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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

COMPOSITION DU JEU:

3 plateaux de jeu (dont deux recto verso) voire fin de page

1 dé spécial à six faces

détail des six faces du dé

1 anneau en plastique dorée

1 pion Sauron (en plastique noir)

6 cône en bois (blanc)

5 pions un plastique (un pour chaque joueur)

32 jeton bouclier (en carton)

Dos des jetons boucliers

12 boucliers marqués 1

10 boucliers marqués 2

10 boucliers marqué 3

11 jetons "vie" (identique recto verso)

5 jetons anneau

3 jetons cœur

3 jetons soleil

105 cartes réparties comme ci dessous

dos de toutes les cartes

Cartes action Rivendell

Boromir

Gimli

Gandalf

Legolas

Glamdring

Aragorn

Dard

Anduril

Bâton
Ignorez un carré comportant un cadran solaire et 3 éléments.

Athelas
Un joueur: ignore les effets d'un jeton vie manquant, 1 fois seulement.

Miruvor
Un joueur:
peut passer 1 carte à un autre joueur.

Mithril
Un joueur: Ignore les effets après un lancer du dé.

Carte action Moria

Pipe

Livre

Cartes action Lothlorien

Le manteau des Elfes

La corde des Elfes

Bateau

Broche

Galadriel

Jarwen

Boite de la terre

Arc

Ceinture

Lembas

Elessar

Fiole

Un joueur:
Ne lance pas le dé.

Le joueur actif:
ne révèle pas le
carré suivant.

Un joueur ○.

Un joueur: Pioche des
cartes hobbits jusqu'à
en avoir 6 en mian.

Carte action Gouffre de Helm

Les cavaliers de Rohan | Théoden | Gripoil | Eomer

Carte action de l'Antre d'Arachne

Faramir | Gollum

Carte action de Mordor

Ghan | L'armée des morts | Eowyn

Carte Gandalf

Aide	Persévérance	Prévoyance	Magie	Salutaire
Le joueur actif possède 2 jokers	Un joueur pioche 4 cartes Hobbit	Un joueur: Mélange à sa convenance les 3 jetons du dessus de la pile	Après avoir avancé la borne repère, ignorez l'évènement correspondant	Un joueur: ○○

Cartes Personnage

A votre tour, jouer 2 cartes | Après chaque scénario vous n'avez besoin que de 2 jetons de Vie différents | Après chaque scénario piocher 2 cartes Hobbit | Utilisez n'importe quelle carte hobbit blanche comme une carte jocker | Après chaque lancer de dé, ne subissez pas plus d'un gage

Cartes Hobbit

7 cartes | 5 cartes | 7 cartes | 5 cartes | 7 cartes | 5 cartes

7 cartes | 5 cartes | 12 cartes

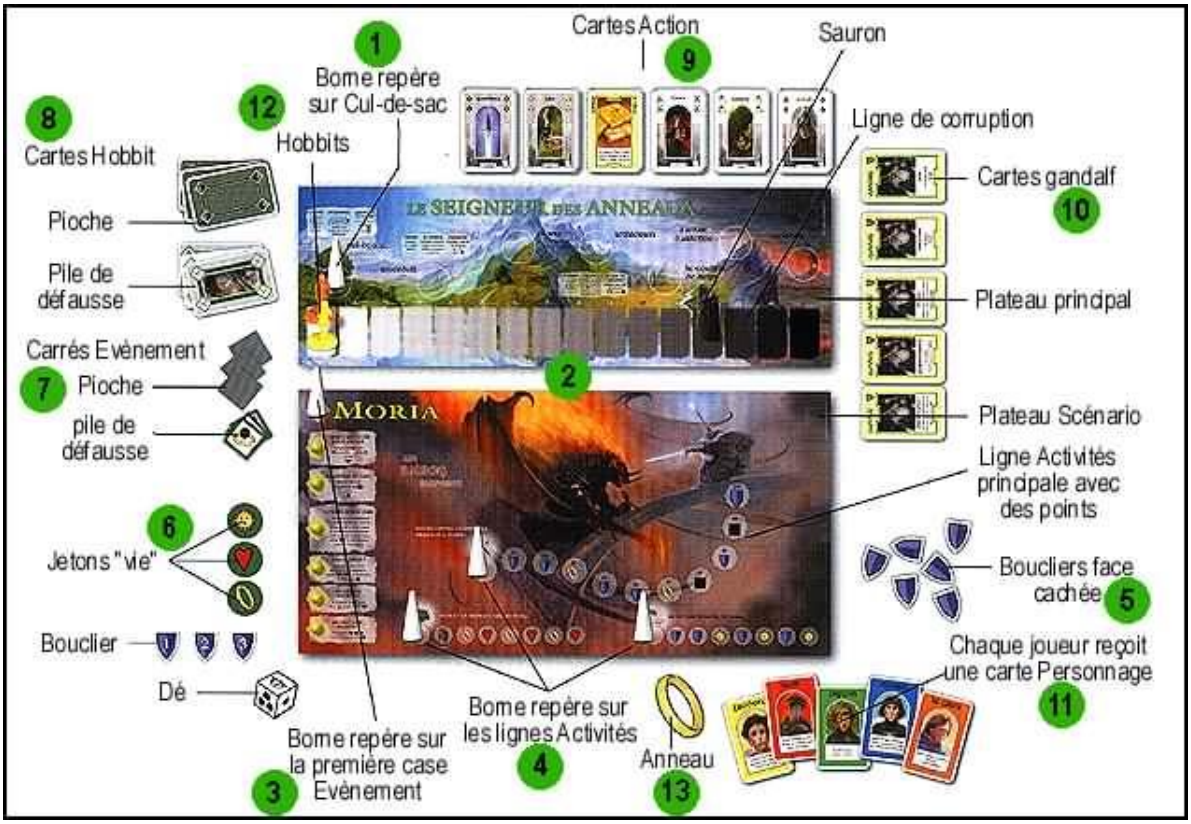
22 Carrés Evènement

5 cartons | 1 carton | 2 cartons | 1 carton | 1 carton

3 cartons | 3 cartons | 3 cartons | 3 cartons

RÈGLE DU JEU:

