Il Sito dell' Anello

SBG Italia

EST. 2003

TORNEO TUTTI CONTRO TUTTI

VERSIONE 1.4 (APRILE 2021)

MIDDLE-EARTH™

STRATEGY BATTLE GAME

'MA TUTTI LORO FURONO INGANNATI...'

Nato negli anni duemila dall'unione tra il *Middle-earth Strategy Battle Game* e *Risiko!*, il Torneo Tutti Contro Tutti è dal 2017 l'insostituibile rompighiaccio dell'annuale *SBG Final* de *Il Sito dell'Anello*.

Il Torneo Tutti Contro Tutti consiste in un evento da una sola partita, con quattro giocatori per tavolo. Si tratta di uno scontro all'ultimo sangue, senza tregua e senza alleati (o, quantomeno, senza alcun vincolo di rispettare alleanze…). Affrontando tre avversari, consegui una serie di obiettivi (e uno speciale Obiettivo Segreto) che ti assegnano preziosi Punti Vittoria per aggiudicarti il primato sulla Terra di Mezzo e il titolo di Campione del Tutti Contro Tutti.

E allora… ALLA GUERRA!

NB: Qualora non specificato diversamente, il Torneo Tutti Contro Tutti segue le regole illustrate nelll'attuale *Infopack di Lega dell'Anello* (scaricabile tra i download de *Il Sito dell'Anello*). In rosso trovi le modifiche rispetto alla precedente edizione del Torneo Tutti Contro Tutti.

Tom

TIPOLOGIA E PUNTEGGIO

Il Torneo Tutti Contro Tutti si svolge in **tipologia monolista** – selezionando la tua armata da una sola fazione (o *Legendary Legion*), senza possibilità di aggiungere alleati – e con un **punteggio** di 400 punti.

ISCRIZIONE

Come per gli altri tornei, per iscriverti devi inviare un'e-mail all'organizzatore con i tuoi dati e la lista giocata. Consulta il *topic* di riferimento su *Il Sito dell'Anello* per ulteriori dettagli.

