

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 ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 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 COMMENCE ICI - RÈGLES DE DÉCOUVERTE

I. INTRODUCTION

La Guerre de l'Anneau est une simulation stratégique du Seigneur des Anneaux de J.R.R. Tolkien. Les joueurs sont à la tête de deux camps qui s'opposent dans une lutte épique : les forces combinées des Peuples Libres contre la puissance de l'Ombre. Avec ces règles de découverte, vous apprendrez à gérer les armées à votre disposition tandis que la Compagnie essaye d'atteindre le Mordor. Les règles standard proposent des règles plus détaillées utilisant des cartes d'événements et de bataille ainsi que des règles plus poussées concernant la quête de l'Anneau, véritable jeu dans le jeu. Si vous êtes un joueur expérimenté, vous pouvez jouer directement avec les règles standard. Si ce n'est pas le cas, nous vous conseillons de faire d'abord une ou deux parties avec ces règles de découverte avant de vous lancer dans le grand bain.

CONTENU DU JEU

Voir page 3 des règles standard pour la liste complète. Certains éléments du jeu ne sont pas nécessaires pour les règles de découverte, vous avez seulement besoin de :

- Ces règles
- 9 dés rouges de l'Ombre
- 5 dés bleus des Peuples Libres
- 5 dés blancs
- Les figurines représentant les armées et les officiers
- La figurine de la Compagnie
- Les marqueurs de contrôle d'établissement
- Les marqueurs de situation politique
- Les pions de substitution de l'Ombre
- Les pions de substitution des Peuples Libres
- Les cartes événements

2. APERÇU DU JEU

LES TERRITOIRES

La carte des Terres du Milieu est divisée en **territoires**. Ces territoires permettent de réguler les déplacements, les combats et le placement des armées et des personnages. Tous les territoires se valent pour ce qui est des déplacements, à l'exception des territoires maritimes dans lesquels il n'est pas possible d'entrer et qu'on ne peut traverser. Si deux territoires possèdent une frontière commune entièrement montagneuse, ils ne sont pas considérés comme adjacents (et donc le passage direct de l'un à l'autre est impossible).

LES NATIONS

Certains territoires délimités par des bordures de couleur font partie de **nations**.

- **Les Peuples Libres** : le Gondor (bleu), le Rohan (vert foncé), le Nord (bleu clair), les Nains (brun), les Elfes (vert clair).
- **L'Ombre** : le Mordor (rouge), l'Isengard (jaune), les Haradrins et les Orientaux (orange).

ETABLISSEMENTS ET PROTECTIONS

Un territoire peut être vide ou contenir une **protection** ou encore l'un des trois types d'**établissements** : village, cité, forteresse. Les **cités** et les **forteresses** confèrent des bonus aux troupes qui les défendent et leur capture est nécessaire pour obtenir la victoire militaire. Les renforts sont mis en jeu dans tous les types d'établissements (villages compris).

Enfin, une **protection** représente un moyen de défense naturel ou artificiel tel que un gué, un fort, etc. Les protections ne sont pas des établissements mais donnent néanmoins un bonus en défense.

LES ARMÉES

Les troupes de chaque nation sont composées d'unités, régulières ou d'élite. Voir page 6 des règles standard pour la liste complète. Toutes les unités présentes dans un même territoire et contrôlées par le même joueur forment une armée. Le maximum d'unités pouvant composer une armée est de dix.

LES OFFICIERS DES PEUPLES LIBRES

Les commandants des armées des Peuples Libres sont représentés par des figurines d'officiers. Un officier doit toujours faire partie d'une armée amie : si à un moment donné il se retrouve seul sur un territoire, il est immédiatement retiré du jeu. Un officier peut commander des unités de différentes nations si elles sont amies. Il augmente les capacités de combat de l'armée qu'il accompagne.

LES NAZGÛLS

Les Nazgûls sont les officiers des armées de l'Ombre. Ils suivent les mêmes règles que les officiers, avec les exceptions expliquées au chapitre 7.

3. MISE EN PLACE DU JEU

Avant de commencer à jouer, il faut décider qui joue les Peuples Libres et l'Ombre. Puis :

- Placez le plateau de jeu sur une table suffisamment grande.
- Placez la figurine de la Compagnie sur son point de départ, Rivendell.
- Triez les cartes événements suivant leur dos et placez-les sur les cases correspondantes du plateau de jeu.
- Donnez sept dés d'actions au joueur de l'Ombre et 4 à celui des Peuples Libres.
- Placez le marqueur politique de chaque nation sur la place définie par le symbole correspondant du tableau de situation politique.
- Triez les figurines par types et couleurs et placez-les sur le plateau de jeu en suivant les instructions de la page 8 des règles standard. Mettez de côté les figurines en surplus qui constituent les renforts de même que les pions de substitution qui serviront plus tard.

Etablissements sur le plateau de jeu



Protection



Village des Peuples Libres



Village de l'Ombre



Cité des Peuples Libres



Cité de l'Ombre



Forteresse des Peuples Libres



Forteresse de l'Ombre

4. LE TOUR DE JEU

Le déroulement du jeu est mesuré en tours. Chaque tour est divisé en 4 phases.

1) LA TRAQUE DE L'ANNEAU

Le joueur de l'Ombre choisit combien de dés d'actions il souhaite consacrer à la recherche de l'Anneau. Il place ces dés dans la case ressource de traque du plateau de jeu.

2) LES DÉS D' ACTIONS

Les joueurs jettent leurs dés d'actions. Le joueur de l'Ombre doit rajouter les dés marqués d'un « œil » à sa ressource de traque.

3) RÉSOLUTION DES ACTIONS

Les résultats des dés d'actions déterminent les actions qui peuvent être entreprises. Les joueurs effectuent une action, utilisant un dé à chaque fois, à tour de rôle.

4) VICTOIRE ?

Les deux joueurs vérifient s'ils remplissent les conditions de victoire. Si ce n'est pas le cas, ils entament un nouveau tour.

5. LES DÉS D' ACTIONS

LA RESSOURCE DE DÉS D' ACTIONS

Le total des dés d'actions lancés par un joueur durant son tour est appelé sa ressource de dés d'actions. Le joueur de l'Ombre commence le jeu avec 7 dés et passe à 9 dés le tour suivant l'entrée de la Compagnie dans le Mordor. Le joueur des Peuples Libres commence avec 4 dés et passe à 5 dés au même tour que le joueur de l'Ombre passe à 9 dés.

JET DES DÉS D' ACTIONS ET RESSOURCE DE LA TRAQUE DE L' ANNEAU

À la phase 1, le joueur de l'Ombre alloue à la ressource de la traque de l'Anneau le nombre de dés d'actions qu'il souhaite jusqu'à un maximum de 5 dés. Puis il lance les dés restants. Ceux dont le résultat est un « œil » sont aussi ajoutés à la ressource de traque.

Le joueur des Peuples Libres lance simplement tous ses dés d'actions.

UTILISATION DES DÉS D' ACTIONS

En commençant par les Peuples Libres, les joueurs jouent chacun leur tour. Ils sélectionnent un de leurs dés d'actions et effectuent l'action correspondante. Les symboles sur les dés d'actions correspondent à des actions différentes qui sont expliquées plus loin dans ces règles et résumées sur la **Table des dés d'actions**.

Un joueur peut passer son tour (sans utiliser de dé) si son adversaire possède plus de dés d'actions inutilisés que lui. Après chaque action effectuée, le dé correspondant est mis de côté jusqu'au prochain tour. La seule exception à cette règle intervient lorsque le joueur des Peuples Libres choisit comme action de déplacer la Compagnie ; dans ce cas le dé utilisé est ajouté à la ressource de traque (mais revient dans la ressource des Peuples Libres à la fin du tour).

6. LES CARTES ÉVÉNEMENTS

L'utilisation des cartes événements est simplifiée dans le jeu de découverte. Les joueurs ne tiennent pas compte du texte, mais seulement du symbole (personnage, armée, renforts).

Durant la phase de résolution des actions, un joueur peut utiliser le résultat « événement » d'un dé pour piocher une carte, soit en jouant une. Une carte jouée permet d'effectuer la même action qu'un dé avec le même symbole.

Type de carte

« Personnages »



« Armée »



« Renforts »



7. ARMÉES ET BATAILLES

COMPOSITION DES ARMÉES

Toutes les unités contrôlées par un même joueur et se trouvant dans le même territoire constituent une armée. Des unités de nations différentes amies peuvent cohabiter au sein d'une armée.

EMPILEMENT DES ARMÉES

Un territoire peut contenir au maximum 10 unités (hors officiers et personnages). Si à un moment quelconque un territoire en contient plus, les unités en trop sont immédiatement retirées du jeu et placées avec les troupes encore disponibles du joueur en question (elles peuvent donc revenir en jeu par la suite). Il n'y a pas de limite au nombre d'officiers d'une armée.

LES PIONS DE SUBSTITUTION

Si les figurines posent un problème d'encombrement sur un territoire, il est possible de les remplacer par les pions de substitution correspondants. Placez un pion du même type que la figurine par figurine remplacée. Faites attention à ranger les figurines ainsi enlevées parmi les pertes et non parmi les renforts disponibles.



Pion de substitution
des Peuples Libres



Pion de substitution
de l'Ombre

Les pions de substitution

Exemple : le joueur des Peuples Libres déplace 10 réguliers du Gondor dans la forêt de Druadan. Le territoire étant trop exigü pour toutes ces figurines, il en remplace 9 par les pions de substitution correspondants qu'il place sous la 10^e figurine. Les figurines enlevées sont rangées parmi les pertes.

Un pion de substitution peut être remplacé à tout moment par la figurine correspondante (prise parmi les pertes).

Exemple : l'armée de la forêt de Druadan est attaquée et 7 unités sont éliminées. Le joueur des Peuples Libres enlève 7 pions au titre des pertes puis, comme maintenant il dispose d'assez de place, remplace les deux pions de substitution restants par les figurines correspondantes prises parmi ses pertes.

MISE EN JEU DE NOUVELLES UNITÉS

Les renforts (unités et officiers) entrent en jeu durant la phase de résolution des actions grâce à un résultat « renforts » des dés d'actions. Afin de mettre en jeu des renforts, il faut qu'une nation soit en guerre (voir le chapitre 8 : la situation politique des Terres du Milieu). Les nouvelles unités et les officiers sont pris des renforts disponibles et ne peuvent être placés que dans des villages, cités ou forteresses de la nation à laquelle ils appartiennent. Les Nazgûls apparaissent forcément dans une forteresse du Mordor (la nation).

Un joueur peut, grâce au résultat « renforts » d'un dé d'actions, mettre en jeu les unités suivantes :

- 2 unités régulières, ou
- 2 officiers / Nazgûls, ou
- 1 unité régulière et 1 officier / Nazgûl, ou
- 1 unité d'élite

Restrictions

- En cas de mise en jeu de deux unités ou officiers / Nazgûls, ceux-ci doivent être placés dans deux établissements différents (même s'ils appartiennent à des nations différentes qui doivent toutes les deux être en guerre).
- Il n'est pas possible de placer des renforts dans un établissement contrôlé par l'adversaire (qui contient des troupes ennemies ou un marqueur de



- Les renforts sont limités aux figurines disponibles. Si toutes les unités d'un même type sont déjà en jeu, le recrutement en devient impossible. Les unités et officiers des Peuples Libres éliminés sont retirés définitivement du jeu.

DÉPLACER UNE ARMÉE

Les armées se déplacent lors de la phase de résolution des actions grâce aux résultats « armée » ou « personnage » des dés d'actions.

Un résultat « armée » permet de déplacer **2 armées différentes** vers un territoire adjacent libre.

Un résultat « personnage » permet de déplacer **1 armée** comprenant au moins un officier.

Séparer une armée

Il n'est pas obligatoire de déplacer toutes les unités d'une armée. Il est possible de créer deux armées en déplaçant certaines unités et en laissant d'autres derrière. Si un résultat « personnage » au dé est utilisé pour le déplacement et la séparation d'une armée, les unités qui quittent le territoire doivent être accompagnées d'au moins un officier.

Restrictions

- Les joueurs choisissent librement les unités qu'ils déplacent tant qu'aucune n'effectue deux déplacements avec la même action.
- Le territoire destination doit être libre d'unités ennemies ; s'il ne l'est pas, il doit être attaqué d'abord.
- Si une armée comprend des unités d'une nation qui n'est pas en guerre (voir chapitre 8), elle ne peut pas entrer dans un territoire appartenant à une autre nation, même amie.

Déplacement des Nazgûls

Quand le joueur de l'Ombre utilise le résultat « personnage » d'un dé d'actions, il peut déplacer tous ses Nazgûls vers n'importe quel territoire du plateau de jeu (sauf une forteresse contrôlée par les Peuples Libres) en une seule action. Contrairement aux officiers des Peuples Libres, les Nazgûls peuvent se déplacer seuls, sans armée. Ils ne sont pas affectés par la présence d'unités ennemies dans le même territoire qu'eux.

L'ATTAQUE

Une armée peut en attaquer une autre durant la phase de résolution des actions en utilisant un résultat « armée » ou « personnage » d'un dé d'actions. Seules les armées de nations en guerre peuvent initier une bataille (voir chapitre 8).

Un joueur qui utilise le résultat « armée » d'un dé d'actions peut avec une seule armée attaquer une armée ennemie située dans un territoire adjacent accessible. Un joueur qui utilise le résultat « personnage » d'un dé d'actions peut attaquer avec une seule armée comprenant au moins un officier.

Force des armées et commandement

La force de combat d'une armée est **égale au nombre d'unités qui la composent**. Cette force détermine le nombre de dés lancés lors du jet de bataille, sachant que 5 est le maximum.

La valeur de commandement d'une armée est **égale au nombre d'officiers** (ou Nazgûls) qu'elle comprend. Elle détermine le nombre de dés lancés lors du jet de commandement. Là aussi le maximum est de 5 dés.

RÉSOLUTION DES BATAILLES

Les batailles sont divisées en rounds. Durant chaque round les joueurs doivent :

- Effectuer le jet de bataille
- Effectuer le jet de commandement
- Retirer les pertes
- Choisir de retraiter ou non.

Le combat est simultané, aussi les différents segments du round sont-ils résolus par les deux joueurs en même temps.

Le jet de bataille

Les joueurs lancent un nombre de dés égal à la force de leur armée, jusqu'à un maximum de 5 dés. **Des pertes sont infligées sur un résultat de 5 ou 6.** Dans le cas d'une armée qui en attaque une autre réfugiée dans une forteresse, une cité ou derrière une protection, le joueur attaquant n'inflige des pertes, lors du premier round, que sur 6 (au lieu de 5, 6). Les rounds suivants se déroulent

Le jet de commandement

Le jet de commandement intervient après le jet de bataille. Chaque joueur lance autant de dés que sa valeur en commandement avec les deux limites suivantes : il ne peut que relancer des dés qui n'ont pas effectué de pertes lors du jet de bataille et il ne peut jamais lancer plus de 5 dés. Le résultat à obtenir pour effectuer des pertes est le même que lors du jet de bataille.

Exemple : un joueur attaque avec une armée de 5 unités et 3 officiers. Sa force de combat est de 5 et sa valeur de commandement de 3. Il lance cinq dés lors du jet de bataille et obtient 1, 3, 5, 5, 6 pour un résultat de trois pertes. Lors du jet de commandement, il pourrait lancer 3 dés mais comme seuls deux d'entre eux n'ont pas fait de pertes au jet précédent, il ne relance que ces deux là et obtient 4 et 5 pour une perte supplémentaire. Le total de pertes qu'il inflige à son adversaire est donc de 4.

Les pertes

Une fois que les deux joueurs ont effectué leurs jets de bataille et de commandement, ils retirent de leur armée engagée dans la bataille un nombre d'unités correspondant aux pertes qu'ils ont reçues. Pour chaque perte on peut :

- Retirer une unité régulière, ou
- Remplacer une unité d'élite par une régulière

Ou, pour deux pertes, on peut retirer du jeu une unité d'élite.

Exemple : un joueur subit 2 pertes. Il peut soit retirer de son armée deux unités régulières, soit transformer deux élites en régulières, soit retirer une unité d'élite.

En cas de remplacement d'une unité d'élite par une régulière, celle-ci peut être prise parmi les unités éliminées. Autrement elle est à prendre parmi les renforts disponibles.

Ombre et Peuples Libres

Toutes les pertes des Peuples Libres sont **retirées** du jeu : il est important de veiller à ne pas les mélanger avec les renforts disponibles. Les unités de l'Ombre peuvent, elles, toujours revenir en jeu : elles sont donc placées avec les renforts.

Élimination des officiers

Si toutes les unités composant une armée sont éliminées, les officiers qui l'accompagnent le sont également. Comme pour les unités normales, les officiers des Peuples Libres sont définitivement retirés du jeu, tandis que les Nazgûls rejoignent les renforts disponibles.

Retraiter

À la fin de chaque round de bataille, l'attaquant peut décider de cesser le combat puis, s'il souhaite le poursuivre, c'est au tour du défenseur de dire s'il veut retraiter. Si ce dernier refuse, les deux joueurs entament un nouveau round. Si l'attaquant cesse son offensive, son armée reste là où elle était au commencement de la bataille. Par contre, si le défenseur choisit de retraiter, son armée doit reculer dans un territoire adjacent libre d'unités ennemies ou d'un établissement ennemi (ou contrôlé par l'ennemi, voir « Capture d'un établissement » ci-dessous). Si aucun territoire ne répond à ces critères, la retraite est impossible.

