

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX, un jeu de Reiner KNIZIA



Règles Avancées

Règles étendues écrites par Chris Lawson.

Version 0.62

Ces règles sont la réécriture du livre de règle. Elles ne sont pas encore complètes mais elles sont plus détaillées que celles se trouvant dans la boîte de jeu. Elles ont été vérifiées et approuvées par Reiner Knizia.

Remerciement à Chris Bowyer et à Reiner Knizia pour leurs vérifications et leurs corrections, ainsi qu'à tous les membres du newsgroup rec.games.board

Le plateau principal

- Cul-de-sac
- Rivendell
- Lothlorien

Les plateaux scénario

- Moria
- Le Gouffre de Helm
- L'Antre d'Arachné
- Mordor

Les cartes

- Les cartes personnages
- Les cartes Gandalf
- Les cartes Hobbits
- Les cartes Action
- Les cartes Action jaunes

Le jeu

- Description d'un tour de jeu sur les plateaux scénario
- Le dé
- Le pouvoir de l'anneau
- La fin d'un scénario
- Elimination du jeu
- Conclusion du jeu

Le Plateau Principal

Sur le plateau principal se trouvent 3 lieux (Cul-de-sac, Rivendell et la Lothlorien) ainsi que 4 scénarios (la Moria, le Gouffre de Helm, l'ancre d'Arachné et le Mordor).



Cul-de-sac

Le jeu commence à Cul-de-sac sur le plateau principal. Placez une borne repère sur Cul-de-sac et exécutez les actions suivantes:

Gandalf

Mélangez les cartes Hobbits et distribuez en 6 à chaque joueur.

Préparatifs (Règles optionnelles)

Le porteur de l'anneau peut décider de faire des préparatifs supplémentaires pour le voyage. S'il décide que oui, il doit lancer le dé et en accepter les conséquences négatives qui pourraient en découler. Puis il révèle 4 cartes hobbits tirées de la pioche. Une discussion peut s'engager entre les joueurs pour savoir comment ils vont répartir ces 4 cartes, mais seul le porteur de l'anneau décidera de leur répartition (il peut si il veut garder les 4 pour lui)

Apparition du Nazgul

Un des joueurs doit se défausser de deux symboles Se Cacher (un arbre). Un Joker (une étoile) peut remplacer un symbole. Si aucun joueur ne veut ou ne peut s'en défausser, Sauron avance d'une case en direction des hobbits sur l'échelle de corruption.

[Exemple:Frodon se défausse d'une carte blanche Amitié (la capacité spéciale de Frodon lui permet d'utiliser n'importe quelle carte Hobbit blanche comme un Joker) et une carte grise Se Cacher]

Rivendell

La communauté rejoint Rivendell, où elle est en sécurité. Sur le plateau principal, placez la borne repère sur Rivendell et exécutez les actions suivantes:

Elrond

Prenez les 12 cartes action marquées Rivendell et mélangez les. Distribuez-les face cachée à chaque joueur.
Pour le jeu à 2 joueurs, chacun reçoit 4 cartes et les 4 cartes restantes sont écartées face cachée dans la boîte de jeu.
A 3 joueurs, chacun reçoit 4 cartes.
A 4 joueurs chacun reçoit 3 cartes.
A 5 joueurs, le porteur de l'anneau et le joueur situé à sa gauche reçoivent 3 cartes. Les autres joueurs reçoivent 2 cartes.
Ces cartes sont rajoutées à la main de chaque joueur.

Le Conseil

Le porteur de l'anneau choisit une carte dans sa main et la donne au joueur placé à sa gauche qui l'ajoute à sa main. Ce joueur fait de même avec le joueur à sa gauche et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait reçu et donné une carte. Vous pouvez passer n'importe quelle carte de votre main, y compris une carte action ou une carte qui vous a été donnée.
[Remarque:Il est préférable de s'assurer à ce stade du jeu que chaque joueur possède une carte Amitié et une Se Cacher (ou des Jokers) prête à être défaussées lors des événements qui arrivent : 'L'amitié est la clé pour entrer' et 'Le gardien de l'eau']

La Fraternité

Chaque joueur à tour de rôle (en commençant par le porteur de l'anneau, et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre) doit se défausser d'une carte avec un symbole Amitié (ou un joker) ou jeter le dé. Si un joueur ne peut ou ne veut pas se défausser d'une telle carte, il doit lancer le dé et en accepter les conséquences avant que le joueur suivant ne défausse sa carte. Chaque joueur qui ne se défausse pas d'une carte doit lancer le dé.

[**Exemple:** Frodon se défausse d'une carte blanche Combat (la capacité spéciale de Frodon lui permet d'utiliser n'importe quelle carte Hobbit blanche comme un Joker), Pippin se défausse d'un joker et Sam d'une carte Amitié.]

Lothlorien

La communauté arrive maintenant en Lothlorien, un havre de paix comme Rivendell. Sur le plateau principal, déplacez la borne repère sur Lothlorien et exécutez les actions suivantes:

Galadriel

Prenez les 12 cartes action marquées Lothlorien et mélangez les. Distribuez-les face cachée à chaque joueur.

Pour le jeu à 2 joueurs, chacun reçoit 4 cartes et les 4 cartes restantes sont écartées face cachée dans la boîte de jeu.

A 3 joueurs, chacun reçoit 4 cartes.

A 4 joueurs chacun reçoit 3 cartes.

A 5 joueurs, le porteur de l'anneau et le joueur situé à sa gauche reçoivent 3 cartes. Les autres joueurs reçoivent 2 cartes.

[**Remarque:** Si un joueur a déjà été éliminé, les cartes sont quand même distribuées comme indiqué ci dessus, donc à 4 joueurs chacun reçoit 3 cartes, les cartes restantes étant défaussées face cachée dans la boîte de jeu]

Repos

Chaque joueur à tour de rôle (en commençant par le joueur actif et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre) peut si il le veut défausser 2 boucliers pour tirer 2 cartes Hobbits de la pioche ou pour déplacer son Hobbit d'une case vers la lumière sur l'échelle de corruption. Un joueur ne peut bénéficier de cette action qu'une seule fois à son tour et doit défausser ses propres boucliers.

Le Test de Galadriel

Chaque joueur à tour de rôle (en commençant par le joueur actif et en continuant dans le sens horaire) doit se défausser face visible d'un Joker (une étoile) sur la pile de défausse ou jeter le dé. Si un joueur ne peut ou ne veut pas se défausser d'une telle carte, il doit lancer le dé et en accepter les conséquences avant que le joueur suivant n'effectue sa défausse. Chaque joueur qui ne se défausse pas d'une carte doit lancer le dé.

Les Plateaux Scénario

Avant de débiter chaque scénario, mélangez tous les carrés événements et placez les face cachée à coté du plateau de scénario.

Moria



L'amitié est la clé pour entrer.

Le groupe doit se défausser d'une carte Amitié et d'une carte Joker. Cependant deux Jokers peuvent être utilisés comme défausse de cet événement, soit sur une seule carte (comme la carte Glamdring) ou sur deux cartes différentes. Si le groupe ne peut se défausser du coût de cet événement, Sauron avance d'une case vers les Hobbits sur la ligne de corruption.

[Exemple: Un joueur décide de se défausser de la carte Aragorn (un double joker) pour payer le coût de cet événement mais le groupe pense qu'il serait plus judicieux que Frodon se défausse d'une carte blanche Se cacher (le pouvoir spécial de Frodon lui permettant d'utiliser n'importe quelle carte blanche comme un joker) et qu'un autre joueur se défausse d'une carte Amitié]

Le gardien de l'eau.

Chaque joueur à tour de rôle (en commençant par le joueur actif et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre) doit se défausser face visible d'une carte Se cacher (ou d'un joker) sur la pile de défausse ou jeter le dé. Si un joueur ne peut ou ne veut pas se défausser d'une telle carte, il doit lancer le dé et en accepter les conséquences avant que le joueur suivant n'effectue sa défausse. Chaque joueur qui ne se défausse pas d'une carte doit lancer le dé.

