

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Synopsis de l'Aventure de Bilbo

# LE HOBBIT™

Inspiré du roman de  
JRR Tolkien

LE JEU DE SOCIÉTÉ

**V**ous découvrirez ci-dessous le résumé des aventures extraordinaires de Bilbo telles que JRR Tolkien les a détaillées dans son livre « Bilbo le Hobbit » et dont ce jeu est inspiré. Ce synopsis vous servira aussi bien à pénétrer l'univers foisonnant des Terres du Milieu (le nom du continent sur lequel se déroule l'action) qu'à apprécier au cours de vos parties tous les éléments du jeu qui vous remémoreront les passages les plus épiques du roman. Cette lecture peut servir, à l'occasion, de comptine pour les plus jeunes avant de s'endormir les oreilles pleines de récits fantastiques et de noms inoubliables... Bienvenue dans le pays des Hobbits !

« Dans un trou sis dans une colline vivait un Hobbit. Son nom était Bilbo Baggins et le trou plaisant et confortable dans lequel il vivait s'appelait Fond'Sac près du village de Hobbitville. Les Hobbits, peut-être le savez-vous, sont des êtres de petite taille plutôt guillerets, moins grand de moitié qu'un Homme. Ils sont fort portés sur la nourriture et la boisson et fuient par dessus tout l'idée de partir à l'Aventure !

Mais, dans le cadre de notre histoire, ce fut bien l'Aventure qui vint trouver Bilbo chez lui lorsque Gandalf le Magicien accompagné de treize Nains sonnèrent à sa porte pour prendre le thé et lui soumettre une proposition. Les Nains, menés par Thorin Ecu-de-Chêne, avaient pour intention de reconquérir leur fabuleux trésor volé il y a de nombreuses années de cela.

Ce trésor sans équivalent était devenu la propriété d'un redoutable dragon répondant au nom de Smaug. Il le gardait jalousement dans l'une des salles du Mont Solitaire, une montagne isolée très à l'Est de la douce demeure dans laquelle vivait paisiblement Bilbo dont les grottes avaient été creusées et embellies par les ancêtres de Thorin.

Le plan des Nains consistait à pénétrer dans les profondeurs du Mont Solitaire grâce à une porte secrète située sur les flancs de la montagne. Thorin avait hérité d'un parchemin ayant appartenu à son aïeul Thror qui indiquait l'emplacement de cette entrée inconnue de tous. Une clef accompagnait également la fameuse carte. Il avait ensuite l'intention de faire appel aux talents d'un cambrioleur de haut vol afin de dérober autant de pièces que possible du trésor sans se faire remarquer par le dragon...

Cette proposition sonnait à s'y méprendre à une Aventure aux oreilles de Bilbo, lui qui les tenait en horreur ! Ce en quoi il ne se trompait guère puisque les Nains comptaient sur lui pour remplir le rôle désigné de voleur ! Mais le plus choquant pour Bilbo était qu'il pensait ne ressembler en rien au voleur que l'on eut désiré qu'il fut. De vrai, il était bien loin de l'idée que les Nains s'étaient fait du personnage idéal pour remplir cette mission. Le responsable de cette méprise « organisée » n'était autre que Gandalf qui avait tout manigancé. Celui-ci était persuadé que Bilbo pourrait être d'un grand secours dans cette équipée, même si rien ne le prédestinait à quitter son confortable chez-soi et à découvrir le vaste monde. Malgré les préventions et objections des uns et des autres, le stratagème de Gandalf fonctionna et peu de temps après, l'étrange compagnie prit la route de l'Est contre l'avis plein de bon sens de Bilbo. Gandalf arborait un sourire malicieux, son plan avait fonctionné.

L'Aventure débuta presque immédiatement lorsque Bilbo et les treize Nains furent capturés une nuit par trois trolls : Bert, Tom et William. Ceux-ci se purléchaient les babines à l'idée de pouvoir dîner d'un autre type de viande que l'éternel mouton dont ils avaient pris l'habitude à force de décimer les troupeaux alentour. Heureusement pour nos malheureux captifs, Gandalf joua un vilain tour aux trois trolls en les amenant à se quereller sur la manière de les cuire ou de les conserver jusqu'à ce que l'aube survienne et les surprenne, les transformant en statues de pierre !

Poursuivant leur chemin, Gandalf et la Compagnie atteignirent les flancs des Montagnes Brumeuses et rejoignirent Rivendell, une forteresse des Elfes. Ils y furent accueillis par Elrond, le seigneur des lieux. Ils profitèrent de ses sages conseils et découvrirent comment ouvrir la porte secrète mentionnée sur la carte de Thror.

Ils se dirigèrent ensuite vers les hautes montagnes avoisinantes dans l'espoir de les traverser sans se faire remarquer des hordes de Gobelins qui les infestaient. Ils furent malgré leur prudence capturés au bivouac par l'une de ces bandes lors d'un terrible orage durant lequel ils virent des géants jouer avec des rochers comme des Humains jouent avec des balles ! Ainsi faits prisonniers, ils furent entraînés dans les entrailles de la montagne pour être interrogés par le Roi des Gobelins, un énorme personnage au faciès hideux et aux dents pointues. Tout tourna mal lorsque les Gobelins découvrirent Thorin en possession de redoutables épées elfiques trouvées dans le repaire des trolls. Il vous faut savoir que les Elfes sont les ennemis héréditaires des Gobelins, aussi le Roi des Gobelins devint-il furieux à cette annonce et destina-t-il la Compagnie à un sort funeste. Gandalf, qui avait bien entendu échapper à la capture, intervint à nouveau au moment opportun pour les sauver tous sauf... Bilbo qui se sépara du groupe dans la cohue qui s'ensuivit et qui se perdit dans les ténèbres des tunnels...

Bilbo s'était égaré pour de bon dans les galeries sous la montagne lorsque deux événements survinrent qui allaient changer le cours de sa vie pour toujours. Le premier se matérialisa par la trouvaille d'un anneau d'or à priori totalement anodin. Le second fut sa rencontre avec une créature palmée aux yeux énormes et ronds comme des calots : Gollum. Gollum cherchait désespérément son anneau qu'il avait égaré, son « précieux » comme il l'appelait et Bilbo cherchait plein d'anxiété une issue à ce dédale de couloirs et de tunnels sans fin. La chance voulut que Bilbo ne dévoilât pas immédiatement à Gollum qu'il avait retrouvé son anneau perdu sinon Gollum l'aurait attaqué sans coup férir, car il était un être vil.

Comme Gollum était toujours affamé, il proposa à Bilbo de se livrer à un jeu mortel de devinettes avec pour enjeu de montrer à Bilbo la sortie si celui-ci l'emportait ou de le dévorer s'il perdait ! Par bonheur, Bilbo l'emporta, mais Gollum traître à sa parole tenta néanmoins de l'assassiner. Bilbo parvint à lui échapper de justesse en passant l'anneau par inadvertance à son doigt, ce qui le rendit invisible aux yeux de tous. Bilbo découvrit à cette occasion la première manifestation de la puissance de cet objet fabuleux qui devait jouer un rôle considérable pour les années à venir dans l'histoire des Terres du Milieu\*.

Enfin, la Compagnie ne se reforma que sur le versant opposé des Montagnes Brumeuses, après que Bilbo eut rejoint les Nains par le plus grand des hasards. Il se garda bien à cette occasion de leur révéler sa découverte et comment il avait réussi à échapper au perfide Gollum. Ils reprirent leur progression mais se rendirent compte qu'ils étaient poursuivis. De grands et terrifiants loups appelés Wargs, amis des Gobelins, les avaient pris en chasse. Les Gobelins, furieux d'avoir laissé échapper leurs captifs, tenaient pas dessus tout à les rattraper. La Compagnie trouva refuge dans de hauts pins auxquels les Gobelins mirent le feu afin de les faire rôtir. Pour satisfaire leur cruauté, ils accompagnèrent la progression des flammes par l'une de leurs ignobles chansons improvisées.