MISE EN PLACE



Posez le plateau de jeu principal sur la table et placez Sauron sur la case 12 de la ligne de Corruption (si vous jouez pour la première fois, il vaut mieux placer Sauron sur la case 15 voir les Variantes de jeu page 12).
Le plateau de jeu principal reste sur la table et est utilisé pendant toute la partie, alors que les plateaux Scénarios changent comme indiqué ci-dessous.

1. Placez une borne repère sur Cul-de-sac.

2. Juxtaposez le plateau Scénario "Moria" au plateau de jeu principal. Les plateaux Scénarios sont utilisés l'un après l'autre. Vous n'aurez besoin que plus tard des plateaux Antre d'Arachne / Mordor.

3. Placez une borne repère sur la première case (devant le titre du scénario), au-dessus des cases Evénement sur le plateau Scénario.

4. Placez une borne repère sur la première case de chaque ligne Activités sur le plateau Scénario (Dans Moria, il y a seulement trois lignes Activités: Voyager, Se cacher et Combattre. Dans de futures aventures, il y aura aussi L'Amitié; une borne repère est donc laissée de côté pour commencer).

5. Prenez six boucliers (deux de chacune des valeurs 1,2 et 3), mélangez-les et placez-les face cachée près du plateau.

6. Placez les boucliers restants, le dé et les jetons " Vie " : Cœur, Soleil et Anneau, face visible à coté du plateau Scénario.

7. Mélangez le carrés Evénement et posez-les en pile face cachée.

8. Mélangez les cartes Hobbit et posez-les en pile face cachée.

9. Triez les cartes Action en fonction de l'emplacement leur correspondant autour du plateau de jeu principal. Le nombre de cartes varie d'un emplacement à un autre. Empilez-les face visible près des emplacements sur le plateau principal.

10. Placez les cartes Gandalf face visible, alignées à côté du plateau de jeu, de façon à ce que tous les joueurs puissent les voir.

11. Distribuez les cartes Personnage face visible, une pour chaque joueur, en fonction du nombre de joueurs :
Partie à 2 joueurs: Frodon et Sam
Partie à 3 joueurs. Frodon, Sam, Pippin
Partie à 4 joueurs: Frodon, Sam, Pippin, Merry
Partie à 5 joueurs. Frodon, Sam, Pippin, Merry, le Gros
Placez votre carte personnage face visible devant vous. Chaque personnage a sa propre particularité, qui vous aidera dans votre quête. remettez les cartes Personnage non utilisées dans la boîte de jeu puisqu'elle ne seront pas nécessaire pendant la partie.

12. Prenez le pion Hobbit qui correspond à la couleur de votre carte personnage et placez-le sur la case "0" de la ligne de corruption. Remettez les Hobbits restant dans la boîte.

13. Frodon est le porteur de l'Anneau. Le joueur incarnant Frodon prend l'Anneau et le met devant lui.

14. Frodon commence toujours la partie qui se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Il y a 60 cartes Hobbit, chacune présentant un symbole Activité ou une étoile (carte Joker). Certaines cartes Hobbit sont blanches, d'autres sont grises. De plus, 35 cartes Action sont attribuées au plateau de jeu principal. Sur ces cartes Action figurent un ou plusieurs symboles Activités, que ce soit sur des cartes blanches ou grises. Il existe aussi des cartes Action jaunes, qui peuvent être jouées à n'importe quel moment. Enfin, il y a 5 cartes Personnage et 5 cartes Gandalf. Pour plus de détails sur les cartes du jeu, voir tableau récapitulatif en fin de page.

DÉBUT DU VOYAGE CUL-DE-SAC

Le jeu débute à Cul-de-sac sur le plateau de jeu principal. Les actions indiquées au-dessus de Cul-de-sac se déroulent là. (Pour la première partie, ne tenez ^pas compte du texte écrit en italique sur le plateau principal, qui sera seulement applicable pour les parties suivantes.)

GANDALF:
Prenez les cartes Hobbit et distribuez 6 cartes Hobbit à chaque joueur. Replacez le tas de cartes restant, face cachée. Les cartes indiquent quatre activités différentes.

Amitié Voyager Se cacher Combattre Joker

Les cartes comportant un joker, peuvent remplacer n'importe laquelle des cartes activités.

PRÉPARATIF:
C'est une variante du jeu. Lors de votre première partie, sauter cette étape. (voir chapitre variante)

NAZGÛL APPARAÎT:
Un des joueur doit se débarrasser de deux cartes avec le symbole "Se cacher" (Arbre) et les placer face visible sur la pile de défausse, à côté de la pile de cartes Hobbits. Des jokers (symbole étoile) peuvent bien sûr être utilisés à la place. Si aucun des joueur ne veut ou ne peut se débarrasser des cartes demandées, Sauron se déplace d'une case vers les Hobbits sur la ligne de Corruption.