La pierre dans le gouffre

Révélez la première carte Hobbit de la pioche à tout le monde; le joueur actif doit se défausser de deux symboles correspondants à la carte révélée (ou des Jokers). Si le joueur actif ne peut ou ne veut pas se défausser de ces symboles, Sauron avance d'une case vers les Hobbits sur la ligne de corruption et l'événement suivant s'accomplit. La carte révélée est placée dans la pile de défausse.

[Remarque: Si le coût de l'événement n'est pas payé alors l'événement suivant (Pris au piège ?) s'accomplit immédiatement après que Sauron a avancé sur la ligne de corruption et donc sans retourner de carré événement supplémentaire.]

[Exemple: La carte révélée est une carte Combat, le joueur actif doit se défausser de deux symboles Combat, deux symboles Joker ou un de chaque. Ces symboles peuvent provenir d'une seule ou de 2 cartes.]

[Exemple: La carte révélée est une carte Joker le joueur actif doit se défausser de deux symboles 'Joker' provenant d'une seule ou de 2 cartes. Si un Joker est révélé seules les cartes Joker peuvent être défaussées.]

Pris au piège ?

Si les lignes d'activités Voyager et Se Cacher ne sont pas achevées (c'est à dire si les borne repère des deux lignes ne sont pas sur le dernier emplacement de ces lignes) alors Sauron avance de 2 cases vers les Hobbits sur la ligne de corruption et le porteur de l'anneau doit lancer le dé.

Les orques attaquent

Le groupe doit se défausser de 5 symboles Combat. Les Jokers peuvent être utilisés pour remplacer les symboles Combat. Les cartes avec deux symboles Combat (comme Boromir = double Combat ou Aragorn = double Joker) comptent pour deux symboles. Si le groupe ne peut ou ne veut pas se défausser de ces symboles alors Sauron avance de 2 cases vers les Hobbits sur la ligne de corruption.

Envolez-vous nigauds ! (sic)

Un des joueurs doit avancer son Hobbit de 3 cases vers les ténèbres sur la ligne de corruption, sinon chaque joueur (en commençant par le joueur actif et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre) doit lancer le dé et en accepter les conséquences. Si aucun accord ne peut être établi entre les joueurs ou si il n'y a aucun volontaire pour avancer son Hobbit, alors chaque joueur doit lancer le dé.

[**Exemple:** Après discussion les joueurs ont décidé que ce serait Sam qui avancerait de 3 cases pour sauver la communauté. Le pouvoir spécial de Sam ne s'applique pas dans ce cas parce que le dé n'est pas lancé.]

[**Attention:** Sur la version Hollandaise sont imprimés 3 carrés noirs. C'est une erreur, il devrait y avoir 3 ronds noirs]

Le gouffre de Helm



Langue de Serpent est démasqué

Un des joueurs doit se défausser d'un symbole Amitié et d'un symbole Combat. Les symboles Joker peuvent être utilisés pour remplacer un ou les deux symboles. Une carte avec deux symboles Joker ne peut pas être défaussée pour payer le coût complet de cet événement (de telles cartes ne peuvent être utilisées que pour remplacer une seule activité). Si le coût de l'événement n'est pas payé, alors la carte action Les cavaliers de Rohan est défaussée, ainsi que toutes les cartes actions de la ligne Amitié qui n'ont pas encore été gagnées (Théoden, Gris Poil, Eomer)

[**Remarque:** Cet événement est différent de *L'amitié est la clé pour entrer*, du fait qu'on ne peut utiliser une carte double Joker pour payer le coût de l'événement.]

Les cavaliers de Rohan

Si la ligne Amitié est achevée (c'est à dire si la borne repère de la ligne est sur le dernier emplacement), le joueur actif reçoit la carte action Les cavaliers de Rohan. Sinon Sauron avance d'une case vers les Hobbits sur la ligne de corruption et le porteur de l'anneau doit lancer le dé. Si la carte Cavaliers de Rohan a été défaussée lors du précédent événement (Langue de Serpent démasquée), alors la ligne Amitié doit quand même être complétée pour éviter les conséquences de l'événement mais la carte action n'est pas gagnée.

Les orques attaquent la porte

Si la première partie de la ligne activité Voyage est achevée (c'est à dire si la borne repère de la ligne est au moins avancée de 5 cases et se trouve sur le bouclier marqué 'Achevée' ou au delà), alors chaque joueur (en commençant par le joueur actif et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre) reçoit une carte Hobbit. Si la première partie de la ligne activité Voyager n'est pas achevée alors Sauron avance de deux cases vers les Hobbits sur la ligne de corruption.

Le feu d'Orthanc

Révélez la première carte Hobbit de la pioche à tout le monde; le joueur actif doit se défausser de deux symboles correspondants à la carte révélée(ou des Jokers). Si le joueur actif ne peut ou ne veut pas se défausser de ces symboles alors chaque joueur (en commençant par le joueur actif et en continuant dans le horaire) doit lancer le dé et en accepter les conséquences. La carte révélée est placée dans la pile de défausse.

[**Exemple:** La carte révélée est une carte Se cacher, le joueur actif doit se défausser de deux symboles Se cacher, deux symboles Joker ou un de chaque. Ces symboles peuvent provenir d'une seule ou de 2 cartes.]

[**Exemple:** La carte révélée est une carte Joker le joueur actif doit se défausser de deux symboles Joker provenant d'une seule ou de 2 cartes. Si un Joker est révélé seules les cartes Joker peuvent être défaussées]

Les orques se lancent à l'assaut

Le groupe doit se défausser de chacun des trois jetons de vie (Cœur, Soleil, Anneau). Si le groupe ne peut pas (ou ne veut pas) alors Sauron avance de deux cases vers les Hobbits sur la ligne de corruption.

[**Exemple:** Après discussion les joueurs ont décidé que Sam se défausserait des jetons cœur et anneau et que Pippin se défausserait du jeton soleil. Une fois que les 3 jetons Vie ont été défaussés, Sauron n'avance pas.]

[**Remarque:** Le pouvoir spécial de Merry ne fonctionne pas pour éviter de payer le coût de l'événement, pas plus que la carte action jaune Athelas. Les cartes Jokers ne peuvent pas non plus être défaussées pour remplacer les jetons.]

[**Attention:** Sur la version Hollandaise est imprimé un symbole de Joker. C'est une erreur, il devrait y avoir un symbole anneau (jeton vie) a la place]

Les orques conquièrent le Gouffre de Helm

Sauron avance de deux cases vers les Hobbits sur la ligne de corruption. De plus si la seconde partie de la ligne activité Voyager n'est pas achevée (c'est à dire si la borne repère de la ligne n'est pas sur le dernier emplacement) alors le porteur de l'anneau doit lancer le dé deux fois de suite.

[**Attention:** Sur la version Hollandaise la première phrase est manquante.]

L'Antre d'Arachné



Gollum

Si le groupe se défausse de sept symboles bouclier, alors le joueur actif reçoit la carte action Gollum et tous les autres joueurs (en commençant par le joueur à gauche du joueur actif et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre) piochent deux cartes Hobbits de la pioche. Si le groupe ne peut ou veut pas payer le coût de l'événement, alors la carte action Gollum est retirée de la partie.