La Compagnie fut sauvée in extremis par l'arrivée des Grands Aigles, maîtres véritables des montagnes, qui détestent les Gobelins. Ils furent emportés au loin jusqu'au seuil de la maison d'un personnage insolite : Beorn. Celui-ci, connu pour être un « changeur de peau », vivait seul dans sa ferme entouré d'animaux domestiques aux pouvoirs surprenants.

Grâce à Beorn, ils se restaurèrent, purent se reposer et ils chantèrent des chansons afin d'alléger leurs cœurs sans craintes des périls extérieurs. Beorn leur prodigua à son tour maints conseils et leur prêta plusieurs de ses merveilleux poneys pour les aider dans leur prochaine étape ; la traversée de la dangereuse et sombre forêt de Mirkwood. Mais, à partir de cet instant, ils durent poursuivre leur Aventure seuls car Gandalf dut suivre une mission des plus urgente ailleurs. Les principales consignes que Beorn leur adressât furent de lui renvoyer ses poneys avant de pénétrer dans la forêt et de ne quitter sous aucun prétexte la route qui traversait en droite ligne celle-ci.

Evidemment, la Compagnie ne respecta pas ce dernier conseil et elle fut bientôt assaillie par des Araignées géantes auxquelles elle n'échappa que par la sagacité de Bilbo et à l'utilisation judicieuse qu'il fit de son nouvel anneau magique. Par la suite, à demi morts de faim, ils furent capturés par les Elfes Sylvestres qui vivaient dans la forêt. Ceux-ci voyaient d'un mauvais œil la présence de Nains sur leur territoire. Une évasion audacieuse menée de main de maître par Bilbo leur permit d'échapper aux Elfes, flottant dans des barriques de vins vides, par une voie fluviale, rejoindre tout près du Mont Solitaire la Ville du lac, une imposante cité lacustre construite sur pilotis par les Hommes et également appelée Esgaroth. Smaug le dragon, endormi sur l'immense trésor des Nains, n'était plus très loin...

Après qu'une grande fête eut été donnée dans la Ville du Lac en leur honneur, les Nains et Bilbo reprirent la direction du Mont Solitaire. Ils réussirent à ouvrir la porte secrète dont Elrond leur avait dévoilé les mystères. Bilbo, comme tout bon cambrioleur, pénétra le premier à l'intérieur de la montagne et commença par dérober une grande coupe d'or à deux anses. Mais bientôt, le dragon assoupi se réveilla, enragé qu'il fut par le vol d'une partie de son bien. Il parcourut en planant les alentours de la montagne à la recherche des voleurs. Il retrouva facilement les traces des équipements des Nains et en déduisit que les Hommes de la ville du Lac avaient dû aider les auteurs du larcin. Il

lui vint alors l'envie irrépressible de détruire Esgaroth par le feu qu'il crachait afin de montrer à tous qui était le véritable maître du Mont Solitaire. Heureusement pour les habitants de la ville, Bilbo avait découvert lors de l'une de ses incursions souterraines l'unique point faible de Smaug. En effet, sa cuirasse ventrale, constituée des innombrables gemmes sur lesquelles il s'était vautré si longtemps, présentait une faille. Une portion de son abdomen, proche du cœur, était dépourvue de tous bijoux et aussi tendre que la chair d'un nouveau né. Avec le concours d'une grive qui savait parler le langage des Hommes, Bilbo put avertir Bard, le courageux Capitaine de la Ville de l'endroit où viser pour abattre le dragon. Ce fut à ce point précis que lors de la bataille qui suivit au dessus de la ville, Bard l'Archer atteignit Smaug en plein vol d'un trait mortel de sa Flèche Noire.

Malgré cette incroyable victoire, les épreuves n'en étaient pas pour autant terminées pour les Nains et Bilbo. Les Hommes de la Ville du Lac ainsi que les Elfes Sylvestres de Mirkwood voulurent prendre part au partage de l'immense butin caché dans la montagne afin de compenser les méfaits causés par Smaug sur leurs territoires. Ils formèrent leurs armées et marchèrent sur le Mont Solitaire. Mais les Nains ne voulurent pas partager leur trésor retrouvé car Thorin était cupide et considérait ce dernier comme la propriété exclusive de ses ancêtres, donc comme la sienne aujourd'hui ! Par ailleurs, il tenait par dessus tout à l'Arkenstone, un diamant énorme, le plus sublime des bijoux de sa famille. Les Nains furent alors assiégés dans leurs grottes dans l'impossibilité de quitter le Mont Solitaire. Dans un effort désespéré pour trouver un compromis, Bilbo s'empara de l'Arkenstone, se faufila en dehors du camp des Nains et l'offrit à Bard comme monnaie d'échange. Thorin rendu fou de rage par cet acte qu'il considéra comme une trahison jura la perte de Bilbo. En cet instant, même Gandalf, revenu en urgence auprès de la Compagnie, ne savait comment résoudre la situation.

Survint alors une grande armée de Gobelins et de Wargs qui ayant entendu le récit de la chute du grand dragon voulurent à leur tour s'approprier le trésor. Ils attaquèrent derechef le Mont Solitaire et amenèrent Hommes, Nains et Elfes à combattre côte à côte face à ce péril encore plus grand que tout autre. Les chroniques nommèrent cette rencontre « La Bataille des Cinq Armées ». Thorin et sa suite se battirent héroïquement mais la bataille semblait perdue lorsque Beorn apparut sous la forme d'un ours gigantesque et qu'il abattit le chef des Gobelins, Bolg, semant l'effroi dans leurs rangs. Survinrent une nouvelle fois les Grands Aigles qui consommèrent la déroute des Gobelins en fondant sur leurs colonnes. Ainsi fut remportée la bataille. Mais Thorin ne jouit que peu de temps de son titre retrouvé de Roi sous la Montagne. Gisant sur le champ de bataille, il succomba à ses nombreuses blessures mais pardonna à Bilbo avant de mourir. Il fut enterré au cœur de la montagne avec sa précieuse Arkenstone. Bilbo, en récompense de ses exploits reçut tant de trésors et de cadeaux qu'il ne sut qu'en faire durant toute sa vie. Il retourna à Fond'sac en richissime Hobbit, mais son plus grand trésor resterait l'anneau trouvé sous les Montagnes Brumeuses... »

\*Lire « Le Seigneur des Anneaux » de J.R.R. Tolkien

# Règles de jeu:

## MISE EN PLACE

### Contenu du jeu :

Lorsque vous ouvrez ce jeu, vous trouvez :

- (1) 1 plan de jeu, représentant les régions que Bilbo va explorer durant son voyage
- (2) 1 figurine de Bilbo peinte
- (3) 1 figurine du Dragon Smaug peinte
- (4) 38 cartes « Événements », reconnaissables à leur dos doré
- (5) 31 cartes « Aventure », reconnaissables à leur dos argenté
- (6) 5 grandes tuiles « Compétences » des « Personnages »
- (7) 15 cubes en bois de couleurs différentes (5 verts, 5 violets, 5 rouges)
- (8) 60 cartes « Nains » numérotées de 1 à 60
- (9) 24 petites tuiles bleues « Dragon »
- (10) 50 pions « Provisions » représentant le pain elfique Lembas
- (11) 1 gros pion « Anneau »
- (12) 75 « Gemmes » de différentes couleurs
- (13) 5 dés spéciaux (chaque face représente un pictogramme particulier de couleur)



Hache Simple



Hache Double



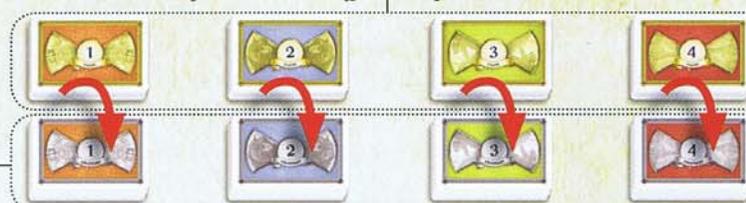
Provisions



Bouclier

- 1 casier de rangement noir très pratique pour tous les éléments décrits ci-dessus

(4) Placez les cartes « Événements » sur la pile des cartes « Aventure » correspondant au chiffre indiqué au dos des cartes



(5) Les cartes « Aventure » sont scindées en quatre piles distinctes

(12) La pile de Gemmes (le trésor perdu des Nains)



(9) La pioche des tuiles « Dragon », faces cachées



(2) La figurine de Bilbo est placée à Fond'Sac, où débute l'aventure



(3) La figurine de Smaug est placée au Mont Solitaire, son repaire



(8) Pioche des cartes « Nains », faces cachées



(6) La tuile « Personnage », chaque joueur en possède une



(10) Provisions



(13) Les dés spéciaux



(11) Le pion « Anneau », vous pouvez également jouer avec un véritable anneau...

