

Le Seigneur des Anneaux



Der Herr der Ringe est un jeu de Reiner Knizia, édité par Kosmos. Les règles ont été traduites par Pierre Berclaz, et proposées sur le site du Génie de la Lampe, le club de jeux de Sierre (VS – Suisse).

Adresse internet : www.genielalampe.org

e-mail: info@genielalampe.org

Matériel

Un plateau de jeu principal, deux plateaux de jeu secondaires recto-verso représentant quatre aventures, une figurine Sauron, cinq figurines hobbits, 6 pions de positionnement, 60 cartes hobbit, cinq cartes de personnage, cinq cartes Gandalf, 35 cartes spéciales, 23 plaquettes d'événement carrées, onze plaquettes de vie circulaires, 32 boucliers, un anneau, un dé, une feuille de résultats.

2 Mise en place

Le plateau principal est placé sur la table avec la Sauron sur la case 12. Le plateau principal reste en place pour toute la partie. Les plateaux secondaires sont utilisés les uns après les autres.

Un pion de positionnement est placé sur Cul de Sac (Beutelsend).

Le plateau secondaire Moria est placé sous le plateau principal. L'autre plateau secondaire est utilisé ultérieurement. Il remplacera celui de la Moria.

Un pion de positionnement est placé sur la première case du plateau secondaire au-dessus de la table des événements située à gauche.

Un pion de positionnement est placé sur la première case de chaque échelle d'action (il y en a trois sur la Moria et quatre sur les autres plateaux secondaires).

Prenez deux boucliers de valeur 1, deux de valeur 2 et deux de valeur 3 et mélangez-les et placez-les face cachée à côté du plateau secondaire.

Placez les autres boucliers et les plaquettes de vie face visible à portée de main ainsi que le dé.

□ nge□ es□ plaquettes d'événements et faites-en une pioche face cachée.

Mélangez les cartes hobbit et faites-en une pioche face cachée.

Séparez les cartes spéciales selon leur appartenance aux différents lieux du plateau principal. Le nombre de cartes est différents selon les lieux. Ces cartes sont placées au-dessus du plateau principal face visible en regard de leur lieu d'appartenance.

Les cartes Gandalf sont placées face visible une à côté de l'autre à portée des joueurs.

Les cartes de personnage (en cinq couleurs) sont distribuées comme suit :

☞ à deux joueurs, jouez avec Sam et Frodon

☞ à trois joueurs, ajoutez Pippin

☞ à quatre joueurs, ajoutez Merry

☞ à cinq joueurs, ajoutez Dick

Mélangez les cartes et distribuez-en une à chaque joueur. Chacun place sa carte face visible devant lui (vous pouvez aussi décider librement qui joue quel personnage). Chaque personnage a ses propres caractéristiques. Les cartes non utilisées sont remises dans la boîte.

Chaque joueur prend la figurine hobbit à la couleur de sa carte et la place sur la case 0 du plateau principal. Les figurines non utilisées sont remises dans la boîte.

Le joueur qui a Frodon (jaune) est le porteur de l'anneau et place l'anneau devant lui. Le porteur de l'anneau commence. Le tour se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

La feuille de résultats n'est utilisée qu'en fin de partie pour y inscrire les points récoltés.

3 Survol du jeu

Chaque partie débute sur le plateau principal à Cul de Sac (Beutelsend). Les actions qui s'y déroulent sont exécutées.

Ensuite, avancez le pion de positionnement sur Rivendell (Bruchtal) et exécutez les actions indiquées.

Le pion est ensuite placé sur Moria. Vous vous rendez

☞ sur le plateau secondaire Moria pour la suite de l'aventure.

Une fois l'aventure de la Moria terminée, le pion de positionnement du plateau principal est déplacé sur Lothlórien et vous exécutez les actions indiquées.

Le pion est ensuite déplacé sur Le Gouffre d'Helm (Helms Klamm) et vous vous rendez sur le plateau secondaire correspondant.

Une fois cette aventure terminée, le pion de positionnement du plateau principal passe sur Le Repaire d'Arachnée (Kankras Lauer).

Vous jouez l'aventure Le Repaire d'Arachnée (Kankras Lauer) sur le plateau secondaire concerné.

Le pion de positionnement du plateau principal passe enfin sur Mordor.

Vous jouez l'aventure Mordor sur le plateau secondaire correspondant.

A votre tour sur un plateau secondaire

Tirez d'abord une plaquette événement et exécutez ce qui y est indiqué. Les plaquettes événement peuvent avoir comme conséquence que le pion de positionnement événement du plateau secondaire avance d'une case, ou que les figurines hobbits ou Sauron avancent sur le plateau principal, ou qu'un pion de positionnement sur une échelle d'action du plateau principal avance d'une case.