[**Exemple:** Après discussion les joueurs ont décidé de payer le coût de l'événement et donc de se défausser de sept symboles Bouclier. Frodon se défausse des trois boucliers qu'il possède, Pippin en a sept et se défausse de deux (lui permettant d'appeler Gandalf avec les cinq boucliers qu'il lui reste), Merry en a six et décide d'en défausser un (pour en garder aussi cinq), Sam (le joueur actif) possède quatre boucliers et en défausse un pour atteindre le total de sept boucliers. Par conséquent Sam reçoit la carte action Gollum et tous les autres joueurs piochent deux cartes Hobbit chacun. Comme Sam est le joueur actif, il s'attend à pouvoir récupérer deux boucliers ou plus pendant son tour lui permettant de terminer son tour avec un total de cinq. Posséder cinq bouclier est important à ce stade, non seulement pour faire appel à Gandalf mais aussi pour payer le coût d'événements futurs (comme le Lac interdit). Comme

d'habitude avec les boucliers, vous pouvez « faire la monnaie »(si vous avez besoin de défausser des boucliers pour une valeur de deux vous pouvez défausser 3 boucliers et en récupérer un]

Les visages des morts

Chaque joueur (en commençant par le joueur actif et en continuant dans le sens horaire) doit se défausser d'un Joker (étoile) ou d'un total de 3 boucliers. Si un joueur ne peut ou ne veut pas payer le coût de l'événement alors son Hobbit est tout simplement éliminé. Si le joueur actif est éliminé de cette manière, il ne termine pas son tour et le joueur à sa gauche devient le nouveau joueur actif et joue en commençant par retourner le carré événement suivant (mais seulement une fois que tous les autres joueurs ont payé le coût de l'événement)

Le lac interdit

Si un joueur se défausse de boucliers pour un total de cinq, alors tous les joueurs (en commençant par le joueur actif et en continuant dans le sens horaire) piochent une carte Hobbit. Si aucun joueur n'est capable ou ne veut se défausser des cinq boucliers alors Sauron avance de deux cases vers les Hobbits sur la ligne de corruption.

Le seigneur des Nazgul recherche l'anneau

Révélez la première carte Hobbit de la pioche à tout le monde; si le porteur de l'anneau peut se défausser de 3 symboles correspondants à celui de la carte révélée (ou des Jokers), il peut déplacer son Hobbit d'une case en arrière vers la lumière sur la ligne de corruption. Si le porteur de l'anneau ne peut ou ne veut pas payer le coût de l'événement alors chaque joueur (en commençant par le joueur actif et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre) doit lancer le dé et en accepter les conséquences. La carte révélée est placée dans la pile de défausse.

[Exemple: La carte révélée est une carte Combat; le porteur de l'anneau doit se défausser de trois symboles Combat, de trois Jokers ou d'un mélange des deux. Les symboles peuvent provenir d'une seule, de deux ou de trois cartes]

[Exemple: Frodon est actuellement le porteur de l'anneau et la carte révélée est une carte Joker. Le joueur contrôlant Frodon se défausse d'une carte Voyage blanche, d'une carte Se Cacher blanche et d'une carte Joker grise. Ceci est possible car la capacité spéciale de Frodon lui permet d'utiliser n'importe quelle carte action blanche comme un Joker (pour tous les autres joueurs, si une carte Joker est révélée, alors seules des cartes Jokers peuvent être défaussées)]

[Attention: Sur la version Hollandaise est imprimés un carré blanc. C'est une erreur, il devrait y avoir un cercle blanc à la place]

Arachné apparaît

Le joueur actif doit jeter le dé deux fois de suite et en accepter les conséquences sinon Sauron avance de deux cases vers les Hobbits sur la ligne de corruption.

[Exemple: Après discussion les joueurs ont décidé que faire lancer deux fois le dé au joueur actif est une meilleure solution que de rapprocher Sauron de tous les Hobbits de deux cases. Comme d'habitude, des cartes (comme Ceinture ou Mithril) peuvent être utilisées pour annuler les effets du lancé de dé.]

Arachné attaque

Le groupe doit se défausser de sept symboles Combat; les Jokers peuvent remplacer les symboles Combat. Les cartes action avec deux symboles (comme Boromir = double Combat ou Aragorn = double Joker) comptent pour deux symboles. Si le groupe ne peut ou ne veut pas se défausser de ces symboles alors Sauron avance de trois cases vers les Hobbits sur la ligne de corruption.

[Exemple: Après discussion les joueurs ont remarqué que même s'ils se défaussaient de tout leurs symboles Combats, ils n'en avaient pas assez. Le joueur qui possède Gollum est volontaire pour utiliser cette carte comme une carte Combat triple (car les Jokers peuvent remplacer les symboles Combat), mais les joueurs décide plutôt qu'un d'eux va défausser cinq boucliers pour faire appel à Gandalf. Le joueur actif choisit d'utiliser Magie pour ignorer l'événement; cela achève le Scénario]

Mordor



Sam sauve Frodon

Chaque joueur (en commençant par le joueur actif et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre) a la possibilité de se défausser de trois boucliers pour soit piocher deux cartes Hobbits soit déplacer son Hobbit d'une case en arrière vers la lumière sur la ligne de corruption. Chaque joueur ne peut bénéficier de cette action qu'une seule fois et doit se défausser de ses propres boucliers pour payer le coût de l'événement.

Le Seigneur des Nazgul attaque

Si un joueur se défausse de la carte spéciale Eowyn, alors tous les joueurs (en commençant par le joueur actif et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre) pioche une carte Hobbit. Si la carte Eowyn n'a pas encore été récupérée par un joueur ou si le joueur qui la possède ne veut pas s'en défausser, alors chaque joueur (en commençant par le joueur actif et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre) doit lancer le dé et en accepter les conséquences.

[Remarque: Une carte Joker ne peut pas remplacer la carte Eowyn]

Batailles des plaines de Pelennor

Chaque joueur (en commençant par le joueur actif et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre) doit se défausser d'un jeton vie Coeur. Si un joueur ne peut ou ne veut pas se défausser du jeton vie approprié, alors il doit lancer le dé et en accepter les conséquences et ensuite se défausser de deux cartes de sa main. Il doit le faire avant la décision du joueur suivant. Chaque joueur qui ne se défausse pas d'un jeton vie doit lancer le dé et se défausser de deux cartes.

La bouche de Sauron

Chaque joueur (en commençant par le joueur actif et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre) doit se défausser d'un jeton vie Soleil. Si un joueur ne peut ou ne veut pas se défausser du jeton vie approprié, alors il doit lancer le dé et en accepter les conséquences et ensuite se défausser de deux cartes de sa main. Il doit le faire avant la décision du joueur suivant. Chaque joueur qui ne se défausse pas d'un jeton vie doit lancer le dé et se défausser de deux cartes.

Encerclé par les troupes des ténèbres

Le groupe doit se défausser de sept cartes. Si le groupe ne peut ou ne veut pas payer le coût de l'événement alors Sauron avance de trois cases vers les Hobbits sur la ligne de corruption.

L'anneau m'appartient

Le jeu s'achève par la défaite de la Communauté de l'Anneau. Le score de chacun correspond à sa position sur la ligne activité principale.

[Remarque: Il n'est pas possible d'utiliser le pouvoir de Gandalf Magie pour annuler cet événement. Il est cependant possible d'annuler l'événement si le scénario peut être achevé en utilisant le pouvoir de l'anneau et /ou le pouvoir de Gandalf Aide]

Les cartes

Les cartes personnage

Les cartes personnage confèrent aux joueurs des pouvoirs particuliers qu'ils conservent durant toute la partie. Lors de la mise en place du jeu, les cartes personnages sont mélangées face cachée puis distribuées, une à chaque joueur. Les joueurs conservent leur carte personnage devant eux. Ces cartes ne sont pas comptabilisées parmi les cartes qu'ils tiennent en main durant la partie.



jeu à 2 joueurs : **Frodon** et **Sam**
jeu à 3 joueurs: **Frodon, Sam** et **Pippin**
jeu à 4 joueurs: **Frodon, Sam, Pippin** et **Merry**
jeu à 5 joueurs: **Frodon, Sam, Pippin, Merry** et **Le Gros**

Frodon

Frodon est autorisé à utiliser toute carte Hobbit blanche (mais pas les cartes action, c.-à-d. les cartes qui n'ont pas d'icône au centre du dos de la carte) comme s'il s'agissait d'un Joker .

[**Remarques:** N'oubliez pas que seules les cartes Hobbit blanches peuvent être utilisées comme Joker par Frodon, les cartes Action ne peuvent pas servir à cette fin. Frodon est autorisé à utiliser ce pouvoir spécial lorsqu'il paie le coût d'un événement.]