Le Chemin, qui mène de Fond'sac au Mont Solitaire

(1) Les quatre grandes cases « Aventures » du plan de jeu

(7) Les marqueurs de « Compétences » représentés par les cubes de couleur

### Préparation d'une partie

Le jeu « le Hobbit » est destiné à être joué de 2 à 5 joueurs

- ⊗ Dépliez le plan de jeu et posez-le sur une table de manière à présenter aux joueurs l'illustration d'ensemble de la grande aventure qui les attend. Placez la figurine de Bilbo chez lui à Fond'Sac (à gauche sur la carte) et la figurine de Smaug le Dragon rouge chez lui dans le Mont Solitaire (à droite sur la carte).
- ⊗ Les cartes Événements ainsi que les cartes Aventure portent les chiffres 1 à 4 inscrits sur leurs dos. Cela correspond aux quatre grandes aventures que vous aurez à accomplir. Séparez les cartes Événements et Aventure en huit pioches bien distinctes, faces cachées, en fonction du chiffre inscrit sur le dos de chaque carte. Maintenant, battez les cartes de chacune de ces pioches. Empilez les quatre pioches de cartes Événements 1-2-3-4 au-dessus des quatre pioches de cartes Aventures correspondantes, comme montré dans l'exemple de mise en place d'une partie ci-dessus.
- ⊗ Chaque joueur prend une tuile « Personnage » et la place devant lui. Celles qui ne sont pas utilisées doivent être rangées dans la boîte. Les joueurs placent ensuite sur leur tuile les marqueurs suivants :



Un cube vert pour son « Initiative » sur la case 2 de la colonne correspondante



Un cube violet pour sa « Perspicacité » sur la case 2 de la colonne correspondante



Un cube rouge pour sa « Force » sur la case 2 de la colonne correspondante

Ces marqueurs représentent les trois Compétences dont les joueurs auront besoin pour affronter les nombreux périls qui les attendent.

- ⊗ Pour bien comprendre les mécanismes du jeu le « Hobbit », nous vous recommandons de placer les cubes de couleur sur la position « 2 » de chacune des tuiles « Personnage » afin de jouer une partie Standard. Par la suite, vous pourrez corser la difficulté du jeu en plaçant les cubes sur la position « 1 » de chaque colonne. Enfin, si vous décidez de porter le défi à son paroxysme, placez les cubes sur la position « 0 » tout en bas de chaque tuile Personnage. Les cubes inutilisés n'auront aucune utilité pour le reste de la partie. Vous pouvez les ranger dans la boîte.



Tuile Personnage avec les cubes placés sur une position de début de partie standard

*Note : Si les cubes sont dans les cases les plus élevées de chaque colonne, le joueur bénéficie de 2 boucliers, 5 relance de dés et 4 haches supplémentaires pour résoudre les aventures.*

*Les Points de Gemmes supplémentaires indiqués font référence à la règle en page 8 pour les joueurs confirmés.*



Cartes nains 12, 24 et 36

- ⊗ Prenez toutes les cartes « Nains » en main, les soixante, et battez-les. Distribuez-en cinq à chaque joueur sans les regarder. Chaque joueur prend connaissance de sa main de départ. Posez les cartes restantes près du plan de jeu, faces cachées, elles constitueront une pioche utilisée tout au long du jeu.



Pions « Provisions »

- ⊗ Chaque joueur reçoit ensuite trois pions « Provisions ». Il les place à côté de sa tuile « Personnage ». Ces « Provisions » seront utilisées tout au long de la partie.
- ⊗ Rassemblez toutes les Gemmes, quel que soit leur couleur, près du plan de jeu.
- ⊗ Mélangez toutes les tuiles Dragons bleues et rassemblez-les faces cachées près du plan de jeu.
- ⊗ Constituez une Réserve Générale des pions « Provisions » restants près du plan de jeu. Regroupez les cinq dés spéciaux et le pion « Anneau » près du plan de jeu.

## But du jeu

Vous allez incarner le rôle de l'un des nains qui vont accompagner Bilbo dans cette grande aventure. Celle-ci sera périlleuse et vous transportera du confortable logis de Fond'Sac à Hobbitville à la région désolée du Mont Solitaire où le Dragon Smaug a établi son règne. Le but ultime de votre mission consiste à rapporter aux nains, autant de trésors dérobés que vous le pourrez des griffes du dragon. Ce trésor sera représenté au cours du jeu par les Gemmes.

A l'aide des cartes Événements, la figurine de Bilbo avancera le long du chemin qui le mènera jusqu'au Mont Solitaire. A chaque déplacement sur le chemin, vous pourrez améliorer les Compétences de votre « Personnage » en fonction des espaces que vous occuperez. Vous pourrez également bénéficier des faveurs de certaines cartes tout au long de votre périple, à vous de savoir en saisir l'opportunité !



Espaces du Chemin

Lorsque vous pénétrerez dans les cases d'Aventures, quatre au total, vous pourrez acquérir les fameuses Gemmes en affrontant de nombreux défis et en venant à bout. Vous devrez utiliser vos Compétences, acquises au cours de la partie, pour vous aider dans votre entreprise. Celui d'entre vous qui possèdera le plus grand nombre de Gemmes à la fin de la partie sera déclaré « Roi Sous la Montagne » !

*Le jeu « Le Hobbit » est un jeu de coopération et il ne peut y avoir de victoire si les joueurs ne jouent pas en coordonnant leurs actions pour vaincre le système de jeu. En revanche, les joueurs doivent faire preuve d'opportunisme afin d'amasser le plus grand nombre de Gemmes.*

## Comment jouer ?

La mise en place de tous les éléments du jeu ayant été faite, vous êtes prêts à jouer. Vous allez parcourir 4 portions de chemin et devoir affronter 4 grandes Aventures situées au bout de chacune des portions du chemin. C'est la raison pour laquelle vous avez constitué 4 pioches distinctes de cartes à côté du plan de jeu. Suivez les instructions et prenez soin de bien lire toutes les règles.

Chaque portion du Chemin vous permettra de renforcer vos Compétences, de bénéficier de Conseils ou de recevoir des Dons. Plus tard, vous pourrez même trouver un Anneau aux puissants effets magiques. Chaque espace sera parcouru par un seul joueur à la fois lorsqu'il déplacera la figurine Bilbo dessus.

Bilbo ne peut jamais revenir en arrière, sa figurine ne peut donc être déplacée qu'en direction du mont solitaire.

Il y a 60 cartes « Nains » numérotées de 1 à 60. Si vous prêtez suffisamment attention aux cartes jouées, vous aurez un avantage lorsqu'il faudra déterminer de quelle carte vous aurez besoin pour remporter une enchère.

Toutes les questions que vous vous posez trouvent leurs réponses dans ces règles.

