

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





LA GUERRE DE L'ANNEAU™

d'après "Le Seigneur des Anneaux™" de J.R.R. Tolkien

LE JEU DE CARTES



UN JEU DE
IAN BRODY

NUTS!
PUBLISHING

INTRODUCTION

Dans *La Guerre de l'Anneau – Le jeu de cartes*, deux à quatre joueurs s'affrontent en deux équipes, l'Ombre contre les Peuples Libres. Chaque joueur possède son propre paquet de cartes, représentant les forces et les faiblesses des différentes factions impliquées dans la guerre.

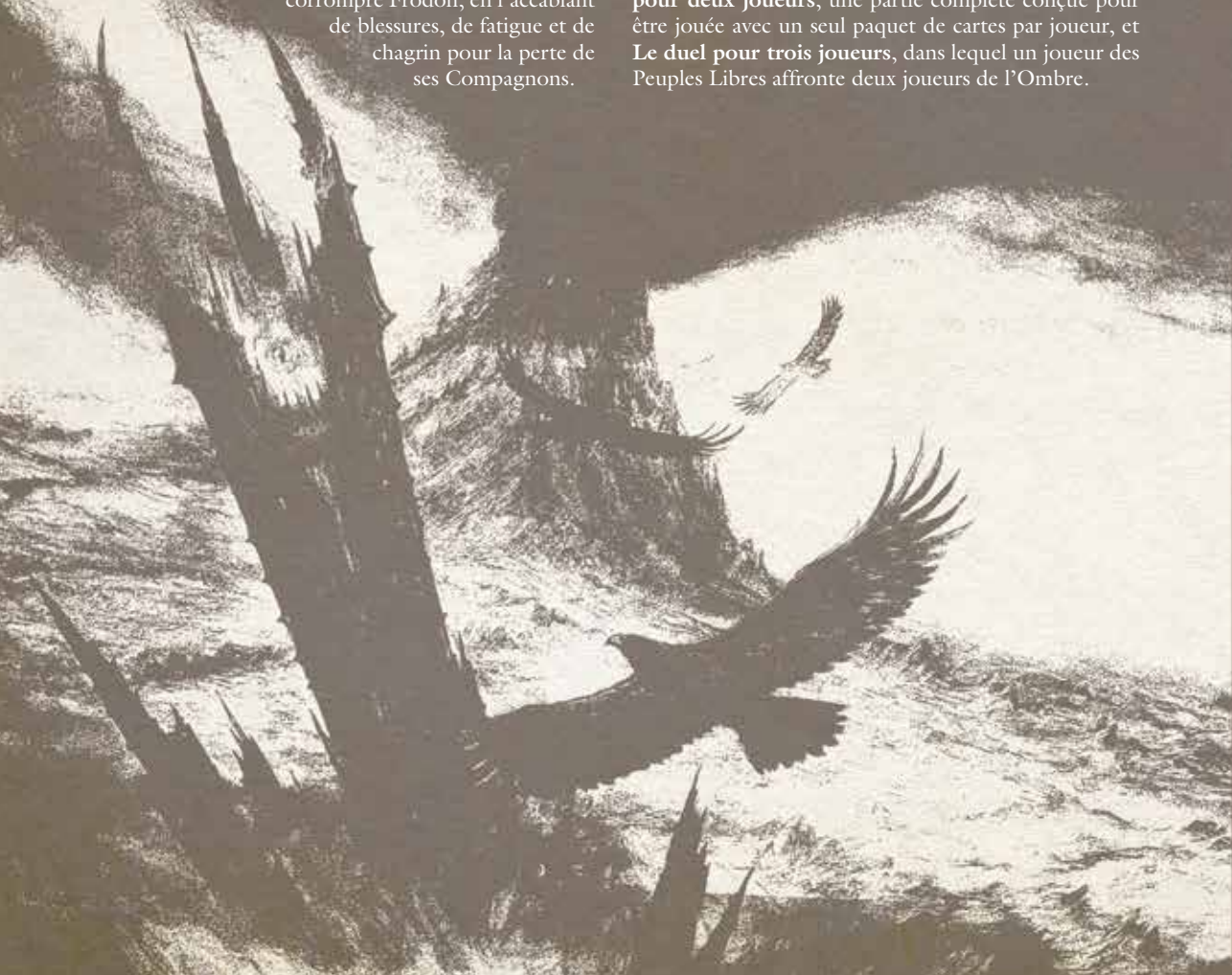
Les Peuples Libres tentent désespérément de mener à bien la destruction de l'Anneau Unique tout en défendant leurs terres des hordes dévastatrices de Sauron et de ses alliés maléfiques.

L'Ombre doit frapper rapidement et de manière décisive avant que les porteurs de l'Anneau ne réussissent leur quête, ou corrompre Frodon, en l'accablant de blessures, de fatigue et de chagrin pour la perte de ses Compagnons.

Pendant une manche, vous alternez les tours en jouant des cartes représentant des personnages, des armées, des objets et des événements de la Guerre de l'Anneau. À la fin de chaque manche, les combats entre les cartes opposées sur le même champ de bataille et les routes sont résolus. Vous gagnez des points de victoire en remportant des combats.

Le jeu standard, le scénario de la **Trilogie**, peut être joué par deux à quatre joueurs séparés en deux équipes. Il englobe le récit complet de la trilogie du *Seigneur des Anneaux*, de la Comté à la Montagne du Destin.

Des scénarios supplémentaires vous sont proposés : **La Communauté de l'Anneau**, un scénario plus court se concentrant sur l'action du premier livre ; **Le duel pour deux joueurs**, une partie complète conçue pour être jouée avec un seul paquet de cartes par joueur, et **Le duel pour trois joueurs**, dans lequel un joueur des Peuples Libres affronte deux joueurs de l'Ombre.



MATÉRIEL

120 CARTES DE FACTIONS



60 cartes des
Peuples Libres



Dúnédains



Elfes



Nains



Hobbits



Rohan



Magiciens



60 cartes
de l'Ombre



Isengard



Monstres



Suderons

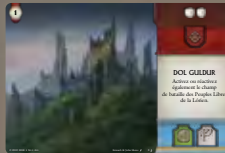


Mordor

41 CARTES DE LIEU



7 Champs de bataille des
Peuples Libres



7 Champs de bataille
de l'Ombre

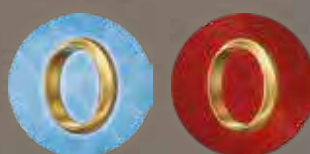


27 Routes

41 PIONS ET MARQUEURS



1 pion premier joueur



4 pions Anneau
(2 par camp)



20 pions de Combat
(5 par symboles)



16 pions de
Corruption



1 pion d'ordre
du tour



1 piste d'ordre du tour



4 aides de jeu (2 par camp)



MISE EN PLACE

1. CHOISISSEZ UN SCÉNARIO

Ces règles sont rédigées pour le scénario de la **Trilogie** à quatre joueurs. Si vous voulez jouer un scénario différent ou avec moins de quatre joueurs, allez à *Scénarios*, p. 20-22.

2. PRÉPAREZ LES PAQUETS DE CARTES

Dans *La Guerre de l'Anneau – Le jeu de cartes*, chaque joueur utilisera un paquet spécifique.

Chaque paquet est composé de cartes d'une ou plusieurs **factions**. Chaque faction a son propre fond de carte coloré et symbole, dans le coin supérieur gauche pour la distinguer.

PEUPLES LIBRES



OMBRE



Dans le scénario de la Trilogie, les joueurs sont nommés selon un personnage prédominant de leur paquet. Les deux joueurs des Peuples Libres, Frodon et Aragorn, jouent en équipe contre les deux joueurs de l'Ombre, Le Roi-Sorcier et Saroumane.

Les paquets des joueurs sont composés des factions suivantes :

- FRODON – PEUPLES LIBRES**
Nains, Hobbits, Rohan et Magiciens
- LE ROI-SORCIER – OMBRE**
Mordor
- ARAGORN – PEUPLES LIBRES**
Dúnedains et Elfes
- SAROUMANE – OMBRE**
Isengard, Monstres et Suderons

Remarque : parfois les joueurs seront appelés par le nom d'une des factions de leur paquet : par exemple, « le joueur Hobbit pioche deux cartes ». Remarquez que la carte piochée peut ne pas être une carte Hobbit, puisque le paquet contient d'autres factions. Le texte identifie le joueur qui pioche, pas la carte piochée.

- Chaque joueur prépare son paquet en prenant toutes les cartes des factions appropriées, puis le mélange avec soin.
- Chaque joueur prend un pion **Anneau** et une **aide de jeu**.
- Le joueur Frodon prend le pion **premier joueur**.