[**Exemple:** A son tour, Frodon paie une carte Hobbit Amitié blanche et la carte Boromir, une double carte Action de combat grise. Le joueur déplace la borne repère sur la ligne d'activité « combat » de trois cases. Grâce à son pouvoir spécial, Frodon peut utiliser sa carte Hobbit blanche comme s'il s'agissait d'un Joker (les cartes Hobbit ne comportent qu'un seul symbole activité.)

[**Exemple:** Le coût de l'événement, l'Amitié est la clé pour entrer, exige des joueurs qu'ils se défaussent d'un symbole Amitié et d'un Joker. Frodon se porte volontaire étant donné qu'il peut se défausser de deux cartes Hobbit blanche au choix pour payer le coût de cet événement.]

Sam

Sam ne subit qu'un seul dommage lorsqu'il jette le dé, ce qui signifie qu'il n'avance que d'une seule case sur la ligne de corruption, et qu'il ne doit se défausser que d'une seule carte.

[**Remarque:** Sam est uniquement autorisé à utiliser son pouvoir spécial lorsqu'il applique les dommages résultant d'un lancer du dé. Ce pouvoir ne peut être utilisé lorsqu'un événement exige de se défausser de deux cartes (p.ex. Bataille des plaines de Pelenor) ou d'avancer sur la ligne de corruption (p.ex. Envolez-vous nigauds !).]

Face vide		Aucune pénalité
L'œil		Sauron avance d'une case
Un point		Sam avance d'une case
Deux points		Sam avance d'une case
Trois points		Sam avance d'une case
Deux cartes		Défaussez une carte

Pippin

Pippin n'est pas tenu de respecter la règle Blanc-Gris lorsqu'il joue des cartes. Il est autorisé à jouer deux cartes de la même couleur à son tour.

Merry

A la fin du scénario de la Moria, du Gouffre de Helm, et de l'antre d'Arachné , Merry, contrairement aux autres

personnages, ne doit défausser que deux jetons vie différents au lieu de trois.

[**Remarque:** S'il manque 2 jetons de vie à Merry, il avance d'une case sur la ligne de corruption. S'il n'a aucun jeton de vie, il avance de deux cases.]

Le Gros

A la fin des scénarios de la Moria, du Gouffre de Helm et de l'ancre d'Arachné, Le Gros reçoit deux cartes Hobbit supplémentaires de la pioche.

Les cartes Gandalf

A tout moment de la partie, n'importe quel joueur peut invoquer l'aide de Gandalf en payant des boucliers pour une valeur totale de 5 (les 5 boucliers doivent provenir du même joueur). Le joueur actif décide alors quelle carte Gandalf sera choisie et comment l'utiliser.

Chaque carte Gandalf ne peut être utilisée qu'une seule fois, après quoi elle est défaussée. Les cartes Gandalf ne sont jamais comptabilisées comme faisant partie de la main d'un joueur; leur effet s'applique immédiatement, puis elles sont supprimées du jeu. Elles n'interviennent pas dans le cadre du maximum de deux cartes que chaque joueur peut jouer durant son tour. .

[**Remarque:** Bien que les règles précisent que les cartes Gandalf peuvent être utilisées à tout moment, ces cartes s'appliquent en fait à certains moments précis du jeu. Pour davantage de détails, veuillez vous référer à la description du tour de jeu pour savoir quand l'aide de Gandalf peut être invoquée et les cartes utilisées.]

[**Remarque:** Il est interdit d'utiliser les cartes Gandalf dans l'éventualité où il vous est demandé de défausser des cartes, c.-à-d. que lorsqu'un joueur se voit exiger de défausser des cartes suite à un événement ou à un jet de dé, il ne peut pas défausser une carte Gandalf à cet effet.]



Prévoyance

Un joueur peut regarder les trois carrés événement du dessus de la pile et les mélanger avant de les reposer.

[**Comment:** Le joueur actif décide qui regarde et mélange les carrés événement. Le joueur choisit ne doit pas montrer les carrés événements mais peut parler de leurs effets et de leur ordre avec les autres joueurs (dans un jeu amical, il n'y a aucune raison de ne pas révéler les trois carrés aux autres joueurs). Seules les trois carrés du dessus de la pile peuvent être inspectés et doivent être replacés face cachée sur le dessus de la pile des carrés événements.]

Aide

Le joueur actif peut utiliser cette carte comme un double Joker. Les Jokers peuvent être utilisés pour le coût d'un événement ou pour déplacer une borne repère sur une ligne Activités. Si ils sont utilisés pour un déplacement sur une ligne Activité, alors les effets en résultant s'appliquent immédiatement, interrompant le tour du joueur actif. Une fois résolu, le jeu reprend normalement au point où il s'est interrompu et le joueur actif continue son tour. *La seule exception à cette règle est quand Aide est utilisé immédiatement après qu'un carré événement soit révélé, dans ce cas il est possible d'achever le scénario (en atteignant la dernière case de la ligne Activités principale) sans résoudre l'événement.* Comme l'utilisation du pouvoir de l'anneau, il y a seulement quatre moments dans le tour où ce pouvoir peut être utilisé, avant les phases 1a, 2a, 2b ou 3. Voir la description d'un tour de jeu pour plus de détails.

[**Remarque:** Il existe deux façons différentes d'utiliser Aide. Si le coût d'un événement implique de défausser des symboles (ex : Arachné attaque) alors Aide peut servir à payer le coût de cet événement, mais si le coût de l'événement implique de défausser des cartes (ex : Encerclé par les troupes des ténèbres) alors Aide ne peut **pas** être utilisée. La seconde utilisation de Aide est de l'utiliser pour avancer une borne repère sur une ligne Activité. Dans ce cas Aide est utilisée comme une interruption du jeu en cours mais peut uniquement être utilisée à certains moments précis du jeu comme indiqué plus haut. Le pouvoir de l'anneau et Aide s'utilisent de la même manière pour interrompre le jeu et donnent la possibilité d'achever un scénario.]

Salutaire

Un joueur déplace son Hobbit de 2 cases en arrière vers la lumière sur la ligne de corruption.

[**Exemple:** Un joueur lance le dé et obtient le résultat Trois Points Noirs, il doit donc avancer son Hobbit de 3 cases vers Sauron sur la ligne de corruption. Comme son Hobbit est à seulement 2 cases de Sauron, cela signifie que le Hobbit est éliminé. Avant que cela ne se produise, un joueur fait appel à Gandalf et le joueur actif choisit le pouvoir Salutaire à employer sur le Hobbit en question. Le Hobbit recule alors de deux case et avance de trois, le plaçant ainsi à une case de Sauron.]

Magie

Après avoir avancé la borne repère sur la case événement suivante, les joueurs ignorent cet événement et le jeu continue pour le joueur actif qui doit retourner le prochain carré événement. S'il s'agit de l'événement final d'un Scénario, le scénario s'achève sans que le joueur actif ne puisse terminer son tour. Cependant, cette carte ne peut empêcher l'événement final de Mordor d'arriver, le jeu se termine alors sur une défaite de la Communauté et Sauron s'empare de l'anneau.

[**Remarque:** Ce pouvoir ne peut être activé que si un carré événement avec un cadran solaire vient juste d'être révélé (y compris le carré avec un cadran solaire et trois éléments).]

Persévérance

Un joueur tire 4 cartes Hobbit de la pioche.

[**Exemple:** Un joueur lance le dé et obtient le résultat "Défaussez deux cartes". Le joueur n'ayant qu'une seule carte en main, cela signifie que son Hobbit est éliminé. Avant que cela ne se produise, un joueur fait appel à Gandalf et le joueur actif choisit le pouvoir Persévérance pour l'employer sur le Hobbit en question. Le joueur pioche alors quatre cartes qui lui permettent de se défausser de deux cartes sans être éliminé.]