### A vous de jouer...

- ⊗ **Révélez** la carte Événement du dessus de la pile des cartes de la pioche « 1 ». Ces cartes sont de trois natures différentes et des effets particuliers s'appliquent à chacune d'entre elles :
  - A : Vous piochez une carte « **Voyage** » indiquant ; la Compagnie se déplace, ou
  - B : Vous piochez une carte « **Conseil** » ; le joueur qui la gagne peut la conserver pour une utilisation ultérieure avantageuse, ou
  - C : Vous piochez une carte « **Don** » ; chaque joueur peut profiter immédiatement de l'avantage lié à cette carte

Faites bien attention, les cartes « Voyage » proposent des effets différents en fonction du nombre de joueurs. Lisez bien le texte écrit dans les cartouches. Certaines cartes lorsque la Compagnie est nombreuse permettront à l'ensemble des joueurs de gagner des Compétences mais ne feront pas avancer la Compagnie pour autant.

Voici maintenant le descriptif précis de chacun des types de cartes :

## A : les cartes « Voyage »

Suivez les étapes ci-dessous dans l'ordre après avoir pris connaissance de la mécanique de jeu liée aux déplacements :



Les Cartes « Voyage »

Cela signifie que si vous ne voulez pas être le premier joueur afin de bénéficier de certaines Compétences qui vous intéressent en particulier sur le Chemin situées sur des espaces éloignés, il vous faudra jouer des cartes intermédiaires pour tenter de glaner la place qui vous intéresse. C'est ce que l'on appelle gérer sa main...maintenant que vous connaissez la mécanique de jeu, suivez le processus de jeu.

1. Chaque joueur regarde sa main toujours composée de 5 cartes « Nains ». Il choisit celle qui l'intéresse en fonction de l'espace sur lequel il souhaite s'arrêter pour bénéficier de ses avantages. Il pose la carte « Nains » face cachée devant lui. Lorsque tous les joueurs ont posé devant eux une carte, celles-ci sont révélées simultanément.
2. L'ordre du Tour de jeu est déterminé par la valeur des cartes « Nains » jouées. Le joueur dont la carte « Nains » a la plus faible valeur jouera en premier et ainsi de suite jusqu'à ce que le pion Bilbo se soit déplacé d'autant d'espaces sur le Chemin qu'il y a de joueurs.
3. Lorsqu'un joueur doit jouer, il défausse la carte « Nains » qu'il a jouée à côté de la pioche de cartes « Nains ». Ensuite, il déplace la figurine de Bilbo d'UN SEUL espace le long du Chemin. En fonction de l'espace sur lequel il se déplace, il acquiert des Compétences ou des Provisions ou bien en perd ! Le pictogramme dessiné représente le type de Compétence que le joueur acquiert. Si le pictogramme est représenté deux fois dans le même espace, cela signifie que le joueur acquiert deux fois la même Compétence. Le joueur avancera alors immédiatement sur sa tuile Personnage le marqueur de couleur correspondant à la Compétence acquise d'une ou deux cases. Si le personnage a atteint un espace Provisions, il prendra alors un nombre de pions Provisions égal au nombre de pictogrammes indiqué dans l'espace atteint. Si le joueur se déplace sur une case barrée par une croix blanche, cela signifie qu'il **DOIT** perdre une Compétence sur sa tuile Personnage. Il devra alors rétrograder le marqueur de la couleur correspondant d'une case sur sa fiche Personnage.
4. Lorsqu'un joueur a fini de jouer, il complète sa main de cartes « Nains » en piochant une nouvelle carte, de la pioche face cachée, afin de toujours posséder 5 cartes.
5. Tous les joueurs jouent leur tour de jeu de la même manière.

*Lorsque la pioche de cartes « Nains » est épuisée, il vous suffit de prendre toutes les cartes « Nains » défaussées, de les mélanger et de constituer une nouvelle pioche.*

## Exemple d'un tour de jeu à 4 joueurs :

Les joueurs révèlent leurs cartes : 2 – 10 – 22 et 35. Le joueur qui a joué la carte « 2 » est le premier joueur lors de ce tour de jeu et déplace donc Bilbo d'une case



le long du Chemin. Celui-ci se déplace sur un espace « Perspicacité » représentant 1 pictogramme. Le joueur acquiert 1 Compétence « Perspicacité » et déplace son cube violet « Perspicacité » d'une case vers le haut. Ensuite, le joueur qui a joué la carte « 10 » devient le deuxième joueur et déplace à son tour la figurine Bilbo d'un espace. Il se déplace sur une case « Provisions » représentant 2 pictogrammes. Cela permet au joueur concerné de récupérer dans la Réserve Générale deux pions « Provisions » qu'il place devant lui avec les trois autres pions donnés en début de partie. Le joueur qui a joué la carte « 22 » est le troisième joueur de ce tour et il déplace Bilbo d'un nouvel espace. Bilbo atteint un espace avec 2 pictogrammes « Initiative ». Le joueur concerné avancera alors son cube vert de deux cases dans la colonne correspondante de sa tuile Personnage. Finalement le dernier joueur du tour avec la carte « 35 » déplace Bilbo d'un espace, ce qui l'amène sur un espace représentant 1 pictogramme Force barré d'une croix blanche ! Il perd donc 1 Compétence « Force », ce qui l'amène à rétrograder son cube rouge de 1 case sur la colonne correspondante de sa fiche Personnage.

- **Cas particulier** : Lorsqu'un joueur déplace la figurine Bilbo sur un espace représentant l'Anneau, le joueur dont c'est le tour perd immédiatement 1 Compétence « Perspicacité » et rétrograde son cube violet d'1 case sur sa colonne correspondante de sa tuile Personnage.

- **Lorsqu'une carte « Voyage » stipule** : « Tous les marqueurs de Compétences les plus faibles progressent », les joueurs consultent leur tuile Personnage et en commençant par la colonne « Initiative », ils cherchent lequel d'entre eux a le cube le plus bas dans cette colonne. Le joueur concerné fait alors progresser son cube vert d'une case vers le haut. S'il y a égalité entre plusieurs joueurs, tous ces joueurs avancent leur cube d'une case vers le haut. Le même processus est répété pour les deux autres colonnes « Perspicacité » et « Force ».

- **Précision** : un joueur ne peut aller au delà de la plus haute case d'une colonne. De la même manière, il ne peut descendre en-deçà de la première case d'une colonne.

## Lors d'une partie à 2 joueurs :

Lorsque vous jouez une partie du « Hobbit » à deux, vous **DEVEZ** jouer avec un joueur « Fantôme » afin d'équilibrer la partie. Celui-ci se matérialise par le tirage de la carte « Nains » du dessus de la pioche lors de chaque tour de jeu afin de toujours comparer les valeurs de trois cartes « Nains » lors d'un déplacement le long du Chemin. Cela signifie que Bilbo ne peut jamais avancer de moins de 3 espaces le long du Chemin à chaque tour de jeu. Lorsque Bilbo se déplace suite au tirage de la carte du joueur Fantôme, ignorez les effets de l'espace qu'il atteint, même s'il se déplace sur un espace montrant l'Anneau ! Si cette éventualité se produit, cela signifiera qu'aucun des deux joueurs ne pourra profiter de l'Anneau lors de la phase d'Aventures qui suivra...Tant pis. L'Anneau est traître est-il dit...



Les Cartes « Conseil »

Le propriétaire le souhaite. Ils pourront les utiliser à tout moment lors de la résolution d'une Aventure. En revanche, ces cartes ne peuvent être utilisées qu'une seule fois dans une partie. Elles seront ensuite défaussées.