3. ARRANGEZ LES PAQUETS CHAMPS DE BATAILLE ET ROUTES

- Séparez les cartes de **champs de bataille** de l'Ombre et des Peuples Libres. Mélangez chaque paquet séparément.
- Créez le paquet de **Routes**. Ne mélangez pas ensemble les cartes de route : empilez-les afin que les trois cartes route 1 soient au sommet, suivies des trois cartes route 2 et ainsi de suite jusqu'à la route 9.

4. PIOCHEZ DES CARTES (ET DÉFAUSSEZ)

- Chaque joueur pioche 7 cartes, puis doit **défausser** 2 des cartes piochées, conservant une main de 5 cartes.
- Pour défausser une carte, placez-la face cachée dans votre **pile de défausse**, à la droite de votre pioche (voir *Défausser*, p. 13).

LA PISTE D'ORDRE DU TOUR

La **piste d'ordre du tour** vous aide à retenir l'ordre du tour quand vous n'êtes pas assis autour d'une table ou si vous jouez à moins de quatre joueurs. Au début de la partie, placez le pion premier joueur et le marqueur d'ordre du tour sur la case « Frodon » de la piste. Avancez le marqueur d'ordre du tour chaque fois qu'un joueur a joué son tour et avancez le pion premier joueur à la fin de chaque manche.



LA ZONE DE JEU

L'illustration ci-dessous montre une mise en place pour une partie du scénario de la Trilogie à quatre joueurs. Les joueurs sont installés autour de la table afin que l'ordre de jeu s'effectue dans le sens horaire. Bien entendu, vous pouvez préférer avoir deux camps se faisant face ou toute autre organisation autour de la table.



Chaque joueur aura :

- une main de cartes (non visible sur l'illustration).
- une pioche (face cachée). ①
- une pile de défausse (face cachée) : les cartes qui sont défaussées sont placées ici. ②
- une pile des cartes **éliminées** (face cachée) : les cartes qui sont éliminées sont placées ici. ③ Ces cartes ne seront plus réutilisées dans la partie, assurez-vous de les garder bien séparées de votre pile de défausse !
- la zone de réserve : une zone de la table où les cartes sont jouées « en réserve » (voir p. 11). ④

Les zones communes sont :

- Le paquet de routes ⑤ et les deux paquets de champs de bataille ⑥ sont placés à portée de tous les joueurs.
- Les pions de combat et de corruption sont mis de côté, pour être utilisés plus tard pendant la partie. ⑦
- Chaque camp désigne une place sur la table pour être sa **Zone de Score** ⑧ (voir p. 18), là où il placera ses champs de bataille, ses routes et ses pions de corruption (pour l'Ombre seulement) après avoir remporté un combat.
- Laissez de la place au centre de la table pour que les combats puissent se dérouler autour des routes et des champs de bataille actifs. ⑨

LES CARTES DE LIEU

Il y a deux types de cartes de lieu, les champs de bataille et les routes, utilisés pour représenter les deux récits parallèles présents dans *Le Seigneur des Anneaux* : les champs de bataille de Minas Tirith, du Gouffre de Helm et d'ailleurs, où les grandes armées de la Terre du Milieu s'affrontent, et les routes périlleuses empruntées par la Communauté pour réaliser sa quête.



Les champs de bataille et les routes sont **activés** quand ils rentrent en jeu (à la différence des cartes de faction, qui sont **jouées**).



CHAMPS DE BATAILLE



ROUTES

1. **Symboles de Défense** (voir *Combat sur champ de bataille*, p. 16).
2. **Symbole(s) de faction(s) en défense** : ces factions peuvent défendre ces champs de bataille avec les symboles .
3. **Titre**.
4. **Texte d'activation** : appliquez l'effet de ce texte quand le champ de bataille est activé ou réactivé.
5. **Symbole(s) de faction(s) en attaque** : ces factions peuvent attaquer sur ce champ de bataille avec les symboles .
6. **Valeur en points de victoire** : le camp vainqueur du combat sur ce champ de bataille marquera ce nombre de points de victoire (voir *Score et Victoire*, p. 18).
7. **Illustrateur de la carte** : pas d'effet de jeu.
8. **Numéro de la carte** : pas d'effet de jeu.

À moins que cela ne soit spécifiquement autorisé par le texte d'une carte, vous ne pouvez jouer ou déplacer une carte de personnage ou d'armée sur un champ de bataille que si sa faction est indiquée comme attaquant ou défenseur.

D'autres cartes peuvent se référer au nom d'un champ de bataille, mais parfois un champ de bataille sera nommé d'après une de ses factions. Par exemple, « *n'importe quel champ de bataille Dúnedain* » se rapporte à n'importe quel champ de bataille avec un symbole Dúnedain comme attaquant ou défenseur.

1. **Symboles de Défense** (voir *Combat en route*, p. 14).
2. **Titre**.
3. **Texte d'activation** : appliquez l'effet de ce texte quand la route est activée.
4. **Numéro de la route** : il indique la progression de la quête à travers les routes numérotées de 1 à 9. Il est également utilisé pour déterminer quels personnages peuvent participer à un combat sur cette route.
5. **Valeur en points de victoire** : si les Peuples Libres gagnent le combat sur cette route, ils marquent ce nombre de points de victoire. L'Ombre marque un nombre de points de victoire variable en gagnant un combat en route (voir *Résultats d'un combat en route*, p. 14).
6. **Illustrateur de la carte** : pas d'effet de jeu.
7. **Numéro de la carte** : pas d'effet de jeu.

D'autres cartes de faction se réfèrent à des routes en utilisant leur nom ou leur numéro.

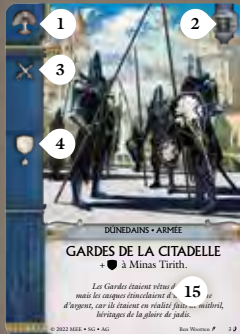
Remarque : il n'y a pas de route supérieure à 9. Ignorez tout effet de carte qui activerait une route supérieure à 9.



CARTES DE FACTION

Les cartes de faction représentent des armées, des personnages, des objets spéciaux et des événements majeurs de la Guerre de l'Anneau. Chaque joueur, dans le scénario de la Trilogie, jouera avec un paquet unique de trente cartes appartenant à une ou plusieurs factions différentes.

Cette section détaille la composition de ces cartes.



ARMÉE



PERSONNAGE



OBJET



ÉVÈNEMENT

1. **Faction** : elle détermine le paquet auquel appartient la carte et sur quels champs de bataille elle peut être jouée ou déplacée. Ceci est souvent indiqué dans l'effet de la carte.
2. **Symbole de type de carte** : Armée, Personnage, Événement ou Objet.
3. **Symboles d'attaque de champ de bataille**.⁽¹⁾
4. **Symboles de défense de champ de bataille**.⁽¹⁾
5. **Symboles de commandement en attaque**.⁽²⁾
6. **Symboles de commandement en défense**.⁽²⁾
7. **Routes autorisées (personnages uniquement)** : les routes sur lesquelles la carte peut être jouée ou déplacée. Les numéros séparés par un tiret comprennent également toutes les routes entre ces numéros.
8. **Symboles de combat en route**.⁽¹⁾
9. **Faction et type** : version rédigée des symboles en haut de la carte.
10. **Titre**.
11. **Effet de la carte** : les effets additionnels, exceptions de règles ou comment jouer la carte. **Des caractères en gras** dans l'effet de la carte sont utilisés pour indiquer que le texte s'applique à un moment précis. Un effet peut aussi débiter par un mot en gras pour indiquer une caractéristique de cette carte (par exemple « **Nazgûl** » ou « **Arme** »). Cette caractéristique n'est prise en compte que lorsqu'elle est mentionnée par le texte d'une autre carte ou une règle ; sinon, elle peut être ignorée.
12. **Porteurs autorisés (objet uniquement)** : désigne les personnages qui peuvent porter cet objet.
13. **Illustrateur de la carte** : pas d'effet de jeu.
14. **Numéro de la carte** : pas d'effet de jeu.
15. **Texte d'ambiance** : pas d'effet de jeu. Toutes les cartes ne comportent pas un tel texte.

⁽¹⁾ Un symbole * indique que le nombre de symboles dépend du texte de la carte.

⁽²⁾ Un plus petit symbole cerclé est un symbole de commandement (⊗/⊙) – voir *Personnages en combat de champ de bataille*, p. 16.

APPELLATION DES CARTES

- Certaines cartes se réfèrent à un personnage par son prénom uniquement. Par exemple, « Sam Gamegie » est raccourci en « Sam ».
- « Gandalf » signifie à la fois « Gandalf le Gris » et « Gandalf le Blanc ».
- Des cartes peuvent être appelées seulement par leur type. Par exemple, « personnage » à la place de « carte Personnage ».
- Certains textes se réfèrent à des mots-clés sur les cartes. Par exemple, « Nazgûl » ou « Arme ».

