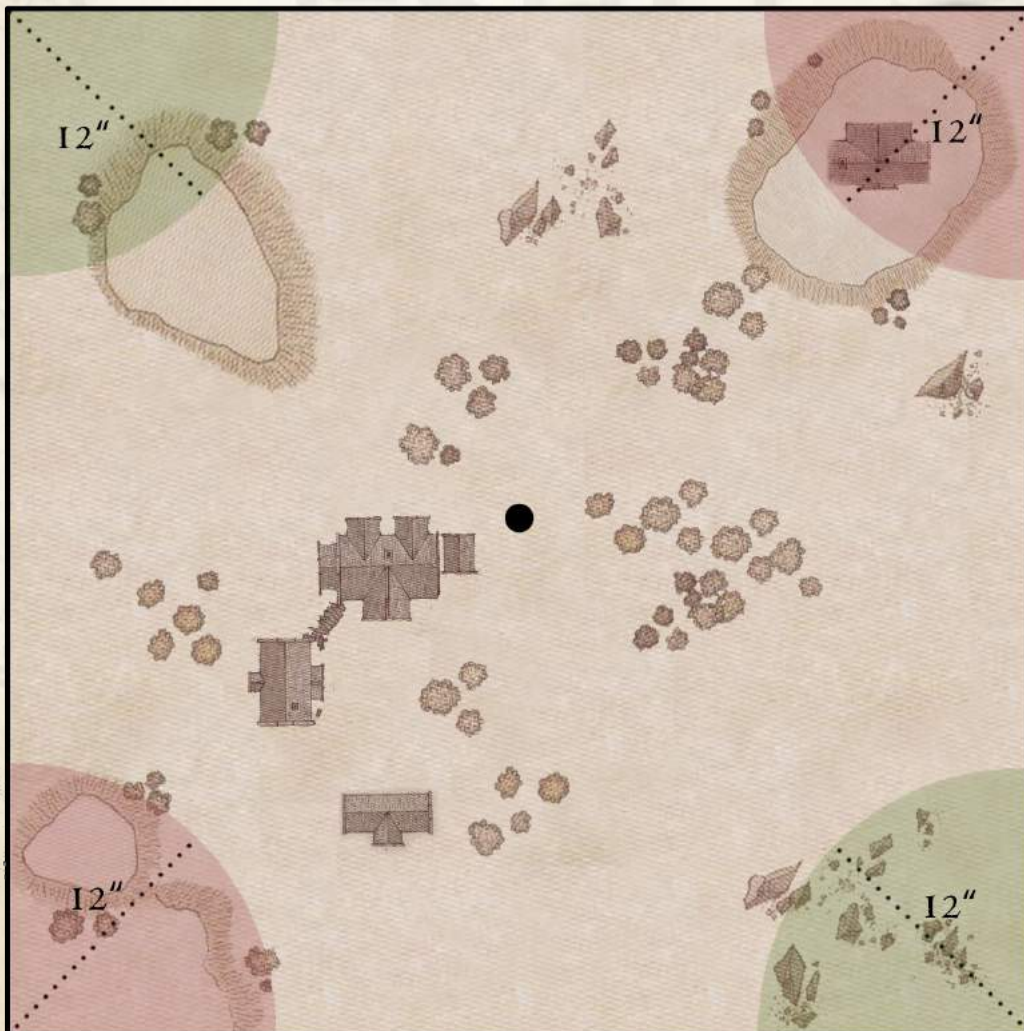
## PRIMA PARTITA – IL GIOCO DELLA GUERRA

### Disposizione

Un artefatto è posizionato al centro del tavolo.

### Posizioni Iniziali

Un giocatore per fazione tira un D6. La fazione che ottiene il risultato più alto sceglie due angoli opposti del tavolo. Uno dei giocatori della fazione che ha vinto lo spareggio posiziona tutti i suoi modelli entro 12" da uno di tali angoli. Una volta che il primo giocatore ha disposto i suoi modelli, un giocatore della fazione opposta dispone tutti i suoi modelli in uno dei due angoli non scelti dalla fazione vincente. Una volta finito, il secondo giocatore della fazione vincente dispone tutti i suoi modelli nel restante angolo di schieramento della sua fazione e dopodiché anche l'ultimo giocatore della fazione perdente dispone tutti i suoi modelli (nell'unico angolo ancora libero).