Fin de la bataille

Une bataille se termine lorsque l'attaquant cesse son offensive, que le défenseur retraite ou que une ou les deux armées sont complètement détruites. Si l'armée qui défend retraite ou est complètement éliminée, l'attaquant peut immédiatement faire avancer toutes ou une partie de ses unités dans le territoire ainsi libéré.

CAPTURE D'UN ÉTABLISSEMENT

Quand une armée ennemie entre dans un village ou une cité, le territoire en question passe sous le contrôle du joueur ennemi qui place dessus un **marqueur de contrôle d'établissement**. Si le joueur qui contrôlait le territoire au départ parvient à le reconquérir, le marqueur de contrôle est retiré.



Les marqueurs de contrôle d'établissement

Marqueur des Peuples Libres



Marqueur de l'Ombre

8. LA POLITIQUE DES TERRES DU MILIEU

LE TABLEAU DE SITUATION POLITIQUE

La position initiale de chaque nation sur le tableau de situation politique (indiquée sur le plateau de jeu) représente son attitude vis à vis de Sauron au début de la partie. Plus une nation est éloignée de la case « en guerre », moins elle est encline à prendre part au conflit. Pour qu'une nation s'engage vraiment, son marqueur doit se trouver sur la case « en guerre ».

Les pions de situation politique



L'Isengard



Les Haradrim et les Orientaux



Le Mordor



Les Elfes



Les Nains



Le Rohan



Le Nord



Le Gondor

ÉVOLUTION DE LA SITUATION POLITIQUE

La situation politique d'une nation évolue d'une case vers le bas (la guerre) grâce à plusieurs facteurs :

- L'utilisation, lors de la phase de résolution des actions, du résultat « renforts » d'un dé d'actions.
- Chaque fois qu'une de ses armées est attaquée (une bataille compte comme une seule attaque, quelle que soit sa durée en rounds).
- Chaque fois qu'une de ses villages, cités ou forteresses est capturée par l'ennemi.

ENTRER EN GUERRE

Tant que le marqueur d'une nation n'est pas sur la dernière case « en guerre » du tableau de situation politique, celle-ci est en paix et ses capacités militaires sont limitées. Pratiquement, les unités et les officiers d'une nation en paix :

- Peuvent se déplacer au-delà de leurs frontières mais ne peuvent jamais pénétrer sur les territoires d'autres nations (amies comprises).
- Ne peuvent pas attaquer d'autres armées (mais elles peuvent se défendre).
- Ne peuvent jamais lever de renforts en utilisant le résultat « renforts » des dés d'actions.

Toutes les restrictions mentionnées ci-dessus restent valables quand des unités d'une nation en paix font partie de la même armée que d'autres d'une nation en guerre.

Cependant, les unités d'une nation en paix peuvent franchir les frontières d'une autre nation en cas de retraite après une bataille.

Exemple : Deux unités du Nord retraitent après une bataille à Dale. Même si le Nord est en paix, elles peuvent retraiter en Erebor, ce qui n'est pas possible dans le cadre d'un déplacement normal.

Quand le marqueur d'une nation atteint la case « en guerre », toutes les restrictions mentionnées ci-dessus ne s'appliquent plus.

9. LA COMPAGNIE DE L'ANNEAU

DÉPLACEMENT DE LA COMPAGNIE

Au commencement du jeu, la Compagnie est à Rivendell. Le joueur des Peuples Libres peut, durant la phase de résolution des actions, déplacer la Compagnie d'un territoire grâce au résultat « personnage » d'un dé d'actions. A chaque déplacement de la Compagnie, le joueur de l'Ombre lance un nombre de dés (normaux) égal à sa ressource de traque, avec un maximum de 5 dés. S'il obtient au moins un « 6 », il parvient à contrarier le voyage de la Compagnie : il peut immédiatement déplacer celle-ci d'un territoire dans la direction de son choix (généralement loin du Mordor).



La figurine de la Compagnie

DÉPLACEMENTS MULTIPLES

Si la Compagnie se déplace plus d'une fois durant un tour, le risque de se faire repérer s'accroît en proportion : chaque dé utilisé pour déplacer la Compagnie est ajouté, après le jet de traque, à la ressource de traque de l'Anneau (les dés du joueur des Peuples Libres lui sont rendus à la fin du tour). De plus, le jet de traque se fait à +1 par dé des Peuples Libres présent dans la ressource de traque.

Exemple : si la Compagnie se déplace deux fois durant un tour, le premier jet de traque se fait avec le nombre de dés de la ressource de traque et seuls les « 6 » sont des succès. Le second jet de traque se fait avec le nombre de dés de la ressource plus un (pour le premier déplacement de la Compagnie) et les « 5 » et « 6 » sont des succès.

RELANCER LES DÉS DE TRAQUE

La présence de forces de l'Ombre non loin de la Compagnie facilite la traque.

Si durant la traque la figurine de la Compagnie se trouve dans un territoire contenant :

- Une forteresse contrôlée par le joueur de l'Ombre
- Au moins une unité de l'Ombre
- Au moins un Nazgûl

Alors le joueur de l'Ombre peut relancer un dé (qui avait raté) de son jet de traque par condition citée ci-dessus.

Exemple : si la figurine de la Compagnie se trouve dans un territoire comprenant trois unités de l'Ombre et deux Nazgûls, le joueur de l'Ombre peut relancer 2 dés. Si le territoire comprend en plus une forteresse qu'il contrôle, il peut relancer trois dés.

Les dés ainsi relancés bénéficient eux aussi du bonus lié à la présence de dés des Peuples Libres dans la ressource de traque.

ENTRER DANS LE MORDOR

La Compagnie entre dans le Mordor (la région) par Minas Morgul ou le Morannon. Son déplacement se prolonge aussitôt sur le premier cercle en surimposition sur le territoire de Gorgoroth. Les cercles suivants comptent chacun comme un territoire. En cas de traque réussie, le joueur de l'Ombre ne peut que faire reculer la Compagnie là d'où elle vient.

10. LA VICTOIRE

Aussitôt que la Compagnie pénètre sur le dernier cercle (le sixième) du Gorgoroth, la partie s'achève par une victoire des Peuples Libres.

Autrement, si à la fin d'un tour le joueur de l'Ombre a capturé 5 forteresses ou cités des Peuples Libres, il est déclaré vainqueur. Si c'est le joueur des Peuples Libres qui a capturé 2 forteresses ou cités de l'Ombre, c'est lui le vainqueur. Si aucune de ces conditions n'est remplie, le jeu continue.



RÈGLES DE DÉCOUVERTE

LE TOUR DE JEU

Les joueurs jouent chaque phase avant de passer à la suivante.

1) La traque de l'Anneau

Le joueur de l'Ombre peut placer des dés d'actions dans la ressource de traque (maximum 5).

2) Les dés d'actions

Les deux joueurs jettent leurs dés d'actions ; ceux de l'Ombre ayant pour résultat un « œil » sont ajoutés à la ressource de traque.

3) Résolution des actions

Les joueurs utilisent leurs dés d'actions à tour de rôle (le joueur des Peuples Libres commence).

4) Victoire ?

Les joueurs vérifient si l'un d'entre eux satisfait aux conditions de victoire. Fin du tour.

TABLE DE RÉFÉRENCE DES DÉS D'ACTIONS

Cette table récapitule les actions permises par les dés d'actions.

RÉSULTAT « PERSONNAGE »

Le résultat « personnage » permet d'exécuter l'une des actions suivantes :

- **Déplacer / attaquer avec un officier et l'armée qu'il accompagne.** L'officier et l'armée peuvent se déplacer vers un territoire adjacent libre ; ou ils peuvent attaquer une armée ennemie.

Les Peuples Libres uniquement

- **La Compagnie progresse.** Avancez la Compagnie sur le plateau de jeu. Cette action est immédiatement suivie par une traque. Puis le dé d'actions utilisé est ajouté à la ressource de traque.

L'Ombre uniquement

- **Déplacer les Nazgûls.** Déplacez tous les Nazgûls n'importe où sur le plateau de jeu.

RÉSULTAT « ARMÉE »

Le résultat « armée » permet d'exécuter l'une des actions suivantes :

- **Déplacer des armées.** Déplacez un maximum de 2 armées vers des territoires adjacents libres.
- **Attaquer un territoire.** Attaquer une armée ennemie dans un territoire adjacent.

RÉSULTAT « RENFORTS »

Le résultat « renforts » permet d'exécuter l'une des actions suivantes :

- **Activité diplomatique.** Déplacez le marqueur de situation politique d'une nation que vous contrôlez d'une case vers la guerre.

Nations « en guerre » uniquement

- **Mise en jeu de renforts**
 - 1 unité d'élite dans un établissement ami et libre, ou
 - 2 officiers dans deux établissements différents amis et libres, ou
 - 2 unités régulières dans deux établissements différents amis et libres, ou
 - 1 officier et une unité régulière dans deux établissements différents amis et libres.

RÉSULTAT « ÉVÈNEMENT »

Le résultat « événement » permet d'exécuter l'une des actions suivantes :

- **Piocher une carte événement.** Piochez une carte événement d'un de vos deux talons.
- **Jouer une carte événement.** Jouez une carte événement de votre main en l'utilisant selon le type d'actions indiqué dessus.

RÉSULTATS SPÉCIAUX

Les résultats spéciaux ne sont pas les mêmes sur les dés des Peuples Libres et de l'Ombre.

ARMÉE / RENFORTS

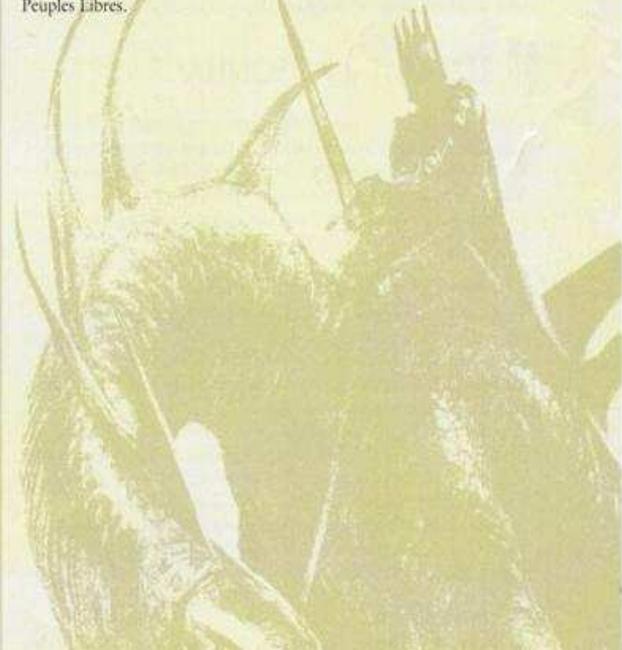
Choisissez une action parmi celles permises par les résultats « armée » et « renforts ».

ŒIL DE SAURON

Tous les dés qui indiquent « l'œil » sont ajoutés à la ressource de traque.

VOLONTÉ DE L'OUEST

Fonctionne comme un joker et devient un résultat au choix du joueur des Peuples Libres.



RÈGLES COMPLÈTES

LE TOUR DE JEU

1) Pioche des cartes événements

Chaque joueur pioche deux cartes, une de chacun de ses talons.

2) La Compagnie de l'Anneau

Le joueur des Peuples Libres peut révéler la position de la Compagnie ; celle-ci peut activer des nations des Peuples Libres ; le guide de la Compagnie peut changer.

3) La traque de l'Anneau

Le joueur de l'Ombre peut placer des dés d'actions dans la ressource de traque.

4) Les dés d'actions

Les deux joueurs jettent leurs dés d'actions ; ceux de l'Ombre ayant pour résultat un « œil » sont ajoutés à la ressource de traque.

5) Résolution des actions

Les joueurs utilisent leurs dés d'actions à tour de rôle (le joueur des Peuples Libres commence).

6) Victoire ?

Les joueurs vérifient si l'un d'entre eux satisfait aux conditions de victoire. Fin du tour.

TABLE DE RÉFÉRENCE DES DÉS D' ACTIONS

Cette table récapitule les actions permises par les dés d'actions.

RÉSULTAT « PERSONNAGE »

Le résultat « personnage » permet d'exécuter l'une des actions suivantes :

- **Déplacer / attaquer avec un officier et l'armée qu'il accompagne.** L'officier et l'armée peuvent se déplacer vers un territoire adjacent libre ; ou ils peuvent attaquer une armée ennemie.
- **Jouer une carte événement.** Jouez une carte événement « personnage » de votre main.

Les Peuples Libres uniquement

- **Déplacer la Compagnie.** Avancez le marqueur de progression de la Compagnie d'une case. Cette action est immédiatement suivie par une traque. Puis le dé d'actions utilisé est ajouté à la ressource de traque.
- **Dissimuler la Compagnie.** Si la Compagnie est découverte ou révélée, cette action permet de la dissimuler.
- **Quitter la Compagnie.** Un Compagnon ou un groupe de Compagnons peut quitter la Compagnie. Le Compagnon effectue un déplacement, depuis le dernier emplacement connu de la Compagnie, égal à la valeur indiquée par le marqueur de progression de celle-ci, plus le niveau du Compagnon.
- **Déplacer les Compagnons.** Déplacez tous les Compagnons ou groupes de Compagnons d'un nombre de territoires égal à leur niveau (au niveau le plus élevé dans un groupe).

L'Ombre uniquement

- **Déplacer les Serviteurs.** Déplacez tous les Nazgûls (y compris le Roi-Sorcier s'il est en jeu) n'importe où sur le plateau de jeu (sauf dans une forteresse des Peuples Libres non assiégée). Déplacez la Bouche de Sauron (si en jeu) de 3 territoires.

RÉSULTAT « ARMÉE »

Le résultat « armée » permet d'exécuter l'une des actions suivantes :

- **Déplacer des armées.** Déplacez un maximum de 2 armées vers des territoires adjacents libres.
- **Attaquer un territoire.** Attaquer une armée ennemie dans un territoire adjacent.
- **Mener un siège.** Attaquer une armée ennemie réfugiée dans une forteresse.
- **Faire une sortie.** Attaquer avec une armée assiégée une armée ennemie dans le même territoire.
- **Jouer une carte événement.** Jouez une carte événement « armée » de votre main.

RÉSULTAT « RENFORTS »

Le résultat « renforts » permet d'exécuter l'une des actions suivantes :

- **Activité diplomatique.** Déplacez le marqueur de situation politique d'une nation que vous contrôlez d'une case vers la guerre (les nations des Peuples Libres ne peuvent être « en guerre » que si elles sont activées).
- **Jouer une carte événement.** Jouez une carte événement « renforts » de votre main.

Nations « en guerre » uniquement

- **Mise en jeu de renforts**
 - 1 unité d'élite dans un établissement, ou
 - 2 officiers dans deux établissements différents, ou
 - 2 unités régulières dans deux établissements différents, ou
 - 1 officier et une unité régulière dans deux établissements différents, ou
 - Mettez en jeu un personnage d'après les indications sur sa carte.

RÉSULTAT « ÉVÉNEMENT »

Le résultat « événement » permet d'exécuter l'une des actions suivantes :

- **Piocher une carte événement.** Piochez une carte événement d'un de vos deux talons.
- **Jouer une carte événement.** Jouez une carte événement de votre main, quel que soit son type.

RÉSULTATS SPÉCIAUX

Les résultats spéciaux ne sont pas les mêmes sur les dés des Peuples Libres et de l'Ombre.