Les cartes Hobbit

Les cartes Hobbit présentent chacune un symbole Activité (Combat, Amitié, Se Cacher, Voyager) ou une étoile (carte Joker). Certaines cartes Hobbit sont blanches et d'autres grises. Au début de la partie les 60 cartes Hobbits sont mélangées et placées faces cachées pour former une pioche. Quand la pioche est épuisée, enlevez les cartes Action et Gandalf de la pile de défausse et retirez-les de la partie. Re-mélangez les cartes restantes pour reconstituez une nouvelle pioche. Il ne peut y avoir que des carte Hobbit dans la pioche qui ne doit contenir ni cartes Action jaunes, ni cartes Action ou cartes Gandalf. Pour différencier les cartes Hobbits des autres cartes, leurs dos sont différents. Les cartes Actions et Gandalf ont une icône au centre de leur dos tandis que les cartes Hobbits en sont dépourvues.

Symbole	Blanche	Grise
Combat	7	5
Amitié	7	5
Se cacher	7	5
Voyager	7	5
Joker	12	



Les cartes Actions

Il y a 35 cartes Actions assignées à des lieux sur le plateau principal ou sur les scénarios. Les cartes Action présentent un ou plusieurs symboles Activité et existent en cartes blanches ou grises; il existe aussi des cartes Actions jaunes (décrites plus bas). Les cartes Actions font partie de la main des joueurs et comptent dans le nombre de carte qu'ils possèdent, elles peuvent utilisées une seule fois et sont ensuite défaussées.

Blanche	Grise	Jaune
11	16	8



Gollum

C'est une carte Joker triple. Si les Jokers sont utilisés pour quelque raison que ce soit (comme déplacer une borne repère sur une ligne Activité ou pour payer le coût d'un événement) alors le dé doit être lancé par le joueur qui a joué cette carte. Si la carte est défaussée (sans utiliser les symboles Jokers) alors le dé n'est pas lancé.



Résumé :

Si Gollum est utilisé pour les raisons suivantes, le dé est lancé.

Déplacement d'une borne repère sur une ligne Activité.

Paiement du coût des événements Les visages des morts, Le Seigneur des Nazgul recherche l'anneau ou Arachné attaque.

Si Gollum est défaussé pour les raisons suivantes alors le dé n'est pas lancé.

Paiement du coût des événements Batailles des plaines de Pelennor, La bouche de Sauron, Encerclé par les ténèbres.

Lancer le dé et obtenir le résultat Défaussez deux cartes.

Résolution de l'événement Cadran solaire où trois cartes doivent être défaussées.

Résolution de l'événement Cadran solaire où une carte, un jeton vie et un bouclier doivent être défaussés.

Défausse d'une carte inutile sans l'utiliser.

[Remarque: Ceinture peut être jouée pour empêcher le jet de dé, mais c'est la seule exception permettant à un joueur de ne pas lancer le dé une fois que la carte Gollum est utilisée. Les actions "utiliser la carte" et "lancer le dé" ne peuvent être interrompues ou séparées et cela s'applique aussi si le porteur de l'anneau utilise le pouvoir de l'anneau ou si Gandalf est appelé.]

[Remarque: Si Gollum est utilisé sur une ligne Activité, alors le dé doit être lancé dès que le mouvement est terminé.

Si ce déplacement entraîne un lancer de dé (comme sur la case 53 du Scénario Mordor), il sera effectué immédiatement avant le lancer pour l'utilisation de la carte Gollum. Si grâce à ce déplacement sur la ligne Activité principale, le scénario est achevé, le lancer de dé doit avoir lieu avant la séquence de fin de scénario (ou la fin du jeu au Mordor).]

Les cartes Actions jaunes

Si un joueur a en main des cartes Actions jaunes alors elles peuvent être jouées à tout moment, sauf si d'autres instructions sont données par la carte. La personne qui joue la carte décide comment l'effet de la carte est appliqué. Les cartes Actions jaunes ne comptent pas parmi les « deux cartes maximum » qu'un joueur peut jouer pendant son tour ; de plus elles peuvent être jouées pendant le tour d'un autre joueur.

Les cartes Action jaunes font partie de la main d'un joueur et participent ainsi au nombre total de cartes dans sa main ; elles ne peuvent être utilisées qu'une seule fois et sont ensuite défaussées.

[Remarque: Bien que les règles précisent que les cartes Actions jaunes peuvent être utilisées à tout moment, il existe des cas particuliers d'utilisation durant le jeu. Pour plus de détails, voir la description d'un tour de jeu.]

[Remarque: Une carte Action jaune peut être choisie comme carte à défausser : si du fait d'un événement ou d'un jet de dé, un joueur doit se défausser d'une carte alors le joueur peut s'il le souhaite se défausser d'une carte Action jaune comme il le ferait avec tout autre carte.]



Athelas

S'il manque un ou plusieurs jetons "vie" à l'un des joueurs, la carte Athelas permet d'éviter de faire avancer son Hobbit sur la ligne de corruption.

[Remarque: Cette carte peut être jouée pour n'importe quel joueur à la fin d'un scénario ou dans l'événement correspondant dans Mordor (Bataille des plaines de Pelennor, La bouche de Sauron). Cette carte n'est pas utilisable dans le Gouffre de Helm durant l'événement "Les orques se lancent à l'assaut".]

Ceinture

Un joueur au choix n'a pas à lancer le dé.

[**Remarque:** Cette carte peut être jouée pour un joueur qui doit lancer le dé, avant qu'il ne le fasse.]

[**Remarque:** Si le porteur de l'anneau utilise le pouvoir de l'anneau, cette carte **ne peut pas** être utilisée pour empêcher son jet de dé. C'est l'unique cas où cette carte ne peut pas être jouée avant un jet de dé.]

[**Exemple:** La communauté a rejoint la montagne du destin et Pippin (le joueur actif) est sur le point de tenter de jeter l'anneau dans le volcan. A ce moment du jeu, Sam joue la carte «Ceinture» ce qui signifie que le dé n'a pas à être lancé. L'anneau est ainsi détruit et la communauté a réussi sa quête.]

Elessar

Un joueur au choix recule son Hobbit d'une case sur la ligne de corruption, vers la lumière, si cela est possible.

[**Exemple:** Un joueur jette le dé et obtient l'œil de Sauron, il doit donc avancer Sauron d'une case vers la lumière.

Comme son hobbit –le porteur de l'anneau- est juste à côté de Sauron, le résultat devrait être que ce hobbit est éliminé et le jeu terminé sur une défaite. Avant que cela ne se produise, un joueur joue la carte Action jaune Elessar et applique son effet sur le hobbit qui recule ainsi d'une case. Sauron avance tout de même d'une case mais ne rejoint pas le porteur de l'anneau. Le joueur espère ainsi finir le scénario et passer l'anneau à un autre hobbit avant que Sauron n'avance encore.]

Lembas

Un joueur au choix pioche du tas de carte Hobbit le nombre de cartes lui manquant pour en avoir six en main.

[**Remarque:** Tout en piochant un joueur n'a pas le droit de défausser de cartes.]

[**Remarque:** Si un joueur doit défausser une carte du fait d'un événement ou d'un jet de dé alors la carte action Lembas peut seulement être jouée avant que les défausses aient lieu (car une défausse ne peut pas être interrompue).]

[**Exemple:** Un joueur a une seule carte en main et un jet de dé lui impose de se défausser de deux cartes. La carte Action Lembas est jouée ce qui permet au joueur de revenir à 6 cartes en main (il pioche donc 5 cartes). Le joueur se défausse ensuite de deux cartes, il lui reste quatre cartes en main. Si la carte Lembas n'avait pas été jouée alors le joueur aurait été éliminé (sauf si un joueur avait joué la carte Gandalf Persévérance ou bien utilisé la carte Action Miruvor. Notez bien l'enchaînement, vous n'avez pas le droit de vous défausser d'une carte, jouer la carte Lembas pour piocher six cartes et ensuite vous défaussez de la seconde carte. Une phase de défausse ne peut pas être coupée ou interrompue de cette façon.]