Jouez ensuite une ou deux cartes et avancez le pion de positionnement d'une case sur l'échelle d'action. Vous gagnez ainsi des boucliers et de plaquettes de vie. Chaque joueur tente, pour la fin de l'aventure 3, de réunir trois plaquette de vie : 1 coeur, 1 soleil, 1 anneau. Vous pouvez aussi renoncer à jouer une carte, ce qui vous ouvre d'autres possibilités.

REMARQUE : essayez au cours de la partie d'empêcher autant que faire se peut que Sauron et les hobbits se rapprochent de la partie sombre de l'échelle du plateau principal.

4 Déroulement

4.1 Cul de Sac (*Beutelsend*)

☐ voyage débute à Cul de Sac (*Beutelsend*). Le texte inscrit sur le plateau principal à cet endroit décrit les actions à exécuter. Les surtitres n'ont pas d'importance pour le jeu (ils se réfèrent au livre).

4.1.1 Le rapport de Gandalf

Prenez le paquet des cartes hobbit et distribuez-en 6 à chaque joueur. Le paquet est ensuite reposé face cachée à sa place. Les cartes indiquent les quatre différentes actions:



Amitié	Voyage	Cache	Combat
--------	--------	-------	--------

Les cartes avec une étoile sont des joker et peuvent remplacer chacune des quatre actions.



4.1.2 Préparation du voyage (*facultatif*)

Le porteur de l'anneau peut décider s'il désire se préparer mieux au voyage. Il lance un dé (et doit en accepter les conséquences, même négatives) et tire ensuite 4 cartes hobbit qu'il peut garder pour lui ou répartir à son gré entre les autres joueurs (il peut en garder une partie et distribuer le solde).

4.1.3 Apparition des Nazgûls

Un des joueurs doit jouer deux cartes " cache " (arbre) et les défausser sur une défausse face visible à côté de la pioche de cartes hobbit. Les joker peuvent naturellement être utilisés. Si aucun des joueurs ne peut ou ne veut défausser ces deux cartes, Sauron se déplace d'une case en direction des figurines hobbit sur le plateau principal.

4.2 Rivendell (*Bruchtal*)

Le pion de positionnement du plateau principal est déplacé sur la case Rivendell (*Bruchtal*). Le texte exige les actions suivantes :

4.2.1 La maison d'Elrond

Prenez les 12 cartes spéciales Rivendell (Bruchtal) et mélangez-les. Chaque joueur reçoit, face cachée, 4 cartes à deux ou trois joueurs, 3 cartes à trois joueurs. A cinq joueurs, le porteur de l'anneau et son voisin de gauche reçoivent 3 cartes, les autres 2 cartes. Les cartes non utilisées (à deux joueurs) sont remises dans la boîte face cachée. Les joueurs peuvent consulter leurs cartes.

4.2.2 Le conseil d'Elrond

Le porteur de l'anneau choisit une carte de sa main et la remet face cachée à son voisin de gauche qui la prend dans sa main. Ce joueur choisit alors une carte de sa main et la remet face cachée à son voisin de gauche qui la met dans sa main. Le tour se poursuit ainsi jusqu'à ce que le porteur de l'anneau reçoive une carte de son voisin de droite.

4.2.3 La communauté de l'anneau

A Rivendell (Bruchtal), les aventuriers reçoivent comme consigne de détruire l'anneau. Chaque joueur, en débutant par le porteur de l'anneau, se défausse d'une carte "amitié" (ou un joker) qu'il place sur la défausse. Il est aussi possible de se défausser d'une carte comportant plusieurs symboles. Chaque joueur qui ne peut ou ne veut pas se défausser d'une telle carte doit lancer un dé et en subir les conséquences (même les négatives, voir § dés).

RECOMMANDATIONS : en qualité de membre de la communauté de l'anneau, les joueurs ont intérêt à se consulter et à discuter leurs actions. Faites attention aux dangers et parlez des cartes que vous avez, particulièrement les cartes spéciales. Il est vital de débattre des prochains défis et d'accepter que certains joueurs à certains moments de la partie peuvent participer de manière différente au but commun. Faites tout ce qui est en votre pouvoir pour éviter que Sauron ne vous rejoigne sur l'échelle.

Toutefois vous ne pouvez pas :

- ☞ montrer votre main à d'autres joueurs, mais vous pouvez en discuter
- ☞ échanger des cartes ou tout autre matériel du jeu, à moins que les règles ou le texte ne le permettent expressément.

5 Plateaux secondaires

5.1 *Moria*

ēci est aussi valable pour les autres plateaux secondaires.