**Suivez les étapes pour déterminer lequel d'entre vous prendra possession de la carte :**

- ⊗ Tout d'abord lisez le texte afin de savoir quelle valeur de carte « Nains » est demandée. La plus forte ou la plus faible. Ensuite,
  1. Tous les joueurs vont simultanément choisir une carte « Nains » de leur main. Ils la placeront devant eux face cachée.
  2. Lorsque tous les joueurs ont posé leur carte devant eux, ils la révèlent. Celui qui a posé la carte de la valeur demandée l'emporte et se saisit de la carte « Conseil ». Il la pose à côté de sa tuile « Personnage ».
  3. Les cartes « Nains » jouées lors de l'acquisition des cartes « Conseil » sont défaussées de la même manière que les cartes jouées lorsque la Compagnie se déplace. Tous les joueurs piochent une nouvelle carte « Nains » afin d'amener leurs mains à 5 cartes. Révèlez la carte « Événement » suivante.

**Remarque :** Prêtez une grande attention aux cartes « Conseil » car il se peut que vous n'en trouviez pas beaucoup lors d'une partie. En effet, elles apparaissent de manière aléatoire et elles seront défaussées si Bilbo atteint l'espace Aventure au bout de la portion de Chemin qu'il a parcouru avant qu'elles n'aient été révélées ! Moins vous aurez de cartes « Conseils » plus dure sera la mission...



Les cartes « Don »

1. Chaque joueur à tour de rôle décidera de l'action qu'il souhaite réaliser.
2. Révèlez la carte « Événement » suivante.

**Remarque :** Ces cartes sont des bénédictions pour rendre votre personnage plus puissant. Faites les bons choix en tentant notamment de bien équilibrer votre personnage ou bien en vous assurant d'obtenir un avantage dans l'une de vos colonnes « Compétences ». Si vous devez dépenser des « Provisions » pour obtenir une « Compétence » supplémentaire, assurez-vous d'avoir suffisamment de « Provisions » d'avance pour les Aventures à venir...

De même que pour les cartes « Conseil », ne laissez pas passer l'occasion présentée par une carte « Don », il se peut que vous n'en trouviez pas beaucoup au cours d'une partie !

## B : Les Cartes « Conseil »

Lorsqu'une carte « Conseil » est révélée, la Compagnie ne se déplace pas. Les joueurs vont tenter de s'approprier la carte. Ces cartes sont d'une grande aide car elles permettent à leur propriétaire d'augmenter grandement ses chances de succès lors d'une Aventure. Elles représentent de puissants objets ou des rencontres bénéfiques. Ces cartes peuvent être conservées aussi longtemps que leur propriétaire

Maintenant, vous savez comment jouer toutes les cartes « Événement ». Chaque carte « Événement » jouée est ensuite défaussée dans la boîte, sauf bien sûr les cartes « Conseil » qui restent posées devant leur acquéreur.

Vous devrez renouveler le tirage des cartes « Événements » jusqu'à ce que Bilbo atteigne soit le dernier espace d'une portion du Chemin soit qu'il pénètre dans une grande case « Aventures » (ce qui sera toujours le cas à 4 joueurs). La première de ces cases se situe à *La Passe des Gobelins* et il vous faudra : « Combattre les Gobelins ». Dés que Bilbo a atteint l'un de ces deux espaces, le voyage s'achève et il est temps de vivre quelques aventures afin de récupérer le trésor perdu des Nains !

- ⊗ Défaussez les cartes « Événements » qui n'ont pas été jouées !
- ⊗ Chaque joueur récupère autant de pions « Provisions » qu'il y a de pictogrammes dessinés sur la case Aventure. Dans le cas de *La Passe des Gobelins* : 2.

**Remarque :** Le joueur qui a déplacé Bilbo sur la case « Aventure » ne subit aucune conséquence néfaste, en revanche il ne gagne rien lors de son déplacement !

Chacune des quatre « Aventure » du jeu débutera de manière identique à celle de *La Passe des Gobelins*.

Désormais et dans le cadre de l'explication du jeu, nous allons accompagner la Compagnie dans sa rencontre du terrible Roi des Gobelins afin de vous expliquer comment passer ces étapes et comment gagner les fameuses Gemmes convoitées par tous les joueurs !

**Attention,** Bilbo ne pourra reprendre son chemin vers le Mont Solitaire que lorsque toutes les cartes « Aventure » liées à ce lieu auront été jouées. Cela signifie que pour les 3 premières « Aventures », vous devrez affronter 7 cartes « Aventure ». Mais lors de la confrontation finale avec Smaug, vous devrez affronter 10 cartes « Aventure » !!



Les cartes « Aventure »

## Jouer les « Aventure »

**JOUER LES « AVENTURE », en commençant par la première : « Combattre les Gobelins »**

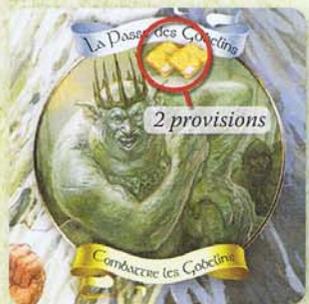
Le titre d'une case « Aventure » représente le moment dans le voyage de Bilbo durant lequel des rencontres importantes ont lieu. Certaines cartes « Aventure » peuvent présenter d'autres instants importants du voyage durant lesquels la Compagnie a du faire face à d'autres périls.

Chaque carte « Aventure » représente un défi qu'il faudra relever. Pour celui qui réussira, la récompense sera représentée par un chiffre sur une pile de Gemmes.

**Important :** Avant de débiter une phase d'Aventures, il faut déterminer qui sera le PREMIER joueur. C'est à dire celui qui révélera la première carte « Aventure » et qui décidera s'il **Tentera** celle-ci ou s'il **Passera**. Le Premier joueur est toujours celui qui possède l'**Initiative** la plus élevée (celui dont le marqueur vert sur sa tuile personnage est le plus haut). Si plusieurs joueurs sont à égalité, chacun retourne alors une carte « Nains » de la pioche et celui qui obtient la valeur la plus élevée est désigné Premier joueur. Les cartes « Nains » ainsi retournées sont immédiatement défaussées.

**Ensuite,** pour **Tenter** une Aventure, un joueur doit **ABSOLUMENT** posséder **2 « Provisions »**. Cette règle doit être remplie à chaque fois qu'un joueur se voit proposer une carte « Aventure » et pas seulement au début de la phase d'Aventures !! Si un joueur ne possède pas ou plus 2 « Provisions », il **NE PEUT PAS Tenter** l'Aventure et il **DOIT Passer**.

Le joueur à sa gauche récupère alors la carte « Aventure ». L'opération se répète jusqu'à ce qu'un joueur puisse **Tenter** la carte « Aventure ».



Case Aventure

Si aucun joueur ne peut **Tenter** la carte « Aventure » pour cette raison, celle-ci est défaussée définitivement et la figurine de Smaug avance d'**UN** espace en direction de la Ville du Lac !

#### Résolution d'une carte « Aventure » :

Le premier joueur après avoir bien pris connaissance du défi à relever aura le choix entre soit :

- ⊗ **Tenter** l'Aventure
- ou
- ⊗ **Passer**, l'explication se trouve en début de page 8.

S'il **Tente** l'Aventure, il devra pour l'emporter, présenter **au moins autant** de Boucliers, Haches et Provisions que demandé par la carte.

- ⊗ Le joueur va d'abord lancer les **5 dés** spéciaux. Il va tenter de faire correspondre les résultats indiqués sur chacune des faces des dés avec ce qui lui est demandé sur la carte « Aventure ».



**Attention**, la face avec les deux haches doubles vaut pour 2 haches simples!

- ⊗ Si le résultat ne convient pas complètement au joueur, celui-ci peut relancer autant de dés que désiré à concurrence du nombre défini par la colonne « Perspicacité » de sa tuile « Personnage » à niveau égal ou sous son marqueur violet. Donc dans le meilleur des cas, il pourra relancer jusqu'à 5 dés !

Après avoir éventuellement relancé les dés, le joueur comptabilise le résultat de chacun des dés et y ajoute le nombre de Boucliers et de Haches à niveau égal ou sous ses marqueurs vert et rouge dans les colonnes respectives « **Initiative** » et « **Force** » de sa tuile « Personnage ». Il pourra également ajouter des pions « **Provisions** » de sa réserve pour réussir le défi s'il n'a pas assez de « Provisions » indiquées sur les dés. Ces Provisions, sont alors considérées comme utilisées et retournées dans la Réserve Générale.