### Iniziativa

La fazione che ha vinto lo spareggio per lo schieramento ha l'Iniziativa nel primo turno.

### Obiettivi

La partita termina alla fine di un qualsiasi turno in cui una delle due fazioni è stata ridotta al 25%. A quel punto, la fazione che ha ottenuto più Punti Vittoria vince la partita. I Punti Vittoria vengono totalizzati come segue.

- La tua fazione totalizza **3 Punti Vittoria** se a fine partita possiede un campo nemico o **6 Punti Vittoria** se possiede entrambi i campi nemici. Per possedere un campo nemico, la tua fazione deve avere più modelli rispetto alla fazione avversaria entro 12" da tale angolo.
- La tua fazione ottiene **1 Punto Vittoria** se causa una o più ferite al leader nemico o (Ferite salvate da regole speciali o Punti Fato non contano) o **2 Punti Vittoria** se il leader nemico muore.
- Totalizzi **1 Punto Vittoria** se l'armata nemica è in Rotta alla fine del gioco.
- Totalizzi **3 Punti Vittoria** se la tua fazione è in possesso della Reliquia a fine partita.

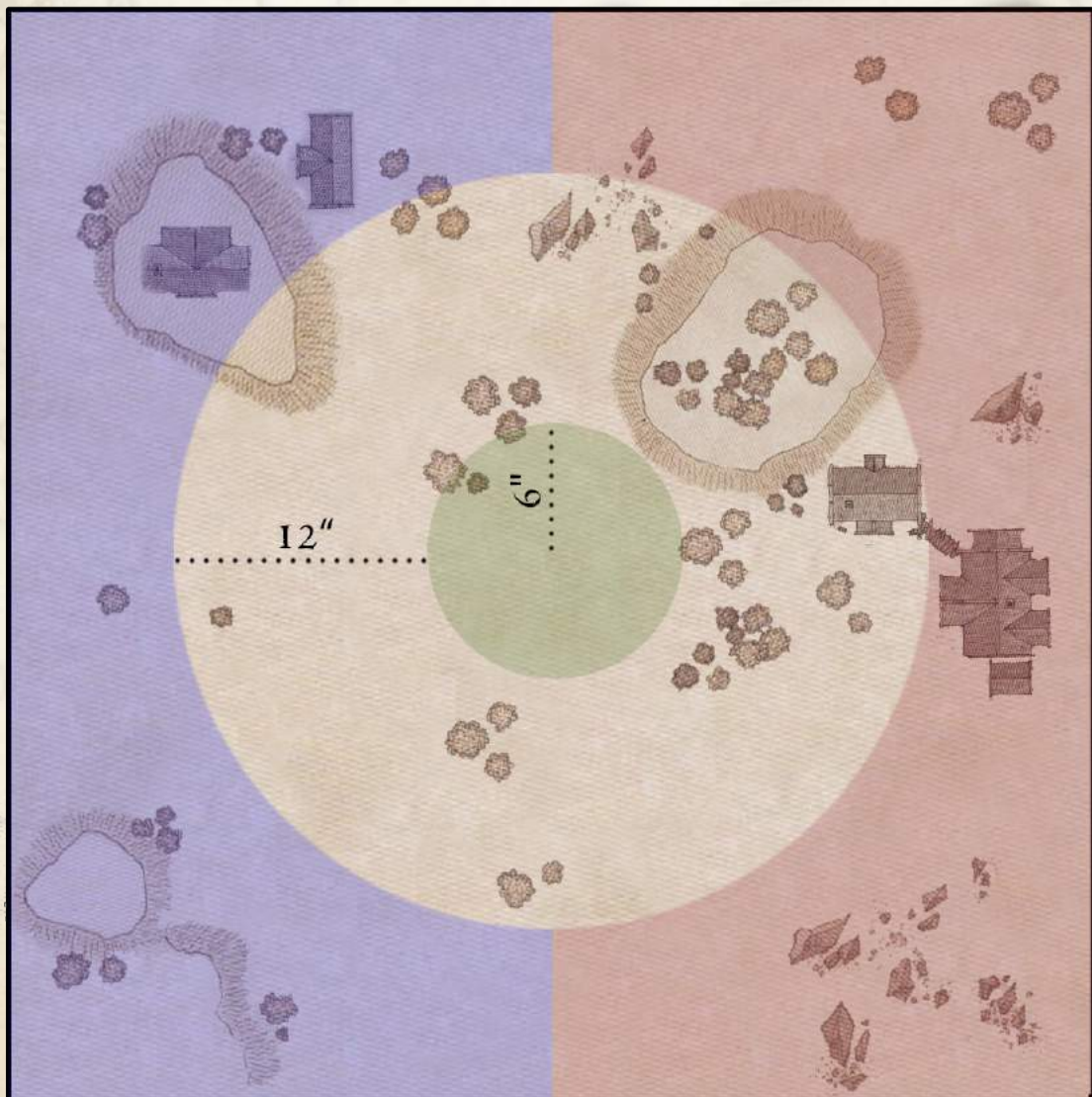
### Regole Speciali

**Il Tesssoro:** L'artefatto va dissotterrato dal centro del tavolo. Un qualunque modello a piedi che è a contatto di basetta con esso può provare a dissotterrarlo alla fine della sua fase di Movimento. Tira un D6. Con un risultato di 4+, l'artefatto è stato scoperto e viene da quel momento in poi trattato come un Oggetto Leggero. La Possanza non può essere utilizzata per influenzare questo tiro di dado. Ad ogni turno solo un singolo modello per fazione può tentare di dissotterrare il manufatto.

## SECONDA PARTITA – IN TRAPPOLA!