Après Rivendell (Bruchtal), le pion de positionnement du plateau principal arrive sur Moria. L'aventure se poursuit alors sur le plateau secondaire Moria. Chaque plateau se compose de trois ou quatre échelles d'action pour les différentes actions : amitié, voyage, cache ou combat.

A gauche du plateau est située une échelle d'événements. Au début de chaque aventure sur un plateau secondaire, les plaquettes d'événement sont mélangées et placées face cachée en bordure du plateau (ceci est important : vous débutez chaque aventure en mélangeant toutes les plaquettes)

Les cartes spéciales pour l'aventure en question sont placées face visible à côté du plateau (il y en a 2 pour la Moria).

Le porteur de l'anneau débute, le tour se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour est appelé joueur actif.

6 Tour de jeu

6.1 *Plaquettes d'événement*

Chaque joueur débute son tour en retournant la première plaquette d'événement et en la posant face visible devant lui. Une plaquette d'événement implique une des trois actions suivantes :

- ☞ a) Le pion de positionnement est déplacé d'une case vers le bas sur la table des événements et l'événement a lieu (parfois, les joueurs peuvent se défausser de cartes, de plaquettes de vie ou de boucliers pour éviter le déplacement du pion).
- ☞ b) Sauron ou les hobbits sont avancés sur l'échelle du plateau principal.

- ☰ c) Le joueur actif avance le pion de positionnement d'une case sur l'échelle d'action correspondant au symbole retourné.

Le joueur retourne des plaquettes événement et les exécute jusqu'à ce que le cas c) se produit et qu'une plaquette présente un des symboles d'action (voir plus loin l'usage des plaquettes événement) ou que l'aventure se termine.

6.2a Jouer des cartes

Le joueur peut jouer face visible devant lui une ou deux cartes de sa main. S'il joue deux cartes, l'une doit être blanche et l'autre grise.

Le joueur décide librement quelle carte il joue et dans quel ordre. Les effets de chaque carte sont appliqués avant de jouer une seconde carte. Pour chaque symbole d'action sur une carte jouée, le joueur doit déplacer d'une case le pion de positionnement correspondant et appliquer les conséquences de la case (voir échelle d'actions).

Exemple : un joueur pose une carte avec le symbole " combat ". Il déplace d'une case le pion de positionnement sur l'échelle combat du plateau secondaire.

Les jokers font obligatoirement avancer un pion de positionnement sur une des échelles d'action au choix du joueur. Si deux étoiles apparaissent sur la carte jouée, le joueur peut faire avancer les pions de deux échelles différentes.

Les cartes qui montrent un symbole absent du plateau n'ont aucun effet. Si le pion se trouve sur la dernière case, jouer une carte de cette action n'a aucun effet.

ATTENTION : les plaquettes événement se comportent différemment. Elles permettent dans les cas donnés ci-dessus de faire avancer un pion de positionnement sur n'importe quelle autre échelle d'actions (voir plaquette événement).

6.2b Ne pas jouer de carte

Le joueur peut aussi décider de renoncer à jouer une carte. Dans ce cas, il peut soit tirer deux cartes à la pioche OU reculer sa figurine hobbit d'une case vers la gauche (en direction de la lumière).

6.3 Joueur suivant

Un joueur termine son tour en posant sur la défausse la

plaquette événement et en posant sur la défausse les cartes jouées. Sur les défausses, soyez attentifs à ce que seules les dernières cartes et plaquettes posées soient visibles. Il est interdit de consulter les cartes et plaquettes défaussées.

Un joueur peut en tout temps se défausser de cartes de sa main dont il ne veut plus et les poser sur la défausse.

7 Le dé

Sauron débute du côté sombre et tente d'étendre son pouvoir sur toutes les Terres du Milieu en avançant à la rencontre des hobbits. Les hobbits débutent sur le côté lumière et sont de plus en plus attirés vers les ténèbres.

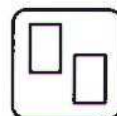
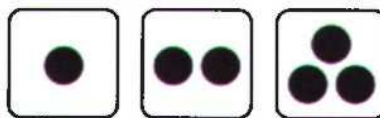
Le joueur actif doit lancer un dé lorsqu'apparaît le symbole suite à un événement ou une action. Les résultats suivants peuvent se produire :

Sauron se déplace d'une case en direction des hobbits

Le joueur avance sa figurine hobbit d'une, deux ou trois cases en direction des ténèbres

Le joueur doit se défausser de deux cartes de sa main à son choix

Il ne se passe rien.



8 Plaquettes événement et événements

Le joueur actif tire une ou plusieurs plaquettes événements jusqu'à ce qu'il puisse finalement faire avancer un pion de positionnement de l'une des échelle d'actions.

8.1 Groupe I

La figurine du porteur de l'anneau est déplacée d'une case en direction des ténèbres. Le joueur actif tire une nouvelle plaquette.