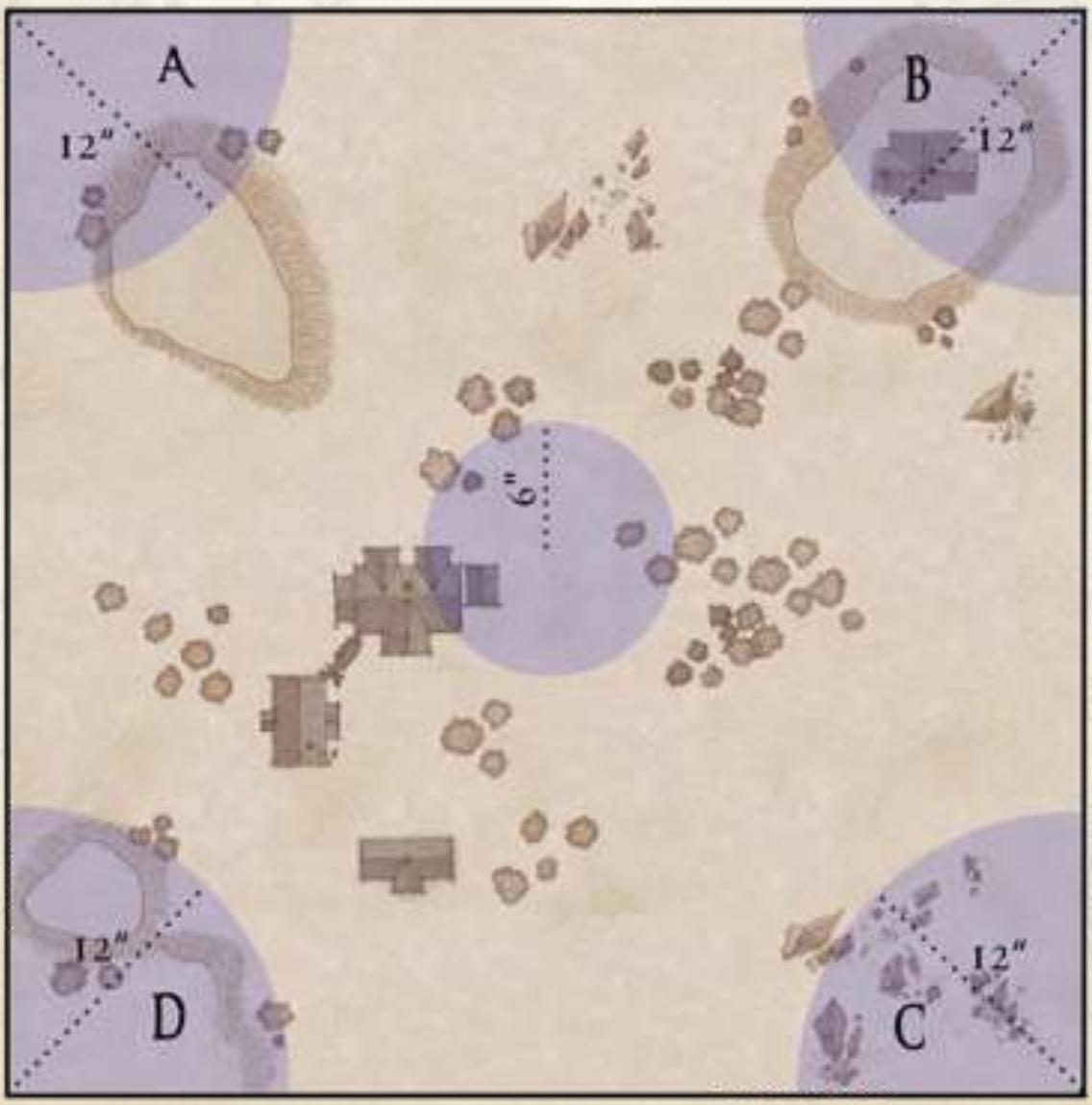
DURATA

Il Torneo Tutti Contro Tutti dura 2 ore e 30. Finito il tempo non sarà più possibile iniziare un nuovo turno ma solamente ultimare quello in corso. La partita potrebbe parimenti terminare alla fine di un turno qualsiasi in cui restasse un solo giocatore in campo.

PREPARAZIONE E SCHIERAMENTO

Il torneo si svolge su tavoli da 120 x 120 cm sui quali si affrontano quattro giocatori. Ad ognuno viene assegnata una lettera (A,B,C o D) che corrisponde al proprio avamposto e area di schieramento (entro 12" da uno dei quattro angoli del tavolo) e un Obiettivo Segreto che, a meno che non sia specificato diversamente, non deve essere rivelato agli avversari fino al suo conseguimento.

Procedendo per ordine di iniziativa (vedi la pagina seguente) i giocatori schierano gli eserciti nei propri avamposti. Ogni banda deve essere schierata entro 6" dal proprio capitano. Al centro del tavolo è collocato il Tesoro, che segue la regola *The Artefact* riportata nello scenario *Seize the Prize* (*Matched Play Guide*, p. 17).



INIZIATIVA

Durante la fase di Iniziativa, i giocatori tirano un dado per decretare l'ordine di gioco del turno. Il giocatore che ottiene il risultato più alto ha l'Iniziativa e muove per primo. A seguire, muovono gli altri giocatori.

NB: Qualora due o più giocatori ottenessero lo stesso risultato, l'ordine di Iniziativa verrebbe determinato tramite spareggio.

MOVIMENTO

Sebbene l'ordine di Iniziativa debba essere rispettato, è possibile, con buon senso, accordarsi con gli altri giocatori per muovere contemporaneamente e velocizzare il gioco.

AZIONI EROICHE

Le Azioni Eroiche si svolgono normalmente. L'ordine di svolgimento viene determinato tramite spareggio (tra i giocatori che hanno dichiarato Azioni Eroiche nella fase di gioco). A partire da chi ottiene il risultato più alto, i giocatori si alternano nello svolgere le Azioni Eroiche.