ARMÉE / RENFORTS

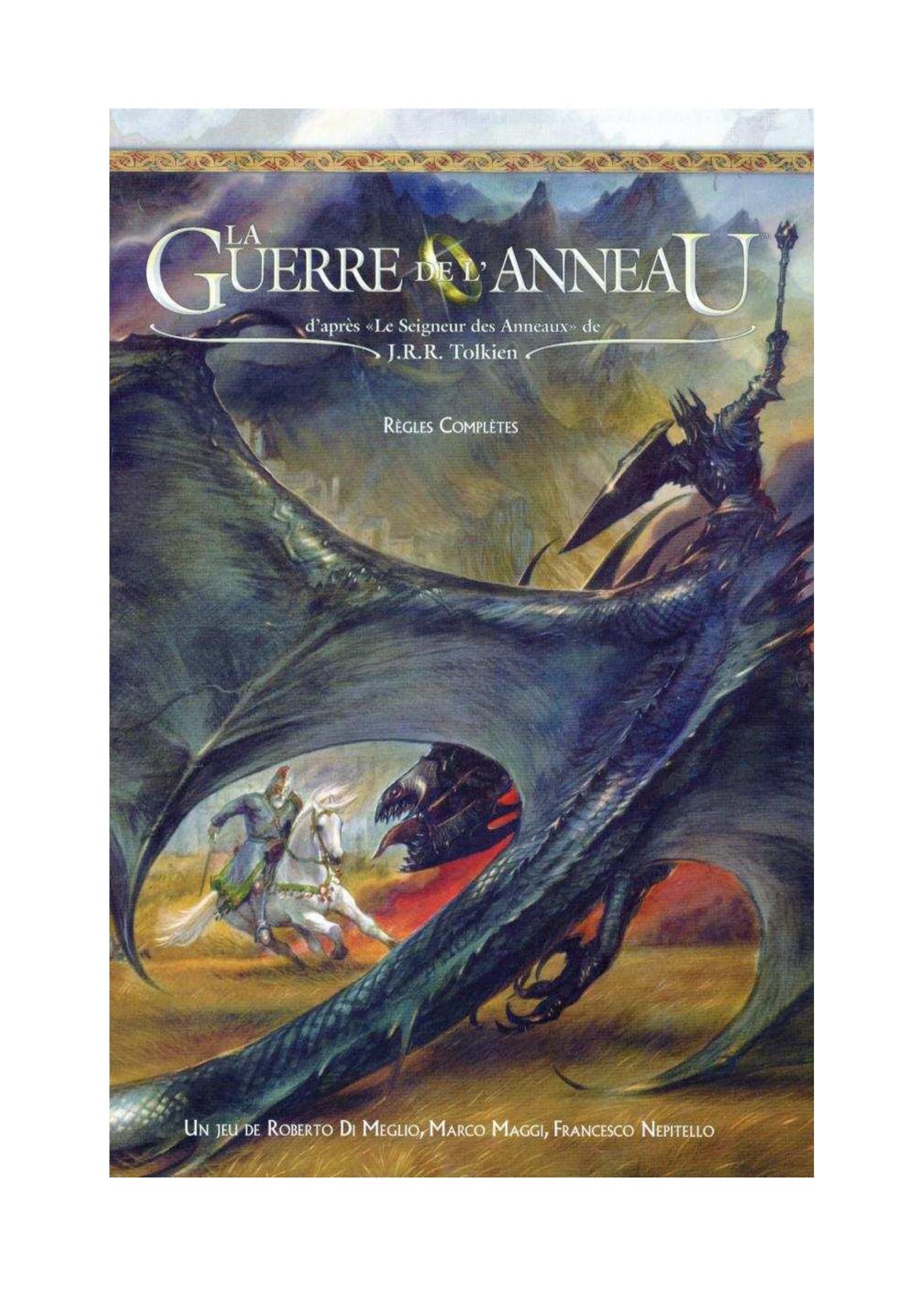
Choisissez une action parmi celles permises par les résultats « armée » et « renforts ».

ŒIL DE SAURON

Tous les dés qui indiquent l'œil sont ajoutés à la ressource de traque.

VOLONTÉ DE L'OUEST

Fonctionne comme un joker et devient un résultat au choix du joueur des Peuples Libres. La volonté de l'Ouest permet aussi d'effectuer certaines actions spéciales, comme mettre en jeu Gandalf le Blanc et Elessar.

The cover art is a dramatic illustration. A large, dark green dragon with a red-lined underbelly dominates the foreground, its wings spread wide. In the background, a rider on a white horse is engaged in combat with the dragon. The scene is set in a desolate, mountainous landscape under a cloudy sky. The title 'LA GUERRE DE L'ANNEAU' is written in a large, white, serif font, with a golden ring of power integrated into the letter 'O'. Below the title, the text 'd'après «Le Seigneur des Anneaux» de J.R.R. Tolkien' is written in a smaller, white, serif font. The words 'RÈGLES COMPLÈTES' are centered below that. At the bottom, the authors' names are listed in a white, serif font. The entire cover is framed by a decorative border at the top.

LA GUERRE DE L'ANNEAU

d'après «Le Seigneur des Anneaux» de
J.R.R. Tolkien

RÈGLES COMPLÈTES

UN JEU DE ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI, FRANCESCO NEPITELLO



Où qu'il portât son regard, il voyait les signes de la guerre.

Les monts de Brume grouillaient comme des fourmilières : les orcs s'en déversaient de mille trous.

Les branches de la forêt de Mirkwood abritaient une lutte mortelle entre Elfes, Hommes et bêtes corrompues.

Le pays des Beornings était en feu ; un nuage masquait la Moria ; de la fumée montait des bordures de la Lorien.

Des cavaliers galopaient dans les plaines du Rohan ; des loups se déversaient d'Isengard.

Des navires de guerre quittaient leurs ports d'Harad ; et des hommes venaient interminablement depuis l'Est :

fantassins, lanciers, archers montés, chariots avec les chefs et fourgons chargés.

Toute la puissance du Seigneur Ténébreux était en mouvement.

CONTENU DU JEU

Le jeu contient :

- Ces règles
- Les règles de découverte « La Guerre de l'Anneau débute ici »
- Les tables de référence
- Un plateau de jeu en couleur des Terres du Milieu en deux parties
- 137 pions dont :
 - 24 tuiles de traque (16 normales et 8 spéciales)
 - 18 marqueurs de contrôle d'établissement
 - 1 marqueur de progression de la Compagnie
 - 1 marqueur de corruption
 - 2 marqueurs joueur leader (utilisés dans le jeu à 3 ou 4)
 - 3 pions anneau elfique
 - 8 marqueurs de situation politique
 - 71 pions de substitution des Peuples Libres et de l'Ombre.
 - 7 pions Compagnons
 - 1 pion Elessar
 - 1 pion Gandalf le Blanc
- 204 figurines représentant les armées et les personnages de la Guerre de l'Anneau dont :
 - 90 figurines rouges représentant les unités de l'Ombre
 - 75 figurines bleues représentant les unités des Peuples Libres
 - 20 figurines grises représentant les officiers des Peuples Libres et 8 figurines de Nazgûls
 - 8 figurines argentées représentant les Compagnons de l'Anneau
 - 3 figurines argentées représentant les Serviteurs de l'Ombre
- 14 cartes de personnages (10 personnages des Peuples Libres, 3 de l'Ombre, Gollum)
- 96 cartes événements (divisées en 4 paquets de 24 cartes chacun)
- 10 dés rouges de l'Ombre
- 6 dés bleus des Peuples Libres
- 5 dés blancs standard

Nous vous recommandons de ranger les différents types de figurines séparément afin de gagner du temps lors de la mise en place du jeu.

Si vous n'avez jamais joué, nous vous recommandons de lire « La Guerre de l'Anneau débute ici » et de faire une ou deux parties avant d'utiliser les règles complètes présentées dans ce livret.

Si certains des composants du jeu mentionnés ci-dessus manquaient, veuillez contacter notre service après-vente : TILSIT Editions, Parc de l'Événement, 1 allée d'Effiat, 91165 Longjumeau Cedex ; Tel : 01 69 10 43 43.

Pions, tuiles et marqueurs



Tuile de chasse standard



Tuile de chasse spéciale (Peuples Libres)



Tuile de chasse spéciale (Ombre)



Pion anneau elfique



Marqueurs du joueur leader
• Peuples Libres
• Ombre



Pion Personnage et Compagnon



Pions de substitution
• Peuples Libres
• Ombre



Marqueur de corruption



Marqueurs de contrôle d'établissement
• Peuples Libres
• Ombre



Marqueurs de situation politique
• Peuples Libres
• Ombre

1. INTRODUCTION

La Guerre de l'Anneau est une simulation stratégique du Seigneur des Anneaux de J.R.R. Tolkien.

Tandis que la Compagnie progresse vers le Mordor, le Seigneur Ténébreux tente de localiser les Porteurs de l'Anneau tout en lançant ses armées contre les forteresses des Peuples Libres.

Le joueur des Peuples Libres dispose de personnages qu'il doit utiliser avec sagacité car ils doivent à la fois aider les Porteurs de l'Anneau et commander les armées des Peuples Libres. Dans le même temps, il ne doit pas perdre de vue que l'attitude de la majorité des peuples envers Mordor est attentiste : l'influence de Sauron maintient de nombreuses nations dans une inactivité dangereuse.

Le Seigneur Ténébreux doit, pour sa part, gérer au mieux ses ressources et décider quelle part en attribuer à la guerre et quelle part à la recherche de l'Anneau. La quête de l'Anneau sera-t-elle couronnée de succès avant que les Terres du Milieu ne tombent sous l'influence de l'Ombre ?

2. LA GUERRE DE L'ANNEAU : LES PRINCIPES DU JEU

Si vous n'avez joué qu'avec les règles de découverte, vous trouverez un commentaire similaire à celui-ci au début de la plupart des chapitres, vous informant des changements les plus importants entre les règles de découverte et les règles standard.

Deux joueurs s'affrontent, l'un jouant les Peuples Libres, l'autre l'Ombre (les règles pour le jeu à 3 ou 4 sont en page 21). Chaque joueur dirige certaines des nations de la Terre du Milieu : le Gondor, le Rohan, les Nains, les Elfes et le Nord côté Peuples Libres ; le Mordor, l'Isengard, les Haradrim et les Orientaux côté Ombre. Les nations sont définies sur le plateau de jeu par des bordures de couleur. Elles possèdent des cités, des villages et des forteresses où se trouvent au départ la plus grande partie des armées et des officiers et où apparaissent les renforts en cours de jeu.

Au commencement du jeu, les Peuples Libres hésitent à prendre les armes contre Sauron. Ils doivent être attaqués ou convaincus par un Compagnon pour entrer en guerre. Cette évolution est représentée par la table de situation politique.

Les dés d'actions (rouges et bleus) ont une grande importance car ils déterminent le type d'actions possible : suivant les symboles obtenus il est possible de déplacer des armées, recruter des troupes, etc.

Etablissements sur le plateau de jeu



Protection



Village des Peuples Libres



Village de l'Ombre



Cité des Peuples Libres



Cité de l'Ombre



Forteresse des Peuples Libres



Forteresse de l'Ombre

Territoires et nations sur le plateau de jeu



Un trait blanc représente une frontière normale entre deux territoires.



Un trait noir épais représente une frontière infranchissable.



Un trait de couleur séparant deux territoires représente la frontière d'une nation.



Quand deux nations sont voisines, deux traits de couleur se côtoient, séparés par un trait blanc.



Les régions maritimes ne sont pas des territoires et ne peuvent jamais être traversées.



Si le nom d'un territoire est écrit en grand, cela signifie qu'il contient un établissement ou une protection.



Un symbole † devant le nom d'un territoire indique que celui-ci vaut 1 point de victoire (il contient une cité) ; un † signale un territoire valant 2 points de victoire

Les actions permettent aussi de piocher et jouer des cartes événements. Ces cartes représentent des moments précis des romans (ou des moments imaginaires mais qui auraient pu se produire) qui ne peuvent pas être simulés autrement. Ces cartes apportent un élément de surprise au jeu ; elles ont de plus un impact sur les batailles.

La victoire peut être obtenue par la voie des armes si Sauron parvient à conquérir un certain nombre de cités et de forteresses des Peuples Libres. Bien sûr la victoire militaire est possible aussi dans l'autre sens mais la meilleure chance des Peuples Libres réside dans la quête des Porteurs de l'Anneau. Tandis que les armées s'affrontent partout dans les Terres du Milieu, la Compagnie de l'Anneau tente de rallier en secret le Mordor afin de détruire l'Unique. Sauron ne connaît pas exactement l'objectif de ses adversaires mais il ne cesse néanmoins de chercher l'Anneau, plaçant sur le chemin de la Compagnie de nombreux dangers qui sont expliqués dans les règles sur la traque de l'Anneau. Le joueur des Peuples Libres doit pour sa part équilibrer ses ressources entre la protection des Porteurs de

l'Anneau et la défense des Terres du Milieu contre les armées de l'Ombre qui ne doivent pas remporter la victoire militaire avant la fin de la quête de l'Anneau.

LE PLATEAU DE JEU

LES TERRITOIRES

La carte des Terres du Milieu est divisée en territoires dont la plupart sont nommés d'après un lieu important ou une région (Minas Tirith, Moria). Ces territoires permettent de réguler les déplacements, les combats et le placement des armées et des personnages. Tous les territoires se valent pour ce qui est des déplacements, à l'exception des territoires maritimes dans lesquels il n'est pas possible d'entrer et qu'on ne peut traverser. Si deux territoires possèdent une frontière commune entièrement montagneuse, ils ne sont pas considérés comme adjacents (et donc le passage direct de l'un à l'autre est impossible, voir les déplacements chapitre 7).

Le plateau de jeu



- | | | | | | |
|--|--|---|--|---|---|
| 1 Cartes événements « personnages » des Peuples Libres | 2 Cartes événements « stratégie » des Peuples Libres | 3 Anneaux elfiques (des Peuples Libres) | 4 Tableau de situation de la Compagnie | 5 Cases de la Compagnie et du guide de la Compagnie | 6 Cases forteresse |
| 7 Chemin du Destin | 8 Tableau de situation politique | 9 Case de la ressource de traque | 10 Anneaux elfiques (de l'Ombre) | 11 Cartes événements « personnages » de ... | 12 Cartes événements « stratégie » de ... |

LES NATIONS

Certains territoires délimités par des bordures de couleur font partie de nations.

- **Les Peuples Libres** : le Gondor (bleu), le Rohan (vert foncé), le Nord (bleu clair), les Nains (brun), les Elfes (vert clair).
- **L'Ombre** : le Mordor (rouge), l'Isengard (jaune), les Haradrim et les Orientaux (orange).

Il est à noter que tous les territoires d'une même nation ne se trouvent pas forcément au même endroit. Par exemple, on trouve des territoires du Nord aussi bien à l'Est qu'à l'Ouest du plateau de jeu et le Mordor comprend le Mordor proprement dit, mais aussi un bout de la forêt de Mirkwood, du Nord et la Moria.

Note : le nom de « Mordor » désigne à la fois la nation et une région (le rectangle montagneux autour de Nurn). La région comprend tout le Mordor hors la Moria, Dol Guldur et Angmar. Dans ces règles, Mordor fait référence à la nation, sauf en cas d'indication contraire.

ETABLISSEMENTS ET PROTECTIONS

Un territoire peut être vide ou contenir une protection ou encore l'un des trois types d'établissements :

- Cité
- Village
- Forteresse

Le contrôle d'un territoire possédant des établissements confère les avantages suivants :

- **Les cités** et **les villages** représentent des centres urbains majeurs et mineurs. Il est possible d'y lever des renforts. Les cités donnent aussi un bonus aux troupes en défense et font partie des objectifs nécessaires à une victoire militaire.
- **Les forteresses** représentent précisément des forteresses, mais aussi les abris des Elfes et les plus grandes capitales des Terres du Milieu. Il est possible d'y recruter des troupes et le bonus défensif y est très important. Bien entendu leur capture est un enjeu stratégique majeur si l'on vise la victoire militaire.

Les forteresses et les cités confèrent d'autres avantages. Si la Compagnie ou un Compagnon y pénètrent, la nation correspondante est activée (et peut désormais entrer en guerre). De plus, les Porteurs de l'Anneau peuvent y récupérer de la corruption qui les affecte.

Enfin, une protection représente un moyen de défense naturel ou artificiel tel que un gué, un fort, etc. Les protections ne sont pas des établissements mais donnent néanmoins un bonus en défense.

LES TABLEAUX ET LES CASES

Le plateau de jeu comprend également plusieurs tableaux et cases qui permettent de gérer différents aspects du jeu, ranger des composantes, etc.

- Le tableau de **situation de la Compagnie** permet de mesurer l'avancement de la Compagnie et la corruption du Porteur de l'Anneau.
- La case de la **traque de l'Anneau** sert à ranger les dés que l'Ombre consacre à la traque de l'Anneau et à tenir le compte du nombre de fois où la Compagnie peut se déplacer durant un tour.
- La **situation politique** permet de voir quelles sont les nations en guerre.
- La case du **guide de la Compagnie** reçoit la carte du personnage correspondant.
- La case de la **Compagnie de l'Anneau** héberge les figurines et les pions des personnages qui la composent.
- La case des **anneaux elfiques** abrite les pions représentant ces anneaux.
- Les cases des **cartes événements** permettent de ranger les pioches de cartes (deux pour chaque joueur).
- Les cases forteresses permettent de ranger les unités impliquées dans un siège.

Les figurines

Les Elfes



officier élite



régulier

Le Nord



officier élite



régulier

Le Gondor



officier élite



régulier

Le Rohan



officier élite



régulier

Les Nains



officier élite



régulier

Les Compagnons de l'Anneau



Boromir Legolas Aragorn

Les Compagnons de l'Anneau



Gandalf Gimli La Compagnie de l'Anneau Meriadoc Peregrin

Le Mordor



élite régulier

Servants de l'Anneau



Nazgûls

Haradrim et Orientaux



élite régulier

L'Isengard



Les serviteurs de Sauron



LES PIÈCES DU JEU

LES FIGURINES

Les armées qui combattent dans les Terres du Milieu ainsi que ceux qui les commandent sont représentés par des figurines en plastique. Toutes les unités et les personnages importants sont présents en différents ensembles, voir « Les Figurines ».

UNITÉS ET ARMÉES

Le gros des forces est représenté par des unités militaires qui sont subdivisées en « régulier » et « élite ». Les troupes régulières sont constituées de combattants standard, tandis que les forces d'élite représentent des guerriers vétérans ou de puissants monstres. Une unité militaire correspond à un nombre de combattants différent, de quelques centaines de soldats expérimentés à des milliers d'orques.

En terme de jeu, toutes les unités d'un même type se valent, quelle que soit la nation dont elles sont issues. Toutes les unités présentes dans le même territoire et contrôlées par le même joueur forment une armée.