Soit un joueur accepte de déplacer sa figurine de deux cases en direction des ténèbres, soit Sauron est déplacé d'une case en direction des hobbits. Le joueur actif tire une nouvelle plaquette.


Le prochain événement du plateau secondaire a lieu. Après application de l'événement, le joueur actif tire une nouvelle plaquette.

Si le groupe peut se défausser d'un total de 3 cartes, il ne se passe rien. Dans le cas contraire, le prochain événement est appliqué. Le joueur actif tire une nouvelle plaquette.

Si le groupe peut se défausser d'une carte, d'une plaquette de vie et d'un bouclier, il ne se passe rien. Dans le cas contraire, l'événement suivant est appliqué. Le joueur actif tire une nouvelle plaquette.

Dès qu'un événement a lieu, le pion de positionnement de l'échelle des événements est déplacé d'une case vers le bas et l'événement indiqué sur cette case est appliqué.

Les symboles  ont les mêmes effets que ceux du dé.

Le symbole  signifie que le joueur peut déplacer sa figurine d'une case vers la lumière.

Si chaque joueur doivent effectuer quelque chose, le joueur actif débute, les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Si le groupe doit agir (par exemple défausser des cartes), les joueurs sont libre de décider entre eux qui se défausse de quoi pour remplir les conditions.

Exemple : la plaquette événement retournée montre un cadran solaire. Le pion de positionnement de l'échelle des événements est avancé d'une case vers le bas et l'événement est appliqué. Dans la Moria, le groupe doit se défausser d'une carte " amitié " et d'un joker (c'est aussi possible de se défausser de deux jokers ou d'une carte montrant deux symboles joker). Si le groupe ne peut ou ne veut pas le faire, Sauron se déplace d'une case en direction des hobbits.



8.2 Groupe II

Si une plaquette avec un symbole “amitié”, “voyage”, “cache” ou “combat” est tirée, le pion de positionnement sur l'échelle correspondant au symbole de la plaquette est avancé d'une case. Le joueur ne tire pas de nouvelle plaquette.

L'action indiquée par la case où arrive le pion est appliquée (voir actions). S'il n'y a pas d'échelle correspondant au type d'action indiquée sur la plaquette ou si le pion est sur la dernière case, le joueur déplace le pion de positionnement d'une autre échelle d'action à son choix. Dans tous les cas, un pion de positionnement doit être déplacé.

Suite à ceci, le joueur actif peut jouer des cartes. Il ne tire plus de plaquette événement.

9 Échelles d'action

Les échelles d'action de chaque plateau secondaire indique à quels défis le groupe est confronté. Le pion de positionnement est déplacé en fonction des plaquettes événement tirées ou des cartes jouées.

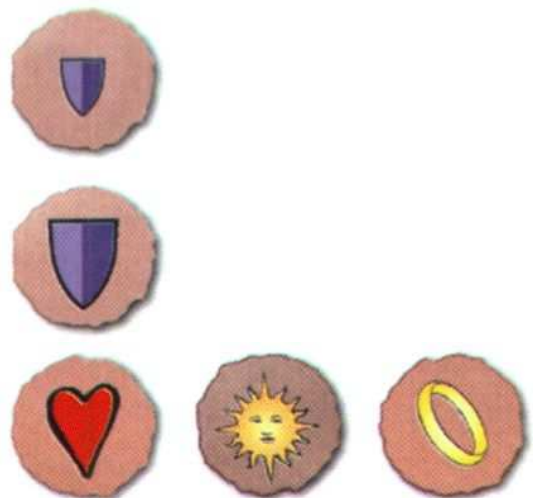
Si une carte permet de déplacer un pion de positionnement de plusieurs cases, les actions de chacune des cases traversées sont exécutées. Si un dé doit être tiré, c'est la dernière chose qui est exécutée, mais avant de jouer la carte suivante.

Les plateau comportent plusieurs échelles d'action. L'une d'elle est l'échelle principale, c'est celle dont les cases sont numérotées.

9.1 Effets

Le joueur obtient un bouclier de valeur 1 et le pose face visible devant lui. Il est en tout temps possible d'échanger plusieurs boucliers de valeurs diverses contre un bouclier de valeur égale au total des boucliers échangés.

Le joueur prend un bouclier spécial (disposés face cachée à côté du plateau) et le pose face visible devant lui.



Le joueur reçoit une plaquette de vie correspondant au symbole.

Le joueur reçoit une carte spéciale correspondante et la met dans sa main.

La figurine hobbit du joueur est déplacée d'une case en direction de la lumière (si possible)

Le joueur doit lancer le dé.