RIVENDELL
La Fraternité atteint Rivendell, qui est un refuge sans danger. Sur le plateau principal, placez la borne repère sur Rivendell. Le texte vous demande alors d'accomplir les actions suivantes:

Eldrond
Prenez les 12 cartes Action de Rivendell et mélangez-les. Distribuez-les face cachée à chacun des joueurs. Lors d'une partie à deux joueurs, chacun reçoit quatre cartes. Remettez les quatre cartes restantes dans la boîte sans les montrer. Dans une partie à trois joueurs, chacun reçoit quatre cartes, et avec quatre joueurs, chacun en reçoit trois. Si vous jouez à cinq, le porteur de l'Anneau et la personne placée à sa gauche reçoivent chacun trois cartes, les autres ne reçoivent que deux cartes chacun. Ajouter ces cartes au jeu que vous avez en main.

Le conseil
Le porteur de l'Anneau choisit une des cartes de
son jeu et la passe, face cachée, au joueur à sa gauche, qui l;ajoute à son jeu. Ce joueur à son tour choisit une de ses cartes et la passe, face cachée au joueur à sa gauche. Continuer de cette façon jusqu'à ce que le porteur de l'Anneau ait lui aussi reçu une carte.

Fraternité:
Rivendell est le lieu où les compagnons forment la Fraternité et embarquent pour leur mission de destruction de l'anneau. Chaque joueur à son tour (en commençant par le porteur de l'anneau puis dans le sens des aiguilles d'une montre) met une carte avec le symbole Amitié (ou un symbole étoile) face visible sur le tas de défausse. Tout joueur ne jouant pas la carte demandée doit lancer le dé et en accepter les conséquences même négatives.

Conseil pour la fraternité:
En tant que membre de la fraternité, vous devez discuter et coordonner vos actions. Surveillez tous les dangers qui pourraient arriver (en particulier sur les cases du plateau Scénario) et parler des cartes que vous possédez, en particulier des cartes jaunes. C'est vital pour un voyage réussi. Il faut accepter que les joueurs contribuent à différents moments du jeu et de différentes manières. Faites tout ce que vous pouvez pour empêcher Sauron de vous rattraper sur la ligne de Corruption.
Il n'y a que très peu de chose que vous ne puissiez faire:
- Vous ne devez pas montrer aux autres joueurs les cartes que vous avez en main, mais vous pouvez leur en parler autant que vous le voulez.
- Vous ne pouvez pas vous échanger d'éléments du jeu, sauf si cela vous est expressément demandé dans la règle.

PARTIE SUR LES PLATEAUX SCENARIOS

Après Rivendell, avancez la borne repère sur Moria sur le plateau principal. Moria se joue sur le plateau Scénario.
Chaque scénario comporte plusieurs lignes Activités telle que: Amitié, Voyager, Se cacher et Combattre.

De plus, il y a des cases Événement sur le côté gauche du plateau. Au commencement de chaque Scénario, mélangez les carrés Événement et placez les, face cachée, en pile à côté du plateau Scénario. Vous devez mélanger à nouveau tous les carrés Événement avant chaque nouveau Scénario.
Étaler les cartes correspondant à ce scénario, face visible à côté du plateau de jeu (pour Moria il yen a seulement deux).
Le porteur de l'Anneau commence puis le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour sera appelé le "joueur actif ".

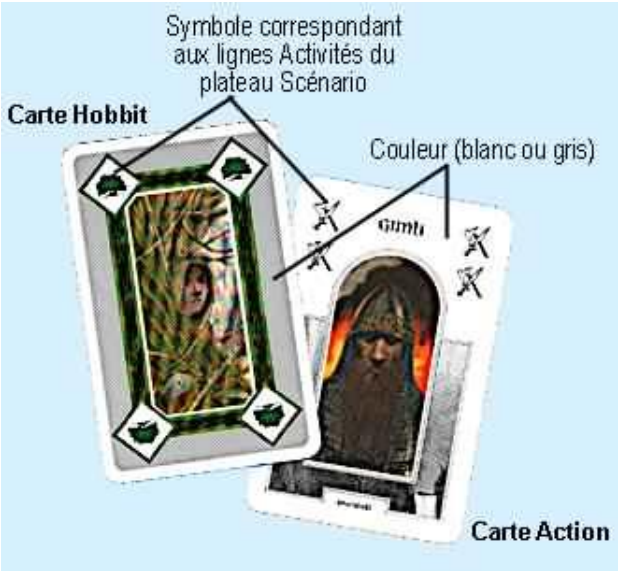
UN TOUR DE JEU SUR LES PLATEAU SCÉNARIOS

Lorsque c'est votre tour, suivez les étapes ci-dessous:

1. Retourner les carrés évènement.
Commencez votre tour en révélant le carré Événement du dessus et en le plaçant face visible devant vous. Un carré Événement donne l'une des instructions suivantes:
- Faire avancer la borne repère à la case Événement suivante. (Quelquefois, les joueurs sont autorisés à se défausser des cartes, des jetons Vie ou des Boucliers pour éviter cette épreuve.)
- Déplacer Sauron ou les Hobbits sur la ligne de Corruption.
- Avancer la borne repère sur la ligne Activités qui correspond au symbole présenté.