LES OFFICIERS DES PEUPLES LIBRES

Les capitaines et les chefs qui dirigent les armées des Peuples Libres dans la Guerre de l'Anneau sont représentés par des figurines spéciales. Les officiers ne peuvent pas se déplacer seuls, ils doivent toujours faire partie d'une armée amie. Si à un moment un officier se retrouve seul sur un territoire, sa figurine est aussitôt retirée du plateau de jeu. Un officier augmente les capacités de déplacement et de combat de l'armée qu'il commande. Il n'y a pas de limite au nombre d'officiers qui peut accompagner une armée. Un officier peut commander à des unités de nations différentes, pourvu qu'elles soient amies.

LES NAZGÛLS

Les Nazgûls, encore appelés Servants de l'Anneau, sont les officiers des armées de l'Ombre. Ils sont représentés par des figurines de cavaliers noirs montés sur des bêtes volantes. Toutes les règles concernant les officiers s'appliquent à eux avec les exceptions suivantes :

- Les Nazgûls ne doivent pas forcément être intégrés à une armée et peuvent en conséquence se déplacer seuls.
- Ils peuvent voler en un seul déplacement jusqu'à n'importe quel territoire du plateau de jeu (la seule limite étant qu'un Servant de l'Anneau seul ne peut être placé dans une forteresse ennemie).
- Les Nazgûls ne sont pas affectés par la présence d'une armée ennemie dans le même territoire qu'eux.

LES PERSONNAGES

Les principaux héros du livre et leurs adversaires sont représentés par des personnages possédant des capacités supérieures à celles des officiers. Les personnages des Peuples Libres sont appelés les Compagnons, ceux de l'Ombre les Serviteurs. Chaque personnage possède sa propre figurine et ses capacités spéciales sont décrites sur sa carte. Nous vous conseillons de lire attentivement toutes les cartes de personnage avant de commencer à jouer. En terme de jeu, les personnages suivent les mêmes règles que les officiers, si ce n'est qu'ils peuvent se déplacer seuls, sans armée, et rester sur un territoire où se trouve une armée ennemie.

Les Compagnons

Legolas, Gimli, Boromir, Aragorn, Meriadoc, Peregrin et Gandalf le Gris commencent le jeu en tant que Compagnons de Frodo et de Sam (les Porteurs de l'Anneau) et membres de la Compagnie de l'Anneau. Au cours du jeu, ils peuvent quitter la Compagnie afin de servir d'officiers aux Peuples Libres.

Sous certaines conditions (décrites sur leurs cartes respectives), Gandalf le Gris et Aragorn peuvent être remplacés par leurs incarnations plus puissantes, à savoir Gandalf le Blanc et Elessar (nom elfique d'Aragorn). Afin de ne pas oublier ce changement de statut, placez les marqueurs correspondants sous les figurines.



Marqueur
Elessar, héritier d'Isildur



Marqueur
Gandalf le Blanc

Les Serviteurs

Les principaux serviteurs du Seigneur Ténébreux, Saruman, le Roi-Sorcier et la Bouche de Sauron, ne sont pas en jeu au début de la partie. Ils interviennent plus tard, suivant les conditions indiquées sur leurs cartes. Le Roi-Sorcier est un Nazgûl et en possède toutes les capacités, en plus des siennes.

Gollum

Le personnage de Gollum est très particulier. Aucune figurine ne le représente car il est censé suivre en permanence la Compagnie, voire la guider si les Porteurs de l'Anneau se retrouvent seuls. Les actions de Gollum sont représentées dans le jeu par sa carte de personnage et par certaines cartes événements.

3. MISE EN PLACE DU JEU

Avant de commencer à jouer vous devez déterminer qui jouera les Peuples Libres et qui l'Ombre. Puis :

- Placez le plateau de jeu sur une table assez grande pour qu'il reste de la place autour afin de jeter les dés, poser les pièces éliminées, etc.
- Placez la figurine de la Compagnie sur son point de départ, Rivendell.
- Placez le marqueur de progression de la Compagnie sur la case 0 du tableau de situation de la Compagnie, face « cachée » visible. Le marqueur de corruption est placé au même endroit.
- Placez les cartes personnages des Compagnons sur la case « Guide de la Compagnie », celle de Gandalf le Gris étant sur le dessus car il est le guide en titre. Les cartes Elessar, Gandalf le Blanc et Gollum sont mises de côté.
- Placez les figurines et les pions des Compagnons sur la case « La Compagnie de l'Anneau ».
- Placez les trois pions des anneaux elfiques sur la case du même nom des Peuples Libres, côté « anneau » visible.
- Mettez de côté les cartes et les figurines des Serviteurs de l'Ombre (Saruman, le Roi-Sorcier et la Bouche de Sauron).
- Triez puis mélangez les cartes événements personnages et stratégie des

Cartes des personnages



DÉPLOIEMENT DES UNITÉS

Les unités et les officiers sont déployés au début de la partie selon les indications ci-dessous.

 Les Nains			
1 Erebor	1	1	1
2 Ered Luin	1	0	0
3 Collines du Fer	1	0	0
Renforts	2	4	3

 Les Elfes			
4 Les Havres Gris	1	1	1
5 Rivendell	0	2	1
6 Royaume sylvestre	1	1	1
7 Lorien	1	2	1
Renforts	2	4	0

 Le Gondor			
8 Minas Tirith	3	1	1
9 Dol Amroth	3	0	0
10 Osgiliath	2	0	0
11 Pelargir	1	0	0
Renforts	6	4	3

 Le Nord			
12 Bree	1	0	0
13 Carrock	1	0	0
14 Dale	1	0	1
15 Pays de Fornost	0	1	0
16 Comté	1	0	0
Renforts	6	4	3

 Le Rohan			
17 Edoras	1	1	0
18 Gués de l'Isen	2	0	1
19 Forteresse de Helm	1	0	0
Renforts	6	4	3

 Le Mordor			
20 Barad-Dûr	4	1	1
21 Dol Guldur	5	1	1
22 Gorgoroth	3	0	0
23 Minas Morgul	5	0	1
24 Moria	2	0	0
25 Mont Gundabad	2	0	0
26 Nurn	2	0	0
27 Morannon	5	0	1
Renforts	8	4	4

 Les Haradrim et les Orientaux			
28 Extrême-Harad	3	1	
29 Proche-Harad	3	1	
30 Rhûn septentrionale	2	0	
31 Rhûn méridionale	3	1	
32 Umbar	3	0	
Renforts	10	3	

 L'Isengard			
33 Orthanc	4	1	
34 Pays de Dun septentrional	1	0	
35 Pays de Dun méridional	1	0	
Renforts	6	5	





Peuples Libres et de l'Ombre selon leur dos et constituez deux pioches pour chaque camp à disposer sur les cases correspondantes.

- Placez les tuiles de traque standard dans un récipient opaque (sac). Gardez les tuiles spéciales à part.
- Donnez 7 dés d'actions au joueur de l'Ombre et 4 à celui des Peuples Libres. Gardez les autres en réserve.
- Placez les marqueurs politiques des nations appartenant aux Peuples Libres, à l'exception des Elfes, côté « passif », sur la case du tableau de situation politique où est inscrit le symbole de chaque nation. Les Elfes et les nations de l'Ombre sont disposés de la même manière, mais côté « actif ».
- Triez les figurines par types et par couleurs puis suivez les instructions de déploiement page 8. Mettez de côté les figurines restantes qui constituent les renforts qui peuvent intervenir au cours du jeu. Faites attention à ne pas mélanger ces renforts avec les figurines éliminées. De la même manière, triez et mettez de côté les pions de substitution pour une utilisation ultérieure.

Laissez dans la boîte, triés, les pions restants : ils seront utilisés plus tard.

4. LE TOUR DE JEU

Par rapport aux règles de découverte, le tour de jeu des règles standard comprend des étapes supplémentaires.

Le déroulement du jeu est mesuré en tours. Chaque tour est divisé en 6 phases.

PHASE 1 : PIOCHE DE CARTES ÉVÉNEMENTS

Les joueurs tirent deux cartes, une de chacune de leurs deux pioches.

PHASE 2 : LA COMPAGNIE

Le joueur des Peuples Libres peut révéler la position de la Compagnie. Si celle-ci se trouve dans une forteresse ou une cité d'une nation amie, la nation est activée et le Porteur de l'Anneau peut être soigné. Il est aussi possible de changer le guide de la Compagnie.

PHASE 3 : LA TRAQUE DE L'ANNEAU

Le joueur de l'Ombre choisit combien de dés d'actions il veut consacrer à la traque de l'Anneau (ressource de traque). Ces dés sont indisponibles pour la phase 4.

PHASE 4 : LES DÉS D' ACTIONS

Les joueurs jettent leurs dés d'actions. Le joueur de l'Ombre doit rajouter les dés marqués d'un œil à sa ressource de traque.

PHASE 5 : RÉSOLUTION DES ACTIONS

Les dés d'actions indiquent quels types d'actions les joueurs peuvent

effectuer. Le joueur des Peuples Libres est le premier à jouer. Il choisit une de ses actions possibles puis défausse le dé utilisé. Si à son tour un joueur a moins de dés d'actions que son adversaire, il peut choisir de passer, permettant ainsi à l'autre joueur de jouer deux fois de suite. Si un joueur finit de jouer toutes ses actions avant son adversaire, celui-ci joue celles qui lui restent à la suite l'une après l'autre.

A chaque fois que le joueur des Peuples Libres utilise un dé pour déplacer la Compagnie, il ajoute ce dé à la ressource de traque.

PHASE 6 : VICTOIRE ?

Les joueurs vérifient si l'un d'entre eux remplit les conditions de victoire. Si ce n'est pas le cas, ils entament un nouveau tour.

5. LES DÉS D' ACTIONS

Par rapport aux règles de découverte, ce chapitre présente des changements :

- Le nombre de dés d'actions disponible augmente lorsque certains personnages entrent en jeu.
- Le nombre de dés d'actions que le joueur de l'Ombre peut allouer à la ressource de traque dépend des membres de la Compagnie.
- Il est possible de passer son tour si l'adversaire possède plus de dés d'actions que soi.
- Les anneaux éliques permettent de modifier le résultat d'un dé. Les dés d'actions jouent un rôle fondamental dans le jeu car ils déterminent les options accessibles aux joueurs.

LA RESSOURCE DE DÉS D' ACTIONS

Le total des dés d'actions lancés par un joueur durant son tour est appelé sa ressource de dés d'actions. A chaque tour les joueurs jettent tous les dés de leur ressource.

Le joueur de l'Ombre commence le jeu avec 7 dés, mais il peut en gagner trois autres par la suite, un pour chacun des Serviteurs du Seigneur Ténébreux qui entrent en jeu : Saruman, le Roi-Sorcier et la Bouche de Sauron.

Le joueur des Peuples Libres commence avec 4 dés et peut en gagner deux autres lors de l'entrée en jeu d'Elessar et de Gandalf le Blanc.

Tous ces dés additionnels sont perdus si le personnage correspondant est éliminé du jeu.

JET DES DÉS D' ACTIONS ET RESSOURCE DE LA TRAQUE DE L' ANNEAU

A la phase 3, le joueur de l'Ombre alloue le nombre de dés d'actions qu'il souhaite (cela peut être 0) à la ressource de la traque de l'Anneau. Il est limité dans le nombre de dés consacré à la traque par la taille de la Compagnie : il ne peut placer dans la ressource plus de dés que la

Symboles des dés d'actions

	Action « personnage »	Action « armée »	Action « renforts »	Action « événement »	Action « armée / renforts »	Actions spéciales
Les Peuples Libres						 « volonté de l'Ouest »
L'Ombre						 « L'œil »

Les cartes événements



Les Peuples Libres : dos des cartes « personnages »



Les Peuples Libres : dos des cartes « stratégie »



L'Ombre : dos des cartes « personnages »



L'Ombre : dos des cartes « stratégie »



Type de carte

« Personnages »



« Armée »



« Renforts »



- 1 Type de carte
- 2 Nom de la carte événement
- 3 Condition prérequis (s'il y en a)
- 4 Description de l'événement
- 5 Condition de défausse de l'événement (s'il y en a)
- 6 Nom de la carte de bataille
- 7 Condition prérequis de la carte de bataille (s'il y en a)
- 8 Description de la carte de bataille

Compagnie comporte des membres. Les Porteurs de l'Anneau ne comptent pas dans ce calcul mais Gollum oui.

Exemple : La Compagnie est composée des Porteurs de l'Anneau + Legolas + Gimli + Meriadoc : nombre maximum de dés imputables à la ressource de traque : 3. Si la Compagnie comporte les Porteurs + Gollum, nombre maximum de dés : 1.

Les dés de la ressource de traque ne sont pas lancés à la phase suivante. A la phase 4, le joueur de l'Ombre lance les dés qui lui restent et rajoute à la ressource de traque tous ceux dont le résultat est un « œil ». Le joueur des Peuples Libres lance simplement tous ses dés d'actions.

UTILISATION DES DÉS D' ACTIONS

En commençant par les Peuples Libres, les joueurs jouent chacun leur tour. Ils sélectionnent un de leurs dés d'actions et effectuent une action correspondante. Les symboles sur les dés d'actions correspondent à des actions différentes qui sont expliquées plus loin dans ces règles et résumées sur la table des dés d'actions.

Après chaque action effectuée, le dé correspondant est mis de côté jusqu'au prochain tour. La seule exception à cette règle intervient lorsque le joueur des Peuples Libres choisit comme action de déplacer la Compagnie ; dans ce cas le dé correspondant est ajouté à la ressource de traque (mais revient dans la ressource des Peuples Libres à la fin du tour). Un joueur qui possède moins de dés d'actions que son adversaire peut choisir de passer son tour, laissant celui-ci jouer deux actions voire plus à la suite. Si les deux joueurs ont le même nombre de dés, passer n'est pas possible. S'il reste des actions à un joueur alors que son adversaire a épuisé les siennes, il les joue l'une après l'autre.

LES ANNEAUX ELFIQUES

Le joueur des Peuples Libres commence le jeu en ayant à sa disposition les trois anneaux elfiques, placés sur la case du même nom, le côté « anneau » visible. Quand il en utilise un, il le retourne côté « œil » et l'anneau passe à la disposition du joueur de l'Ombre. Quand celui-ci l'utilise à son tour, l'anneau elfique est retiré du jeu.

Chaque anneau elfique peut être utilisé une seule fois par son possesseur, lors de la phase de résolution des actions, afin de changer le résultat du jet d'un dé d'actions en un résultat de son choix (à l'exception du résultat « Volonté de l'Ouest »).

Si le résultat d'un dé de l'Ombre est transformé en un « œil », le dé en question est immédiatement ajouté à la ressource de la traque. Les joueurs ne peuvent utiliser qu'un anneau elfique par tour de jeu.



Recto : appartenant aux Peuples Libres



Verso : appartenant à l'Ombre

Pion anneau elfique

6. LES CARTES ÉVÉNEMENTS

Les règles concernant les cartes événements sont nouvelles et remplacent la version simplifiée du jeu de découverte.

Les cartes événements simulent les épisodes les plus importants du Seigneur des Anneaux, ainsi que les objets spéciaux, les événements inattendus et quelques « et si... ». Elles peuvent aussi être jouées en tant que cartes de bataille lors des affrontements militaires.



LES TALONS

Les cartes événements se répartissent en deux talons pour chaque joueur, l'un pour les personnages, l'autre pour la stratégie. Les cartes de ce dernier genre offrent essentiellement des options militaires et politiques et comprennent deux types : les cartes d'armées et les cartes de renforts. Les cartes personnages sont essentiellement liées au voyage de la Compagnie et aux actions des Compagnons et des Serviteurs.

PIOCHE DES CARTES ÉVÉNEMENTS

Au début de leur tour (y compris le premier), les joueurs piochent deux cartes, une sur chacun de leurs talons. Ils peuvent prendre une carte supplémentaire du talon de leur choix en y consacrant une action « événement » lors de la phase de résolution des actions.

Le nombre maximum de cartes en main à tout moment est de 6. Dès qu'un joueur dépasse cette limite, il doit immédiatement défausser une carte (face cachée). Les cartes jouées ou défaussées ne sont pas remises en jeu. Si durant la partie un talon est épuisé, le joueur tire simplement une carte de moins au début de son tour.

JOUER LES CARTES ÉVÉNEMENTS

Les cartes événements sont jouées en utilisant une action lors de la phase de résolution des actions.

- Une action « événement » permet de jouer n'importe quelle carte.
- Les actions suivantes permettent de jouer une carte du même type : une action « armée » permet de jouer une carte « armée » ; « renforts » et « personnage » permettent de jouer des cartes correspondantes.

Une action « armée / renforts » permet de jouer n'importe quelle carte stratégie et la « volonté de l'Ouest » permet de jouer n'importe quelle carte. La plupart du temps, les cartes événements sont défaussées aussitôt après avoir été jouées.

Les effets des cartes sont expliqués sur celles-ci. Souvent il faut pour les jouer satisfaire à une condition préalable. Si cette condition n'est pas remplie, la carte ne peut pas être utilisée. Généralement, les cartes permettent d'effectuer des actions qui ne sont pas permises par ces règles ; c'est intentionnel, mais toute règle qui n'est pas expressément modifiée par la carte s'applique. Quelques exceptions aux règles sont détaillées ci-dessous.