10 Le pouvoir de l'anneau

Le porteur de l'anneau peut, une fois par aventure (une aventure = un plateau secondaire) passer l'anneau à son doigt, soit après que le joueur actif ait retourné une plaquette événement ou après l'exécution des effets de la plaquette ou d'une carte par un joueur quelconque. L'anneau est placé sur la figurine hobbit du porteur de l'anneau. Le porteur lance un dé et applique le résultat. Le porteur peut ensuite déplacer un pion de positionnement d'une échelle d'action de son choix sur le plateau secondaire d'un nombre de cases égal à 4 moins le nombre de symboles figurant sur le dé (par exemple de 3 cases si le symbole Sauron sort). Ce nombre de case n'est influencé ni par une carte personnage ni par une carte spéciale jaune (les cartes peuvent cependant limiter les effets du dé, voir cartes jaunes). Les actions des cases qui sont franchies ainsi ne sont pas exécutées. Le pion ne peut pas avancer plus loin que le terme de l'échelle. L'anneau reste sur la figurine jusqu'au terme de l'aventure.

CONSEIL : utilisez le pouvoir de l'anneau pour sauter des cases défavorables sur une échelle d'action ou pour atteindre la dernière case de l'échelle d'action principale.

11 Fin d'une aventure

Une aventure (qui se joue sur un plateau secondaire) se termine lorsque :

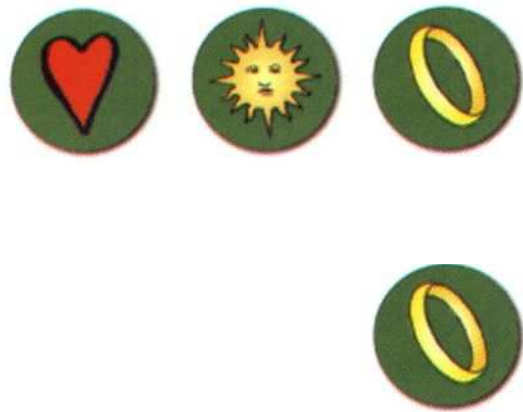
Le pion de positionnement atteint la dernière case de l'échelle d'action principale (celle dont les cases sont numérotées). Le groupe a alors réalisé les principaux défis de l'aventure ; ou

Le dernier événement est exécuté (ce qui a en général des conséquences fâcheuses)

Dès que l'un de ces cas intervient, le tour du joueur actif se termine immédiatement.

Au terme des aventures Moria, Le Gouffre d'Helm (Helms Klamm) et Le Repaire d'Arachnée (Kankras Lauer), il se passe les éléments suivants dans l'ordre indiqué :

- ☞ Chaque joueur doit posséder au moins une plaquette de vie de chaque sorte. Pour chaque plaquette qui manque à un joueur, une figurine hobbit avance d'une case en direction des ténèbres. Les éventuelles plaquettes en surnombre sont ignorées.
- ☞ Le joueur qui a le plus de plaquettes " anneau " devient le nouveau porteur de l'anneau. En cas d'égalité, le nouveau porteur de l'anneau est, parmi les joueurs à égalité, le premier qui suit l'actuel porteur dans le sens des aiguilles d'une montre. L'actuel porteur ne conserve l'anneau que s'il a plus de plaquette que les autres joueurs. Le nouveau porteur place l'anneau devant lui et tire 2 cartes hobbit.
- ☞ Le joueur qui incarne Dick tire 2 cartes hobbit.



Les plaquettes de vie sont remises à côté du plateau de jeu. Les pions de positionnement sont retirés du plateau secondaire et la nouvelle aventure est posée sur la table (dans l'ordre Moria, Le Gouffre d'Helm (Helms Klamm), Le Repaire d'Arachnée (Kankras Lauer), Mordor). Les pions de positionnements sont alors placés sur leurs emplacement de départ du nouveau plateau.

12 Autres stations

De Moria, le pion de positionnement du plateau principal

passer sur Lothlórien. Il s'agit à nouveau d'un lieu refuge. Les cartes spéciales de Lothlórien sont distribuées de la même manière qu'à Rivendell (Bruchtal). Suivez les indications sous Lothlórien. Ensuite peuvent débuter les aventures suivantes.

Chaque nouvelle aventure débute par le tirage d'une plaquette événement par le porteur de l'anneau.

Dès que la pioche des cartes hobbit est épuisée, toutes les cartes spéciales et cartes Gandalf jouées sont définitivement défaussées. Le solde des cartes hobbit est mélangé pour constituer une nouvelle pioche.

12.1 Élimination

Lorsque la figurine hobbit d'un joueur entre ou traverse la case occupée par Sauron, le joueur concerné est éliminé. Il défausse toutes ses cartes, remet ses plaquettes de vie à la réserve mais conserve ses boucliers.