Continuez à retourner les carrés Événement et à exécuter les instructions jusqu'à ce qu'un carré montrant l'un des symboles Activités apparaisse (voir les Carrés Événement), ou bien jusqu'à ce que le Scénario se termine.

2a. Jouer une ou deux cartes.
Vous pouvez décider de jouer une ou deux des cartes de votre jeu qui sont placées face visible devant vous. Chaque carte se joue séparément dans l'ordre que vous choisirez. Sélectionnez la ou les cartes que vous souhaitez mettre en jeu; si vous jouez deux cartes, l'une doit être blanche et l'autre grise. Pour chacun des symboles Activités (Amitié, Voyager, Se cacher et Combattre), vous devez avancer la borne repère correspondante sur la case Activité suivante, puis l'exécuter (voir les Lignes Activités).
Par exemple, vous jouez une carte comportant le symbole Arbre et vous avancez la borne repère d'une case sur la ligne Activités (symbole arbre).



Lorsque vous jouez une carte Joker avec plus d'une étoile, vous ne pouvez avancer que sur l'une des lignes Activités. Par exemple, il n'est pas possible de jouer une carte avec deux symboles étoile et d'avancer la borne repère sur la ligne Activités " Se cacher " et sur la ligne Activités Voyager.
Les cartes comportant un symbole qui n'apparaît pas sur le plateau Scénario n'ont pas d'effet dans ce scénario-là. De la même façon, n'ont pas d'effet les cartes comportant le symbole d'une ligne Activités dont la borne repère est déjà arrivée à la dernière case. (Note: Les carrés Événement sont différents, ils permettent à la borne repère d'être avancée sur n'importe laquelle des lignes d'Activités, voir les paragraphes Carrés Événement).

2b. Ne pas jouer de carte.
Vous pouvez choisir de ne jouer aucune carte. Dans ce cas, vous pouvez soit piocher deux cartes Hobbit soit reculer d'une case votre Hobbit sur la ligne de Corruption en allant vers la zone claire. Cela vous permet de faire des choix tactiques.

3. Terminer son tour
Votre tour se termine en plaçant les carrés Événement révélés face visible en pile et toute carte non utilisée face visible sur la pile de défausse. Sur ces deux piles, seulement la carte du dessus sera visible. Vous ne pouvez pas regarder le contenu de ces piles ultérieurement.
Vous pouvez vous débarrasser des cartes de votre jeu en les mettant sur la pile de défausse à tout moment de la partie.
(Vous trouverez plus loin une description plus détaillée des carrés Événement, des cases Événement, des lignes Activités et des cartes).

LE DE

La lutte du bien contre le mal
Sauron démarre sur le côté foncé (les ténèbres), et tente de prendre le contrôle des Terres du Milieu en avançant vers les Hobbits

sur la ligne de Corruption. Les Hobbits commencent sur la zone claire (la lumière) et sont attirés progressivement vers les ténèbres (zone foncée).
A chaque fois que vous rencontrerez ce symbole ■ (dans des Événement ou des Activités), vous devez lancer le dé. Cela peut avoir les résultats suivants:

Sauron avance d'une case vers les Hobbits sur la ligne de Corruption.

Avancez votre Hobbit d'1, 2 ou 3 cases vers l'obscurité.

Placez deux des cartes de votre jeu sur la pile de défausse.

Il ne se passe rien.

CARRES ÉVÈNEMENT ET ÉVÈNEMENTS

Lorsque c'est votre tour, révélez un ou plusieurs carrés Événement (comme il vous sera indiqué) jusqu'à ce que vous puissiez avancer une borne repère d'une case sur la ligne Activités. Il y a deux sortes de jetons Événement:

Type 1:
Si vous révélez l'un des carrés Événement suivants, voici ce que vous devrez faire:

Le Hobbit porteur de l'Anneau doit se déplacer d'une case vers l'obscurité sur la ligne de Corruption. Le joueur actif doit alors révéler un autre carré Événement et le placer devant lui.

Un des joueurs doit avancer son pion de deux cases vers l'obscurité sur la ligne de Corruption, sinon Sauron avance d'une case vers les Hobbits. Le joueur actif doit alors révéler un autre carré Événement.

L'Événement suivant du plateau scénario a lieu maintenant. Lorsque cet Événement est terminé, le joueur actif doit révéler un autre carré Événement.

Si vous vous mettez d'accord avec les autres joueurs pour vous défausser de 3 cartes, de n'importe quel type, alors il ne se passera rien. Sinon, l'Événement suivant se déroule. Dans les deux cas, le joueur actif doit ensuite révéler un autre carré Événement.

Si vous vous mettez d'accord avec les autres pour vous défausser d'une carte, d'un jeton vie et d'un bouclier, il ne se passe rien. Sinon, l'évènement suivant se déroule. Dans les deux cas, le joueur actif doit révéler un autre carré Événement.

Dès qu'un évènement est passé, la borne repère avance à la case Évènement suivante, puis cet Évènement doit être exécuté.

Les symboles ■ ● ont le même effet que cela à été décrit dans le paragraphe le Dé. Le symbole ○ signifie que vous pouvez déplacer votre Hobbit d'une case vers la lumière, si possible.