LA MANCHE DE JEU

La partie se compose d'un nombre variable de manches de jeu (jusqu'à un maximum de 9), utilisant la séquence suivante :

1. PHASE DE LIEUX

Le premier joueur active un champ de bataille puis une route (voir *Phase de Lieux*, colonne ci-contre).

2. PHASE D'ACTIONS

Les joueurs effectuent des tours en réalisant une action ou en passant, en commençant par le joueur ayant le pion premier joueur et en continuant dans l'ordre des joueurs (dans le scénario de la Trilogie, l'ordre est Frodon, le Roi-Sorcier, Aragorn, Saroumane, puis de nouveau Frodon, et ainsi de suite). Les joueurs continuent à effectuer des tours jusqu'à ce qu'ils aient tous passé. Lorsque tous les joueurs ont passé à la suite, la phase d'Actions prend fin (voir *Phase d'Actions*, p. 10.)

3. PHASE DE COMBATS

Les combats sont résolus sur chaque champ de bataille et route actifs (voir *Phase de Combats*, p. 14.)

4. VÉRIFICATION DE VICTOIRE

Vérifiez si un camp ou l'autre remporte la victoire (voir *Score et Victoire*, p. 18.)

5. PHASE DE PIOCHE

Dans le scénario de la Trilogie, chaque joueur des Peuples Libres pioche trois cartes et chaque joueur de l'Ombre quatre cartes.

Enfin, le pion premier joueur est passé au joueur suivant dans l'ordre des joueurs. Ainsi, dans le scénario de la Trilogie, le Roi-sorcier sera le premier joueur à la manche 2, Aragorn à la manche 3, etc.



PHASE DE LIEUX

À chaque manche, pendant la phase de Lieux, le premier joueur active d'abord un champ de bataille et applique son texte, puis il active une route et applique son texte.

Chaque fois que vous activez (ou réactivez) un champ de bataille ou une route, placez sa carte face visible au centre de la table et appliquez son texte d'activation.

La plupart du temps, les routes et les champs de bataille sont activés pendant la phase de Lieux. Cependant, ils peuvent également être activés par certaines cartes de faction pendant la phase d'Actions. Ces règles s'appliquent dans les deux cas.

ACTIVER DES CHAMPS DE BATAILLE

Dans le scénario de la Trilogie, un champ de bataille activé pendant la phase de Lieux est tiré au hasard dans le paquet de champs de bataille du camp du premier joueur.

Dans le rare cas où le paquet de champs de bataille de votre camp est épuisé, piochez un champ de bataille dans le paquet de champs de bataille de l'autre camp. Dans le cas encore plus rare où les deux paquets de champs de bataille seraient épuisés, n'activez pas de champ de bataille pendant la phase de Lieux.

Quand un champ de bataille est activé par l'effet ou le texte d'activation d'une carte, ne le choisissez pas au hasard. Si plusieurs champs de bataille correspondent au texte d'une carte, le joueur qui l'active peut en choisir un. Après avoir pris un champ de bataille spécifique dans le paquet, mélangez ce dernier.

Il n'y a pas de limite au nombre de champs de bataille qui peuvent être activés simultanément.

RÉACTIVER DES CHAMPS DE BATAILLE

Parfois le texte d'une carte peut vous demander de réactiver un champ de bataille. Cela veut dire qu'au lieu de le prendre dans le paquet des champs de bataille, il est pris dans une zone de Score.

Quand vous réactivez un champ de bataille, appliquez de nouveau son texte d'activation. Remarquez que les attaquants et les défenseurs ne changent pas. Voir

également *Combat dans des champs de bataille réactivés*, page 16, pour les règles supplémentaires à propos des champs de bataille réactivés.

Exemple : si Dol Gudur est réactivé, la Lórien est également activée ou réactivée.



ACTIVER DES ROUTES

Dans le scénario de la Trilogie, pendant la phase de Lieux de la première manche, le premier joueur choisit une carte route 1 au hasard parmi les trois disponibles.

Aux manches suivantes, la route activée pendant la phase de Lieux est choisie au hasard parmi les cartes de route avec un numéro supérieur de 1 par rapport à la dernière route activée à la manche précédente.

Par exemple, si la dernière route active à la manche précédente était une route 5, les routes 5 restantes sont mises de côté et une route 6 au hasard est activée.

Une seule route à la fois peut être active. Si l'effet d'une carte active une route, la route actuellement active est remplacée. Cependant, avant d'appliquer le texte d'activation de la nouvelle route, le combat est immédiatement résolu sur la route en train d'être remplacée, au milieu de la phase d'Actions! Ce combat vient en plus du combat en route qui sera résolu pendant la phase de Combats.

Quand une carte vous autorise à activer une route différente, vous pouvez choisir parmi les routes éligibles. Il ne s'agit pas d'un choix au hasard.

À la différence des champs de bataille, une route donnée ne peut pas être activée plus d'une fois par partie. Vous ne pouvez pas utiliser le texte d'une carte de faction si elle vous demande d'activer une route déjà activée pendant la partie.

RÉSOUTRE LES COMBATS

Un combat de champ de bataille est toujours résolu pendant la phase de Combats.

Un combat en route est résolu pendant la phase d'Actions quand une nouvelle route est activée. Il est également toujours résolu pendant la phase de Combats.

Voir les pages 14 à 17 pour les règles complètes de résolution des combats.



QUI PEUT VOIR QUOI

Vous devez toujours permettre aux autres joueurs d'examiner une carte lorsqu'il est fait référence à un aspect de cette carte, comme lorsqu'une carte donnée est prise dans votre pioche.

Vous pouvez inspecter vos propres piles de défausse et de cartes éliminées, ce qui vous aidera à déterminer si une carte en particulier est dans votre pioche. Vous pouvez toujours inspecter les cartes face visible en jeu.

Vous ne pouvez pas montrer votre main aux autres joueurs. Les conversations entre joueurs d'un même camp doivent se tenir à la table, en public. Vous pouvez parler des cartes que vous avez en main à votre partenaire, mais cela veut dire que l'autre camp en sera informé également.

PHASE D'ACTIONS

Pendant la phase d'Actions, les joueurs alternent les tours en réalisant une **action**, en commençant par le premier joueur et en continuant dans l'ordre indiqué par le scénario (Frodon, le Roi-Sorcier, Aragorn, Saroumane, dans le scénario de la Trilogie).

Quand c'est votre tour, vous pouvez **effectuer une action** ou passer. Chaque joueur continue d'effectuer des tours jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. Vous aurez normalement plusieurs tours par phase d'Actions, mais vous ne pourrez pas effectuer plus d'une action par tour.

Les actions possibles lors du tour d'un joueur sont :

- **Jouer** une carte de sa main.
- **Déplacer** un personnage ou une armée en réserve sur une route ou un champ de bataille actif.
- **Défausser** une carte de sa main.
- **Renouveler sa main** en éliminant deux cartes de sa main pour piocher une carte.
- **Utiliser une action** pour résoudre le texte d'une carte en jeu indiquant qu'il peut « utiliser une action pour... ».
- **Utiliser un pion Anneau** pour piocher deux cartes.

Jouer une carte est expliqué dans la colonne ci-contre. Toutes les autres actions sont expliquées en page 12.

Au lieu d'effectuer une action, vous pouvez **passer**, mais seulement quand :

- Le nombre de cartes dans votre main est inférieur ou égal à votre **limite de main** (voir ci-dessous) **OU**
- Le nombre de cartes dans votre main est inférieur à celui de chacun des joueurs ennemis.

Vous pouvez passer un tour et encore effectuer une action à votre prochain tour, à la condition que la phase d'Actions ne prenne pas fin avant votre prochain tour.

LIMITE DE MAIN

La **limite de main** est le nombre maximum de cartes qu'un joueur peut avoir en main à la fin d'une phase d'Actions. Tous les joueurs commencent la partie avec une limite de main de deux cartes.

TERMINER LA PHASE D'ACTIONS

La phase d'Actions prend fin quand tous les joueurs ont passé leur tour consécutivement.

JOUER UNE CARTE

Quand vous jouez une carte, prenez-la de votre main et utilisez-la selon son type, comme décrit ci-dessous.

- **À chaque fois que vous jouez une carte, vous devez immédiatement en défausser une autre de votre main, avant d'appliquer l'effet de la carte jouée.** Quand vous défaussez une carte, placez-la face cachée dans votre pile de défausse (voir *Défausser*, p. 13).
- Si vous voulez jouer la dernière carte de votre main, vous devez abandonner une carte (voir *Abandonner*, p. 13), puisque vous n'avez pas d'autre carte en main à défausser.

JOUER UNE ARMÉE

Quand vous jouez une carte d'armée, placez-la face visible sur un champ de bataille actif ou dans votre zone de réserve.