Un joueur est également éliminé immédiatement s'il ne peut pas défausser les cartes ou les boucliers réclamés par le jeu. Le joueur concerné ne termine pas son tour. Si le joueur éliminé n'est pas le porteur de l'anneau, le jeu se poursuit pour les autres joueurs. Le joueur éliminé peut néanmoins continuer à donner son avis sur les actions.

13 Fin de la partie

Pour détruire l'anneau, les joueurs, et au moins le porteur de l'anneau, doivent terminer l'aventure Mordor en déplaçant le pion de positionnement sur la dernière case de l'échelle d'action principale. La dernière case montre le symbole d'un dé. Le joueur actif doit lancer le dé et appliquer le résultat. Si le porteur de l'anneau est encore en jeu après application du résultat du dé, l'aventure se termine, l'anneau est placé sur le volcan et il n'y a plus de porteur de l'anneau. Le joueur actif, s'il est encore en jeu, tente de détruire l'anneau. Il lance un dé et applique les conséquences :

- ☞ S'il n'est pas éliminé, il est parvenu à détruire l'anneau et reçoit un des boucliers spéciaux qui sont placés face cachée à côté du plateau. La partie se termine avec la victoire du groupe.

- ☰ S'il est éliminé, il passe le dé à son voisin de gauche, qui tente à son tour de détruire l'anneau, et ainsi de suite.

Différentes fins peuvent se produire :

- ☰ Si l'anneau est détruit, le groupe gagne la partie. Tous les joueurs, y compris les éliminés, obtiennent 60 points et un bonus égal à la somme des valeurs des boucliers que tous les joueurs ont obtenu en cours de partie. (variante : chaque joueur obtient 60 points plus les points des boucliers qu'il a devant lui, dans ce cas, la valeur des boucliers est tenue cachée durant toute la partie. Le joueur qui a le plus de point gagne. Le joueurs éliminés comptent également leurs points)..
- ☰ Si l'anneau n'a pas pu être détruit par un joueur, le groupe perd honorablement la partie. Tous les joueurs obtiennent 60 points car le pion de positionnement sur l'échelle d'actions principale de Mordor est sur la dernière case, soit la case 60.
- ☰ Si à un moment quelconque de la partie le porteur de l'anneau est éliminé, la partie se termine immédiatement et le groupe perd misérablement la partie. Les joueurs reçoivent chacun autant de points qu'indiqué par la position de leur figurine sur le plateau principal.

Les cartes

Les Hobbits

Frodon: considère toutes les cartes à fond blanc comme des jokers

Sam: n'a jamais plus d'un dommage ou d'une carte au dé

Pippin: n'a pas besoin de jouer deux cartes de couleur différente

Merry: 2 plaquettes de vie différentes lui suffisent à la fin d'une aventure

Dick: tire 2 cartes hobbit à la fin de chaque aventure

Cartes Gandalf

Peuvent être jouées n'importe quand durant la partie. Si elles ne sont pas jouées, elles comptent comme des points bouclier.

Heilung (Guérison): recule un hobbit de 2 cases vers la lumière

Beharrlichkeit (Persévérance): un joueur tire 4 cartes hobbit

Führung (Guide): compte comme un double joker

Weitblick (Vision): regarder les 3 premières plaquettes événement, les réorganiser et les replacer sur le paquet

Magie: l'événement sur lequel se trouve le pion de positionnement est ignoré. Si c'est le dernier de l'aventure, elle se termine. Ne peut pas être utilisée pour ignorer le dernier événement de Mordor.

Cartes objets (cartes spéciales jaunes)

Miruvor: un joueur peut donner une carte à un autre

Gürtel (ceinture): le joueur n'est pas obligé de lancer le dé

Mithril: le résultat d'un jet de dé est ignoré

Athelas: peut remplacer une plaquette de vie

Zauberstab (baguette magique): un cadran solaire accompagné de 3 choses peut être ignoré

Phiole (lumière de Galadriel): le joueur actif ne tire pas de plaquette événement

Elassar: la figurine hobbit d'un joueur recule d'une case

Lambas: un joueur peut amener sa main à 6 cartes

Les cartes

Les Hobbits

Frodon: considère toutes les cartes à fond blanc comme des jokers

Sam: n'a jamais plus d'un dommage ou d'une carte au dé

Pippin: n'a pas besoin de jouer deux cartes de couleur différente

Merry: 2 plaquettes de vie différentes lui suffisent à la fin d'une aventure

Dick: tire 2 cartes hobbit à la fin de chaque aventure

Cartes Gandalf

Peuvent être jouées n'importe quand durant la partie. Si elles ne sont pas jouées, elles comptent comme des points bouclier.