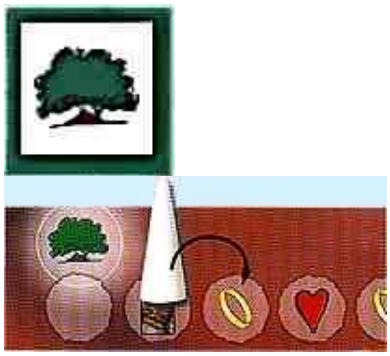
Lorsque vous rencontrez l'ordre: "CHAQUE JOUEUR ", le joueur actif commence le premier, suivi des autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre. Si le "GROUPE" doit agir (ex. se défausser), c'est aux joueurs de décider entre eux qui va se défausser de quelle carte pour exécuter l'ordre donné.

Exemple: un Événement est révélé et comporte un cadran solaire. La borne repère avance jusqu'à la prochaine case Événement. Sur la première case Événement dans Moria, le groupe doit se défausser d'une carte avec le symbole Amitié et d'une autre

avec le symbole étoile (ou bien, deux symboles étoiles, sur une ou deux cartes). Si le groupe ne peut pas faire cela, Sauron avance d'une case en direction des Hobbits sur la ligne de Corruption. Tirez un autre carré Événement.

Type 2 :
Révéler l'un des carrés Événement suivants va faire avancer une des bornes repères sur une ligne Activités, sans que d'autres carrés Événement soient dévoilés.

Avancez la borne repère d'une case sur la ligne Activités correspondante et exécutez l'action indiquée sur cette case (voir Lignes Activités, ci-dessous). Si la ligne Activités demandée n'existe pas sur le plateau (Moria par exemple n'a pas de ligne Activités Amitié), ou si la borne repère se trouvait déjà sur la dernière case de la ligne, avancez d'une case la borne repère d'une autre ligne Activités de votre choix. Vous devez faire avancer une borne repère. Après cela, il n'y a plus de carré Événement à révéler et le joueur actif peut maintenant jouer ses cartes.



Exemple: un carré Événement est révélé et comporte un arbre (le symbole de Se cacher). La borne repère sur la ligne Activités Se cacher est avancée d'une case. Le joueur reçoit un jeton "Anneau".

LIGNES ACTIVITÉS

Les lignes Activités des plateaux Scénarios indiquent les défis auxquels vous et vos compagnons serez confrontés. Les bornes repères sont avancées en révélant des carrés Événement, comme décrit ci-dessus, et en jouant des cartes.
Si une carte jouée permet d'avancer une borne repère de plus d'une case, l'épreuve de chaque case sur laquelle elle passe doit être exécutée. Si le lancer du dé est demandé, il se fera à la fin mais avant de jouer la dernière carte.
Chaque plateau de Scénario comprend plusieurs lignes Activités; l'une d'elles étant la ligne Activités dominante. C'est la ligne courbe où figurent des points.

Les cases activités sur les plateaux Scénarios ont différents effets. Les images correspondent aux actions suivantes:

Recevez un bouclier d'une valeur de 1 et posez le devant vous. Des boucliers de valeurs plus élevées peuvent remplacer le nombre correspondant de boucliers de valeur plus basse.

Prenez l'un des boucliers spéciaux qui ont été placés face cachée au début de la partie et posez-le devant vous face visible.

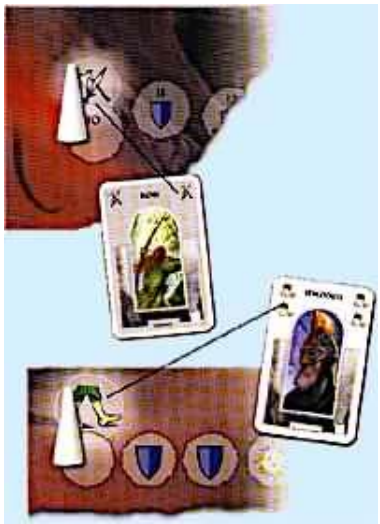
Recevez un des jetons "Vie" correspondant. laissez-le posé devant vous jusqu'à la fin du scénario

Recevez une carte Action (dans Moria par exemple, le livre)

Avancez votre Hobbit d'une case vers la lumière sur la ligne de Corruption, si cela est possible.

Lancez le dé

Exemple: Vous jouez une carte gris avec un symbole Combattre et une carte blanche avec deux symbole Voyager. La borne repère avance d'une case sur la ligne Activités principale Combattre et de 2cases sur la ligne Activités Voyager. Vous recevez 3 boucliers.



LE POUVOIR DE L'ANNEAU

Une fois au cours de chaque scénario, le porteur de l'Anneau peut enfiler l'Anneau, soit après qu'un des joueurs ait retourné un carré Évènement, soit après l'exécution d'un carré ou d'une carte par n'importe quel joueur. L'Anneau est alors placé sur le Hobbit du porteur d'Anneau sur le plateau de jeu principal. Le porteur de l'Anneau lance le dé.
Une fois que l'action en résultant a été réalisée, le porteur de l'Anneau doit avancer la borne repère sur l'une des lignes Activités d'un certain nombre de cases, calculé avec cette formule:*Quatre cases moins le nombre de symboles sur le dé.*

Par exemple, si le dé tombe sur la face blanche, avancez de quatre cases; avancez de trois cases si c'est l'œil de Sauron, ou bien une case si le dé est tombé sur trois cercles. Le nombre de cases ne peut pas être influencé par les cartes Personnage ou les cartes jaunes (voir Les Cartes, pages 10/11), qui limitent les conséquences du dé. Les cases qui ont été franchies de cette façon ne sont pas exécutées. L'avancement de la borne repère peut s'arrêter prématurément si vous atteignez la fin de la ligne Activités.