Pour jouer ou déplacer une armée sur un champ de bataille, sa faction doit être l'une de celles indiquées comme attaquant ou défenseur ici. Les armées ne peuvent pas être jouées ou déplacées sur des routes.



SYMBOLES
D'ARMÉE

JOUER UN PERSONNAGE

Quand vous jouez une carte de personnage, placez-la face visible sur une route ou un champ de bataille actifs ou votre zone de réserve.

Pour jouer ou déplacer un personnage sur un champ de bataille, sa faction doit être l'une de celles indiquées comme attaquant ou défenseur ici.



SYMBOLES
DE
PERSONNAGE

Pour jouer ou déplacer un personnage sur une route, le numéro de cette route doit être noté sur la carte du personnage.

EN JEU

Une carte de faction est **en jeu** quand elle est soit en réserve, soit sur un champ de bataille ou une route. Les cartes dans votre pioche, vos piles de défausse et de cartes éliminées ne sont pas en jeu.

GANDALF ET ARAGORN

Chacun de ces deux héros de la trilogie est représenté par deux cartes.

Lorsque vous jouez Gandalf le Blanc, Gandalf le Gris est **retiré** de la partie : la carte est éliminée, où qu'elle soit (pioche, pile de défausse, main ou en jeu).

De la même façon, lorsque vous jouez Aragorn, vous devez retirer Grand-Pas, où que soit la carte.

JOUER UN OBJET

Un objet est toujours joué sur une carte de personnage, qui devient son **porteur**. En plus de leur effet, de nombreux objets ajoutent des symboles de combat au porteur.



SYMBÔLES D'OBJET

- Un objet ne peut être joué que sur un des porteurs indiqués sur la carte si le porteur est déjà en jeu.
- Si un porteur est déplacé de la réserve vers une route ou un champ de bataille, les objets du porteur sont déplacés avec lui.
- Les symboles sur une carte d'objet sont ajoutés aux symboles du porteur. En combat, les objets avec des symboles de défense ne peuvent pas annuler de symboles d'attaque séparément du personnage le portant, à moins que cet objet n'affecte un lieu et non un porteur (par exemple, Fiole de Galadriel).
- Si un porteur est éliminé, tous les objets avec le porteur sont également éliminés.
- Si un porteur est défaussé, tous les objets avec le porteur sont également défaussés.
- Les objets ne peuvent pas être transférés entre porteurs.

Le porteur peut ne pas être de la même faction que l'objet. Dans ce cas, ces règles spéciales s'appliquent :

- Quand un objet est d'une faction différente de celle de son porteur, il peut se déplacer avec le porteur vers tout champ de bataille où le porteur peut se déplacer. Les objets ne sont pas sujets aux restrictions de faction des champs de bataille des armées et des personnages.
- Un objet est toujours défaussé dans la pile de défausse de son joueur d'origine, même si le porteur est contrôlé par un joueur différent.

- Un objet sur un porteur en réserve ne peut être abandonné que pour le compte du joueur contrôlant le porteur, qui n'est pas nécessairement le joueur qui a joué la carte.



JOUER UN ÉVÉNEMENT

Quand vous jouez une carte d'événement, appliquez immédiatement l'effet de la carte, puis éliminez-la. Les cartes d'événement ne sont jamais « en jeu » et ne peuvent pas être placées en réserve.



SYMBÔLES D'ÉVÉNEMENT

JOUER DANS LA ZONE DE RÉSERVE

- Les cartes jouées dans votre zone de réserve ne peuvent pas être déplacées pendant la même manche.
- Un effet qui s'applique quand une carte est dans la zone de réserve est immédiatement effectif. **À la différence du déplacement d'une carte, il n'est pas nécessaire d'attendre la prochaine manche pour pouvoir utiliser l'effet d'une carte en réserve.**

Pour se souvenir quelles cartes ont été jouées dans votre zone de réserve pendant la manche en cours, vous pouvez les incliner, et les redresser au début de la prochaine manche.

Exemple : si vous jouez Elrond en réserve, votre limite de main est immédiatement augmentée. Si plus tard vous déplacez Elrond ou s'il est éliminé, votre limite de main est immédiatement diminuée.

De la même façon, Le Pillard peut être défaussé pendant la manche où il a été joué pour forcer chaque joueur des Peuples Libres à abandonner une carte.



RECYCLER LA PILE DE DÉFAUSSE

Quand vous avez épuisé votre pioche, vous devez immédiatement recycler votre pile de défausse. Pour cela, mélangez votre pile de défausse et placez-la face cachée sur la table comme votre nouvelle pioche. Si vous étiez en train de piocher des cartes quand vous déclenchez le recyclage, finissez de piocher autant de cartes que nécessaire après avoir recyclé.

Parfois un recyclage est causé par un effet. Dans ce cas, mélangez les cartes de votre pile de défausse avec votre pioche.

CAS SPÉCIAUX

- Lorsqu'une carte vous demande d'effectuer plusieurs actions, faites-les dans l'ordre présenté.
- Quand une carte vous demande de défausser, d'abandonner ou d'éliminer une carte, cette demande vient en plus de la carte qui doit être défaussée comme coût habituel pour jouer la carte.
- Plusieurs cartes vous demandent de « piocher » des cartes puis de « jouer » une ou plusieurs de ces cartes et enfin de « défausser le reste » (autrement dit, toutes les cartes non jouées). Dans ce cas, les cartes que l'on vous demande de défausser satisfont au besoin de défausser une carte pour chacune jouée. Par exemple, si vous jouez Éomer et piochez une carte d'armée, une des quatre autres cartes que vous avez défaussées satisfait le besoin pour jouer l'armée.
- Bien que l'occasion puisse se présenter, vous ne pouvez jamais jouer exactement la même carte de personnage ou d'objet deux fois dans la même manche. Cela peut se produire, par exemple, lorsqu'une carte est défaussée au milieu d'une manche et qu'elle est récupérée de la pile de défausse plus tard lors de cette manche.



AUTRES ACTIONS

DÉFAUSSER (DE VOTRE MAIN)

Défaussez une carte de votre main en la plaçant face cachée dans votre pile de défausse (effectuer une action de défausse est rare, mais quelques situations le demandent !).

DÉPLACER

Déplacez une carte d'armée ou de personnage de votre réserve vers une route ou un champ de bataille actif.

- Vous ne pouvez pas déplacer une carte où vous ne pouvez pas jouer cette carte.
- Vous ne pouvez pas effectuer l'action déplacer pour une carte qui a été jouée dans votre réserve pendant cette manche.

Certaines cartes de personnage ont un effet qui est résolu spécifiquement lorsque la carte est **jouée**. Cet effet n'est pas résolu quand la carte est **déplacée**.

Exemple : si Prince Imrahil est déplacé de la réserve vers un champ de bataille actif, le texte « *Quand il est joué...* » n'est pas résolu.



« UTILISER UNE ACTION » D'UNE CARTE EN JEU

Appliquez l'effet d'une carte en jeu qui indique que vous pouvez « *utiliser une action* » pour faire quelque chose.

Quand le texte d'une carte vous demande d'utiliser une action pour faire quelque chose, son texte ne s'applique pas si vous n'effectuez pas d'action.

Exemple : si Lembas est éliminé pendant le tour d'un joueur de l'Ombre, les Peuples Libres ne reçoivent pas son bénéfice.



UTILISER UN PION ANNEAU

Dans le scénario de la Trilogie, pour une action, une fois par partie, vous pouvez utiliser votre pion Anneau pour piocher deux cartes. Éliminez ensuite le pion.

Si le pion Anneau n'est pas utilisé pendant le scénario de la Trilogie, il vaut un point de victoire pendant le décompte final après la route 9.

L'utilisation des pions Anneau peut être différente selon le scénario joué (voir *Scénarios*, p. 20-22).

RENOUVELER SA MAIN

Éliminez deux cartes de votre main puis piochez une carte.

PROCÉDURES DE JEU

Cette page décrit d'importants termes de jeu.

ABANDONNER

Quand on vous demande d'**abandonner** une carte, vous devez en éliminer une, en optant pour un des choix suivants :

- Une carte de votre choix de votre main ; **OU**
- Une carte de votre choix de votre réserve (vous pouvez abandonner un objet séparément de son porteur) **OU**
- La carte au sommet de votre pioche.

Vous ne pouvez pas consulter la carte au sommet de votre pioche avant de prendre votre décision ! Cependant, vous devez la consulter après avoir fait votre choix comme pour toutes les cartes éliminées, puisque certaines cartes ont des directives à suivre quand elles sont éliminées ou abandonnées.

ACTIVER/RÉACTIVER (UN CHAMP DE BATAILLE OU UNE ROUTE)

Quand on vous demande d'**activer** ou de **réactiver** un champ de bataille, ou d'activer une route, suivez les règles des pages 8 et 9.