COMBATTIMENTI

Presta attenzione a come muovi i tuoi modelli – il confine tra amico e nemico è piuttosto labile nel Torneo Tutti Contro Tutti!

Vedi le pagine seguenti per i casi in cui modelli di tre o più fazioni si trovino a contatto di basetta durante la fase di Combattimento.

Coalizione (figure 1A e 1B)

Modelli di fazioni differenti possono affrontare lo stesso avversario in *Coalizione*. Per formare una coalizione, i modelli devono trovarsi a contatto di basetta con il nemico comune ma non tra di loro (altrimenti, vedi *Combattimento a Tre* o *Combattimento Complesso*). Se due o tre fazioni si coalizzano contro un'altra, considerale come un'unica fazione al fine di vincere il combattimento ma non nel colpire il nemico. Una volta vinto il combattimento, i giocatori coalizzati stabiliscono tramite spareggio chi avrà la precedenza (fondamentale per aggiudicare le uccisioni!). In caso di Combattimento Eroico, solo i modelli della propria fazione vi prendono parte (non gli alleati!).

Combattimento a Tre (figure 2A e 2B)

Tre modelli di tre fazioni differenti potrebbero trovarsi a contatto di basetta tra loro in un *Combattimento a Tre*. In questo caso, le tre fazioni si affronterebbero senza coalizioni per vincere lo scontro. Solo la fazione vincitrice può tentare di ferire le altre due.

Nell'eventualità (remota!) che tre modelli con la stessa Maestria pareggino i risultati di dado per vincere il Duello, il vincitore verrebbe determinato da un D3. Ignora bonus dati da *Elven-made weapons* e simili.

Combattimento Complesso (figure 3A, 3B, 4A, 4B, 5A, 5B, 5C e 5D)

Qualora modelli di più fazioni si trovino a contatto di basetta in situazioni più complesse, il *Combattimento Complesso* deve essere scomposto in situazioni semplici (una fazione contro una, *Coalizione* e *Combattimento a Tre*), come opportuno. A partire dal giocatore con l'Iniziativa, i giocatori scelgono come suddividere gli scontri in cui sono coinvolti i propri modelli.

La scomposizione è immediata in alcuni casi e meno immediata in altri. Non esitare a contattare l'arbitro!

1A: L'Orco Cacciatore carica il Goblin, che era già stato caricato da Thorin. Il nano e l'orco combattono in *Coalizione*.

1B: Dopo aver vinto il combattimento, gli alleati stabiliscono chi ha la precedenza nel colpire. In questo caso, inizia Thorin.

2A: Dwalin carica sia il Goblin che l'Orco Cacciatore, fiducioso che potrà vincere il *Combattimento a Tre*.

2B: Dwalin vince il combattimento e sia il Goblin che l'Orco Cacciatore arretrano, temendo i colpi del nano.

3A: Si tratta di un *Combattimento Complesso* perché non immediatamente riconducibile a casi più semplici.

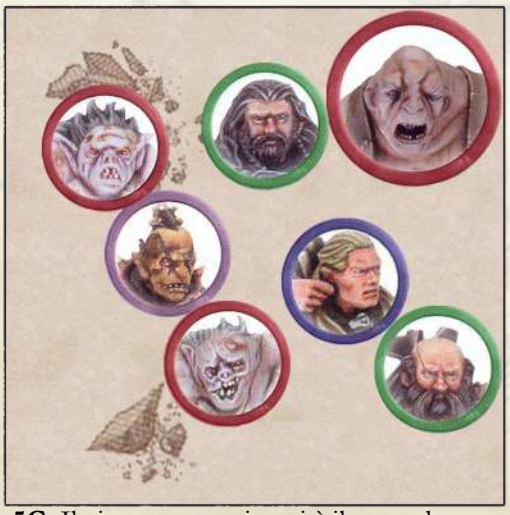
3 B: Viene suddiviso nell'unico modo possibile per non avere modelli esclusi dai combattimenti.