**Le pouvoir de l'Anneau** : Si au cours du Voyage un joueur a « trouvé » l'Anneau, après avoir traversé *La Passe des Gobelins* (l'anneau ne peut être trouvé qu'à partir lors de la deuxième partie du Voyage) il peut décider après avoir lancé tous les dés auxquels il a droit de choisir le résultat d'**un seul** dé afin de l'aider. Le joueur pourra utiliser ce pouvoir **1 seule fois** par « Aventure » tentée.

Vous comprenez que le possesseur de l'Anneau a un très grand avantage sur les autres joueurs lors de la phase d'Aventures pour remporter les défis!

C'est la raison pour laquelle, il existe deux autres espaces durant les troisième et quatrième parties du Voyage afin de laisser l'opportunité aux autres joueurs de **tenter** de récupérer à leur profit le très puissant objet magique qu'est l'Anneau. Ceci représente également la puissance maléfique de l'Anneau qui tente toujours de pervertir même les personnes les plus honnêtes et les plus pures, comme vous le découvrirez dans le livre le Seigneur des Anneaux\*.

**Remarque Importante:** Lors d'une partie à 2 joueurs, si le joueur « Fantôme » découvre l'Anneau, lors du tirage aléatoire de sa carte « Nains », puisqu'il s'agit d'un déplacement **AUCUN** joueur ne pourra bénéficier du pouvoir de l'Anneau ! Il faudra attendre les 3ème et 4ème parties du Voyage pour **tenter** de lui ravir le « Précieux »...

**Quand jouer les cartes « Conseils » ?** : Lorsque vous Tentez une carte « Aventure », si vous estimez nécessaire d'utiliser l'une ou plusieurs de vos précieuses cartes « Conseils », vous pouvez, après avoir lancé tous les dés auxquels vous avez droit, jouer ces cartes en appliquant immédiatement les effets. Lorsque la carte « Conseils » a été jouée, elle est défaussée et retirée du jeu.

Faites bien attention lorsque vous décidez de jouer ces cartes, car elles sont généralement puissantes et peuvent être d'un grand secours notamment en fin de partie lorsque vous affronterez Smaug !

**Maintenant**, le joueur qui a Tenté de relever le défi compare les résultats de ses dés avec l'aide éventuelle des cartes « Conseils » au résultat demandé par la carte « Aventure » :

- ⊗ S'il a **obtenu autant ou plus** que les résultats qui lui sont demandés, il remporte le défi en poussant un cri de victoire ! Il a le choix entre placer autant de Gemmes que le chiffre indiqué sur la carte « Aventure » devant lui, pour montrer la hauteur de son trésor, ou bien placer la carte « Aventure » à côté de sa tuile « Personnage » afin de se souvenir des exploits qu'il a réalisés...

Le joueur situé à sa gauche devient le prochain joueur à choisir de **Tenter** ou non la carte « Aventure » suivante qu'il a révélé de la pioche. Il suivra exactement la même procédure que le Premier joueur et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes « Aventure » aient été jouées.

- ⊗ S'il n'a **pas obtenu les résultats affichés** sur la carte « Aventure », il perd le défi et doit en subir les conséquences. Il **DOIT** piocher au hasard, l'une des tuiles bleues de la pioche « Dragon » et en appliquer les effets. Il y a quatre types de résultats, qui sont tous cumulables !
  - ⊗ La tuile n'indique **RIEN** (elle est toute bleue), c'est votre jour de chance, Smaug ne vous a pas vu ! Vous ne subissez aucune conséquence de votre échec. Attention, seules 2 tuiles vous souriront de la sorte, alors ne comptez pas trop sur elles...
  - ⊗ Des pictogrammes « **Provisions** » sont barrés (jusqu'à 4 !). Vous devez rendre immédiatement à la Réserve Générale le nombre de pictogrammes dessinés. S'il vous en manque, vous rendez tous ceux que vous avez en votre possession. La conséquence la plus grave tient à ce vous ne pourrez plus être en mesure de Tenter des cartes « Aventure » pendant cette phase car vous n'aurez plus les 2 « Provisions » obligatoires pour débiter n'importe quelle Aventure !
  - ⊗ Des pictogrammes « **Compétences** » sont barrés (maximum 1). Vous devez rétrograder immédiatement votre niveau de « Compétence » correspondant au dessin du pictogramme de 1 case sur votre tuile « Personnage ».
  - ⊗ Le pictogramme « **Smaug** » apparaît (jusqu'à 2 fois !). Faites avancer la figurine de Smaug de 2 espaces en direction de la Ville du Lac !

Dès que les conséquences de l'échec d'un joueur ont été appliquées, la carte « Aventure » passe au joueur situé à gauche de celui qui a échoué. Celui-ci décide s'il tentera ou non de relever le défi. Cette phase de jeu se répète jusqu'à ce que :

- ⊗ un joueur **remporte** le défi,
- ⊗ tous les joueurs **passent** ou
- ⊗ que tous les joueurs échouent, en appliquant les conséquences.

Si le défi n'est pas remporté, il est retourné dans la boîte de jeu. Il ne pourra plus être gagné.

S'il Passe, c'est à dire qu'il ne veut pas prendre le risque d'échouer parce qu'il n'est pas de taille à relever le défi, il passe la carte « Aventure » à son voisin de gauche qui décidera à son tour s'il veut ou non **tenter** cette carte « Aventure » et ainsi de suite...

Si aucun des joueurs ne veut **tenter** cette carte « Aventure », celle-ci est défaussée dans la boîte de jeu. Elle ne pourra plus être jouée pour le reste de la partie.

**En conséquence la figurine de Smaug avance automatiquement d'un espace en direction de la Ville du Lac.**

### **Fin d'une Aventure :**

Lorsque **TOUTES** les cartes « Aventure » liées à *La Passe des Gobelins* ont été jouées, les joueurs entament la deuxième partie du Voyage. Ils vont à nouveau se déplacer le long du Chemin afin d'acquérir des nouvelles « Compétences » en entamant le paquet de cartes « Événements » 2, peut-être trouver l'Anneau et se rapprocher du but ultime de leur quête ; le *Mont Solitaire* pour y défier le grand Dragon rouge Smaug !

Lors de chaque nouvelle Aventure, vous devrez reproduire ces mêmes séquences de jeu jusqu'à ce que la dernière carte Aventure liée au *Mont Solitaire* soit achevée.

Lors de la quatrième portion de chemin, entre la ville du lac et le mont Solitaire, si la figurine de Bibo croise celle de Smaug, alors la figurine de Bilbo est placée immédiatement sur le mont solitaire. Vous avez été repéré par Smaug et vous ne pouvez plus améliorer vos compétences.

## **fin d'une partie**

- ⓐ Afin de déterminer le vainqueur de la partie, que ce soit lorsque toutes les cartes « Aventure » ont été jouées ou bien si Smaug détruit la Ville du Lac, tous les joueurs comptabilisent la valeur de leur trésor, en nombre de Gemmes ou en nombre de points. Celui qui a le plus grand nombre de points remporte la partie. Il est déclaré nouveau Roi sous la Montagne !
- ⓐ Si Smaug atteint avant la fin de la partie *La Ville du Lac* (c'est à dire l'espace situé en face du dessin de la ville avec le pictogramme « Force » barré), le jeu s'arrête immédiatement et le décompte final a lieu.