DÉFAUSSER

Quand vous **défaussez** une carte, placez-la face cachée sur votre pile de défausse. Vous pouvez toujours consulter votre propre pile de défausse.

Quand l'effet d'une carte vous demande de défausser une carte, cela s'ajoute à la carte qui doit être défaussée pour jouer la carte (par exemple, Prince Imrahil).

Si vous n'avez plus de cartes en main et que vous devez défausser une carte de votre main, vous devez abandonner une carte à la place (voir *Abandonner*, sur cette page). Ceci s'applique lorsque vous voulez jouer la dernière carte de votre main.

DÉPLACER

Quand on vous demande de déplacer une carte, utilisez les mêmes règles et restrictions que pour l'action déplacer (voir p. 12).

ÉLIMINER

Quand vous **éliminez** une carte, placez-la face cachée dans votre pile des cartes éliminées. Vous pouvez toujours consulter votre propre pile de cartes éliminées.

Une fois qu'une carte est éliminée, elle ne reviendra pas en jeu.

Quand vous éliminez une carte, regardez si un effet s'applique quand elle est éliminée (par exemple, Frodon). Si la carte comporte un texte de ce type, révélez la carte aux autres joueurs et résolvez l'effet approprié. Sinon, ne révélez pas aux autres joueurs les cartes éliminées de votre main ou de votre paquet.

Il n'y a pas de pénalité quand vous devriez éliminer une carte mais que vous ne pouvez pas le faire. Cependant, dans le cas où vous voudriez volontairement éliminer des cartes pour bénéficier d'un avantage, vous ne pouvez pas gagner ce bénéfice si vous ne pouvez pas éliminer de carte. Par exemple, vous ne pouvez pas renouveler votre main (voir p. 12) si vous n'avez pas deux cartes à éliminer de votre main.

PIOCHER

Prenez la carte au sommet de votre pioche. Quand vous piochez, les cartes vont habituellement dans votre main, mais plusieurs exceptions existent (par exemple, Théoden).

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez avoir en main, sauf à la fin de la phase d'Actions où vous ne pouvez pas en avoir plus que votre limite de main.

PRENDRE DANS LA PIOCHE

Quand on vous demande de prendre une carte spécifique de votre pioche, consultez secrètement votre pioche et prenez la carte. Révélez-la aux autres joueurs pour qu'ils puissent vérifier que vous avez pris la bonne carte. Après cela, mélangez de nouveau votre pioche.

RETIRER

Quand on vous demande de **retirer** une carte, vous devez immédiatement éliminer cette carte, où qu'elle soit : pioche, pile de défausse, main ou en jeu. Si une carte est retirée de votre pioche, mélangez le paquet.

TOMBER À COURT DE CARTES

Quand votre pioche et votre pile de défausse sont toutes les deux à court de cartes parce que vous piochez toutes leurs cartes dans votre main, continuez à jouer avec les cartes qui vous restent. Si vous tombez totalement à court de cartes (de votre pioche, de votre pile de défausse et de votre main), il n'y a pas de pénalité si vous ne pouvez pas éliminer une carte si nécessaire.

PHASE DE COMBATS








Pendant la Phase de Combats, les combats sont résolus sur chaque champ de bataille actif et sur la route active. De plus, le combat en route peut être résolu pendant la phase d'Actions, si une nouvelle route est activée.



Pendant la phase de Combat, le premier joueur décide l'ordre de résolution des combats.

Un combat est résolu même si un seul camp a des cartes sur la route ou le champ de bataille, ou si aucun n'en a.

COMBAT EN ROUTE

Sur une route, le camp des Peuples Libres est toujours le défenseur et le camp de l'Ombre est toujours l'attaquant. Suivez les phases ci-dessous pour résoudre un combat.

1. Comptez le nombre de symboles  sur les cartes et les pions de l'Ombre sur la route.
2. Annulez un nombre de symboles  égal au nombre de symboles  sur la route elle-même, y compris tout pion de défense ajouté à la route (les symboles  ou pions de défense sur des personnages sont pris en compte à la phase suivante).
3. S'il y a des symboles  restants, le ou les joueurs des Peuples Libres doivent en annuler autant que possible, en éliminant leurs cartes de la route jusqu'à ce que le nombre de symboles  éliminé soit égal ou supérieur au nombre de symboles  restants ou qu'ils soient à court de cartes.
4. Toutes les cartes des Peuples Libres restantes sur la route sont défaussées.

Un personnage des Peuples Libres doit être éliminé même s'il n'annule qu'un seul symbole , quel que soit le nombre de symboles  qu'il possède (souvenez-vous que les objets avec des symboles de défense ne peuvent pas annuler des symboles d'attaque indépendamment du personnage qui les porte).

À la fin d'un combat en route, tous les personnages de l'Ombre engagés dans ce combat sont éliminés.

Remarque : si les joueurs des Peuples Libres ne peuvent pas décider quels personnages éliminer, les joueurs de l'Ombre peuvent décider pour eux.

PIONS DE COMBAT

Certaines cartes ajouteront des symboles de combat selon leurs effets (par exemple, Nénia, l'Anneau de Diamant).

Les pions de combat sont fournis pour mémoriser le nombre de symboles ajoutés par une carte.


Ces pions peuvent soit améliorer la valeur de défense d'une route ou d'un champ de bataille, soit améliorer la valeur d'attaque ou de défense d'une des cartes sur la route ou le champ de bataille.



Rappelez-vous qu'un symbole de défense ajouté à une route ou un champ de bataille annule toujours les symboles d'attaque avant que les personnages et les armées en défense ne soient affectés.

Un symbole ajouté à un personnage ou une armée est considéré comme faisant partie de ce personnage ou de cette armée et ne peut pas être utilisé pour annuler des symboles d'attaque séparément.



RÉSULTATS DES COMBATS EN ROUTE

Dans le scénario de la Trilogie, si les Peuples Libres peuvent annuler tous les symboles , ils placent la route dans leur zone de score, où elle rapportera le nombre de **points de victoire** imprimé sur la carte.

Si les Peuples Libres ne peuvent pas annuler tous les symboles , le camp de l'Ombre ajoute autant de pions de corruption que de symboles  non annulés à la zone de score de l'Ombre, avec la route. Gardez la carte de route face cachée pour se souvenir que ses points de victoire ne s'appliquent pas.



EXEMPLE DE COMBAT EN ROUTE



DÉFENSEURS

Gimli (●) et Legolas (●) porteur de l'Arc des Galadhrim (●).



ATTAQUANTS

Le Commandant (●) et Le Destructeur (●) avec La Monture de Cavalier Noir (●).



Il y a trois symboles (●). Un de ces symboles ● est annulé par la défense de la route. Deux autres doivent être annulés. Éliminer Gimli laisserait encore un symbole ● à annuler, donc Legolas devrait également être éliminé. L'Arc des Galadhrim ne peut pas être éliminé sans éliminer Legolas (un objet ne peut pas annuler de symboles d'attaque séparément de son porteur). Le joueur des Peuples Libres décide d'éliminer Legolas et l'Arc des Galadhrim pour annuler les deux symboles ●. Gimli est défaussé. Tous les attaquants sont éliminés.

Les Peuples Libres gagnent le combat et ajoutent Egladil à leur zone de score.

Si Legolas et Gimli n'avaient pas été sur cette route, deux pions de corruption et Egladil (face cachée) auraient été ajoutés à la zone de score de l'Ombre.

COMBAT DE CHAMP DE BATAILLE

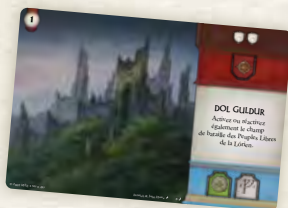
Sur un champ de bataille, un camp est le défenseur et l'autre l'attaquant. Sur un champ de bataille de l'Ombre, le camp de l'Ombre est toujours le défenseur et le camp des Peuples Libres toujours l'attaquant. Sur un champ de bataille des Peuples Libres, le camp des Peuples Libres est toujours le défenseur et le camp de l'Ombre est toujours l'attaquant.



ATTAQUE



DÉFENSE



Les factions attaquant et défendant un champ de bataille sont déterminées par la carte de champ de bataille, quelle que soit la façon dont elle est activée. Par exemple, à Dol Guldur, le Mordor est toujours la faction qui défend, les Elfes et les Magiciens sont toujours les factions qui attaquent.

Suivez les phases ci-dessous pour résoudre un combat.