Miruvor

N'importe quel joueur peut passer une carte au joueur de son choix.

[**Exemple:** Un joueur est sur le point de se faire éliminer (car son Hobbit va reconstruire Sauron sur la ligne de corruption). Avant que cela arrive, il joue et défausse la carte Action Miruvor et passe une de ses cartes Action jaune à un autre joueur. S'il ne l'avait pas fait alors toutes les cartes de sa main auraient été défaussées, perdant ainsi une carte action jaune potentiellement très utile au reste du groupe. Notez que dans cette situation n'importe quel joueur aurait pu jouer la carte Miruvor.]

Mithril

Un joueur au choix ignore le résultat d'un jet de dé.

[**Remarque:** Cette carte est jouée pour un joueur, juste après qu'il ait jeté le dé.]

[**Exemple:** Le porteur de l'anneau met l'anneau, jette le dé, et obtient l'œil de Sauron (Sauron avance d'une case vers les hobbits sur la ligne de corruption). La carte Mithril est jouée pour empêcher Sauron d'avancer et un marqueur d'activité est avancé de trois cases.]

[**Exemple:** La communauté a atteint la fin de la ligne d'activité principale sur le scénario Mordor (case 60). Frodon (le joueur actif et le porteur de l'anneau), seulement à deux cases de Sauron sur la ligne de corruption, jette le dé et obtient les trois points (avancer de trois cases vers l'obscurité). Ceci devrait provoquer la fin du jeu (défaite) puisque Sauron rencontre le porteur de l'anneau. A cet instant, la carte Mithril est jouée et donc le résultat du dé est ignoré. Frodon place ainsi l'anneau sur la montagne du destin et la communauté continue pour voir si l'anneau peut être détruit.]

Fiole

Jouez cette carte pour le joueur actif avant qu'il ne révèle le prochain carré événement. En conséquence le joueur actif ne révèle plus aucun carré événement mais continue son tour normalement (c'est à dire en passant à l'étape 2 de son tour).

[**Remarque:** Cette carte peut seulement être jouée quand un carré événement est sur le point d'être révélé (c'est-à-dire avant l'étape 1a). Elle ne peut pas être jouée par avance : exemple, un joueur est sur le point d'être éliminé durant la résolution d'une fin de scénario, il ne peut pas jouer la carte Fiole pour empêcher que le carré événement suivant ne soit révélé ; le joueur est éliminé et toutes ses cartes sont défaussées.]

Bâton

Ignorez un carré événement portant un cadran solaire et trois éléments, après qu'il ait été révélé. La borne repère n'est pas avancée à l'événement suivant, le joueur actif continue en retournant le prochain carré événement.

[**Remarque :** Cette carte s'applique seulement au carré événement présentant un cadran solaire plus trois cartes OU plus une carte, un jeton vie et un bouclier. La carte Bâton ne peut être jouée qu'une fois qu'un tel carré événement est révélé et pas avant.]

Le jeu

Description d'un tour de jeu sur un plateau scénario

A votre tour exécutez les actions suivantes dans l'ordre :

***** Phase 0. Devenez le Joueur Actif

La carte action jaune Fiole et le pouvoir de Gandalf Prévoyance peuvent être utilisés avant de passer à la phase suivante. Il n'existe pas d'autres actions pouvant être effectuées avant d'avoir révélé le carré événement.

[**Remarque :** C'est le seul moment où la carte Fiole peut être utilisée. Si c'est le cas le joueur passe directement à la phase 2.]

Phase 1a. Révélez un carré événement

Révélez le carré événement du dessus de la pile et placez-le face visible devant vous.

Le jeu peut être interrompu à ce stade avant la résolution du carré événement révélé. En effet il est possible d'achever un Scénario (en utilisant le pouvoir de l'anneau ou le pouvoir de Gandalf Aide) et donc d'éviter la phase 1b. Dans ce cas il est possible d'éviter l'événement, le joueur actif passe directement à la phase 3 et le jeu continue en résolvant les actions de fin du scénario. Si la phase 1b est évitée alors il en est de même pour la phase 2, le joueur doit obligatoirement passer de la phase 1a à la phase 3.

Phase 1b. Résolez le carré événement

Un carré événement vous oblige à effectuer l'une des instructions suivantes :

- Type 1 (cadran solaire) : Avancez la borne repère événement sur l'événement suivant. Certains cadrans solaires permettent aux joueurs de se défausser de jetons Vie, de boucliers ou de cartes pour éviter cela .
- Type 1 (autre que cadran solaire) : Déplacez Sauron ou un Hobbit d'une case sur la ligne de corruption.
- Type 2 (Activité) : Déplacez d'une case la borne repère sur la ligne Activité.

Continuez à révéler des carrés événement et à en appliquer les effets jusqu'au tirage d'un carré de Type 2 (avec un symbole activité) ou la fin du scénario.

Phase 2a. Jouez une carte blanche ou grise

Cette phase peut être omise, effectuée une fois ou deux (si elle est effectuée deux fois, alors il faut obligatoirement jouer une carte blanche et une carte grise, dans n'importe quel ordre). Chaque carte est jouée séparément et son effet résolu avant de jouer la suivante. Choisissez quelle carte jouer et dans quel ordre.

Seules les cartes Hobbit et les cartes Action blanche/grise comptent dans les deux cartes jouables lors de cette phase. Les cartes Gandalf et les cartes Actions jaunes peuvent être jouées en plus de cette limitation.

Si une carte est gagnée dans un Scénario, alors elle est ajoutée à la main du joueur et peut être jouée immédiatement.

[**Exemple :** Pendant le scénario Moria, le joueur actif joue une carte blanche Voyager pour avancer la borne repère sur la première case de la ligne Activité Voyager. Il récupère alors le Livre et le rajoute à sa main. Il peut utiliser le Livre comme seconde carte pour avancer la borne repère sur la deuxième case et ainsi gagner un jeton Vie Anneau. Le joueur devait obligatoirement jouer une carte blanche pour pouvoir utiliser la carte Action grise Livre.]

Quand une carte est jouée pour avancer une borne repère sur une ligne Activité, alors elle **doit** être avancée du nombre total de case. Le déplacement de la borne repère peut être stoppé prématurément si la fin de la ligne Activité est atteinte mais sinon elle doit avancer de la totalité du nombre de cases et ne peut être volontairement avancée d'un nombre de case inférieur au nombre indiqué par la carte jouée.

Par exemple, vous jouez une carte grise Hobbit avec un symbole Se Cacher, ce qui déplace la borne repère d'une case sur la ligne Activité Se Cacher. En seconde carte vous jouez la carte Action blanche Gimli qui représente deux symboles Combats avançant la borne repère de ligne Activité Combat de deux cases.

Quand vous jouez une carte avec un symbole Joker, vous pouvez déplacer n'importe quelle borne repère d'une ligne Activité. Si la carte Joker a plus d'un symbole étoile, vous ne pouvez avancer qu'une seule borne repère du nombre approprié de case. Il n'est pas possible de jouer une carte avec deux symboles étoile et d'avancer d'une case la borne repère de la ligne Activité Se Cacher et d'une case la borne repère de la ligne Activité Voyager.

Les cartes dont le symbole n'est pas représenté sur le plateau scénario n'ont aucun effet sur ce scénario, si elles sont jouées elles sont justes défaussées. De la même manière les cartes avec un symbole dont la ligne Activité est achevée n'ont plus aucun effet sur le scénario.

[**Remarque** : Les carrés événements fonctionnent différemment. Si un carré de type 2 est révélé et que le symbole de ce carré n'est pas représenté dans le scénario ou si la ligne Activité correspondante est achevée, alors n'importe quelle autre borne repère peut être avancée sur une ligne Activité.]

Phase 2b. Piochez deux carte ou Guérir

Cette phase ne peut être effectuée que si la phase précédente a été omise par le joueur. Si le joueur actif décide de ne pas jouer de carte blanche ou grise, alors il peut soit piocher deux cartes Hobbit, soit déplacer son Hobbit d'une case vers la lumière sur la ligne de corruption.