Heilung (Guérison): recule un hobbit de 2 cases vers la lumière

Beharrlichkeit (Persévérance): un joueur tire 4 cartes hobbit

Führung (Guide): compte comme un double joker

Weitblick (Vision): regarder les 3 premières plaquettes événement, les réorganiser et les replacer sur le paquet

Magie: l'événement sur lequel se trouve le pion de positionnement est ignoré. Si c'est le dernier de l'aventure, elle se termine. Ne peut pas être utilisée pour ignorer le dernier événement de Mordor.

Cartes objets (cartes spéciales jaunes)

Miruvor: un joueur peut donner une carte à un autre

Gürtel (ceinture): le joueur n'est pas obligé de lancer le dé

Mithril: le résultat d'un jet de dé est ignoré

Athelas: peut remplacer une plaquette de vie

Zauberstab (baguette magique): un cadran solaire accompagné de 3 choses peut être ignoré

Phiole (lumière de Galadriel): le joueur actif ne tire pas de plaquette événement

Elassar: la figurine hobbit d'un joueur recule d'une case

Lambas: un joueur peut amener sa main à 6 cartes

Préparations

Placer les plateaux sur la table, mettre en place les pions de positionnement.

Distribuer les cartes de personnage aux joueurs qui placent leur figurine sur l'échelle à la case 0, Sauron est placé en 12.

Mélanger les plaquettes événements, en faire une pile face cachée.

Séparer les cartes spéciales par lieu et le mettre en place.

Placer les cartes Gandalf face visible

Mélanger les cartes hobbit et les placer face cachée.

Mélanger 6 boucliers (2x1, 2x2, 2x3 pts) face cachée.

A portée de main: le reste des boucliers, les plaquettes de vie et le dé.

Frodon est le premier porteur de l'anneau et commence.

Début de partie

Exécuter les actions de Cul de Sac (Beutelsend).

Avancer le pion sur Rivendell (Bruchtal) et exécuter les actions.

Avancer le pion sur Moria et débutez la première aventure.

Tour de jeu d'aventure

1) Tirer une plaquette événement et appliquer les conséquences (jusqu'à ce qu'un symbole d'action soit découvert).

Déplacement des hobbits et de Sauron, ou

Exécuter l'événement suivant de l'échelle des événements, ou

Exécuter une action: avancer le pion sur l'échelle d'action correspondante, et

prendre un bouclier, plaquette de vie ou carte spéciale, ou

déplace sa figurine de 1 vers la lumière, ou

lancer le dé

2a) Jouer une ou deux cartes (1 blanche et 1 grise), ou

2b) Tirer 2 cartes ou déplacer sa figurine de 1 vers la lumière.

Le Dé

Oeil: Sauron avance de 1 en direction des hobbits

Points: la figurine hobbit avance du nombre de points vers les ténèbres.

Rectangles: Défausser 2 cartes de sa main

Blanc: il ne se passe rien

A tout moment

Enfiler l'anneau une fois par aventure, lancer le dé, appliquer le résultat puis avancer un pion sur une échelle d'action d'un nombre de case égal à 4 moins le nombre de symboles sur le résultat du dé, sans exécuter les actions des cases traversées.

Jouer des cartes spéciales jaunes

Utiliser une carte Gandalf: donne 5 boucliers et appliquer les effets de la carte Les cartes Gandalf jouées sont définitivement défaussées.

Fin de l'aventure

Lorsque l'échelle d'action principale est achevée ou que le dernier événement a été exécuté:

Chaque joueur doit donner 3 plaquettes de vie, une par symbole, ou déplacer sa figurine en direction des ténèbres d'autant de plaquette qu'il n'a pas pu donner.

Le joueur qui a le plus de plaquettes anneau devient le nouveau porteur de l'anneau et tire 2 cartes hobbit.

Dick tire 2 cartes hobbit

Fin de la partie

Si le porteur de l'anneau est éliminé, Sauron gagne. Chaque joueur marque les points de la case de sa figurine.

Si le pion de positionnement atteint la dernière case de l'échelle d'action principale de Mordor et que personne ne peut détruire l'anneau, Sauron gagne, chaque joueur marque 60 points.

Si le pion de positionnement atteint la dernière case de l'échelle d'action principale de Mordor et que l'anneau est détruit, le groupe gagne. Chacun marque 60 points plus le total des points de bouclier sur la table (variante: plus les points de ses propres boucliers qui sont alors tenus cachés durant la partie, le joueur qui a le plus de points gagne).