1. Comptez le nombre de symboles ✂ sur les cartes en attaque.
2. Annulez un nombre de symboles ✂ égal au nombre de symboles 🛡 sur le champ de bataille lui-même, y compris tout pion de défense ajouté au champ de bataille (les symboles 🛡 ou pions de défense sur des personnages ou des armées sont pris en compte à la phase suivante).
3. S'il y a des symboles ✂ restants, le ou les joueurs en défense doivent en annuler autant que possible, en éliminant leurs cartes du champ de bataille jusqu'à ce que le nombre de symboles 🛡 éliminés soit égal ou supérieur au nombre de symboles ✂ restants ou qu'ils soient à court de cartes.
4. Toutes les cartes en défense restantes sur le champ de bataille sont défaussées.

Une carte en défense doit être éliminée même si elle n'annule qu'un seul symbole ✂ et quel que soit le nombre de symboles 🛡 qu'elle possède.

À la fin d'un combat de champ de bataille, toutes les cartes en attaque sont éliminées.

Remarque : si les défenseurs ne peuvent pas décider quels personnages ou armées éliminer, les attaquants peuvent décider pour eux.

COMBAT SUR UN CHAMP DE BATAILLE RÉACTIF

Si un champ de bataille d'un paquet de champs de bataille d'un camp est réactivé à partir de la zone de score de l'autre camp, les symboles 🛡 du champ de bataille sont ignorés. Elles n'annulent pas de symboles ✂ de l'attaquant.

Par exemple, Dol Guldur est réactivé à partir de la zone de score des Peuples Libres. Les joueurs de l'Ombre ne bénéficient pas de ses symboles 🛡 pendant la résolution du combat. Cependant, ils sont toujours considérés comme les défenseurs et le texte d'activation de Dol Guldur est toujours appliqué.

RÉSULTATS D'UN COMBAT DE CHAMP DE BATAILLE

Si le défenseur peut annuler tous les symboles ✂, il gagne. Sinon, l'attaquant gagne.

Le camp victorieux prend le contrôle du champ de bataille et le place dans sa zone de score (voir *Score et Victoire*, p. 18).

PERSONNAGES EN COMBAT DE CHAMP DE BATAILLE

Certains personnages sont des guerriers redoutables, équivalents à une armée ennemie. Mais la majorité des personnages ne gagnent des symboles de combat (ou en obtiennent des supplémentaires) qu'en menant une armée. Ces **symboles de commandement** sont représentés par des symboles plus petits à l'intérieur d'un cercle.



COMMANDEMENT (ATTAQUE)

COMMANDEMENT (DÉFENSE)

Pour qu'un symbole de commandement soit pris en compte en combat, le personnage doit avoir une armée de la même faction sur le même champ de bataille. On dit que l'armée **soutient** le personnage. Une armée ne peut soutenir qu'un seul personnage.

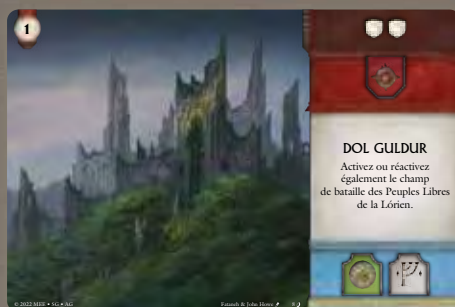
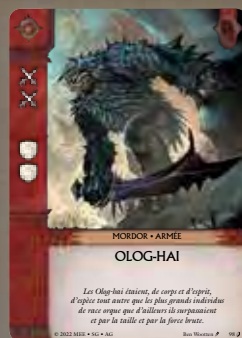
En défense, en subissant des pertes pour annuler des symboles d'attaque, une armée et le personnage qu'elle soutient peuvent être perdus séparément ; les symboles de commandement seront toujours comptés, dans le combat en cours, si l'un est éliminé et pas l'autre.

Si un personnage en combat porte des objets, n'oubliez pas que ces objets ne peuvent pas annuler des symboles d'attaque séparément du personnage.

EXEMPLE DE COMBAT DE CHAMP DE BATAILLE

DÉFENSEURS

Une armée d'Orques du Mordor (♠),
Gorbag & Shagrat (+♠),
soutenus par une armée
d'Olog-hai (♠♠).



ATTAQUANTS

Galadriel (✕ + ✕) porteur de
Nenya, l'Anneau de Diamant
(✕), soutenue par une armée
de Hauts Elfes (✕ ✕).

Il y a cinq symboles d'attaque (✕), y compris le symbole de commandement de Galadriel. Deux symboles (✕ ✕) sont annulés par les symboles de défense (♠♠) du champ de bataille. Les trois symboles (✕ ✕ ✕) restants doivent être annulés en éliminant des cartes en défense.

Le joueur du Mordor élimine les Orques du Mordor et les Olog-hai.

Tous les symboles d'attaque ont été annulés, l'Ombre l'emporte donc.

Tous les attaquants sont éliminés, la carte Gorbag & Shagrat est défaussée et l'Ombre ajoute Dol Guldur à sa zone de score.

Sauver les Olog-hai n'était pas possible ; si l'Ombre avait éliminé Gorbag & Shagrat à la place, un symbole ✕ n'aurait pas été annulé et les Olog-hai auraient finalement été éliminés, également.

SCORE ET VICTOIRE

Pour calculer le score de votre camp dans le scénario de la Trilogie, vous devez regarder les champs de bataille, routes et pions dans votre zone de score.

CALCUL DU SCORE

CHAMPS DE BATAILLE

Chaque champ de bataille dans la zone de score de votre camp rapporte le nombre de points de victoire indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte.



ROUTES

- Chaque route dans la zone de score du camp des Peuples Libres rapporte le nombre de points de victoire indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte.
- Le camp de l'Ombre gagne des points de victoire pour les routes, selon le nombre de pions de corruption obtenus lors du résultat de combat en route ; la route elle-même ne rapporte pas de points de victoire pour l'Ombre. Il place la route face cachée dans sa zone de score.

PIONS DE CORRUPTION



Les pions de corruption permettent de suivre la corruption ajoutée pendant la partie. Quand vous ajoutez une corruption, placez un pion de corruption dans la zone de score de l'Ombre.

Les pions de corruption sont habituellement ajoutés suite aux combats en route, mais peuvent également être ajoutés ou retirés selon les effets de cartes.

Si une carte vous demande de retirer une corruption, mais qu'il n'y en a aucune à retirer, les directives sont ignorées.

Chaque pion de corruption vaut un point de victoire pour le camp de l'Ombre.

PIONS ANNEAU

Dans le scénario de la Trilogie, chaque pion Anneau inutilisé d'un joueur rapporte un point de victoire à son camp. Les pions Anneau ne sont pris en compte que pendant le calcul de score final, après la résolution du combat sur la dernière route.

VÉRIFICATION DE VICTOIRE

Pendant la phase de Vérification de Victoire, chaque camp calcule son score.

- Si la différence entre les deux camps est de 10 ou plus, alors le camp avec le score le plus élevé l'emporte et la partie prend fin.
- Après la résolution du combat sur la dernière route d'un scénario, le camp avec le score le plus élevé gagne. En cas d'égalité, l'Ombre gagne.



EXEMPLE DE CALCUL DE SCORE

PEUPLES LIBRES

Champs de bataille : Gouffre de Helm, Minas Tirith, La Lórien, Orthanc : 9 points de victoire



OMBRE

Champs de bataille : Minas Morgul, Dol Guldur : 3 points de victoire



Routes : Cul-de-Sac, Le Conseil d'Elrond, La Lothlórien, Henneth Annun : 4 points de victoire



Routes : Mont Venteux, Khazad-dûm, Amon Hen, Cirith Ungol, La Crevasse du Destin : 7 pions de corruption



TOTAL : 13 POINTS DE VICTOIRE

TOTAL : 10 POINTS DE VICTOIRE

Dans cet exemple, les Peuples Libres gagnent avec un score final de 13 contre 10 après la résolution de la route 9.

SCÉNARIOS

Plusieurs scénarios sont proposés afin de vous faire vivre des expériences variées grâce à *La Guerre de l'Anneau – Le jeu de cartes* :

- Le scénario de la **Trilogie** a été créé pour être joué par deux équipes de deux joueurs chacune (ou à moins de quatre joueurs en jouant de la même façon) et offre l'expérience ludique la plus complète.
- Le **Duel pour deux joueurs** offre une mise en place et une partie plus brèves que le scénario de la Trilogie joué par deux joueurs. Le **Duel pour trois joueurs** est une variante de ce scénario, jouable à trois joueurs.
- Le scénario **La Communauté de l'Anneau** propose une partie courte pour deux joueurs, parfait pour apprendre le jeu à de nouveaux joueurs ou si vous avez un temps limité.

Les scénarios de la Trilogie, du Duel à deux joueurs et du Duel à trois joueurs utilisent toutes les routes et tous les champs de bataille inclus dans le jeu. Le scénario La Communauté de l'Anneau utilise seulement les cartes de lieu listées.