4A: Questo *Combattimento Complesso* può essere scomposto in modi differenti.

4 B: Legolas ha l'iniziativa e sceglie di affrontare un singolo Goblin, lasciando gli altri tre avversari in un *Combattimento a Tre*.

5A: Anche questo *Combattimento Complesso* può essere scomposto in modi differenti.

5B: Legolas ha l'iniziativa e sceglie di affrontare Dwalin.



5C: Il giocatore con i nani è il secondo per Iniziativa e sceglie di affrontare Tom il Troll con Thorin.

5 D: Tutti i combattimenti sono stati divisi – l'Orco Cacciatore affronta i due Goblin da solo.

VINCERE IL TORNEO

La classifica viene stilata secondo i Punti Vittoria, fino ad un massimo di 15. In caso di parità, il primo *tiebreaker* è dato dai Punti Sportività (0-3); il secondo *tiebreaker* è dato dai Punti Massacro.

- **+ 5 Punti Vittoria** se consegui il tuo Obiettivo Segreto (mentre hai ancora modelli in campo) OPPURE se totalizzi almeno 400 Punti Massacro. Nel momento in cui dichiari di aver conseguito il tuo Obiettivo Segreto o di aver totalizzato 400 Punti Massacro, il tuo *leader* (o uno dei tuoi eroi con *tier* più alto qualora il *leader* fosse morto) ottiene +1 Punto Possanza, +1 Punto Volontà e +1 Punto Fato, che possono anche superare le statistiche base del profilo.

- **+1 Punto Vittoria** se sei il primo giocatore del tavolo ad uccidere un modello avversario durante un combattimento.
- **+1 Punto Vittoria** se alla fine del turno 3 il tuo leader si trova entro 6" dal centro.
- **+1 Punto Vittoria** se alla fine del turno 6 il tuo leader si trova entro 6" dal centro.
- **+1 Punto Vittoria** se alla fine del turno 9 il tuo leader si trova entro 6" dal centro.
- **+ 1 Punto Vittoria** se a fine partita controlli il tuo campo. Per controllare il campo, devi avere più modelli entro 12" dall'angolo.
- **+ 1 Punto Vittoria** se a fine partita controlli almeno un campo avversario. Per controllare un campo, devi avere più modelli entro 12" dall'angolo.
- **+ 1 Punto Vittoria** se a fine partita controlli il centro. Per controllarlo, devi avere più modelli entro 6".
- **+ 1 Punto Vittoria** se a fine partita il tuo *leader* è in campo.
- **+1 Punto Vittoria** se a fine partita uno dei tuoi modelli è in possesso del Tesoro.
- **+1 Punto Vittoria** se a fine partita hai totalizzato più *Punti Massacro*.

OBIETTIVI SEGRETI

Ogni obiettivo non può capitare a più di un giocatore per tavolo.