Phase 3. Fin du tour

Le joueur actif termine son tour en plaçant tous les carrés événement révélés sur une défausse face visible et toutes les cartes utilisées sur la défausse.

Le Dé

Le combat du bien contre le mal







A chaque fois que le symbole ■ est rencontré (aussi bien sur les carrés événement que sur les lignes d'Activités), vous devez lancer le dé. Les résultats suivants peuvent être obtenus :

-  Sauron se déplace d'une case vers les Hobbit sur la ligne de corruption.
-  Déplacez votre Hobbit de 1, 2 ou 3 cases vers les ténèbres sur la ligne de corruption.
-  Défaussez deux de vos cartes face visible sur la défausse
-  Rien ne se passe

Le pouvoir de l'Anneau

Une seule fois par scénario, le Porteur de l'Anneau peut le mettre et ainsi utiliser son pouvoir. Les effets de l'Anneau prennent place immédiatement et interrompent le tour en cours. L'Anneau est placé sur le pion du Hobbit porteur de l'Anneau sur le plateau principal (pour rappeler aux joueurs qu'il a été utilisé durant le scénario en cours) et celui-ci lance le dé. Une fois les effets du dé appliqués, le porteur de l'Anneau doit avancer n'importe quelle borne repère d'une ligne Activité du scénario de une à quatre cases en utilisant la formule suivante :

Quatre espaces moins le nombre de symboles sur le dé.

Symbole du Dé		Déplacement
Face vide		4
L'œil		3
Un point		3
Deux points		2
Trois points		1
Deux cartes		2

Le dé est lancé une seule fois et détermine en même temps les effets néfastes et le nombre de case de déplacement. Le nombre de case n'est pas influencé par les Cartes Personnages ou les cartes Action jaunes, mais certaines peuvent limiter les effets du dé (les effets négatifs peuvent être modifiés mais pas le nombre de case de déplacement). Le joueur ignore toutes les cases sur lesquelles il passe **et** l'espace sur lequel la borne repère s'arrête (les règles Anglaises ne sont pas claires sur ce point). Les cases étant ignorées, le joueur ne prend aucun Bouclier, jetons Vie, cartes Actions, il ne lancera pas le dé et ne reculera pas sur la Ligne de corruption.

Le déplacement de la borne repère peut s'arrêter prématurément si la fin de la ligne d'activité est atteinte, autrement, le pion doit être avancé en avant du nombre **total** de cases indiquées par le lancé de dé. Le joueur ne peut pas volontairement arrêter la borne repère et il ne peut bouger la borne repère que sur **une seule ligne d'activité**.

Les effets de l'Anneau prennent place immédiatement et interrompent le tour du Joueur actif. Une fois que les actions dues aux pouvoirs de l'Anneau sont terminées, le jeu recommence toujours où il s'est arrêté et le Joueur Actif continue son tour. *La seule exception à cette règle survient lorsque l'Anneau est utilisé juste après qu'une tuile événement a été retournée: dans ce cas il est possible de terminer le scénario (en arrivant à la fin de la ligne d'activité principale) sans avoir à exécuter l'évènement.*

L'Anneau reste sur la figurine Hobbit jusqu'à la fin du scénario en cours mais il n'a plus aucun effet sur le Porteur de l'Anneau, tous les tours suivants sont joués normalement.

Le Porteur peut seulement mettre l'Anneau après avoir tiré une carte événement (avant la phase 1b : Résolvez la carte événement), après qu'un événement ait été complété (avant la phase 2a : Jouez une carte blanche ou grise ou 2b : Piochez deux cartes ou Guérir) ou après que le Joueur Actif ait joué une carte (avant la phase 2a : Jouez une carte blanche ou grise ou avant la phase 3: Fin du tour). Vous **ne pouvez pas** utiliser l'Anneau au milieu d'un événement ou au milieu de la résolution des effets d'une carte jouée (que ce soit une Carte Personnage, Action ou Gandalf).

Bien que les règles stipulent que le pouvoir de l'Anneau peut être utilisé n'importe quand, il ne peut être utilisé qu'à quatre moments précis durant un tour (avant les phases 1b, 2a, 2b ou 3). Pour plus d'informations sur les phases d'un tour, voir la section Le Jeu

[Remarque : Un joueur ne peut pas jouer la carte Ceinture pour empêcher le Porteur de l'Anneau de lancer le dé. Néanmoins, la carte Mithril peut être utilisée pour ignorer les effets du dé mais elle n'affectera pas le nombre de case de déplacement.

[Exemple : Sam, le Porteur de l'Anneau actuel, décide de l'utiliser. Il lance le dé et obtient le symbole **Trois points**, il avance d'abord d'une case sur la Ligne de corruption (il n'avance que d'une case grâce au pouvoir du personnage) et il décide quelle borne repère il va avancer d'une case. Si il avait obtenu le symbole **Deux cartes** sur le dé, il aurait d'abord défaussé une seule carte et il aurait déplacé la borne repère de deux cases.

[Exemple : Le Communauté est arrivée à la case 57 sur la ligne Activité principale dans le scénario Mordor et le joueur actif révèle une carte événement Cadran Solaire ce qui active l'évènement l'anneau m'appartient. Le Porteur de l'Anneau décide d'utiliser le pouvoir de l'Anneau pour tenter d'achever le scénario avant la résolution de l'évènement. Pour ce faire, il doit obtenir comme résultat sur le dé le symbole **Blanc, L'Œil ou Un point**, sans quoi la Communauté perd sur un score de 58 ou 59 (selon le résultat du lancer). L'utilisation du Pouvoir de l'Anneau et de la carte Gandalf Aide peut être très utile à la fin du scénario Mordor.

Fin d'un scénario

Le scénario s'achève lorsque :

- la borne repère atteint la dernière case sur la ligne d'Activité Principale
- le dernier événement a été résolu.

Sauf si la ligne d'Activité principale a été achevée par l'utilisation de l'Anneau, toutes les actions doivent être exécutées et complétées une fois que la dernière case a été atteinte. Ceci inclut lancer le dé pour l'utilisation de Gollum, avancer sur une case qui contient un symbole dé (comme la case 60), récupérer des boucliers face cachée sur les cases 20 et 40 et le jeton Vie Anneau sur la case 50.

Si l'Anneau ou la carte Gandalf Aide ont été utilisés après que l'événement a été révélé (avant l'étape 1b : Résolvez un carré événement), il est alors possible d'éviter l'événement en atteignant la dernière case de la ligne d'Activité.

A la fin du scénario Mordor, vous allez directement vers la Conclusion du Jeu.

A la fin du scénario de la Moria, du Gouffre de Helm ou de l'Antre d'Arachné, il arrive ce qui suit, dans cet ordre (notez que vous n'effectuez aucune de ces actions à la fin du scénario Mordor):

Jetons Vie

Chaque joueur doit être en possession de chacun des 3 jetons Vie (Cœur, Soleil, Anneau). Pour chaque jeton manquant, le joueur doit avancer son Hobbit d'une case vers les ténèbres sur la ligne de Corruption. Les jetons Vie en surplus ne servent à rien. Un joueur ne peut pas conserver de jetons Vie d'un scénario à l'autre.

[**Exemple** : Le joueur A (Sam) possède un Cœur, un Soleil et un Anneau, le joueur B (Frodon) n'en possède aucun, le joueur C (Pippin) a 2 jetons Cœurs et un Anneau, le joueur D (Merry) possède un jeton Soleil et un jeton Anneau. Sam et Merry sont OK (Sam possède les trois alors que la capacité spéciale de Merry signifie qu'il n'a besoin que de deux jetons). Il manque à Pippin le jeton Vie Soleil et il doit donc avancer d'une case sur la ligne de Corruption (posséder deux Cœurs ne lui sert à rien). Frodon devrait avancer de 3 cases mais le joueur qui possède la carte Athelas peut empêcher que cela se produise.]