## **Règles pour joueurs confirmés**

- ⓐ **Les Handicaps :** Lorsque vous débutez une partie du « Hobbit », vous pouvez décider de débiter la partie avec un handicap en plaçant vos marqueurs sur la ligne 1 ou 0, si vous êtes très fort, de votre tuile « Personnage ». Vous pouvez procéder de la même manière entre joueurs débutants et joueurs confirmés afin d'équilibrer les chances de l'emporter pour tous en octroyant des handicaps en fonction de l'expérience de chacun.
- ⓐ **Défaite Commune :** Si Smaug atteint *La Ville du Lac*, alors **TOUS** les joueurs perdent la partie ! Cette règle motivera les joueurs à coopérer afin de se débarrasser du dragon. Si les joueurs l'emportent, celui qui possède le plus de Gemmes devient Roi sous la Montagne comme dans la règle initiale.
- ⓐ **Points de Gemmes supplémentaires :** Les joueurs gagnent des Gemmes supplémentaires en fonction de leur niveau de « Compétences ». Le nombre de Gemmes gagné est indiqué sur la colonne à droite de la tuile « Personnage ». A la fin de la partie, chaque joueur fait correspondre sa « Compétence » la plus FAIBLE sur sa colonne avec la valeur de Gemmes correspondant. Ce sont les points supplémentaires qu'il gagne. Cette règle met en évidence l'importance d'une tuile « Compétences » équilibrée afin de relever les défis plus facilement.

*Venez découvrir d'autres règles pour des défis encore plus relevés sur nos sites internet :*

**[www.ajaxgames.eu](http://www.ajaxgames.eu) / [www.edgeent.com](http://www.edgeent.com)**



## **Crédits :**

Reiner Knizia souhaite exprimer sa gratitude envers : Simon Kane, Sebastian Bleasdale et Mike Siggins pour leur contribution au développement de ce jeu. Merci beaucoup aux personnes qui ont testé ce jeu et en particulier à : Iain Adams, Jonty Blackwell, Chris Bowyer, John Christian, Chris Dearlove, Rob Dinnadge, Karen Easteal, Gavin Hamilton, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, Dave Spring et Graeme Tate.

Graphismes par Michaela Schelk de l'agence Fine Tuning à Stuttgart et Andrew Navaro de Fantasy Flight Games.

Fabriqué pour Sophisticated Games, Robert Hyde à Cambridge, par Barbara Schmidts chez Kosmos à Stuttgart.

Adaptation et traduction française par Guillaume Bouilleux, Ajax Games à Paris.

©2010 Sophisticated Games Ltd, 1 Andersen Court, Newnham Road, Cambridge CB3 9EZ, Grande-Bretagne, [www.sophisticated-games.com](http://www.sophisticated-games.com)

Distribué en France par Millenium et Ajax Games.

« Le Hobbit » et les personnages, les objets, les événements et les lieux qui y sont présentés sont la propriété ou constituent des marques enregistrées pour le compte de The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises et sont utilisés sous licence par Sophisticated Games Ltd et ses licenciés respectifs.

Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik et Ajax Games.

Inspiré du roman de  
JRR Tolkien™

# LE HOBBIT™

LE JEU DE SOCIÉTÉ

## Variantes des règles

Ces règles sont à votre disposition pour être jouées tout aussi bien de manière individuelle comme groupées. Elles sont compatibles avec les règles du jeu dans la mesure où elles viennent en sus. Seule la règle « Éviter Smaug » et Jouer l'Initiative remplacent la règle originale.

Pour une immersion totale dans l'atmosphère du roman, nous vous conseillons de jouer avec les règles suivantes :

- ⊗ « Défaite Commune »
- ⊗ La règle initiale de rencontre avec Smaug qui propulse Bilbo directement au Mont Solitaire
- ⊗ « Le dragon endormi »
- ⊗ « L'Arkenstone »
- ⊗ « Des Devinettes dans le noir »
- ⊗ « L'anneau est maléfique »
- ⊗ « Sur les pas de Bilbo »

## Éviter Smaug

Lorsque le joueur qui déplace le pion Bilbo l'amène sur l'espace occupée par Smaug, il ne se passe rien. Il s'est caché du dragon et **ne gagne pas** les Compétences indiquées sur l'espace atteint. Le jeu se poursuit ensuite normalement jusqu'à ce que la Compagnie atteigne le Mont Solitaire. Si le joueur déplace Bilbo sur le Mont Solitaire et qu'il y rejoint le dragon, il prend toujours 3 Lembas, comme les autres joueurs !

*Cette règle est conseillée pour les premières parties afin de faciliter la conclusion du jeu de manière positive pour la Compagnie. Elle est moins difficile que la règle initiale mais représente tout de même la rencontre avec Smaug pour le joueur atterrissant sur la case où se trouve le dragon!*

## L'Anneau est maléfique

Lorsque le détenteur de l'anneau décide d'utiliser son pouvoir, **Smaug avance d'UN espace** vers la Ville du Lac !

*Cette règle limite la portée d'utilisation de la règle liée à l'anneau. En effet, celle-ci peut déstabiliser le cours du jeu, rendant le propriétaire de l'anneau un vainqueur trop facile lors des différentes Aventures. Cela représente également l'attraction que provoque l'anneau sur les viles créatures qui sont inexorablement attirées par lui...*

## L'Arkenstone !

Le premier joueur à déplacer Bilbo sur le Mont Solitaire s'empare de la gemme placée sur cette case en début de partie (la couleur n'a pas d'importance). La présence ou non de Smaug n'a aucune importance pour cette variante. Le joueur qui pénètre en premier sur la case trouve l'Arkenstone ! Il en devient le propriétaire. Cela signifie que lorsque vous jouez avec la règle originale et que Bilbo croise Smaug sur le Chemin, il saute directement jusqu'au Mont Solitaire, perdant le bénéfice des Compétences présentes sur l'Espace occupé par Smaug, mais ramassant l'Arkenstone. Le joueur en possession de l'Arkenstone peut décider à tout moment de la jouer afin de faire reculer Smaug **d'UNE** case vers le Mont Solitaire. C'est la seule manière de faire revenir le dragon en arrière ! Vous pouvez également convenir de le faire reculer de 2 cases en début de partie, ce qui est le maximum autorisé, pour une partie plus facile. Si à la fin de la partie le joueur qui a trouvé l'Arkenstone est toujours en possession du joyau, il remporte l'équivalent de **6 gemmes** !

*L'Arkenstone représente la plus belle pièce du trésor des Nains! Celui qui la découvre possède le « Cœur de la Montagne ». C'est la raison pour laquelle sa valeur est supérieure à celle de la plus puissante des Aventures. L'utiliser pour faire reculer Smaug peut sauver la Compagnie d'une défaite assurée. Les discussions autour de son utilisation sont le parfait reflet de l'épisode du roman lorsque Thorin refusa de partager son trésor avec les Elfes et les Hommes et de la haine qu'il éprouva envers Bilbo qui leur offrit le joyau.*

## Le dragon endormi...

Si la Compagnie arrive jusqu'au Mont Solitaire sans avoir réveillé le dragon, c'est à dire si Smaug est toujours sur la case initiale du Mont Solitaire, les joueurs en commençant par celui qui a la plus haute initiative peuvent tenter de lui dérober son trésor, représenté par les gemmes! La décision est facultative. Cette phase a lieu avant la phase d'Aventures, donc avant de piocher les 3 Lembas. Le premier joueur décide s'il va défier le dragon avec une carte Nain de plus forte ou de plus faible valeur. Il pose sa carte devant lui et retourne la première carte de la pioche. Si la valeur de la carte retournée est inférieure ou supérieure à la valeur de la carte annoncée par le joueur, celui-ci a réussi à voler 2 gemmes du trésor de Smaug endormi ! Il place les gemmes à côté de ses cartes Aventures gagnées ou les rajoute à son amas. S'il échoue, Smaug se réveille et le joueur doit piocher immédiatement une tuile « Dragon » et en appliquer les conséquences. Même si le résultat de la tuile ne