- Si « persistant » est indiqué sur une carte, cela signifie que celle-ci n'est pas défaussée après son utilisation et que ses effets durent jusqu'à ce que certaines conditions soient remplies. Si pour défausser une carte il faut utiliser un dé d'actions, cela compte comme une action.
- Si la carte indique « attaquez... », cela signifie que l'effet de la carte est à considérer sur le plan politique comme une attaque.
- Si une carte invite à mettre en jeu des unités ou des officiers, cela signifie que ceux-ci sont pris parmi les renforts disponibles. Une telle carte peut être utilisée même quand une nation n'est pas en guerre. Elle permet en outre de placer les troupes en question dans une forteresse, même assiégée (situation qui ne permet pas normalement de lever des renforts). Toutes autres restrictions (comme le nombre maximum d'unités dans un territoire par exemple) s'appliquent normalement.

Il est possible que les effets d'une carte ne puissent être entièrement joués. Dans ce cas, la carte reste jouable et ses effets sont appliqués autant que possible.

Exemple : la carte « Invaill de Dol Amroth » permet au joueur des Peuples Libres de mettre en jeu un officier et une unité d'élite (ou régulière) à Dol Amroth. S'il n'y a pas d'officier disponible parmi les renforts, seule l'unité d'élite ou régulière est mise en jeu.

LES CARTES DE BATAILLE

Toutes les cartes événements ont aussi une valeur en tant que cartes de bataille. Les jouer ainsi ne nécessite pas d'utiliser une action. À la place, au début de chaque round de bataille, les joueurs ont la possibilité d'utiliser une carte de bataille qui leur confère les avantages inscrits sur la carte. Tout comme les cartes événements, les cartes de bataille modifient les règles normales et leurs effets s'appliquent en priorité. Les cartes de bataille sont toujours défaussées immédiatement après leur utilisation.

7. ARMÉES ET BATAILLES

Par rapport aux règles de découverte, ce chapitre présente des changements concernant :

- Le rôle des personnages lors des batailles.
- L'utilisation des cartes événements comme cartes de bataille.
- Des règles spéciales pour les forteresses et les sièges.

Les hordes du Seigneur Ténébreux et les fiers défenseurs de l'Ouest jouent un rôle central dans la Guerre de l'Anneau. Leur emploi judicieux est crucial pour les deux camps. Cet aspect du jeu est simulé par les règles suivantes.

LES ARMÉES

COMPOSITION DES ARMÉES

Toutes les unités contrôlées par un même joueur et se trouvant dans le même territoire constituent une armée. Des unités de nations différentes amies peuvent cohabiter au sein d'une armée. Si une armée pénètre dans un territoire contenant une autre armée amie, les deux armées fusionnent en une seule. De la même manière, pour diviser une armée, il suffit de déplacer une partie de ses unités dans un territoire adjacent, en laissant les autres derrière.

EMPILEMENT DES ARMÉES

Un territoire peut contenir au maximum 10 unités (hors officiers et personnages). Si à un moment quelconque un territoire en contient plus, les unités en trop sont immédiatement retirées du jeu et placées avec les troupes encore disponibles du joueur en question (elles peuvent donc revenir en jeu par la suite).

LES PIONS DE SUBSTITUTION

Si les figurines posent un problème d'encombrement sur un territoire, il est possible de les remplacer par les pions de substitution correspondants. Placez un pion du même type que la figurine (de la même nation donc) par figurine remplacée. Faites attention à ranger les figurines ainsi enlevées parmi les pertes et non parmi les renforts disponibles. Les figurines de l'Ombre, qui sont normalement remplacées parmi les renforts quand elles sont détruites, sont, dans ce cas, elles aussi rangées avec les pertes.



Pion de substitution
des Peuples Libres



Pion de substitution
de l'Ombre

Les pions de substitution

Exemple : le joueur des Peuples Libres déplace 10 réguliers du Gondor dans la forêt de Drundan. Le territoire étant trop exigu pour toutes ces figurines, il en remplace 9 par les pions de substitution correspondants qu'il place sous la 10 figurine. Les figurines enlevées sont rangées parmi les pertes.

Un pion de substitution peut être remplacé à tout moment par la figurine correspondante (prise parmi les pertes).

Exemple : l'armée de la forêt de Drundan est attaquée et 7 unités sont éliminées. Le joueur des Peuples Libres enlève 7 pions au titre des pertes puis, comme maintenant il dispose d'assez de place, remplace les deux pions de substitution restants par les figurines correspondantes prises parmi ses pertes.

Toujours en cas de problème d'espace, la figurine d'un Compagnon ne faisant pas partie de la Compagnie peut être remplacée par le pion du personnage en question.

LES RENFORTS

MISE EN JEU DE NOUVELLES UNITÉS

Les renforts entrent en jeu durant la phase de résolution des actions, soit grâce à un résultat « renforts » des dés d'actions, soit suite aux instructions d'une carte événement.

Afin de mettre en jeu des renforts via les dés, il faut qu'une nation soit en guerre (voir le chapitre 8 : la situation politique des Terres du Milieu). Les cartes événements permettent, elles, de jouer des renforts même en temps de paix (sauf si les instructions de la carte précisent le contraire).

Les nouvelles unités et les officiers sont pris des renforts disponibles et ne peuvent être placés que dans des villages, cités ou forteresses de la nation auxquels ils appartiennent. Les Nazgûls apparaissent forcément dans une forteresse du Mordor (la nation).

De nombreuses cartes événements permettent de mettre en jeu à différents endroits des renforts de nations qui ne sont pas (encore) en guerre.

Un joueur peut, grâce au résultat « renforts » d'un dé d'actions, mettre en jeu les unités suivantes :

- 2 unités régulières, ou
- 2 officiers / Nazgûls, ou
- 1 unité régulière et 1 officier / Nazgûl, ou
- 1 unité d'élite, ou
- 1 personnage (d'après les instructions sur sa carte)

Restrictions

- En cas de mise en jeu de deux unités ou officiers / Nazgûls grâce à un dé d'actions, ceux-ci doivent être placés dans deux établissements différents (même s'ils appartiennent à des nations différentes).
- Il n'est pas possible de placer des renforts dans un établissement contrôlé par l'adversaire (qui contient des troupes ennemies ou un marqueur de contrôle).
- Il n'est pas possible de placer des renforts dans une forteresse assiégée (sauf utilisation d'une carte événement).

- Les renforts sont limités aux figurines disponibles. Si toutes les unités d'un même type sont déjà en jeu, le recrutement en devient impossible. Les unités de l'Ombre et les Nazgûls éliminés en jeu **retournent parmi les renforts** (ce qui permet l'arrivée de renforts ténébreux quasi illimités). Les unités des Peuples Libres, les officiers et les personnages sont eux retirés **définitivement** du jeu s'ils sont éliminés.

LES DÉPLACEMENTS

DÉPLACER UNE ARMÉE

Les armées se déplacent lors de la phase de résolution des actions soit grâce aux résultats « armée » ou « personnage » des dés d'actions, soit grâce à une carte événement.

Un résultat « armée » permet de déplacer 2 armées différentes vers un territoire adjacent libre.

Un résultat « personnage » permet de déplacer 1 armée comprenant au moins un officier ou personnage.

Séparer une armée

Il n'est pas obligatoire de déplacer toutes les unités d'une armée. Il est possible de créer deux armées en déplaçant certaines unités et en laissant d'autres derrière. Tous les officiers doivent se déplacer avec l'armée si celle-ci ne laisse aucune unité en arrière. Si un résultat « personnage » est utilisé pour le déplacement et la séparation d'une armée, les unités qui quittent le territoire doivent être accompagnées d'au moins un officier ou personnage.

Les personnages ne sont pas tenus de se déplacer avec une armée car ils peuvent rester seuls dans un territoire (contrairement aux officiers).

Restrictions

- Les joueurs choisissent librement les unités qu'ils déplacent tant qu'aucune n'effectue deux déplacements avec la même action.
- Le territoire destination doit être **libre** d'unités ennemies. Un territoire contenant une forteresse ennemie déjà assiégée par ses troupes est considéré comme libre.
- Après le déplacement d'une armée, le territoire destination ne doit pas excéder la limite d'empilement de dix unités.
- Si une armée comprend des unités d'une nation qui n'est pas en guerre (voir chapitre 8), elle ne peut pas entrer dans un territoire appartenant à une autre nation, même amie.
- Si un territoire contient des unités ennemies, il n'est pas possible de s'y rendre sans une attaque préalable.

DÉPLACEMENT DES PERSONNAGES

DÉPLACER DES PERSONNAGES

Les personnages se déplacent durant la phase de résolution des actions grâce au résultat « personnage » des dés d'actions et, parfois, grâce aux cartes événements.

Le résultat « personnage » d'un dé d'actions peut être utilisé par :

- Le joueur des Peuples Libres pour déplacer tous les Compagnons qui ne font pas partie de la Compagnie.
- Le joueur de l'Ombre pour déplacer tous ses Nazgûls et Serveurs.

Le déplacement de la Compagnie de l'Anneau est détaillé dans le chapitre 9.

Déplacement des Compagnons

Quand le joueur des Peuples Libres utilise un résultat « personnage » d'un dé d'actions, il peut déplacer tous les Compagnons sur le plateau de jeu d'un nombre de territoires égal à leur niveau. Un groupe de Compagnons présents au même endroit peut se rendre ensemble à une destination commune se trouvant à une distance égale au niveau du compagnon le plus haut.

Les Compagnons qui se déplacent :

- Ne sont pas affectés par les armées ennemies. Ils peuvent entrer et quitter des territoires contenant des unités de l'Ombre.
- Doivent s'arrêter en entrant dans un territoire contenant une forteresse

Carte Serveur



- 1 Portrait
- 2 Nom
- 3 Niveau (le symbole ∞ représente la capacité de déplacement illimitée des Nazgûls)
- 4 Valeur de commandement
- 5 Nation (celle dont est originaire le Serveur)
- 6 Condition pour mettre le Serveur en jeu
- 7 Capacités spéciales
- 8 Bonus de dés d'actions : si le symbole « anneau » est présent, ajouter un dé à la ressource de dés d'actions tant que ce Serveur est en jeu



- Ne peuvent jamais entrer ou quitter une forteresse amie assiégée par des forces de l'Ombre.

Déplacement des Nazgûls et des Serviteurs

Quand le joueur de l'Ombre utilise le résultat « personnage » d'un dé d'actions, il peut déplacer tous ses Nazgûls (y compris le Roi-Sorcier) vers n'importe quel territoire du plateau de jeu en une seule action. La seule restriction est qu'un Nazgûl ne peut jamais entrer dans un territoire contenant une forteresse des Peuples Libres sauf si elle est assiégée par une armée de l'Ombre.

La Bouche de Sauron et Saruman ne possèdent pas la capacité de déplacement illimité des Nazgûls :

- Saruman ne peut jamais quitter Orthanc.
- La Bouche de Sauron peut se déplacer d'un maximum de trois territoires si elle est seule. Pour le reste, elle suit les mêmes restrictions que les Compagnons : elle n'est pas affectée par les unités ennemies, doit s'arrêter en entrant dans un territoire contenant une forteresse ennemie et ne peut entrer ou quitter une forteresse amie assiégée par des armées des Peuples Libres.

LES BATAILLES

L'ATTAQUE

Une armée peut en attaquer une autre durant la phase de résolution des actions en utilisant un résultat « armée » ou « personnage » d'un dé d'actions ou, parfois, une carte événement. Seules les armées de nations en guerre peuvent initier une bataille (voir chapitre 8).

Un joueur qui utilise le résultat « armée » d'un dé d'actions peut avec une seule armée :

- Attaquer une armée ennemie située dans un territoire adjacent accessible.
- Attaquer une armée ennemie située dans le même territoire durant un siège ou une sortie (voir « fortifications et sièges » ci-dessous).

Un joueur qui utilise le résultat « personnage » d'un dé d'actions peut attaquer avec une seule armée comprenant au moins un officier ou personnage.

Il n'est pas obligatoire d'attaquer avec toutes les unités d'une armée : seule une partie de celles-ci peut engager la bataille. On considère que les autres unités ont été laissées à l'arrière ; elles ne participent pas à la bataille et n'avancent pas dans le territoire de l'ennemi en cas de victoire.

Force des armées et commandement

Les unités, les officiers et les personnages comptent tous dans le calcul de la force de combat et dans le commandement d'une armée.

- La force de combat d'une armée est **égale au nombre d'unités qui la composent**. Cette force détermine le nombre de dés lancés lors du jet de bataille, sachant que 5 est le maximum. Si une armée comprend plus de 5 unités, le joueur ne lance malgré tout que 5 dés, par contre les unités en surplus seront utiles lors des rounds suivants, une fois les pertes éliminées (voir ci-dessous).
- La valeur de commandement d'une armée est **égale au nombre d'officiers** (ou Nazgûls) qu'elle comprend **plus** la valeur de commandement des personnages qui l'accompagnent (indiquée sur les cartes de personnages). La valeur de commandement détermine le nombre de dés lancés lors du jet de commandement. Là aussi le maximum est de 5 dés.

Les cartes de bataille ainsi que les capacités spéciales des personnages modifient souvent les valeurs de combat et de commandement des armées. Dans tous les cas, le maximum de 5 dés ne peut jamais être dépassé, quelque soient les modificateurs qui s'appliquent.

RÉSOLUTION DES BATAILLES

Les batailles sont divisées en rounds. Durant chaque round les joueurs doivent :

- Choisir de jouer une **carte de bataille** ou non
- Effectuer le **jet de bataille**
- Effectuer le **jet de commandement**
- Retirer les **pertes**
- Choisir de **retraire** ou non

Le combat est simultané, aussi les différents segments du round sont-ils résolus par les deux joueurs en même temps.

Les cartes de bataille

Au début de chaque round, les joueurs peuvent s'ils le souhaitent jouer l'une de leurs cartes événements comme une carte de bataille. Le joueur attaquant déclare en premier s'il fait ce choix ou non. Les cartes de bataille sont révélées en même temps par les deux joueurs.

Il est recommandé de lire soigneusement le texte des cartes avant de les jouer et de prêter une attention particulière aux conditions et aux modificateurs. Sauf indication contraire, les effets d'une carte ne s'appliquent qu'au round en cours et les cartes de bataille sont défaussées immédiatement après leur utilisation. Si les cartes jouées ont des effets l'une sur l'autre, celle du défenseur est appliquée en premier.

Exemple : le joueur de l'Ombre est l'attaquant et joue « Fléau de Durin » qui lui permet de bénéficier d'une attaque avant le jet de dé normal. Le joueur des Peuples Libres joue pour sa part « Eclaireurs » qui lui permet de retraire avant le jet de dés. Dans ce cas de figure, l'effet de la carte « Eclaireurs » s'applique en premier et l'armée des Peuples Libres opère une prudente retraite.

Certaines cartes de bataille nécessitent de remplir des conditions pour les jouer. Par exemple : posséder au moins une unité d'élite amie dans l'armée qui prend part à la bataille. Beaucoup de cartes demandent de renoncer à la valeur de commandement de quelqu'un : cela signifie que le personnage en question n'est pas considéré comme un officier pour ce round de combat.

Le jet de bataille

Les joueurs lancent un nombre de dés égal à la force de leur armée, jusqu'à un maximum de 5 dés. Des pertes sont infligées sur un résultat de 5 ou 6. Cependant, les cités, forteresses, protections et les cartes de combat modifient le résultat à obtenir pour faire des pertes.

Le jet de commandement

Le jet de commandement intervient après le jet de bataille. Chaque joueur lance autant de dés que sa valeur en commandement avec les deux limites suivantes : il ne peut que relancer des dés qui n'ont pas effectué de pertes lors du jet de bataille et il ne peut jamais lancer plus de 5 dés. Le résultat à obtenir pour effectuer des pertes est le même que lors du jet de bataille (sauf modificateur dû à une carte de bataille).

Exemple : un joueur attaque avec une armée de 5 unités et 3 officiers. Sa force de combat est de 5 et sa valeur de commandement de 3. Il lance cinq dés lors du jet de bataille et obtient 1, 3, 5, 5, 6 pour un résultat de trois pertes. Lors du jet de commandement, il pourrait lancer 3 dés mais comme seuls deux d'entre eux n'ont pas fait de pertes au jet précédent, il ne relance que ces deux-là et obtient 4 et 5 pour une perte supplémentaire. Le total de pertes qu'il inflige à son adversaire est donc de 4.

Modificateurs aux jets

Les jets de bataille et de commandement sont modifiés par les cartes et les capacités spéciales des personnages. Ces modificateurs se présentent sous la forme 1, 2, etc., et sont ajoutés au résultat des dés. Ils sont cumulatifs et doivent donc être additionnés afin d'obtenir le modificateur final. Généralement, les cartes de combat modifient soit l'un des deux jets, bataille ou commandement, soit les deux.

Exemple : avec un modificateur de 1 au dé, le résultat à obtenir pour infliger une perte est de 4, 5 ou 6.

Un résultat de 1 est toujours un échec et un 6 toujours un succès, quelque soit la valeur du modificateur.