Porteur de l'Anneau

Le joueur qui possède le plus grand nombre de jetons Vie Anneau devient le nouveau porteur de l'Anneau. S'il y a égalité, l'Anneau va au joueur (impliqué dans l'égalité) assis le plus près du porteur actuel, dans le sens horaire. Le porteur actuel de l'Anneau ne peut conserver l'Anneau et devenir le nouveau porteur que s'il a plus de jeton Vie Anneau que n'importe quel autre joueur. Si aucun joueur ne possède un jeton Vie Anneau, le nouveau porteur de l'Anneau est le joueur assis à gauche du porteur actuel. Un joueur ne peut pas refuser de devenir le nouveau porteur de l'Anneau et ne peut pas défausser de jetons Vie Anneau pour permettre à un autre joueur de devenir le nouveau porteur de l'Anneau.

Le nouveau porteur de l'Anneau **pioche alors 2 cartes Hobbit** et place l'Anneau devant lui.

[**Exemple** : le joueur 1 (porteur actuel) possède un jeton Anneau, le joueur B n'en a pas, le joueur C en a un, tout comme le joueur D. Le joueur C est désormais le nouveau porteur de l'Anneau, il pioche 2 cartes Hobbit et place l'Anneau devant lui.]

Le Gros

Le joueur qui possède ce personnage **pioche 2 cartes Hobbit**.

Le voyage continue

A la fin des trois premiers scénarios, exécutez les actions suivantes :

- Tous les jetons Vie Cœur, Soleil et Anneau doivent être défaussés,
- Mettez en place le plateau du Scénario suivant avec les jetons Vie défaussés à coté,
- **Mélangez tous les carrés événements** et placez les face cachée, prêts pour le nouveau scénario.

Si la Moria vient d'être achevée, alors la Lothlorien est d'abord exécutée avant d'aller au Gouffre de Helm. Effectuez les scénarios restants dans l'ordre Gouffre de Helm, Antre d'Arachné et Mordor. Chaque nouveau scénario est commencé par le porteur de l'Anneau qui pioche un carré Événement.

Elimination du jeu

Si vos Hobbits rencontrent Sauron (en étant sur la même case ou plus loin sur la ligne de Corruption), les forces des ténèbres se sont emparées de vous et vous êtes éliminés du jeu. Défaussez toutes vos cartes et remettez vos éventuels jetons Vie mais conservez les boucliers que vous possédez (ces boucliers ne peuvent en aucun cas être utilisés, ils ne servent que si la Communauté réussit à détruire l'Anneau, auquel cas ils sont additionnés au score).

Si durant le cours du jeu, un joueur est incapable de défausser des cartes ou des boucliers, il est alors éliminé. Ceci peut être une conséquence d'un lancer de dé (par symbole **2 cartes**) ou pendant un événement (Les visages des morts par exemple).

Si vous êtes éliminés, vous ne terminez pas votre tour, ce qui signifie que le joueur n'a pas à effectuer d'autres lancers de dés.

[Exemple : durant le scénario Mordor, le joueur actif utilise la carte Gollum et déplace la borne repère sur la ligne Activité principale de la case 57 à la case 60. Même si le scénario est maintenant terminé, le joueur doit lancer le dé trois fois de suite (une fois pour l'utilisation de Gollum et deux fois pour les cases 58 et 60). Si le joueur est éliminé après le premier lancer de dé, alors le résultat des deux autres lancers est ignoré. *C'est le seul cas où le lancer de dé est ignoré.*]

Les joueurs qui ont été éliminés ne peuvent intervenir que comme conseillers. Même s'il leur reste des boucliers ils ne peuvent pas appeler Gandalf ou contribuer au paiement des événements (et évidemment, le coût des événements ne s'applique plus à eux).

Tant que le joueur éliminé n'est pas le porteur de l'Anneau, le jeu continue avec les autres joueurs.

Conclusion du jeu

Le jeu se termine pour une des raisons suivantes :

- la Communauté a atteint la Montagne du Destin et détruit l'Anneau,
- le dernier événement du Mordor est résolu,
- le porteur de l'Anneau est éliminé,
- la Communauté atteint la Montagne du Destin mais est intégralement éliminée avant que l'Anneau soit détruit.

Pour détruire victorieusement l'Anneau, la Communauté (ou tout au moins le porteur de l'Anneau) doit atteindre Mordor et finir la ligne Activité principale du scénario. La dernière case de la ligne Activité Voyage (case 60) montre un symbole dé : lorsque vous l'atteignez, le joueur actif doit lancer le dé (en fonction des circonstances, le joueur actif peut avoir à lancer le dé plusieurs fois, ou aucune fois si la case 60 a été atteinte grâce à l'Anneau). Si les conséquences du lancer de dé ne provoquent pas la fin de la partie, le scénario Mordor s'achève et la Communauté a atteint la Montagne du Destin.

Comme d'habitude, la carte Ceinture peut être utilisée pour éviter de lancer le dé sur la case 60 ou la carte Mithrill peut être utilisée pour ignorer le résultat de ce lancer. Dans chacun de ces cas, la Communauté atteint la Montagne du Destin.

Atteindre la Montagne du Destin

L'Anneau est maintenant placé sur le Volcan. Il n'y a alors **plus** de porteur de l'Anneau. La Communauté essaye de détruire l'Anneau en le précipitant dans le cratère de la Montagne du Destin.

Le joueur actif lance le dé :

- Si le joueur actif n'est pas éliminé par le résultat du dé, l'Anneau a été détruit avec succès et le joueur reçoit un des boucliers face cachée, ce qui entraîne la victoire de la Communauté et la fin du jeu
- Si le joueur actif est éliminé du jeu par le résultat du dé, alors le dé est passé au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, qui devient le joueur actif et qui essaye à son tour de détruire l'Anneau.

Comme d'habitude, la carte Ceinture peut être utilisée pour éviter de lancer le dé sur la Montagne du Destin ou Mithrill peut être utilisée pour ignorer le résultat du dé. Dans les deux cas, cela signifie la victoire de la Communauté .

Scores

Les points sont marqués en fonction de la situation à la fin du jeu.

- **La Communauté a atteint la Montagne du Destin et a détruit l'Anneau.** La compagnie marque 60 points plus le nombre total de bouclier qu'il reste aux joueurs (y compris les boucliers des joueurs éliminés).
- **Le dernier événement de Mordor est exécuté.** La Communauté marque un score correspondant à la position de la borne repère sur la ligne Activité principale.
- **Le porteur de l'Anneau est éliminé.** La Communauté marque un score correspondant à la position de la borne repère sur la ligne Activité principale.
- **La Communauté atteint la Montagne du Destin mais est intégralement éliminée avant que l'Anneau ne soit détruit.** La Communauté marque 60 points car la borne sur la borne repère de la ligne Activité principale de Mordor est sur la case 60.

Tous les joueurs (y compris les joueurs éliminés) marquent le même score à la fin de la partie.

[**Exemple** : La Communauté réussit à détruire l'Anneau. Ils ont un total de 25 boucliers, ils marquent donc 85 points (60+25).]

[**Exemple** : Le porteur de l'Anneau est éliminé. La borne repère sur la ligne Activité principale de Mordor est sur la case 52. Chaque joueur marque 52 points, les boucliers amassés sont ignorés.]

Le Seigneur des Anneaux est un jeu de Reiner Knizia, illustré par Jon Howe, produit par Sophisticated Games et Kosmos, distribué par Hasbro et Parker.

Règles étendues par Chris Lawson. (<http://freespace.virgin.net/chris.lawson/rk/lotr/faq.htm>)

Traduction française : Benoît "Benwa" Belcorps, Patrick "Willward" Paquin, Sébastien "Agartha" Saulnier, Olivier "ReiXou" Reix et Yann "Jabberwock" Vitupier.

Merci de signaler les erreurs, oublis ou problèmes à l'adresse reixou@free.fr

Dernière mise à jour: 30/01/04 (orthographe)

28/01/04 (mise en page, petites erreurs)