fait pas se déplacer Smaug sur le Chemin, il n'est plus possible de lui chaparder son trésor. La Compagnie passe alors à la phase d'Aventures. Si la récupération du trésor a réussi, c'est au tour du deuxième joueur qui a la plus grande Initiative de tenter le coup. Et ainsi de suite. Lorsque tous les joueurs ont réussi ou passé le tour revient au joueur ayant la plus grande initiative... Les joueurs ne peuvent tenter de subtiliser le trésor qu'autant de fois qu'ils ont de cartes «Nains» en fin de partie, c'est à dire 5 fois au maximum. Ils ne piochent pas de nouvelles cartes. Cette phase se poursuit jusqu'à ce que le Dragon se réveille ou jusqu'à ce que les joueurs aient joué toutes leurs cartes ou aient passé. Un joueur qui passe son tour ne peut plus tenter de dérober le trésor. Le joueur qui est en possession de l'anneau peut décider d'éviter de tirer la tuile «Dragon» en utilisant le pouvoir de l'anneau, sans conséquence pour lui ou pour la Compagnie. Si vous jouez avec la règle « L'Anneau est Maléfique » cela implique le réveil de Smaug et son déplacement d'un Espace, donc la fin du pillage ! Vous pouvez décider en début de partie de jouer cette règle même si Smaug s'est envolé afin de revivre une partie des aventures de la Compagnie. Attention toutefois à la position de Smaug car si vous tirez une tuile avec deux têtes de dragon, vous pouvez mettre fin prématurément à la partie !

*Cette séquence fait vivre aux joueurs la fin du roman s'ils ont été discrets durant la partie ! Cette règle renforce la coopération entre joueurs qui ont tout intérêt à ne pas réveiller Smaug. Cela permet également d'utiliser les cartes Nains en fin de partie et de favoriser les joueurs les plus fins, qui ont conservé leurs cartes Nains «fortes» en main.*

## Des Devinettes dans le noir...

Lorsque le pion Bilbo atteint l'un des 3 espaces « Anneau », le jeu s'arrête. Le joueur ne prend pas le pion anneau. Il doit d'abord entamer un concours de devinettes avec le joueur de son choix ! Une devinette est un jeu d'énigme ou une charade et l'on doit pouvoir trouver la réponse ! «Qu'ai-je dans ma poche ? N'est pas une devinette!». «Je regarde la nuit les étoiles et vois luire le messager des Dieux...Qui suis-je ou que suis-je? Réponse : Mercure!» est une devinette. Le joueur qui a atteint l'espace énonce la devinette. Si son adversaire ne trouve pas la solution, il prend possession de l'anneau et le jeu se poursuit avec l'application de la carte Nains suivante. Si son adversaire trouve la devinette, le conteur ne peut plus gagner l'anneau cette fois-ci! C'est au tour du joueur ayant trouvé la solution de choisir un nouvel adversaire. Vous devez toujours choisir un adversaire qui n'a pas énoncé une devinette sauf s'il s'agit du dernier joueur qui doit alors jouer avec le premier conteur. L'opération se répète jusqu'à ce que tous les joueurs aient tenté leur chance. Si tous les joueurs échouent dans cet exercice, alors l'anneau n'est pas trouvé ou bien il est perdu s'il avait été en possession d'un joueur ! Que l'anneau soit récupéré ou non, le joueur ayant déplacé Bilbo sur la case perd toujours 1 en Perspicacité. *Cet aspect du jeu reprend l'un des moments les plus angoissants et sans doute le plus intéressant du livre : la rencontre entre Gollum et Bilbo. Il permet aux joueurs de le revivre en leur demandant de faire preuve d'imagination. D'ailleurs il est conseillé de reprendre le passage du livre et de redécouvrir la subtilité cachée derrière les énigmes. Cette approche permet également de ne pas donner automatiquement l'anneau à un joueur ! A deux joueurs, l'exercice est encore plus difficile puisque la mécanique de jeu joue déjà contre les joueurs...En ce qui concerne le jeu des devinettes dans le livre, Bilbo l'emporte en demandant à Gollum ce qu'il a dans sa poche ! Mais il lui laisse trois tentatives et comme le dit Gollum « ce n'est pas juste » ! Ici nous recherchons l'intérêt du jeu et le plaisir d'amener petits et grands à inventer...*

## Sur les pas de Bilbo

Au lieu de mélanger les cartes Aventures, classez-les dans l'ordre suivant afin de revivre les aventures de Bilbo. Les cartes seront connues d'avance. Vous pourrez ainsi suivre la progression de la Compagnie et établir des records d'une partie l'autre en notant votre progression, la position du dragon et le trésor accumulé !

### Aventure 1 :

- ⓐ Echapper aux Trolls...
- ⓐ Se protéger d'un terrible orage
- ⓐ Se cacher des géants...
- ⓐ Monter la garde...
- ⓐ Sauver la Compagnie...
- ⓐ Pourfendre le Roi des Gobelins
- ⓐ Esquiver Gollum

### Aventure 2 :

- ⓐ Fuir les Gobelins...
- ⓐ Esquiver un dangereux éboulement
- ⓐ Échapper aux Wargs
- ⓐ Grimper dans les arbres...
- ⓐ Contre-Attaquer...
- ⓐ Se protéger des flammes...
- ⓐ Etre sauvé...

### Aventure 3 :

- ⓐ Esquiver le Grand Cerf...
- ⓐ Franchir le rivièrè...
- ⓐ Se libérer des fils...
- ⓐ Se battre contre les Araignées géantes
- ⓐ Découvrir où sont détenus...
- ⓐ Voler les clefs des cellules
- ⓐ S'évader du palais de Thranduil...

### Aventure 4 :

- ⓐ Traverser la désolation de Smaug
- ⓐ Réussir à ouvrir la porte secrète
- ⓐ Explorer l'antre...
- ⓐ Faire la preuve...
- ⓐ Cacher votre identité à Smaug
- ⓐ Échapper au souffle du dragon
- ⓐ Aider Bard à abattre Smaug
- ⓐ Négocier...
- ⓐ La bataille des cinq armées
- ⓐ Charger la garde personnelle de Bolg

*Vous pouvez ainsi prévoir les Aventures et cela renforce la coopération car chacun aura au cours de la partie des Compétences appropriées au bon moment. D'autre part, le thème en ressort beaucoup plus et vous aurez l'impression de revivre le livre!*

*Venez découvrir d'autres règles pour des défis encore plus relevés sur nos sites internet :*

**[www.ajaxgames.eu](http://www.ajaxgames.eu) / [www.edgeent.com](http://www.edgeent.com)**



### **Crédits :**

*Reiner Knizia souhaite exprimer sa gratitude envers : Simon Kane, Sebastian Bleasdale et Mike Siggins pour leur contribution au développement de ce jeu. Merci beaucoup aux personnes qui ont testé ce jeu et en particulier à : Iain Adams, Jonty Blackwell, Chris Bowyer, John Christian, Chris Dearlove, Rob Dinnadge, Karen Easteal, Gavin Hamilton, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, Dave Spring et Graeme Tate.*

*Graphismes par Michaela Schelk de l'agence Fine Tuning à Stuttgart et Andrew Navaro de Fantasy Flight Games.*

*Fabriqué pour Sophisticated Games, Robert Hyde à Cambridge, par Barbara Schmidts chez Kosmos à Stuttgart.*

*Adaptation et traduction française par Guillaume Bouilleux, Ajax Games à Paris.*

*©2010 Sophisticated Games Ltd, 1 Andersen Court, Newnham Road, Cambridge CB3 9EZ, Grande-Bretagne, [www.sophisticated-games.com](http://www.sophisticated-games.com)*

*Distribué en France par Millenium et Ajax Games.*

*« Le Hobbit » et les personnages, les objets, les événements et les lieux qui y sont présentés sont la propriété ou constituent des marques enregistrées pour le compte de The Saul Zaentz Companyd/b/a Middle-earth Enterprises et sont utilisés sous licence par Sophisticated Games ltd et ses licenciés respectifs.*

*Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik et Ajax Games.*