1) Fino all'Ultimo Uomo (A) Il giocatore A non deve avere alcun modello superstite sul campo (non importa chi lo annienti). Qualora fossi tu stesso il giocatore A, il tuo obiettivo diventa uccidere 18 modelli nemici a tua scelta, ricordando che basta infliggere l'ultima ferita e che le cavalcature non contano.	**2) Fino all'Ultimo Uomo (B)** Il giocatore B non deve avere alcun modello superstite sul campo (non importa chi lo annienti). Qualora fossi tu stesso il giocatore B, il tuo obiettivo diventa uccidere 18 modelli nemici a tua scelta, ricordando che basta infliggere l'ultima ferita e che le cavalcature non contano.
3) Fino all'Ultimo Uomo (C) Il giocatore C non deve avere alcun modello superstite sul campo (non importa chi lo annienti). Qualora fossi tu stesso il giocatore C, il tuo obiettivo diventa uccidere 18 modelli nemici a tua scelta, ricordando che basta infliggere l'ultima ferita e che le cavalcature non contano.	**4) Fino all'Ultimo Uomo (D)** Il giocatore D non deve avere alcun modello superstite sul campo (non importa chi lo annienti). Qualora fossi tu stesso il giocatore D, il tuo obiettivo diventa uccidere 18 modelli nemici a tua scelta, ricordando che basta infliggere l'ultima ferita e che le cavalcature non contano.
5) Nessuna Tregua Consegui uno dei seguenti obiettivi: • totalizza almeno 99 Punti Massacro, ottenendo almeno 33 Punti da ciascuno dei tuoi tre avversari (33 + 33 + 33); • totalizza almeno 300 Punti Massacro da due dei tuoi avversari, ottenendo almeno 150 Punti da ciascuno dei due.	**6) Cacciatore di Taglie** Totalizza almeno 10 Punti *Tier* (PT), ottenibili dalle uccisioni di eroi nemici a tua scelta, come segue: *Independent Hero* o *Minor Hero*: 2 PT; *Hero of Fortitude*: 3 PT; *Hero of Valor*: 4 PT; *Hero of Legend*: 6 PT.
7) Rovina dei Re Consegui uno dei seguenti obiettivi: • uccidi un *leader* nemico con il tuo *leader*; • uccidi due *leader* nemici; • tutti e tre i *leader* avversari devono essere morti.	**8) Bramosia** Appena uno dei tuoi modelli impugna il Tesoro, RIVELA il tuo obiettivo agli altri giocatori. In una fase Fine qualsiasi, uno dei tuoi deve avere il Tesoro all'interno del tuo campo (entro 12" dal tuo angolo di schieramento).
9) Spaccone A inizio partita, RIVELA il tuo obbiettivo agli altri giocatori. Uccidi 5 modelli nemici qualsiasi con il tuo *leader*. Contano anche i modelli uccisi con poteri magici, armi da tiro e azioni brutali.	**10) Difendi il Campo** A inizio partita, RIVELA il tuo obiettivo agli altri giocatori. Nelle fasi Fine dei primi 9 turni, nessun modello nemico deve trovarsi, anche solo parzialmente, entro 12" dal tuo angolo di schieramento.
11) Conquista i Campi Nella fase Fine di un turno qualsiasi devi controllare almeno due campi avversari. Per controllare un campo, devi avere più modelli entro 12" dall'angolo.	**12) Tenete la Posizione!** In un momento a tua scelta della partita, RIVELA il tuo obiettivo. A partire dal turno seguente alla rivelazione, in qualsiasi due fasi Fine consecutive devi controllare il centro. Per controllarlo, devi avere più modelli entro 6".

'EHI LEGOLAS… GIÀ DUE!' E PUNTI MASSACRO

Al fine del determinare i Punti Massacro e del conseguimento di determinati Obiettivi Segreti, ogni giocatore deve tenere da parte i modelli uccisi dalla sua fazione durante il gioco.

I Punti Massacro equivalgono ai punti dei modelli avversari uccisi dalla tua fazione. In caso di profili multipli quali il Campione del Re, Elladan ed Elrohir e La Grande Bestia di Gorgoroth, i Punti Massacro vengono ottenuti se e solo se tutti i profili vengono uccisi e dalla stessa fazione.

IL TUO NEMICO

Con tre avversari anziché uno, potrebbero verificarsi situazioni inaspettate – come il decidere quale dei tre avversari muove Denethor. Risolvi queste situazioni con uno spareggio (o consultando l'arbitro).

Per le armi da assedio, in caso di tiri sulla tabella della deviazione che vanno da 2 a 5:
- qualora solo un avversario avesse modelli entro distanza massima di deviazione, sarà egli stesso a decidere il modello colpito;
- qualora due o più avversari avessero modelli entro distanza massima di deviazione, un D2 (o un D3) stabilisce quale dei due (o dei tre) giocatori sceglie il bersaglio, tra uno dei suoi modelli.

'La scacchiera è pronta, le pedine si muovono!'