### Posizioni Iniziali

Un giocatore per fazione tira un D6. La fazione che ottiene il risultato più basso (composta da due difensori) è caduta in una imboscata e dovrà proteggere il proprio leader in uno scontro all'ultimo uomo contro il nemico (ovvero i due attaccanti). Gli attaccanti devono decidere chi tra loro schiererà nella metà Ovest del campo e chi nella metà Est. Dopodiché inizia a schierare il difensore che gioca il leader della propria fazione e posiziona tutti i suoi modelli entro 6" dal centro del tavolo. Gli attaccanti poi possono schierare in qualunque punto della propria metà del campo e a più di 12" da qualunque modello del difensore. Il secondo giocatore dei difensori entrerà in campo nel primo turno.



## Iniziativa

Gli attaccanti hanno l'iniziativa nel primo turno.

## Obiettivi

La partita termina alla fine di un qualsiasi turno in cui una delle due fazioni è stata ridotta al 25%. A quel punto, la fazione che ha ottenuto più Punti Vittoria si aggiudica la partita. I Punti Vittoria vengono totalizzati come segue.

- La fazione degli attaccanti totalizza **1 Punto Vittoria** se il leader dei difensori è ancora in vita a fine partita ma ha subito una o più Ferite (eventuali Ferite salvate da regole speciali non contano). Totalizza invece **3 Punti Vittoria** se il leader del difensore muore. Se il giocatore dei difensori che schierava il leader (il giocatore al centro) non ha più modelli in campo a fine partita, la fazione attaccante totalizza invece **9 Punti Vittoria**.
- La fazione dei difensori totalizza **1 Punto Vittoria** se non è sotto al 25% a fine partita. Se non è nemmeno in Rotta totalizza invece **2 Punti Vittoria**.
- La fazione dei difensori totalizza **5 Punti Vittoria** se riesce a mandare in Rotta la fazione opposta. Ottiene invece **7 Punti Vittoria** se la manda sotto al 25%.
- La tua fazione ottiene **2 Punti Vittoria** se nel turno 1 uno dei due giocatori causa almeno una vittima alla fazione opposta. Ottiene invece **3 Punti Vittoria** se entrambi i giocatori della fazione causano almeno una vittima alla fazione avversaria durante il turno 1.