L'Anneau reste sur le Hobbit jusqu'à la fin de ce scénario.

FIN D'UN SCENARIO

La partie sur chacun des plateaux scénarios est achevée .
- soit quand la borne repère atteint la dernière case de la ligne Activités principale (ce qui signifie que la Fraternité a accompli les principaux défis du scénario),
- soit quand la dernière case Evénement a été réalisée (avec de sérieuses conséquences car vous et vos compagnons avez été dépassés par les Evénements).

Dans tous les cas, le tour du joueur actif se termine immédiatement.
A la fin des scénarios dans Moria, le Gouffre de Helm et l'Antre d'Arachne, voici ce qui arrive, dans l'ordre suivant :

Jetons vie
Chaque joueur doit être maintenant en possession de 3 jetons "Vie" (un de chaque sorte), comme preuve que son cœur se trouve à la bonne place, que les ténèbres ne l'ont pas rejoint et qu'il résiste à l'influence négative de l'Anneau. Pour chaque jeton manquant à votre collection, vous devez avancer votre Hobbit d'une case en direction de l'obscurité sur la ligne de Corruption. Des jetons "Vie" supplémentaires n'ont pas d'effet.

Anneau
Le joueur possédant le plus de jetons "Vie" devient le nouveau porteur de l'Anneau. S'il y a égalité, l'Anneau revient à celui assis le plus près du porteur d'Anneau actuel, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le porteur de l'Anneau actuel ne pourra conserver l'Anneau que s'il a plus de jetons "Vie" que n'importe quel joueur. Le porteur de l'Anneau va alors tirer deux cartes Hobbit de la pioche et placer l'Anneau devant ces cartes.

Le Gros
Le joueur représentant ce personnage tire deux cartes Hobbit de la pioche.
Replacez tous les jetons Coeur, Soleil et Anneau à côté du plateau. Retirez toutes les bornes repères du plateau Scénario et retournez le plateau pour faire le Scénario suivant, ou bien placez un nouveau plateau par-dessus le précédent (ordre : Moria, le Gouffre de Helm, l'Antre d'Arachne, Mordor). Puis placez les bornes repères sur les premières cases des lignes Activités et sur la première case Evénement sur le nouveau plateau.

LE VOYAGE CONTINUE
Sur le plateau principal, avancez la borne repère de Moria sur Lothlorien. C'est un refuge sans danger, comparable à Rivendell. Distribuez aux joueurs les cartes Action de Lothlorien, comme pour Rivendell. Puis suivez les instructions figurant sur Lothlorien. Puis procédez de la même façon pour les autres Scénarios. Chaque nouveau scénario débute avec le porteur de l'Anneau qui pioche un carré Evénement.
Lorsque la pile des cartes Hobbit a été entièrement jouée, enlevez de la pioche les cartes Action et les cartes Gandalf déjà utilisées et posez-les dans la boîte de jeu. Mélangez les cartes Hobbit restantes et formez une nouvelle pile de cartes Hobbit.

ÉLIMINATION AU COURS DE LA PARTIE

Si votre Hobbit rencontre Sauron (parce qu'il est sur la même case que lui ou au-delà sur la ligne de Corruption), les troupes des ténèbres vous ont attrapé, et vous êtes éliminé du jeu immédiatement. Redonnez toutes vos cartes et vos jetons "Vie" mais gardez vos boucliers.

Si vous ne possédez pas les cartes ou boucliers demandés, vous êtes également éliminé. Si vous êtes éliminé, vous ne pouvez pas terminer votre tour. A partir du moment où vous n'êtes pas le porteur de l'Anneau, la partie continue avec les autres joueurs que vous pouvez continuer à conseiller même après votre élimination.

CONCLUSION
Afin de détruire l'Anneau, les joueurs, au moins le porteur de l'Anneau, doivent atteindre Mordor, et ensuite la fin de la ligne Activités principale du scénario. La dernière case sur cette ligne indique un symbole Dé. Lorsque vous l'atteignez en tant que Fraternité, le joueur actif doit lancer le dé. Si les conséquences de ce
lancer de dé ne mettent pas fin à la partie, le scénario s'achève. l'Anneau est posé sur le volcan, ainsi plus personne n'est le porteur de l'Anneau. Le joueur actif doit essayer de détruire l'Anneau en lançant le dé.
- Si le joueur actif est toujours dans la partie après le lancer du dé, alors cela signifie que l'Anneau a été détruit avec succès. Le joueur actif reçoit un des boucliers spéciaux qui sont posés face cachée. C'est donc la victoire de la Fraternité et la fin du jeu.
- Si le joueur actif est éliminé à la suite du lancer du dé, alors le dé est passé au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, qui à son tour tente de détruire l'Anneau, et ainsi de suite.