Les pertes

Une fois que les deux joueurs ont effectué leurs jets de bataille et de commandement, ils retirent de leur armée engagée dans la bataille un nombre d'unités correspondant aux pertes qu'ils ont reçues. L'attaquant est le premier à décider quelles unités il élimine du jeu. Pour chaque perte on peut :

- Retirer une unité régulière, ou
 - Remplacer une unité d'élite par une régulière
- Ou, pour deux pertes, on peut retirer du jeu une unité d'élite.

Exemple : un joueur subit 2 pertes. Il peut soit retirer de son armée deux unités régulières, soit transformer deux élites en régulières, soit retirer une unité d'élite.

En cas de remplacement d'une unité d'élite par une régulière, celle-ci peut être prise parmi les unités éliminées. Autrement elle est à prendre parmi les renforts.

Ombre et Peuples Libres

Toutes les pertes des Peuples Libres sont retirées du jeu : il est important de veiller à ne pas les mélanger avec les renforts disponibles. Les unités de l'Ombre peuvent, elles, toujours revenir en jeu : elles sont donc placées avec les renforts.

Élimination des officiers

Si toutes les unités composant une armée sont éliminées, les officiers et les personnages qui l'accompagnent le sont également. Comme pour les unités normales, les officiers des Peuples Libres sont définitivement retirés du jeu, tandis que les Nazgûls rejoignent les renforts disponibles. Les personnages (y compris les Serviteurs de l'Ombre) sont eux aussi définitivement retirés du jeu, sauf indication contraire sur la carte de personnage.

Retraiter

À la fin de chaque round de bataille, l'attaquant peut décider de cesser le combat puis, s'il souhaite le poursuivre, c'est au tour du défenseur de dire s'il veut retraiter. Si ce dernier refuse, les deux joueurs entament un nouveau round.

Si l'attaquant cesse son offensive, son armée reste là où elle était au commencement de la bataille. Par contre, si le défenseur choisit de retraiter, son armée doit reculer dans un territoire adjacent libre d'unités ennemies ou d'un établissement ennemi (ou contrôlé par l'ennemi, voir « Capture d'un établissement » ci-dessous). Si aucun territoire ne répond à ces critères, la retraite est impossible.

Fin de la bataille

Une bataille se termine lorsque l'attaquant cesse son offensive, que le défenseur retraite ou que une ou les deux armées sont complètement détruites.

Si l'armée qui défend retraite ou est complètement éliminée, l'attaquant peut immédiatement faire avancer toutes ou une partie de ses unités dans le territoire ainsi libéré. Si ce territoire comprend une forteresse garnie de troupes, celle-ci est considérée comme assiégée (voir « Mettre le siège » ci-dessous).

FORTIFICATIONS ET SIÈGES

Beaucoup de batailles de la Guerre de l'Anneau se déroulent autour de forteresses ou de points fortifiés. Les règles ci-dessous s'appliquent à ces cas.

ATTAQUE D'UNE CITÉ OU D'UNE PROTECTION

Dans le cas d'une armée qui en attaque une autre réfugiée dans une cité ou derrière des protections, le joueur attaquant n'inflige des pertes, lors du premier round, que sur 6 (au lieu de 5, 6). Les rounds suivants se déroulent normalement.

ATTAQUE D'UNE FORTERESSE

Quand une armée en attaque une autre réfugiée dans une forteresse, le joueur en défense choisit au début de chaque round s'il veut combattre en terrain découvert ou se laisser assiéger.

Combattre en terrain découvert

Un combat en terrain découvert est résolu normalement : les pertes sont infligées sur 5, 6 et le défenseur peut retraiter dans un territoire adjacent libre à la fin du round.

Mettre le siège

Dès que le défenseur choisit de se retirer dans la forteresse, son armée est enlevée du territoire et placée sur la case de forteresse correspondante. L'armée attaquante peut avancer dans le territoire ainsi libéré et la bataille se termine là dans un premier temps : la forteresse est assiégée.

Une forteresse assiégée peut contenir au maximum 5 unités (pas de limite quant aux officiers). Si au commencement du siège il y en a plus que 5, les unités en trop sont retirées du jeu (et placées avec les renforts disponibles). Le siège dure tant que l'armée qui attaque reste sur le territoire de la forteresse ou jusqu'à ce que l'une des deux armées soit détruite. À la fin du siège, les unités en défense (s'il en reste) sont de nouveau placées sur le territoire de la forteresse.

CONDUIRE UN SIÈGE

Une armée assiégeante attaque une forteresse durant la phase de résolution des actions. Elle n'inflige des pertes que sur un résultat au dé de 6 (la défense sur 5, 6).

Contrairement à une bataille normale, le siège ne dure qu'un seul round. L'attaquant peut néanmoins rallonger le combat en sacrifiant des unités. S'il réduit une unité d'élite en unité régulière, il peut entamer un nouveau round. Il peut ainsi prolonger le nombre de rounds de siège autant de fois qu'il veut, tant qu'il possède des unités d'élite à réduire. Si après le dernier round de combat il y a encore des défenseurs dans la forteresse, le siège continue.

Restrictions

- Une armée assiégée ne peut jamais retraiter.
- Une armée assiégeante est libre de se déplacer. Néanmoins, si elle quitte le territoire sans laisser d'unités en arrière, le siège est levé.

SORTIES

Une armée assiégée peut décider de faire une sortie. Elle attaque alors l'armée assiégeante durant la phase de résolution des actions et la bataille se déroule comme une bataille normale : l'armée qui fait la sortie renonce à l'avantage de sa position et se voit infliger des pertes sur 5, 6. En cas de retraite, l'armée qui fait la sortie retourne dans la forteresse et l'armée assiégeante peut retraiter dans un territoire adjacent et libre. Si l'armée qui fait la sortie gagne la bataille, elle ne peut pas avancer dans un territoire suite à sa victoire.

CASSER UN SIÈGE

Une armée présente dans un territoire adjacent peut attaquer l'armée assiégeante : les règles de bataille standard prévalent. L'armée assiégée n'intervient pas dans le combat. L'armée de secours ne peut pas entrer dans la forteresse si l'armée assiégeante n'est pas détruite ou ne retraite pas.

RENFORCER UN SIÈGE

Quand une forteresse est assiégée, le territoire dans lequel elle se trouve est considéré comme libre pour l'assiégeant qui peut y déplacer des troupes sans que cela soit considéré comme une attaque.

CAPTURE D'UN ÉTABLISSEMENT OU D'UNE FORTERESSE

Tous les établissements font partie, au début du jeu, de la nation à laquelle est rattaché le territoire où ils sont situés. Quand une armée ennemie entre dans un village ou une cité, ou quand toutes les unités défendant une forteresse sont éliminées, le territoire en question passe sous le contrôle du joueur ennemi qui place dessus un marqueur de contrôle d'établissement. Il gagne aussitôt les points de victoire correspondants qui peuvent lui permettre d'emporter une victoire militaire (voir le chapitre 12). Si le joueur qui contrôlait le territoire au départ parvient à le reconquérir, le marqueur de contrôle est retiré.

On ne peut pas lever des renforts dans un établissement capturé et il ne permet pas non plus de faire évoluer la situation politique.



Les marqueurs de contrôle d'établissement

Marqueur des Peuples Libres



Marqueur de l'Ombre

8. LA POLITIQUE DES TERRES DU MILIEU

Par rapport aux règles de découverte, ce chapitre présente des changements :

- Les nations des Peuples Libres doivent être activées avant d'entrer en guerre.
- La Compagnie et les Compagnons jouent un rôle dans la politique des Terres du Milieu.

Bien qu'à la fin du Troisième Âge les orientations générales des différents peuples des Terres du Milieu sont clairement définies, les opinions quant à la nécessité d'intervenir dans le conflit qui s'annonce varient grandement. Ces hésitations sont représentées sur la tableau de situation politique.

Les pions de situation politique



Les Elfes



Les Haradrim et les Orientaux



Le Mordor



L'Isengard



Les Nains

Recto : actif



Verso : passif



Le Nord

Recto : actif



Verso : passif



Le Rohan

Recto : actif



Verso : passif



Le Gondor

Recto : actif



Verso : passif

LE TABLEAU DE SITUATION POLITIQUE

La position initiale de chaque nation sur le tableau de situation politique (indiquée sur le plateau de jeu) représente son attitude vis à vis de Sauron

au début de la partie. Plus une nation est éloignée de la case « en guerre », moins elle est encline à prendre part au conflit. Pour qu'une nation s'engage vraiment, son marqueur doit se trouver sur la case « en guerre ».

De plus, toutes les nations des Peuples Libres (à l'exception des Elfes) commencent le jeu en étant passives (marqueur tourné côté gris). Tant qu'une nation est passive, elle ne peut pas entrer dans la case « en guerre » (son marqueur reste bloqué sur la case précédente).

ACTIVER LES NATIONS DES PEUPLES LIBRES

Les nations des Peuples Libres sont activées (marqueur côté bleu/rouge) dès que :

- Un de leurs territoires est envahi par l'ennemi.
- Une de leurs armées est attaquée.
- La présence de la Compagnie de l'Anneau est révélée dans une de leurs cités ou forteresses.
- Un Compagnon capable d'exercer une influence sur la politique d'une nation entre dans une de ses cités ou forteresses.

ÉVOLUTION DE LA SITUATION POLITIQUE

La situation politique d'une nation évolue d'une case vers le bas (la guerre) grâce à plusieurs facteurs :

- L'utilisation, lors de la phase de résolution des actions, du résultat « renforts » d'un dé d'actions.
- L'utilisation de certaines cartes événements (voir texte sur celles-ci).
- Chaque fois qu'une de ses armées est attaquée (une bataille compte comme une seule attaque, quelle que soit sa durée en rounds).
- Chaque fois qu'une de ses villages, cités ou forteresses est capturée par l'ennemi.

ENTRER EN GUERRE

Tant que le marqueur d'une nation n'est pas sur la dernière case « en guerre » du tableau de situation politique, celle-ci est en paix et ses capacités militaires sont limitées. Pratiquement, les unités et les officiers d'une nation en paix :

- Peuvent se déplacer au-delà de leurs frontières mais ne peuvent jamais pénétrer sur les territoires d'autres nations (amies comprises).
- Ne peuvent pas attaquer d'autres armées (mais elles peuvent se défendre).
- Ne peuvent jamais lever de renforts en utilisant le résultat « renforts » des dés d'actions.

Toutes les restrictions mentionnées ci-dessus restent valables quand des unités d'une nation en paix font partie de la même armée que d'autres d'une nation en guerre.

Cependant, les unités d'une nation en paix peuvent franchir les frontières d'une autre nation en cas de retraite après une bataille.

Exemple : deux unités du Nord retraitent après une bataille à Dale. Même si le Nord est en paix, elles peuvent retraiter en Erebor, ce qui n'est pas possible dans le cadre d'un déplacement normal.

Quand le marqueur d'une nation atteint la case « en guerre », toutes les restrictions mentionnées ci-dessus ne s'appliquent plus : les unités peuvent déclencher des attaques, envahir d'autres nations, etc. Rappel important : tant que les nations des Peuples Libres sont passives, leurs marqueurs ne peuvent pas être avancés jusqu'à la case « en guerre ».



LES PERSONNAGES EN GUERRE

Les Compagnons, Serviteurs et Nazgûls peuvent être partie prenante de batailles même si la Nation à laquelle ils appartiennent est en paix. Eux commencent le jeu « en guerre ».

Exemple : tous les Nazgûls peuvent participer aux batailles menées par des armées de l'Ombre en guerre, même si le Mordor est encore en paix.

9. LA COMPAGNIE DE L'ANNEAU

Les règles concernant la Compagnie de l'Anneau sont nouvelles et remplacent la version simplifiée du jeu de découverte.

Dans la Guerre de l'Anneau, Frodo et Sam sont des amis inséparables et ils incarnent à eux deux les Porteurs de l'Anneau. Les deux hobbits sont accompagnés par un certain nombre de Compagnons choisis parmi les Peuples Libres des Terres du Milieu : ensemble ils forment la Compagnie de l'Anneau. La quête de Frodo et Sam est de se rendre en Mordor (la région), et les Compagnons peuvent soit les accompagner afin de les protéger au péril de leur vie, soit quitter la Compagnie afin de venir en aide aux nations de l'Ouest.

La Compagnie de l'Anneau



La figurine de la Compagnie



Le marqueur de progression de la Compagnie

Recto : dissimulée

Verso : découverte

Les pions des Compagnons



Meriadoc



Peregrin



Gimli



Legolas



Boromir



Gandalf



Aragorn

LES FIGURINES ET PIONS DE LA COMPAGNIE

La Compagnie de l'Anneau est représentée par une série de figurines et de pions.

- La figurine de la Compagnie (Frodo et Sam) indique la dernière position connue de celle-ci. Elle reste dans le territoire où la Compagnie a été révélée ou découverte la dernière fois. Elle commence le jeu à Rivendell.

- Le marqueur de progression de la Compagnie indique la distance parcourue par celle-ci et son statut : révélée ou dissimulée. Il est placé sur la tableau de situation de la Compagnie.
- Les figurines (et pions) des Compagnons, au nombre de sept, représentent les héros de l'Ouest. Elles commencent le jeu dans la case de la Compagnie de l'Anneau et sont posées sur le plateau de jeu si elles quittent la Compagnie.

LES PORTEURS DE L'ANNEAU

La figurine de la Compagnie représente Frodo et Sam ensemble car dans le jeu ils ne peuvent jamais se séparer.

LA CORRUPTION

La difficulté que représente la tâche de détruire l'Anneau est représentée par la corruption progressive des Porteurs de l'Anneau. Celle-ci est matérialisée par une échelle allant de 0 à 12 : 0 est la valeur au commencement du jeu, mais celle-ci évolue en cours de partie. A 12, l'Anneau Unique a définitivement corrompu ses Porteurs et le joueur de l'Ombre remporte la victoire. L'état de corruption des Porteurs est symbolisé par le marqueur de corruption qui doit être déplacé suivant l'évolution du mal.

LES CARTES DES COMPAGNONS

Il existe une carte par Compagnon. Au commencement du jeu, tous les Compagnons font partie de la Compagnie et leurs cartes (à l'exception d'Elessar et de Gandalf le Blanc) sont rassemblées et posées sur la case « Guide de la Compagnie ». Tant qu'un Compagnon est dans la Compagnie, sa carte reste sur cette case ; dès qu'il la quitte, elle est placée bien en vue sur la table.

Chaque carte de personnage contient les informations suivantes :

- Son niveau : une valeur employée lors de la traque de l'Anneau et pour le déplacement du Compagnon.
- Des symboles de nations qui indiquent au sein de quelles nations le Compagnon est susceptible d'exercer une influence politique. Si le symbole représenté est celui des Peuples Libres, le Compagnon en question peut exercer son influence sur toutes les nations des Peuples Libres.
- Sa capacité spéciale qui n'est employée que lorsqu'il est le guide de la Compagnie (voir ci-dessous).
- Sa capacité spéciale qui ne peut être utilisée qu'en-dehors de la Compagnie.
- Sa valeur de commandement qui est employée durant les batailles.

LE GUIDE DE LA COMPAGNIE

L'un des Compagnons est le guide attiré de la Compagnie. Au commencement du jeu c'est Gandalf le Gris qui remplit ce rôle. Cela peut changer en cours de partie, mais le guide doit toujours être, parmi les membres de la Compagnie, celui qui possède le plus haut niveau. En cas d'égalité de niveau, le joueur décide.

Exemple : durant le premier tour du jeu, le joueur des Peuples Libres peut remplacer Gandalf le Gris par Aragorn, les deux étant de niveau 3.

Le joueur des Peuples Libres peut choisir un nouveau guide à la fin de chaque phase de la Compagnie ou quand, durant un tour, la composition de la Compagnie change (suite à un départ par exemple).

La carte personnage du guide est toujours placée au-dessus des autres cartes des membres de la Compagnie. Quand il est guide, seule la capacité spéciale d'un personnage en tant que guide est prise en compte. Toutes les autres capacités spéciales ne sont pas disponibles : elles n'entrent en jeu que lorsqu'un Compagnon quitte la Compagnie.

GOLLUM

Quand tous les Compagnons ont quitté la Compagnie, les Porteurs de l'Anneau restent seuls avec Gollum qui devient leur guide. Sa carte est placée au-dessus et ses capacités de guide sont immédiatement disponibles. Important : Gollum n'est pas considéré comme un Compagnon pour tout

ce qui touche aux cartes événements reliées aux Compagnons ; de la même manière il ne peut pas être sacrifié suite à une traque réussie (voir chapitre 10). Par contre il compte comme Compagnon pour ce qui est du nombre maximum de dés imputable à la ressource de traque.

LE TABLEAU DE SITUATION DE LA COMPAGNIE

Ce tableau sert à gérer le déplacement secret de la Compagnie. La figurine de la Compagnie reste sur son dernier emplacement (territoire) connu et son marqueur de progression avance d'une case sur le tableau à chaque déplacement de la Compagnie. Plus le marqueur est avancé sur le tableau, plus la Compagnie est éloignée de son dernier emplacement connu.