Nous vous recommandons d'utiliser la piste d'ordre du tour quand vous jouez les scénarios du Duel à trois joueurs et de la Trilogie à moins de quatre joueurs. Utilisez le côté de la piste correspondant au scénario joué.

Remarquez que les paquets sont nommés d'après des personnages importants de l'histoire, mais qu'il n'y a pas d'autres significations pour ces noms.

Vérifiez notre site internet www.nutspublishing.com pour des scénarios supplémentaires.

SCÉNARIO DE LA TRILOGIE

Ce scénario pour deux à quatre joueurs suit le récit complet de la trilogie, de Cul-de-Sac à la Montagne du Destin.

PREMIER JOUEUR ET ORDRE DU TOUR

Le joueur Frodon commence la partie avec le pion premier joueur. Frodon est suivi par le Roi-Sorcier, Aragorn puis Saroumane.

1. **FRODON – PEUPLES LIBRES**
Nains, Hobbits, Rohan et Magiciens
2. **LE ROI-SORCIER – OMBRE**
Mordor
3. **ARAGORN – PEUPLES LIBRES**
Dúnedains et Elfes
4. **SAROUMANE – OMBRE**
Isengard, Monstres et Sudérons

MISE EN PLACE

Chaque joueur pioche sept cartes, puis doit en défausser deux, gardant une main de cinq cartes.

PHASE DE PIOCHE

Pendant la phase de Pioche, chaque joueur des Peuples Libres pioche trois cartes et chaque joueur de l'Ombre pioche quatre cartes.

PIONS ANNEAU

Chaque joueur commence avec un pion Anneau, qui peut être utilisé une fois par partie.

JOUER LE SCÉNARIO AVEC 2 OU 3 JOUEURS

Si vous faites une partie à trois joueurs, l'un d'eux contrôlera les deux paquets de l'Ombre et les deux autres joueront chacun un paquet des Peuples Libres. Si vous n'êtes que deux, chacun de vous contrôlera les deux paquets de votre camp.

Quand vous jouez avec plusieurs paquets, jouez-les complètement séparément, comme si vous étiez deux joueurs distincts. Assurez-vous de bien garder séparées vos mains, pioches, piles de défausse et de cartes éliminées, zones de réserve, etc.

Les règles se référant à « vous » ou à un « joueur » indiquent bien le « paquet » et non vous en tant que personne. Les règles sont écrites dans l'idée que chaque joueur contrôle un paquet.

PION ANNEAU DE LA TRILOGIE



Une fois par partie, pour une action, vous pouvez utiliser et éliminer votre pion Anneau pour piocher deux cartes. À la fin de la partie, chaque pion inutilisé par les joueurs ajoute un point de victoire au calcul de score final de leur camp.

DUEL POUR DEUX JOUEURS

Ce scénario a été créé spécifiquement pour deux joueurs. Il se met en place et se joue plus rapidement comparé au scénario de la Trilogie avec deux joueurs. Soyez très attentifs aux règles spéciales de ce scénario car elles divergent de celles du scénario de la Trilogie.

PREMIER JOUEUR ET ORDRE DU TOUR

Le joueur Gandalf commence avec le pion premier joueur.

1. **GANDALF – PEUPLES LIBRES**
Toutes les cartes des Peuples Libres
2. **LE ROI-SORCIER – OMBRE**
Toutes les cartes de l'Ombre

MISE EN PLACE

- Le joueur Gandalf pioche quatre cartes.
- Le joueur Roi-Sorcier pioche six cartes.
- Aucun joueur ne défausse de cartes.

PHASE DE PIOCHE

Pendant la phase de Pioche, le joueur Gandalf pioche quatre cartes et le joueur Roi-Sorcier six cartes.

PIONS ANNEAU

Chaque joueur commence avec un pion Anneau qui peut être utilisé une fois par manche.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Score sur une route** : après un combat en route, le joueur Gandalf ne place la route dans sa zone de score que si le nombre total de symboles ● dépasse le nombre total de symboles ☠. S'il y a le même nombre de symboles ● et ☠, aucun camp ne reçoit les points de victoire pour cette route.

PION ANNEAU EN DUEL



Une fois par manche, pour une action, vous pouvez utiliser votre pion Anneau pour piocher les trois premières cartes de votre pioche. Vous devez ensuite, de votre main, éliminer une carte et en défausser une autre. Retournez le pion Anneau pour vous souvenir que vous l'avez utilisé pendant cette manche.

- « **Chaque joueur** » : quand un effet ou un texte d'activation demande à « *chaque joueur des Peuples Libres* » ou « *chaque joueur de l'Ombre* » de faire quelque chose (comme piocher, défausser ou abandonner), suivez les instructions deux fois. Si une carte demande à chaque joueur de faire une ou plusieurs de ces actions, faites-les toutes une première fois puis faites-les toutes de nouveau. Remarquez que ce doublement n'est pas à faire à chaque fois que l'on vous demande de piocher, défausser ou abandonner, mais seulement quand il est demandé que chaque joueur dans un camp le fasse.

Exemple : si Egladil est activé, le joueur Gandalf pioche deux cartes, en défausse une, puis en pioche deux autres et en défausse une de nouveau.

DUEL POUR TROIS JOUEURS

Dans cette variante du Duel à deux joueurs, un joueur des Peuples Libres, Gandalf, joue contre deux joueurs de l'Ombre, le Roi-Sorcier et Saroumane. Le joueur Gandalf utilise les mêmes règles que pour le Duel à deux joueurs, alors que les joueurs de l'Ombre utilisent des règles similaires à celles du scénario de la Trilogie, en jouant avec deux paquets séparés.

PREMIER JOUEUR ET ORDRE DU TOUR

Le joueur Gandalf commence la partie avec le pion premier joueur. Gandalf est suivi par le Roi-Sorcier, puis Gandalf joue de nouveau et ensuite Saroumane.

1. **GANDALF – PEUPLES LIBRES**
Toutes les cartes des Peuples Libres
2. **LE ROI-SORCIER – OMBRE**
Mordor
1. **GANDALF – PEUPLES LIBRES**
2. **SAROUMANE – OMBRE**
Isengard, Monstres et Suderons

MISE EN PLACE

- Chaque joueur de l'Ombre pioche sept cartes et en défausse deux, gardant une main de cinq cartes chacun.
- Le joueur Gandalf pioche six cartes. Il n'en défausse aucune.

PHASE DE PIOCHE

Pendant la phase de Pioche, le joueur Gandalf pioche six cartes et chaque joueur de l'Ombre quatre cartes.

PIONS ANNEAU

Chaque joueur commence avec un pion Anneau, qui peut être utilisé une fois par partie par les joueurs de l'Ombre en utilisant les règles du scénario de la Trilogie et une fois par manche par le joueur Gandalf qui peut l'utiliser en suivant les mêmes règles que dans le Duel à deux joueurs.

RÈGLES SPÉCIALES

Les règles spéciales du Duel à deux joueurs *Score sur une route* et *Chaque joueur* s'appliquent.

LA COMMUNAUTÉ DE L'ANNEAU

Ce scénario court pour deux joueurs suit le voyage dans le premier livre de la trilogie, de la Comté aux rivages de l'Anduin.

PREMIER JOUEUR ET ORDRE DU TOUR

Le joueur Balrog de la Moria commence la partie avec le pion premier joueur.

1. LE BALROG DE LA MORIA - OMBRE

Monstres (8) : Balrog de la Moria, Caradhras le Cruel, Êtres des Galgals, Gobelins des Monts Brumeux (x2), Troll des cavernes, Troll des collines, Nuée de crébains.

Mordor (18) : Grishnákh, Lame de Morgul, Les Spectres de l'Anneau sont sortis, Manteau de Nazgûl, Monture de cavalier noir, Orques de Mordor (x3), Souffle noir, toutes les cartes Nâzgûl (9).

Isengard (4) : Bâton de Saroumane, Ougloul, Palantir d'Orthanc, Saroumane.

2. GANDALF – PEUPLES LIBRES

Dúnedains (3) : Lame de l'Ouistrenesse, Boromir, Grand-Pas.

Nains (2) : Hache Naine, Gimli.

Elfes (13) : Toutes les cartes de ce set : Arc des Galadhrim, Arwen, Cape elfique, Elrond, Fiole de Galadriel, Galadriel, Hauts Elfes (x2), Legolas, Lembas, Miroir de Galadriel, Nenya, l'Anneau de diamant, Vilya, l'Anneau de l'air.

Hobbits (8) : Bilbon Sacquet, Cotte de mithril, Dard, Frodon Sacquet, Gros Bolger, Merry Brandebouc, Pippin Touque, Sam Gamegie.

Magiciens (4) : Bâton de Gandalf, Gandalf le Gris, Glamdring, Narya, l'Anneau de feu.

MISE EN PLACE

Chaque joueur pioche sept cartes et en défausse deux, gardant une main de cinq cartes chacun.