Les points
Les points sont gagnés en fonction de la situation à la fin de la partie, comme indiqué ci-dessous.
1. Si l'Anneau est détruit, la Fraternité est victorieuse. Chaque joueur (même ceux qui auraient été éliminés au cours de la partie) gagne 60 points plus le nombre total de boucliers accumulés par l'ensemble de la Fraternité (ex. si la Fraternité possède un total de 25 boucliers, votre score est de 60 + 25 = Ss points chacun).
2. Si la Fraternité a atteint le Mont du Destin, mais que tous les joueurs ont échoué dans leur tentative de destruction de l'Anneau, vous gagnez 60 points. Ce score se trouve en regardant la borne repère qui est arrêtée sur 60 sur la ligne Activités principale de Mordor.
3. Si le porteur de l'Anneau est éliminé à n'importe quel moment de la partie, avant que la fin de la ligne Activités principale de Mordor ait été atteinte, la partie s'arrête immédiatement. Dans ce cas, tous les joueurs reçoivent un nombre de points correspondant au chiffre indiqué sur la case occupée par la borne repère de la ligne Activités principale (ex. si la borne repère sur la ligne Activités principale de Mordor est arrêtée sur la case 52, alors chacun reçoit 52 points).

LES CARTES

Les cartes personnage
Les cartes Personnage donnent à chaque joueur des qualités particulières qu'ils gardent tout au long de la partie. Les qualités sont indiquées au dos de chaque carte.

Frodon: peut utiliser n'importe quelle carte Hobbit blanche (portant un symbole Activité) en tant que Joker.

Sam: ne peut subir qu'un effet négatif seulement au lancer du dé, ce qui signifie qu'il n'avancera que d'une case sur la ligne de Corruption et n'aura besoin de donner qu'une carte.

Pippin: n'est pas tenu de respecter la règle Blanc-Gris lorsqu'il joue une carte et peut donc jouer deux cartes d'une même couleur lorsque c'est son tour.

Merry: à la différence des autres personnages, a seulement besoin de 2 jetons "Vie" différents à la fin de chaque scénario, au lieu de 3.

Le Gros: peut tirer 2 cartes Hobbit supplémentaires de la pioche lorsque chaque plateau Scénario est terminé.

Cartes Gandalf
A n'importe quel moment durant la partie, tout joueur peut demander de l'aide à Gandalf en se défaisant de boucliers pour une valeur totale de 5. Le joueur actif décide alors quelle carte Gandalf utiliser et comment la jouer :

Salutaire: Un joueur recule son Hobbit de deux cases sur la ligne de Corruption, vers la lumière, si cela est possible.
Persévérance: Un joueur tire 4 cartes Hobbit de la pioche.
Aide: Le joueur actif peut utiliser cette carte comme un double Joker.
Prévoyance: Un joueur peut regarder les trois carrés Événement du dessus de la pile et les mélanger avant de les reposer.
Magie: Après avoir avancé la borne repère sur la case Événement suivante, ignorez cet Événement. S'il s'agit de l'Événement final d'un Scénario, le Scénario s'achève. Cependant, cette carte ne peut pas empêcher l'Événement final de Mordor d'arriver: lorsque Sauron s'empare de l'Anneau.

Chaque carte Gandalf ne peut être utilisée qu'une seule fois puis doit être rejetée.

Les cartes action jaunes
En plus des cartes Gandalf, il existe aussi les cartes Action jaunes. Elles peuvent être jouées par n'importe quel joueur à tout moment, sauf si d'autres instructions sont données par la carte. C'est au joueur de décider comment la carte est appliquée :

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

Ceinture: Un joueur au choix n'a pas à lancer le dé (Jouez cette carte pour un joueur qui doit lancer le dé, avant qu'il ne le fasse).

Mithril: U n joueur au choix n'a pas à exécuter l'action demandée par le dé (Jouez cette carte pour un joueur qui vient juste de lancer le dé).

Athelas: S'il manque des jetons "Vie" à l'un des joueurs, il n'est pas obligé d'avancer son Hobbit sur la ligne de Corruption. (Jouez cette carte pour un joueur à la fin d'un Scénario ou dans l'Evénement correspondant dans Mordor).

Bâton: Ignorez un carré Evénement portant un cadran solaire et trois éléments, après qu'il ait été révélé. La borne repère n'est pas avancée. Cette carte ne peut pas être appliquée à un carré cadran solaire qui ne comporterait pas soit trois cartes, soit une carte plus un jeton "Vie" plus un bouclier.

Fiole: Jouez cette carte pour le joueur actif avant qu'il ne révèle le prochain carré Evénement. En conséquence, le joueur actif ne révèle plus de carrés Evénement, mais continue son tour normalement (en jouant les cartes).

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

Lembas: Un joueur au choix pioche le nombre de cartes lui manquant afin d'en avoir six en main. (Tout en piochant, le joueur n'a le droit de se défausser d'aucune carte).

VARIANTE DE JEU

Règles optionnelles

La section Préparatifs de Cul-de-sac est une action optionnelle. Le porteur de l'Anneau décidera s'il souhaite ou non faire des préparatifs supplémentaires pour son voyage. S'il décide que oui, il lance le dé. Il devra assumer les conséquences négatives qui pourraient en découler. Puis il révèle quatre cartes tirées dans la pioche Hobbit. Il place ces cartes face visible devant lui. Il répartira ces cartes entre lui et ses compagnons comme il le souhaite.

Si le porteur de l'Anneau est éliminé de la partie parce qu'il ne peut pas jouer les cartes ou boucliers demandés, mais que son Hobbit se trouve plus proche de la lumière que ne l'est Sauron sur la ligne de Corruption, le joueur à sa droite devient le nouveau porteur de l'Anneau et la partie continue.