## Regole Speciali

**Forza di Volontà:** Il leader dei difensori ottiene la regola speciale Resistente alla Magia. Qualora la avesse già, avrà un bonus di +1 sui tiri di dado per resistere alle magie (cumulabile con altri bonus simili).

**Fate Presto!:** La restante parte dell'armata dei difensori accorre sul campo di battaglia in soccorso al proprio leader. Alla fine della fase di movimento del primo turno, il giocatore muove i suoi modelli in campo da un qualunque bordo del tavolo. I modelli entrati in campo in questo modo agiscono normalmente ma non possono caricare per questo turno.

## TERZA PARTITA – IL CERCHIO INCANTATO

### Disposizione

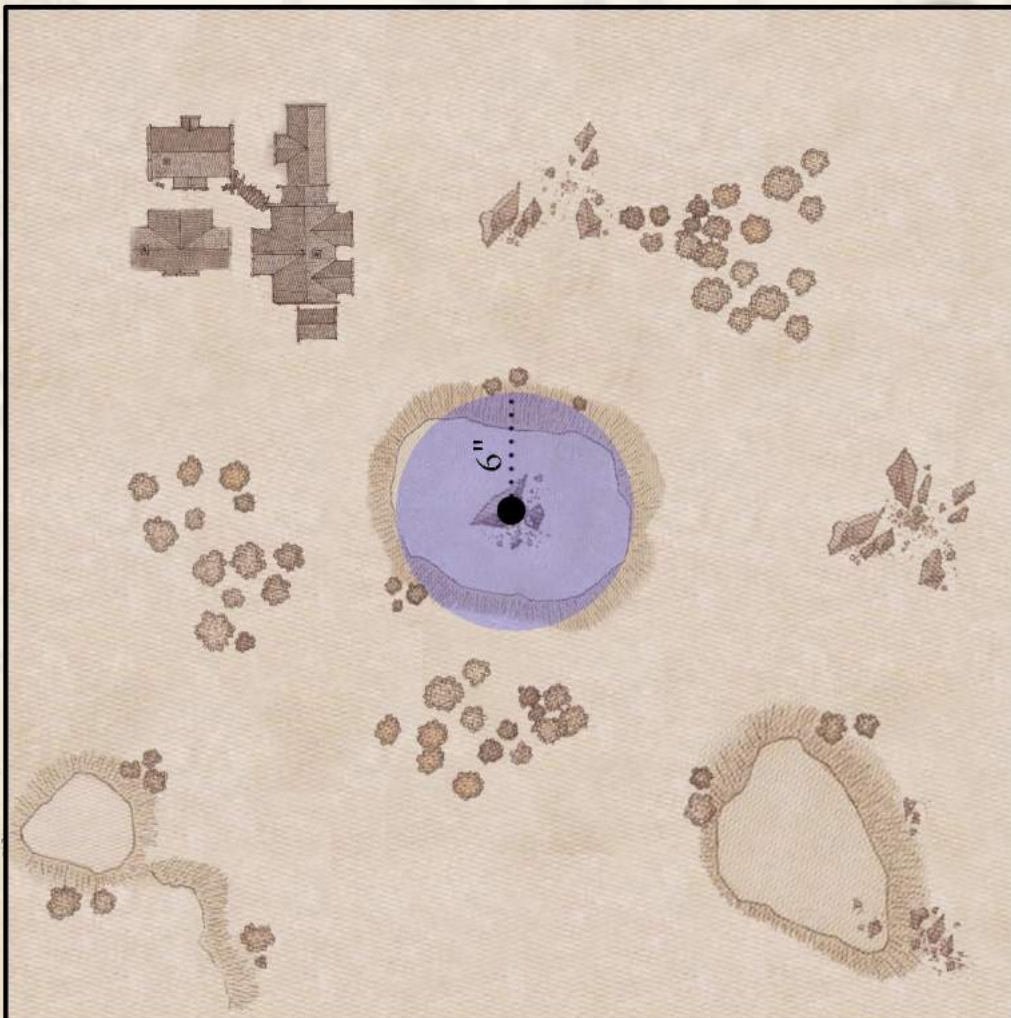
Un segnalino obiettivo viene disposto al centro del tavolo.