Seules les cartes de lieu suivantes sont utilisées :

CHAMPS DE BATAILLE

Manche 1 : Minas Morgul

Manche 2 : Fondcombe

Manche 3 : La Moria

Manche 4 : La Lórien et Dol Guldur

Manche 5 (si nécessaire) : Orthanc

Manche 6 (si nécessaire) : Morannon

ROUTES

Route 1 : Le bac de Château-Bouc, Le campement de Gildor.

Route 2 : L'auberge du Poney Fringant, La vieille forêt.

Route 3 : Les gués de Bruinen, Imladris.

Route 4 : Caradhras, Khazad-dûm, Les portes de Durin.

Route 5 : Egladil, La Vallée des Rigoles Sombres, La Lothlórien.

Route 6 : Amon Hen.

PHASE DE PIOCHE

Pendant la phase de Pioche, le joueur Gandalf pioche trois cartes et le joueur Balrog de la Moria quatre cartes.

PIONS ANNEAU

Les pions Anneau ne sont pas utilisés dans ce scénario.

RÈGLES SPÉCIALES

- Ce scénario commence sur la route 1 et se termine sur la route 6. Il peut durer entre quatre et six manches. Seules les routes listées sont utilisées.
- Les champs de bataille ne sont pas choisis au hasard mais sont activés dans l'ordre indiqué.



GLOSSAIRE

ABANDONNER : choisir une carte à éliminer, de votre main, de votre réserve ou du sommet de votre pioche.

ACTIVER : prenez une carte de lieu de champ de bataille ou de route inutilisée jusque-là dans le paquet approprié et placez-la face visible sur la table. Si vous activez une route et qu'il y a déjà une route **active** en jeu, un combat doit être résolu sur la route **active** avant d'appliquer le texte d'activation de la nouvelle route.

DÉFAUSSER : placez une carte dans votre pile de défausse. Quand votre pioche tombe à court de cartes, mélangez les cartes de votre pile de défausse afin de reconstituer votre pioche.

DÉPLACER : déplacer une carte de faction de votre réserve vers une route ou un champ de bataille.

ÉLIMINER : placer une carte dans la pile des cartes éliminées. Les cartes éliminées sont définitivement retirées du jeu.

EN JEU : une carte de faction est en jeu quand elle est face visible sur la table, que ce soit en réserve, sur un champ de bataille ou une route.

FACTION : Dúnedains, Nains, Elfes, Hobbits, Rohan, Magiciens, Isengard, Monstres, Mordor, Sudérons. Chacune est représentée par un symbole et un fond de carte coloré spécifiques.

JOUER : prendre une carte en main et la mettre en jeu ou, dans le cas d'une carte événement, appliquer son effet et la mettre dans la pile des cartes éliminées. Habituellement, vous devez **défausser** une carte de votre main pour jouer une carte.

LIMITE DE MAIN : le nombre maximum de cartes que vous pouvez avoir en main à la fin d'une phase d'Actions. C'est également le nombre maximum de cartes que vous pouvez avoir en main pour être autorisé à utiliser l'action passer, même si vous avez autant ou plus de cartes que votre adversaire.

PIOCHER : prendre une carte au sommet de votre pioche.

LIEU : un champ de bataille ou une route.

PASSER : passer son tour, soit parce que vous avez moins de cartes que chaque adversaire, soit parce que vous êtes à votre **limite de main** ou moins.

PORTEUR : un personnage en jeu avec un objet sur lui.

PRENDRE, DE LA PIOCHE OU D'UNE PILE : prendre une carte spécifique dans la pioche (la mélanger ensuite) ou dans une pile.

RÉACTIVER : comme pour **activer** un champ de bataille, sauf qu'il est pris dans une zone de score. Voir *Combat sur un champ de bataille réactivé*, page 16.

RECYCLER : mélanger les cartes de votre pile de défausse (parfois avec des cartes restant dans votre pioche) pour former une nouvelle pioche.

RENOUVELER SA MAIN : éliminer deux cartes en main pour en **piocher** une.

RETIRER : éliminer une carte d'où qu'elle se trouve, en la **prenant** de votre pioche ou votre pile de défausse si elle n'est pas en jeu.

RÉSERVE : les cartes **jouées** dans votre réserve sont placées face visible sur la table, mais ni sur un **champ de bataille**, ni sur une **route**. Les cartes jouées dans votre réserve ne peuvent pas être **déplacées** plus tard pendant la même manche.

ROUTE/CHAMP DE BATAILLE ACTIVÉ : une route ou un champ de bataille qui a été **activé** plus tôt pendant cette manche pour lequel le combat n'a pas encore été résolu.

SOUTIEN : pour que les **symboles de commandement** d'un personnage soient pris en compte, celui-ci doit être sur le même champ de bataille qu'une armée en soutien de la même **faction**. Une armée ne peut soutenir qu'un personnage.

SYMBOLES D'ATTAQUE : ✕ pour les champs de bataille, ☠ pour les routes.

SYMBOLES DE COMMANDEMENT : ⊗ pour l'attaque, ⊙ pour la défense. Les symboles de commandement sont pris en compte seulement si le personnage est **soutenu**.

SYMBOLES DE DÉFENSE : ● pour l'attaque, ● pour la défense.

TYPE : armée, personnage, événement, objet.

ZONE DE SCORE : l'ensemble des cartes de champs de bataille et de routes collectées par un camp après les combats gagnés et les pions de corruption que l'Ombre a pu accumuler.

Un jeu de **IAN BRODY**

LA GUERRE DE L'ANNEAU

d'après "Le Seigneur des Anneaux"™ de J.R.R. Tolkien

LE JEU DE CARTES

Développement **KARIN WESTON-BRODY** et **ROBERTO DI MEGLIO**

Direction artistique **FABIO MAIORANA**

Création graphique **FABIO MAIORANA** et **FRANCESCO MATTIOLI**

Illustrations **JOHN HOWE, JON HODGSON, FATANEH HOWE, MATTEO MACCHI, FRANCESCO MATTIOLI, ANDREA PIPARO, DMITRY PROSVIRNIN, BEN WOOTTEN, KUO YANG, QUADRA STUDIO DI ANTONIO DE LUCA (MAURO ALOCCI, DOMENICO CAVA, FEDERICA COSTANTINI)**

Relectures VO **JOHN VELONIS, KEVIN CHAPMAN**

Production **ROBERTO DI MEGLIO** et **FABRIZIO ROLLA**

Traduction version française : **ARNAUD MOYON**

Mise en page : **JULIA BRÉTÉCHÉ**

Relectures VF : **PATRICK DELATTRE, ANTOINE KANY & JEAN BAPTISTE LÉCAILLON**

Testeurs : Andrew Poulter, Andy Daglish, Antti Yli-Tainio, Artem Stepanov, AshraamCPC, Benjamin J. Croft, Bill Murdock, Branwell, Christian Nord, Dave SWA, David Wiley, Elliot Kravitz, Fabio Maiorana, Fabrizio Rolla, Gabriel Alonso, Heikki Laakkonen, Hervé "Graftodt" Sicre, Ilkka Sirjonen, James Hamilton, Kalle Paju, Kevin Chapman, Leonardo Rina, Marcello Taglioli, Markku Utriainen, Melanie Chapman, Michael Hall, Nicola Lippi, Nyi Nyi Htun, Peter Bakija, Q, Rafael Brinner, Ralf Schemmann, Ramon Snir, Roy Wiseman, Sam LaSala, Sami Kivelä, Sean Grap, Simon Macdonald, Simone Malfatti, Skylor Edwards, Steve Fratt, Tuomas Hanhivaara, Veli Hemming, Viljami Halla, Yuriy Tapilin, zurn & les anonymes. Nous voulons également remercier les testeurs de Schenectady Wargamers Association, Westchester Gamers Group, Spielbany, Meisia (Paris), 3rd Universe (Croton-on-Hudson) & beaucoup d'autres.

Merci aux créateurs du jeu de plateau original *La Guerre de l'Anneau*, Roberto Di Meglio, Marco Maggi, Francesco Nepitello pour l'inspiration et les suggestions pendant le développement de ce jeu.

Un jeu créé par **ARES GAMES SRL**



Version française par **NUTS! PUBLISHING**



La Guerre de l'Anneau, la Terre du Milieu, le Seigneur des Anneaux, et les personnages, objets, événements et lieux cités sont la propriété de Middle-earth Enterprises, LLC et sont utilisés sous licence par Sophisticated Games Ltd et leurs sociétés sous licence.
La Guerre de l'Anneau © 2022 Ares Games Srl. © 2022 Sophisticated Games Ltd. © 2022 Nuts! Publishing.

Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans, de petits éléments pouvant être ingérés. Risque de suffocation. Fabriqué en Chine.