DÉPLACEMENT DE LA COMPAGNIE

Le joueur des Peuples Libres peut, durant la phase de résolution des actions, déplacer la Compagnie grâce au résultat « personnage » d'un dé d'actions, ou parfois grâce à une carte événement. A chaque fois, le marqueur de progression avance (face « cachée ») d'une case sur le tableau de situation de la Compagnie. A ce moment, le joueur de l'Ombre a une chance de débusquer la Compagnie (voir le chapitre 10 : la traque de l'Anneau).

Carte Compagnon



- | | |
|--|--|
| <p>1 Portrait</p> <p>2 Nom</p> <p>3 Niveau</p> <p>4 Valeur de commandement</p> <p>5 Nation que le Compagnon peut activer. Si le symbole est celui des Peuples Libres, le Compagnon peut exercer son influence sur toutes les nations des Peuples Libres</p> <p>6 Condition pour mettre le Compagnon en jeu (s'il y en a)</p> | <p>7 Capacité spéciale de guide de la Compagnie (s'il y en a)</p> <p>8 Capacité spéciale utilisable quand le Compagnon n'est pas membre de la Compagnie (s'il y en a)</p> <p>9 Capacités spéciales</p> <p>10 Bonus de dés d'actions : si le symbole « volonté de l'Ouest » est présent, ajouter un dé à la ressource de dés d'actions tant que ce Compagnon est en jeu</p> |
|--|--|

Déplacements multiples

Si la Compagnie se déplace plus d'une fois durant un tour, elle prend le risque d'être repérée par les représentants de l'Ombre. Chaque dé utilisé pour déplacer la Compagnie est ajouté, après le jet de traque, à la ressource de traque de l'Anneau, rendant d'autant plus vraisemblable la perspective d'une traque réussie lors des déplacements suivants. Les dés du joueur des Peuples Libres lui sont rendus à la fin du tour.

LOCALISER LA COMPAGNIE

Les cases numérotées sur le tableau de situation de la Compagnie représentent la distance parcourue (mesurée en territoires) par la Compagnie depuis son dernier emplacement connu (le territoire où se trouve sa figurine). La position réelle de la Compagnie n'est déterminée que dans deux cas de figure : lorsqu'une traque est couronnée de succès, alors la Compagnie est découverte ; lorsque le joueur des Peuples Libres choisit de révéler l'emplacement de la Compagnie.

Dans les deux cas, la figurine est posée sur le territoire du nouvel emplacement de la Compagnie, et le marqueur de progression retourne sur la case 0. Bien s'assurer à chaque fois que le déplacement de la Compagnie est bien possible : elle ne peut être séparée de son dernier emplacement connu de plus de territoires que le nombre indiqué par le marqueur de progression.

Exemple : si le dernier emplacement connu de la Compagnie est la forteresse de Helm et que le marqueur de progression est sur la case 2 au moment où la Compagnie est découverte ou révélée, le joueur des Peuples Libres peut la situer à Est-Emnet, Anorien, Edoras, Orthanc, Passage du Rohan, Druwaith Iaur.

Si le marqueur de progression de la Compagnie est sur la case 0 au moment où celle-ci est découverte ou révélée, la figurine de la Compagnie reste sur le même territoire.

Révéler l'emplacement de la Compagnie

Si la Compagnie est dissimulée (marqueur de progression côté « dissimulée »), le joueur des Peuples Libres peut révéler sa position durant la phase de la Compagnie. Cela permet de soigner les Porteurs de l'Anneau de leur corruption dans une cité ou une forteresse, d'activer une nation, ou d'utiliser une carte événement qui nécessite la présence de la Compagnie en un lieu précis.

La figurine est placée sur le territoire où la Compagnie est révélée et le marqueur de progression sur la case 0, côté « dissimulée » visible.

Exemple : le joueur des Peuples Libres décide de révéler la Compagnie pendant la phase du même nom. C'est le 4^e tour de jeu mais le marqueur de progression est sur la case « 5 ». La figurine de la Compagnie se trouve encore à Rivendell car celle-ci n'a pas été découverte (ou révélée) depuis le début de la partie. Le joueur déplace la Compagnie à travers les territoires de : Gué de Bruinen, Rhudaur, Moria, Vallée de Dimrill et Lorien. Le marqueur de progression est posé côté « dissimulée » sur la case 0 et la figurine de la Compagnie déplacée jusqu'à la Lorien. Si les porteurs de l'Anneau sont corrompus, ils se soignent d'un point de corruption car ils se trouvent dans une forteresse des Peuples Libres.

Découverte de la Compagnie

Si la Compagnie est dissimulée, sa position peut être découverte par le joueur de l'Ombre suite à une traque réussie ou grâce à une carte événement. Le marqueur de progression est tourné côté « découverte » visible et placé sur la case 0 et la figurine de la Compagnie est déplacée jusqu'au territoire où elle apparaît qui dans ce cas ne peut jamais être un établissement des Peuples Libres.

Une fois découverte, la Compagnie ne peut plus se déplacer avant d'être de nouveau dissimulée. Elle est aussi plus vulnérable à certaines cartes événements.

La Compagnie et les forteresses de l'Ombre

Si la Compagnie entre ou quitte un territoire comportant une forteresse de l'Ombre au moment où elle est découverte, le joueur de l'Ombre tire une tuile de traque comme pour une traque réussie (voir le chapitre 10).

Exemple : la Compagnie est découverte durant le second tour. Le marqueur de progression est sur la case « 3 » et la figurine encore à Rivendell. Le joueur des Peuples Libres envisage d'abord de suivre le chemin : Gué de Bruinen – Rhodaur – Moria, mais l'entrée dans la forteresse de l'Ombre est synonyme de pioche d'une tuile de traque. Il décide en conséquence de prendre un chemin moins risqué : Gué de Bruinen – Haute-Passe – Porte des Gobelins. La figurine de la Compagnie est posée sur ce dernier territoire, le marqueur de progression retourne sur la case « 0 », face « découverte » visible. La Compagnie ne peut plus se déplacer tant qu'elle n'est pas de nouveau dissimulée.

DISSIMULATION DE LA COMPAGNIE

Le joueur des Peuples Libres doit utiliser un résultat « personnage » d'un dé d'actions ou une carte événement pour dissimuler la compagnie une fois qu'elle a été découverte (penser à retourner le marqueur de progression côté « dissimulée »).

Rappel : la Compagnie ne peut pas se déplacer si elle est découverte.

ENTRER DANS LE MORDOR

Le Mordor (la région) est le cœur du royaume du Seigneur Ténébreux. Les montagnes qui l'entourent sont pratiquement impossibles à franchir et les cols sont sous bonne garde. En conséquence, lorsque la Compagnie atteint les territoires du Morannon ou de Minas Morgul, le joueur des Peuples Libres est-il tenu de révéler son emplacement durant la phase de la Compagnie, avant d'entamer la dernière partie du voyage (voir le chapitre 11 : La destruction de l'Anneau).

SÉPARATION DE LA COMPAGNIE

Tous les personnages faisant partie de la Compagnie se trouvent ensemble dans le même territoire. Un Compagnon (ou un groupe de Compagnons) peut quitter la Compagnie grâce à l'utilisation du résultat « personnage » d'un dé d'actions lors de la phase de résolution des actions (sauf si la Compagnie se trouve en Mordor, voir le chapitre 11).

Dans ce cas, le Compagnon effectue un déplacement, depuis le dernier emplacement connu de la compagnie, égal à la valeur indiquée par le marqueur de progression de celle-ci, plus le niveau du Compagnon.

Dans le cas d'un groupe de Compagnons, le déplacement est calculé en utilisant la valeur en niveau la plus haute des membres du groupe. Ces déplacements suivent les règles exposées au chapitre 7. La figurine du compagnon est placée sur le territoire d'arrivée.

Lors de la séparation, retirez de la case « La Compagnie de l'Anneau » les cartes personnages et les pions des Compagnons qui quittent la compagnie.

Exemple : la Compagnie se trouvant à Rivendell et le marqueur de progression sur la case n°5, le joueur des Peuples Libres décide de séparer Legolas (niveau 2) et Merindoc (niveau 1) de la Compagnie. Les deux Compagnons peuvent se déplacer de 7 territoires (5+2) pour aller, par exemple, jusqu'au Royaume sylvestre.

Si le guide de la Compagnie quitte celle-ci, un Compagnon du plus haut niveau possible prend le relais.

Une fois qu'un Compagnon a quitté la Compagnie, il ne peut plus la réintégrer. Il peut se déplacer avec des armées, agissant comme officier, ou se déplacer seul en poursuivant ses propres objectifs politiques ou militaires.

10. LA TRAQUE DE L'ANNEAU

Les règles concernant la traque de l'Anneau sont nouvelles et remplacent la version simplifiée du jeu de découverte.

Pendant que la Compagnie cherche à parvenir en secret jusqu'au Mordor, le Seigneur Ténébreux traque sans relâche son trésor perdu. Il envoie des éclaireurs et des espions, prête l'oreille aux rumeurs, dans l'espoir de localiser l'Anneau Unique. Ces efforts sont simulés dans le jeu par la traque de l'Anneau.

LA RÉSERVE DE L'OEIL

Les tuiles de traque, qui représentent les conséquences de la traque de l'Anneau, sont placées dans un récipient opaque (bol, sac, ...). Il s'agit de la réserve de l'Oeil. Quand la traque est victorieuse, le joueur de l'Ombre pioche une tuile au hasard dans la réserve.

Si à un moment de la partie toutes les tuiles ont été utilisées, elles sont remises dans la réserve, à l'exception des tuiles spéciales.

LES TUILES DE TRAQUE STANDARD

Sur la plupart des tuiles (dos blanc) est imprimé un nombre allant de 0 à 3. Ce nombre représente les dommages occasionnés par la traque. Certaines tuiles possèdent des icônes spéciales :

- L'Oeil  qui représente un nombre variable.
- L'icône « découverte »  qui permet de découvrir la Compagnie.

LES TUILES SPÉCIALES

Ces tuiles sont mises de côté au début de la partie et ne sont activées que grâce à des cartes événements. Leur mise en jeu concrète dépend ensuite de la situation de la Compagnie : dès que celle-ci entre dans le Mordor (la région), les tuiles activées sont ajoutées à la réserve de l'Oeil. Si elles sont activées plus tôt, le joueur de l'Ombre les met de côté en attendant ce moment. Une tuile activée alors que la Compagnie est déjà dans le Mordor (la région) est immédiatement ajoutée à la réserve.

Certaines de ces tuiles arborent une valeur négative ou aléatoire :

- Une valeur négative (-1 ou -2) indique que la traque est un échec et la valeur est soustraite à la corruption des Porteurs de l'Anneau.
- Un symbole de dé  signifie que les dommages de la traque sont égaux au résultat d'un jet de dé ; par exemple, si le résultat du dé est 4, la corruption augmente d'autant.

Toutes les tuiles spéciales sont marquées d'un symbole stop  dans le coin en bas à droite (voir le chapitre 11).

LA TRAQUE DE LA COMPAGNIE

LE JET DE TRAQUE

A chaque fois que la Compagnie se déplace, le joueur de l'Ombre effectue un jet de traque. Il lance autant de dés (normaux) qu'il a de dés d'actions

Les tuiles de traque



La couleur de fond varie suivant le type de tuile : gris : standard, bleu : Compagnie, rouge : Ombre.

- 1 Symbole de découverte (s'il y en a).
- 2 Dommages de traque
- 3 Symbole stop (s'il y en a).

dans sa ressource de traque. Rappel : celle-ci est constituée par les dés qu'il a choisis d'y mettre à la phase 3, plus ceux ayant obtenu un résultat « œil » lors du jet des dés d'actions (phase 4). Le nombre maximum de dés jetés est de 5. Chaque résultat de « 6 » est un succès.

Modificateurs au jet de traque

Si la Compagnie se déplace plus d'une fois durant le même tour, la traque devient plus facile. Pour chaque dé que le joueur des Peuples Libres rajoute à la ressource de traque (voir le déplacement de la Compagnie ci-dessus), le jet de traque est effectué avec un bonus de +1.

Exemple : la Compagnie se déplace deux fois lors d'un tour. Lors du premier jet de traque, seuls les 6 sont des succès. Lors du second, 5 et 6 sont des succès.

Relancer les dés de traque

La présence de forces de l'Ombre non loin de la Compagnie facilite la traque. Si durant la traque la figurine de la Compagnie se trouve dans un territoire contenant :

- Une forteresse contrôlée par le joueur de l'Ombre
- Au moins une unité de l'Ombre
- Au moins un Nazgûl

Alors le joueur de l'Ombre peut relancer un dé de son jet de traque par condition citée ci-dessus.

Exemple : si la figurine de la Compagnie se trouve dans un territoire comprenant trois unités de l'Ombre et deux Nazgûls, le joueur de l'Ombre peut relancer 2 dés. Si le territoire comprend en plus une forteresse qu'il contrôle, il peut relancer trois dés.

LES DOMMAGES DE LA TRAQUE

Le joueur de l'Ombre pioche dans la réserve de l'Œil une tuile s'il a obtenu au moins un succès lors du jet de traque (en incluant les dés relancés s'il y en a).

- Si la tuile est marquée d'une valeur numérique, celle-ci représente les dommages infligés à la Compagnie.
- Si la tuile porte le symbole « œil », les dommages sont égaux au nombre de succès obtenus lors du jet de traque (si la tuile est tirée suite à la découverte de la Compagnie dans une forteresse de l'Ombre ou suite à une carte événement, la valeur de la tuile est 0).
- Si la tuile porte le symbole « découverte », la Compagnie est découverte. Cet effet vient en plus des autres cités ci-dessus.

CONSÉQUENCES DE LA TRAQUE

La traque a pour conséquence d'éliminer des membres de la Compagnie ou d'augmenter le niveau de corruption des Porteurs de l'Anneau. A chaque fois qu'il est confronté à une traque réussie, le joueur des Peuples Libres doit décider comment y faire face après que la (ou les) tuile soit piochée de la réserve de l'Œil. Il a deux options :

- Il peut subir la corruption : la Compagnie reste intacte mais la corruption des Porteurs de l'Anneau augmente d'un nombre égal aux dommages infligés par la tuile (l'Unique a été utilisé pour se sortir de ce mauvais pas).
- Il peut accepter les dommages : dans ce cas il doit éliminer un membre de la Compagnie. Ce peut être soit le guide, soit un membre tiré au hasard. Dans ce cas, un pion parmi ceux des membres de la Compagnie est tiré au sort : ce Compagnon est définitivement éliminé (le tirage inclut le guide mais exclut les Porteurs de l'Anneau). Si les dommages de la traque sont supérieurs au niveau du Compagnon, les dommages surnumériques sont reportés en points de corruption. Si les dommages de la traque sont inférieurs au niveau du Compagnon, celui-ci est tout de même éliminé (il n'est pas possible de seulement le blesser).

Certaines cartes événements persistantes (comme « Arc et hache ») et les capacités spéciales des Compagnons permettent de réduire ou d'annuler les effets de la traque. Ces pouvoirs interviennent avant l'application des dommages et des points de corruption.

Exemple : la Compagnie de l'Anneau progresse pour la deuxième fois durant ce tour et passe de la case 2 à la case 3. La ressource de traque est

garnie de 4 dés, trois de l'Ombre et un des Peuples Libres suite au premier déplacement. La Compagnie comprenant justement 4 membres en plus des Porteurs de l'Anneau (qui ne comptent pas), le joueur de l'Ombre lance 4 dés standard et ajoute 1 à chaque résultat. Il obtient 1, 3, 5, 6, soit un résultat définitif de 2, 4, 6, 6 et deux succès. En conséquence, il pioche au hasard une tuile qui indique « 3 » et pas de symbole de découverte.

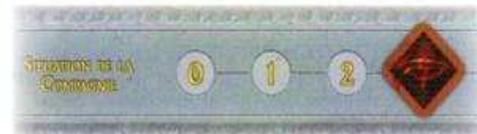
Le joueur des Peuples Libres décide d'accepter les dommages plutôt que d'encaisser trois points de corruption. Il ne souhaite pas sacrifier son guide Aragorn, aussi mélange-t-il les pions des membres de la Compagnie (Aragorn compris) et il en tire un au hasard. Le destin désigne Gimli, qui tombe sous les coups de l'ennemi. Le vaillant nain est de niveau 2, une valeur inférieure aux dommages reçus ; en conséquence les Porteurs de l'Anneau encaissent le différentiel (1 point) en corruption. A la fin de cette traque :

- Le marqueur de progression de la Compagnie reste sur la case 3, face « dissimulée » visible.
- Le marqueur de corruption avance de 1.
- Gimli (figurine, pion et carte) est retiré du jeu.

Corrompus !



Le marqueur de corruption



La position du marqueur de corruption sur le tableau de situation de la Compagnie permet de suivre le niveau de corruption des Porteurs de l'Anneau.

Le Chemin du Destin



- Le Chemin du Destin n'est pas considéré comme faisant partie du territoire de Gorgoroth.
- Quand la Compagnie entre en Mordor (la région), sa figurine est posée sur le premier cercle du Chemin.
- Si la Compagnie atteint Orodruin sans que les Porteurs de l'Anneau ne soient corrompus, le joueur des Peuples Libres gagne la partie.

II. LA DESTRUCTION DE L'ANNEAU

Les règles concernant la quête de l'Anneau sont nouvelles et remplacent la version simplifiée du jeu de découverte.