### Posizioni Iniziali

Gli eserciti entreranno in campo a partire dal primo turno. Prima che la partita inizi, un giocatore per fazione tira un D6. La fazione che ottiene il risultato più alto sceglie due bordi opposti del tavolo (Nord-Sud o Est-Ovest) e specifica chi dei suoi due giocatori schiererà sul primo lato e chi sul secondo. La fazione opposta poi specificherà il lato di ingresso dei suoi due giocatori, che dovrà avvenire sui due lati del tavolo non scelti dalla fazione che ha vinto lo spareggio.

### Iniziativa

La fazione che ha vinto lo spareggio per stabilire lo schieramento ha l'Iniziativa nel primo turno.



## Obiettivi

La partita può terminare una volta che almeno uno dei 4 giocatori non ha più modelli in campo. Alla fine di ogni turno in cui si verifica tale condizione, tira un dado. Con un risultato di 1-2, la partita finisce. In caso contrario, continuerà normalmente. Alla fine della partita, la fazione che ha totalizzato più Punti Vittoria si aggiudica la vittoria. I Punti Vittoria si aggiudicano come segue.

- La tua fazione totalizza **3 Punti Vittoria** se ha più modelli rispetto al nemico entro 6" dall'obiettivo. Se hai almeno il doppio dei modelli del tuo nemico entro l'obiettivo, totalizzi invece **5 Punti Vittoria**. Se hai almeno il triplo dei modelli entro l'obiettivo, totalizzi invece **7 Punti Vittoria**.
- La tua fazione ottiene **1 Punto Vittoria** se causa una o più ferite al leader nemico o (Ferite salvate da regole speciali o Punti Fato non contano) o **2 Punti Vittoria** se il leader nemico muore.
- Totalizzi **1 Punto Vittoria** se l'armata nemica è in Rotta alla fine del gioco. Se l'armata nemica è in Rotta e la tua non lo è, ottieni invece **3 Punti Vittoria**.

## Regole Speciali

**Il Cerchio Incantato:** Tutte le magie lanciate da modelli entro 6" dall'obiettivo centrale vengono eseguite nella loro versione concentrata.

**Confusione:** Alla fine della fase di Movimento della tua fazione, ogni giocatore di tale fazione tira un D6 per le sue bande che non sono ancora entrate in campo e consulta la tabella che segue. Il capitano della banda da guerra può utilizzare Punti Possanza per modificare il risultato. I modelli che entrano in campo in questo modo non possono caricare nel turno in cui entrano in campo ma per il resto agiscono normalmente. Tira per una banda, schierala e solo dopo passa alla banda successiva.

- 1 – La banda da guerra non arriva per questo turno.
- 2 – Il giocatore alla tua sinistra sceglie un punto sul tuo lato di schieramento (ma ad almeno 6" dagli angoli) da dove far entrare la tua banda da guerra.
- 3 – Il giocatore alla tua destra sceglie un punto sul tuo lato di schieramento (ma ad almeno 6" dagli angoli) da dove far entrare la tua banda da guerra.
- 4 – Scegli un punto sul tuo lato di schieramento (ma ad almeno 6" dagli angoli) da dove far entrare la tua banda da guerra. Il movimento di tali modelli è ridotto alla metà per questo turno.
- 5 – Scegli un punto sul tuo lato di schieramento (ma ad almeno 6" dagli angoli) da dove far entrare la tua banda da guerra.
- 6 – Scegli un punto sul tuo lato di schieramento (ma ad almeno 6" dagli angoli) da dove far entrare la tua banda da guerra. I modelli di tale banda da guerra possono muoversi come se il loro capitano avesse chiamato una Marcia Eroica.