La Moria Souffre d'Helms Deep et d'Anaché Le Morroon

<p>Partir, ami, et encore Le GROUPE donne 1 "amitié" et un "joker", sinon Sauron avance de 1.</p>	<p>Langue de Serpent: est démasqué UN joueur donne une "amitié" et un "combat" sinon toutes les cartes spéciales Gouffre d'Helms sont jetées.</p>	<p>La compagnie de Gollum Le GROUPE peut donner 7 pts boucher, alors le joueur ACTIF reçoit la carte Gollum et chaque autre 2 cartes hobbit.</p>	<p>Sam sauve Frodon CHACUN peut donner 3 pts boucher pour prendre 2 cartes hobbit ou reculer sa figurine de 1.</p>
<p>Legardien CHACQUE joueur donne une "cache" sinon il jette le dé.</p>	<p>Cavalière de Rohan Si l'échelle "amitié" est terminée, le joueur ACTIF reçoit la carte Reiter von Rohan, sinon Sauron avance de 1 et le porteur de l'anneau lance un dé.</p>	<p>Le CDarais des CDorcs CHACQUE joueur jette un joker sinon il perd 3 pts boucher.</p>	<p>Le maître des Nazguls attaque Si UN joueur peut donner la carte spéciale "Eowin", chacun peut tirer une carte hobbit, sinon chacun lance un dé.</p>
<p>Le bruits des profondeurs Tirer une carte hobbit de la pile, le joueur ACTIF doit en donner 2 semblables ou joker et reçoit alors la ppe de la Moria, sinon Sauron avance de 1 et l'événement suivant se produit.</p>	<p>Les Orcs passent la porte Si la première partie de l'échelle "voyage" est achevée, CHACUN reçoit 1 carte hobbit, sinon S avance de 2.</p>	<p>L'ichiffen UN joueur jette 5 pts boucher et chacun reçoit 1 carte hobbit, sinon Sauron avance de 2.</p>	<p>La bataille de CDinas-Trich CHACQUE joueur donne une plaquette "coeur", sinon il lance un dé et perd 2 cartes.</p>
<p>La tombe de Baïn Les échelles "cache" et "voyage" doivent être achevées sinon Sauron avance de 2 et le porteur de l'anneau lance un dé.</p>	<p>Sorcellerie d'Orchanc Tirer une carte hobbit, le joueur ACTIF doit en donner deux identiques ou joker, sinon chaque joueur lance un dé.</p>	<p>L'attrance de CDinas CDorgul Tirer une carte hobbit, le porteur de l'anneau doit en donner 3 identiques ou joker pour reculer sa figurine de 1, sinon chaque joueur lance un dé.</p>	<p>La bouche de Sauron CHACQUE joueur donne une plaquette "soleil", sinon il lance un dé et perd 2 cartes.</p>
<p>Les Orcs attaquent Le GROUPE donne 5 carte au symbole "combat" sinon Sauron avance de 2.</p>	<p>Assaut des Orcs Le GROUPE doit donner une plaquette de vie de chaque sorte sinon S avance de 2.</p>	<p>L'embuscade Le joueur ACTIF jette deux fois le dé, sinon Sauron avance de 2.</p>	<p>Encerclé par les Ténébres Le GROUPE jette 7 cartes, sinon Sauron avance de 3.</p>
<p>Lugez, pauvres fous! Un Hobbit avance de 3 sinon chaque joueur lance un dé.</p>	<p>Où est le cavalier blanc Si la 2e partie de l'échelle "voyage" est terminée, S avance de 2, sinon S avance de 2 et le porteur de l'anneau lance un dé.</p>	<p>Avantée attaque Le GROUPE donne 7 cartes "combats" sinon Sauron avance de 3.</p>	<p>L'anneau m'appartient Sauron gagne la partie.</p>

Rétablir la grandeur des images à 100% puis les imprimer avec un programme de traitement d'image.

Ces éléments passent sur les différents plateaux de jeu.

<p>Rapport de Gandalf CHACQUE joueur reçoit 6 cartes hobbit</p>	<p>Préparatifs Frodon peut lancer 1 dé (appliquer les effets) et tirer 4 cartes hobbits (garder ou distribuer)</p>	<p>Le Nazgul UN joueur doit donner 2 cartes "cache" (échange interdit entre joueurs), sinon Sauron avance de 1.</p>
--	---	--

<p>La maison d'Étrond Distribuer les cartes spéciales Bruchtal (voir règles).</p>	<p>Le conseil d'Étrond Frodon choisit une de ses cartes et la donne à son voisin de gauche (etc..)</p>	<p>Le groupe CHACQUE joueur donne une "amitié" ou joker, sinon il doit lancer le dé.</p>
--	---	---

<p>Galadriel Répartir les cartes Lothlórien comme Bruchtal.</p>	<p>Repos CHACQUE joueur peut donner 2 pts boucher pour tirer 2 cartes hobbit ou reculer de 1 sa figurine.</p>	<p>CDiroir de Galadriel CHACQUE joueur donne un joker, sinon il lance le dé.</p>
--	--	---