Même si le Seigneur Ténébreux recherche désespérément l'Unique, il ne peut s'imaginer que les Porteurs se rapprochent autant de la main qui l'a créé. Le regard de son Œil insatiable se porte partout sauf au cœur du noir pays de Mordor. Dans le jeu, à partir du moment où la Compagnie atteint les frontières du Mordor (la région), les événements risquent d'échapper aux joueurs eux-mêmes. La vraie bataille se situe entre la volonté de l'Unique de retourner à son maître et la détermination des Porteurs à mener leur quête à bien.

LE FARDEAU DE L'ANNEAU

Le fardeau que représente l'Unique est simulé dans le jeu par la corruption. Les Porteurs de l'Anneau gagnent des points de corruption à chaque fois qu'ils utilisent l'Anneau pour échapper à une traque réussie ou à cause des effets de certaines cartes événements. À 12 points de corruption, le joueur des Peuples Libres perd la partie.

SOIGNER LES PORTEURS DE L'ANNEAU

Les Porteurs de l'Anneau peuvent se reposer de leur fardeau quelque temps en terres amies.

Si, durant la phase de la Compagnie, celle-ci est révélée dans un territoire contenant une cité ou une forteresse des Peuples Libres (et qui n'est pas sous le contrôle de l'ennemi), 1 point de corruption est immédiatement soigné (les points de corruption ne peuvent pas être négatifs) et le marqueur de corruption est déplacé en conséquence. Si la Compagnie se trouve, déjà révélée, dans un tel lieu, il est toujours possible de la « révéler » de nouveau et de soigner 1 point de corruption à chaque fois.

LA COMPAGNIE EN MORDOR

Le chemin du Destin constitue la dernière partie de la quête de l'Anneau. Ce chemin est représenté par des cercles en surimpression (numérotés en elfe) sur le territoire de Gorgoroth et il ne fait pas réellement partie de ce territoire. Dans le Mordor, le pouvoir du Seigneur Ténébreux est partout, et le fardeau de l'Anneau s'alourdit à chaque pas.

Aussitôt que la Compagnie est révélée à Minas Morgul ou Morannon durant sa phase, les événements suivants se produisent :

- La figurine de la Compagnie est placée sur le **premier cercle** du Chemin du Destin. À partir de ce moment, le tableau de situation de la Compagnie n'est plus utilisé pour la localiser. Par contre son marqueur continue d'indiquer si elle est dissimulée ou découverte.
- Une nouvelle réserve de l'Œil est constituée en réintégrant les tuiles déjà piochées et en y rajoutant celles, spéciales, activées en cours de jeu par des cartes événements.

Règles spéciales

Les règles suivantes s'appliquent quand la compagnie est en Mordor (la région) :

- Une fois sur le Chemin du Destin, les membres de la Compagnie ne peuvent plus se séparer, que ce soit suite au résultat d'un dé d'actions, de capacités spéciales ou de cartes événements. Toute action qui aboutirait normalement à la séparation de Compagnons a pour résultat de les éliminer.
- Quand la Compagnie essaye de se déplacer durant la phase de résolution des actions, le joueur de l'Ombre ne fait pas de jet de traque : à la place il tire automatiquement une tuile de la réserve de l'Œil. Les effets de la tuile sont appliqués immédiatement, comme lors d'une traque normale, avec les exceptions suivantes :
 - Si la tuile comporte un « œil » à la place d'une valeur de dommages, les dommages infligés à la Compagnie sont égaux au nombre de dés présents dans la ressource de traque, y compris

ceux éventuellement ajoutés par le joueur des Peuples Libres s'il a déplacé la Compagnie plus d'une fois durant le tour.

- La Compagnie avance d'une case sur le Chemin du Destin, sauf si la tuile comporte le symbole « stop ».
- Si à la fin du tour de jeu la Compagnie n'a pas tenté de se déplacer au moins une fois, elle subit un point de corruption.

Si la Compagnie atteint la dernière étape (la sixième) du chemin du Destin, le joueur des Peuples Libres gagne la partie, sauf si les Porteurs de l'Anneau sont corrompus.

12. LA VICTOIRE

Les joueurs doivent vérifier si les conditions de victoires énumérées ci-dessous s'appliquent. Si c'est le cas, le joueur qui la (les) remplit gagne la partie. À noter : si une ou plusieurs conditions de victoires sont remplies durant le même tour par les deux joueurs, ceux-ci se départagent suivant la numérotation des conditions ; ainsi la condition n°1 est-elle prioritaire sur la n°2 qui l'est sur la n°3, etc.

GAGNER GRÂCE À L'ANNEAU

Le but le plus important pour les Peuples Libres est de détruire l'Anneau, et pour Sauron de le récupérer. Pour cette raison, si l'une des deux conditions de victoire présentées ci-dessous est remplie, la partie s'arrête immédiatement, avant même la phase de victoire.

- 1) **Corruption des Porteurs de l'Anneau** : si le niveau de corruption des Porteurs de l'Anneau atteint 12 points, leur quête est un échec. Sauron récupère l'Unique et le joueur de l'Ombre gagne la partie.
- 2) **Destruction de l'Anneau** : si la Compagnie atteint la dernière étape (VI) du chemin du Destin avec moins de 12 points de corruption, l'Unique est détruit, Sauron est vaincu et le joueur des Peuples Libres gagne la partie.

LA VICTOIRE MILITAIRE

Si Sauron parvient à exterminer la majorité des Peuples Libres, même la destruction de l'Anneau ne permet plus de l'arrêter. D'un autre côté, les succès militaires des Peuples Libres facilitent la quête des Porteurs de l'Anneau. D'où les conditions de victoire ci-dessous qui sont à vérifier à la fin de chaque tour, lors de la phase de victoire.

- 3) **L'ombre s'étend sur la Terre du Milieu** : si le joueur de l'Ombre contrôle des établissements des Peuples Libres ayant une valeur d'au moins 10 points de victoire, il gagne la partie. En effet, peu après les succès de ses armées, le Seigneur Ténébreux met la main sur l'Unique...
- 4) **Sauron est banni des Terres du Milieu** : si le joueur des Peuples Libres contrôle des forteresses de l'Ombre ayant une valeur d'au moins 4 points de victoire, il gagne la partie. L'Anneau est rapidement détruit après de tels succès.

Les conditions de victoire militaire sont basées sur le contrôle des établissements. Pour que le contrôle soit effectif, un joueur doit avoir un marqueur de contrôle posé sur le territoire.

Chaque forteresse de l'ennemi vaut 2 points de victoire, chaque cité 1 point.

LES RÈGLES MULTIJOUEURS

LE JEU À QUATRE

Dans le jeu à quatre, chaque joueur contrôle l'un des grands pouvoirs des Terres du Milieu et ses alliés.

Les Peuples Libres :

- Joueur 1 : le Gondor et les Elfes
- Joueur 2 : le Rohan, le Nord et les Nains

L'Ombre :

- Joueur 1 : le Mordor
- Joueur 2 : l'Isengard, les Haradrim et les Orientaux

Toutes les règles du jeu à deux s'appliquent, avec les exceptions suivantes. Au commencement du jeu, le joueur du Gondor et celui du Mordor prennent le marqueur « joueur leader ». Au début de chaque tour (sauf au premier), le joueur leader change dans chaque camp (Rohan et Isengard au tour 2, de nouveau Gondor et Mordor au tour 3, etc.).



Marqueur du leader
des Peuples Libres



Marqueur du leader
de l'Ombre

Marqueurs des joueurs leaders

PIOCHE DES CARTES ÉVÉNEMENTS

Au premier tour, les joueurs piochent deux cartes, une de chacun de leurs talons. Aux tours suivants, ils ne piochent qu'une seule carte, prise sur le talon de leur choix. Ensuite, et après avoir défaussé les cartes en trop, les joueurs du même camp peuvent échanger une (et une seule) carte. Ils ne peuvent pas en parler ouvertement ni se montrer les cartes. Ils peuvent juste convenir, ou non, d'effectuer un échange. Si les deux joueurs sont d'accord, l'échange a lieu.

A quatre joueurs, le nombre maximum de cartes en main est de 4.

LA PHASE DE LA COMPAGNIE

Le joueur leader des Peuples Libres décide si la Compagnie est révélée ou non et qui en est le guide.

RESSOURCE DE TRAQUE ET DÉS D' ACTIONS

Le joueur leader de l'Ombre décide combien de dés allouer à la ressource de traque. Les joueurs leaders des deux camps lancent les dés d'actions.

RÉSOLUTION DES ACTIONS

Les joueurs des Peuples Libres commencent.

Le joueur qui n'est pas leader joue en premier. Il utilise le dé d'actions de son choix pour les affaires des nations qu'il contrôle ou pour toutes actions liées à la Compagnie ou à des Compagnons. Puis c'est au tour du joueur de l'Ombre qui n'est pas leader de jouer, suivi par le leader des Peuples Libres et enfin le leader de l'Ombre. Le tour continue ainsi jusqu'à ce que toutes les actions aient été effectuées.

Si un joueur décide de passer, il garde la main pour le prochain tour de son camp.

LIMITATIONS AUX ACTIONS

- Les joueurs ne peuvent utiliser les dés d'actions et les cartes événements que pour déplacer, lever des renforts ou attaquer avec des armées des nations qu'ils contrôlent.
- Seul le joueur qui contrôle une nation peut modifier la situation politique de celle-ci, sauf utilisation de la capacité spéciale d'un personnage.
- Si une armée comprend des unités appartenant aux deux joueurs, reportez-vous au paragraphe « armées mixtes » ci-dessous.

Les Peuples Libres

- Le joueur du Gondor contrôle le Gondor et les Elfes.
- Le joueur du Rohan contrôle le Rohan, le Nord et les Nains.
- Les deux joueurs peuvent déplacer ou dissimuler la Compagnie.
- Les deux joueurs peuvent séparer des Compagnons de la Compagnie et les déplacer.
- Les conséquences de la traque de l'Anneau sont gérées par le joueur leader.

L'Ombre

- Le joueur du Mordor contrôle le Mordor et deux serviteurs : le Roi-Sorcier et la Bouche de Sauron.
- Le joueur de l'Isengard contrôle l'Isengard, les Haradrim, les Orientaux et Saruman.
- Les deux joueurs peuvent traquer la Compagnie.
- Les deux joueurs peuvent déplacer les Nazgûls, mais seul le joueur du Mordor peut les mettre en jeu comme renforts.

ARMÉES MIXTES

Si à un moment donné des unités appartenant aux deux joueurs d'une équipe se retrouvent ensemble dans le même territoire, il peut en résulter une armée mixte. Pour cela il faut que les deux joueurs soient d'accord pour fonder leurs armées en une seule, ou que le territoire soit attaqué. Le joueur qui commande à l'armée mixte est celui qui possède le plus d'unités de ses nations dans l'armée. En cas d'égalité, c'est celui qui contrôle le plus d'unités d'élite ; en cas de nouvelle égalité, c'est le joueur leader. Seul le joueur commandant peut déplacer ou attaquer avec une armée mixte.

Si le nombre d'unités au sein d'une armée mixte change, son commandement peut très bien passer à l'autre joueur. Un joueur peut aussi reprendre le contrôle de ses unités en utilisant un dé d'actions afin de les déplacer vers un territoire différent de celui où se trouve l'armée mixte.

ÉVÉNEMENTS

Un joueur ne peut jouer une carte événement que si ses effets s'appliquent aux nations et personnages qu'il contrôle. Les cartes sans référence particulière à des nations ou personnages peuvent être jouées par tous les joueurs.

UNITÉS D'ÉLITE DES HARADRIMS ET DES ORIENTAUX

Quand Saruman est en jeu, les unités d'élite de l'Isengard, des Haradrim et des Orientaux sont considérés en plus comme des officiers.

LE JEU À TROIS

Les règles sont identiques à celles du jeu à quatre si ce n'est qu'il n'y a qu'un seul joueur pour les Peuples Libres et que :

- Le joueur des Peuples Libres pioche des cartes événements comme dans le jeu à deux.
- Le joueur des Peuples Libres ne peut consacrer deux actions de suite à la même nation (par exemple il ne peut pas mettre en jeu des renforts du Gondor puis déplacer des troupes du Gondor). Il peut utiliser deux actions consécutives pour des armées mixtes mais pas pour la même (par exemple il peut déplacer une armée du Gondor puis une armée mixte Gondor / Rohan ; mais pas deux fois de suite l'armée Gondor / Rohan).

CONDITIONS DE VICTOIRE DU JEU MULTIJOUEURS

Chaque camp l'emporte comme dans le jeu à deux. Pour déterminer la victoire individuelle au sein de chaque équipe :

- Si le camp de l'Ombre gagne, on compte le nombre de forteresses et cités capturées par chaque joueur et on soustrait celles qu'il a perdues. Le joueur avec le total le plus élevé l'emporte.
- Si le camp des Peuples Libres gagne, le joueur qui a perdu le moins de cités et de forteresses l'emporte.



INDEX

CONTENU DU JEU	3
1. INTRODUCTION	4
2. LA GUERRE DE L'ANNEAU : LES PRINCIPES DU JEU	4
Le plateau de jeu	5
Les pièces du jeu	7
3. MISE EN PLACE DU JEU	7
Déploiement des unités	8
4. LE TOUR DE JEU	9
5. LES DÉS D'ACTIONS	9
6. LES CARTES ÉVÉNEMENTS	10
7. ARMÉES ET BATAILLES	11
Les armées	11
Les renforts	12
Les déplacements	12
Déplacement des personnages	12
Les batailles	13
Fortifications et sièges	14
Capture d'un établissement ou d'une forteresse	14
8. LA POLITIQUE DES TERRES DU MILIEU	15
Le tableau de situation politique	15
9. LA COMPAGNIE DE L'ANNEAU	16
Les figurines et pions de la Compagnie	16
Les Porteurs de l'Anneau	16
Les cartes des Compagnons	16
Le guide de la Compagnie	16
Le tableau de situation de la Compagnie	17
Séparation de la Compagnie	18
10. LA TRAQUE DE L'ANNEAU	18
La réserve de l'Oeil	18
La traque de la Compagnie	18
11. LA DESTRUCTION DE L'ANNEAU	20
Le fardeau de l'Anneau	20
12. LA VICTOIRE	20
Gagner grâce à l'Anneau	20
La victoire militaire	20
LES RÈGLES MULTIJOUEURS	21
Le jeu à quatre	21
Le jeu à trois	21
Conditions de victoire du jeu multijoueurs	21

LA GUERRE DE L'ANNEAU

d'après «Le Seigneur des Anneaux» de
J.R.R. Tolkien

Crédits :

Auteurs : Roberto Di Meglio, Marco Maggi, Francesco Nepitello
Illustrations : John Howe
Sculpture des figurines : Bob Naismith
Conception graphique : Fabio Maiorana
Photographies : Mizio Mencarini, Simone Peruzzi
Conception des figurines : John Howe, Matteo Macchi
Production : Roberto Di Meglio (Nexus Editrice Srl)
Consultants à la production : Clive Jezard (Dice & Games Ltd) et
Jürgen Gehr (Ludwig Scheer GmbH)

Version française :

TILSIT Team

Ont contribué :

Kristofer Bengtsson, Andy Daghish, Caleb Diffell, Ugo Di Meglio, David Fristrom, Sergio Guerri, Marco Molin,
Don Moody, Paolo Morescalchi, Steve Owen, Christian Petersen, Dan Raspler, Douglas Silfen,
Marcello Taglioli, Renaud Verlaque

Ont testé :

Alessandro Antonini, Noel Arrowsmith, Alessandro Bordin, Fredrik Borg, Guillaume Bouilleux, Federico Burchianti,
Christoph Cianci, Giovanni Cosma, Michele D'Agostino, Gabriele Falcioni, Paolo Fagherazzi, Giuliano Fassi,
Marco Ferrandi, Aaron Fuegi, Rob Gaines, Simone Gatti, Georges Gil, Giuliano Grazzi, Garry Haggerty,
Didier Jacobée, Francesco Mattioli, Marcello Missioli, Giuliano Nepitello, Christian Nilsson, Andrew Ogden, Serge
Olivier, Anders Petersen, Sílvia Samory, Nicola Santarelo, Saverio Santarelo, Lori Silfen, Sean Smith,
Fredrik Söderberg, David Spencer, Richard Spillsbury, Geoffrey Squire, Britt Strickland, Jimmy Strömberg,
Nunzio Surace, Karl-Johan Victor

Un grand merci à

Robert Hyde pour son soutien sans faille, à Andy Daghish et Steve Owen pour avoir testé le jeu avec un sens du
devoir allant au-delà du raisonnable, à nos femmes et familles pour avoir supporté un an d'appels téléphoniques à des
heures indues, à la compagnie du téléphone pour avoir rendu ces appels téléphoniques possibles, à nos partenaires
d'édition qui ont permis à ce projet de se concrétiser, à www.boardgamegeek.com, www.consimworld.com,
www.kaonline.it, www.theonering.net, home.rixtele.com/~charmtroll/wotr/wotr.htm pour avoir soutenu le jeu
avant même sa parution.

Fabriqué dans l'Union Européenne chez Ludwig Scheer GmbH & Co KG (Allemagne)
et Dice & Games (Royaume-Uni).

Un jeu créé par Nexus Editrice.