Afin que chaque joueur ait droit au même nombre de tours, vous pouvez décider d'ignorer la règle selon laquelle le porteur de l'Anneau débute chaque scénario, mais continuer à jouer dans le sens des aiguilles d'une montre à la place. Utilisez une borne repère supplémentaire pour indiquer le joueur actif.

Partie pour débutants et partie pour confirmés

Si vous faites votre première partie, placez Sauron sur la case 15 de la ligne de Corruption. Une fois que vous êtes sortis victorieux de la partie pour débutants (qui n'est pas facile), placez Sauron sur la case 12 au commencement des parties suivantes. (Les joueurs expérimentés peuvent décider de mettre Sauron sur la case 12 dès la première partie, mais ne devront pas s'étonner si Sauron les rattrape rapidement).

Si vous réussissez à détruire l'Anneau lors d'une partie classique (y arriver vous demandera de nombreuses parties), placez Sauron sur la case 10 et vous commencerez la partie pour joueurs confirmés. Ce niveau de jeu vous poussera au bout de vos limites et peu nombreux seront ceux qui parviendront à sortir victorieux et sauver les Terres du Milieu.

Partie en concurrence

Avec la pratique, vous pouvez décider d'ajouter une dimension de concurrence entre les joueurs. Dans ce cas, conservez vos boucliers face cachée et ne montrez pas leur valeur aux autres joueurs. Si l'Anneau est détruit avec succès, vous remportez chacun 60 points plus un bonus égal au nombre de vos propres boucliers, que vous soyez ou non encore dans la partie. La Fraternité a été victorieuse et le joueur avec le plus haut score doit être fêté en chansons! Ce joueur est alors déclaré gagnant.

Dans la partie en concurrence, il existe une règle supplémentaire. Si le porteur de l'Anneau possède trois jetons Anneaux ou plus lorsque son Hobbit rencontre Sauron sur la ligne de Corruption, il est alors emporté par les pouvoirs de l'Anneau et rejoint Sauron. Ce joueur reçoit le nombre de points de la case où se trouve la borne repère sur la ligne Activités principale, alors que les autres joueurs ne reçoivent aucun point.

Gardez en mémoire que l'esprit du Seigneur des Anneaux est la coopération du bien dans sa lutte contre les troupes des ténèbres. Même dans la version " en concurrence ", la Fraternité a besoin de beaucoup de coopération pour réussir. Si l'Anneau n'est pas détruit, les boucliers ne comptent pas et tous les joueurs gagnent le même nombre de points indiqué par la borne repère sur la ligne Activités principale. Plus le score est élevé, mieux c'est, mais il n'y a pas de gagnant.

RÉSUME DE LA RÈGLE DU JEU

Mise-en-place

- Dépliez le plateau de jeu, et utilisez les plateaux Scénarios, dans cet ordre: Moria, le Gouffre de Helm, l'Antre d'Arachne, Mordor.
- Placez les bornes repères sur Cul-de-sac et au-dessus des cases Événement ainsi que sur la première case de chaque ligne d'Activités de Moria, le premier plateau Scénario.
- Chaque joueur prend une carte Personnage : d'abord Frodon et Sam, puis Pippin, Merry et Le Gros.
- Posez les pions Hobbit correspondant sur la case 0 et Sauron sur la case 12 (ou 15 pour la première partie) sur la ligne de Corruption.
- Mélangez les carrés Événement et placez-les face cachée en pile.
- Triez les cartes Action par lieu et alignez-les à côté du plateau principal.
- Étalez les cartes Gandalf face visible.
- Mélangez les cartes Hobbit et faites-en une pile face cachée.
- Posez 6 boucliers face cachée (2 X 1, 2 X 2, 2 X 3) à côté du plateau de jeu.
- Préparez à portée de main: les boucliers restant, les jetons " Vie " et le dé.
- Frodon est le premier a être le porteur de l'Anneau.

Déroulement de la partie
- Exécutez les actions décrites sur Cul-de-sac.
- Avancez la borne repère sur Rivendell et exécutez les actions demandées.
- Avancez la borne repère sur Moria ; le porteur de l'Anneau débute le premier scénario d'aventures.

Sur les plateaux scénarios
1. Révélez un carré Evénement et faites ce qui vous est demandé (jusqu'à ce que vous découvriez un symbole Activité).
- Bougez les pions Hobbit ou Sauron sur la ligne de Corruption, ou
- L'Evénement de la case Evénement suivante se déroule, sauf s'il y a empêchement ou
- Exécutez une activité: avancez la borne repère sur une ligne Activités et
- Prenez un bouclier, un jeton "Vie" ou une carte Action ou
- Reculez votre Hobbit d'une case en direction de la lumière, ou bien lancez le dé

2a. Jouez 1 OU 2 cartes (blanches ou grises), ou
2b. Piochez 2 cartes ou reculez votre Hobbit d'une case vers la lumière.

Le dé
- L'oeil: Sauron avance d'une case vers les Hobbits sur la ligne de Corruption
- Ronds: votre Hobbit avance de 1, 2 ou 3 cases vers l'obscurité sur la ligne de Corruption
- Rectangles: défaussez-vous de 2 cartes
- Blanc: rien ne se passe

à tous moments
- Une fois par scénario, mettez l'Anneau: lancez le dé, faites ce qui en résulte, puis avancez la borne repère sur la ligne Activités de 4 moins les symboles figurant sur le dé, sans exécuter les actions indiquées par les cases que vous passerez.
- Jouez les cartes Action jaunes.
- Utilisez une carte Gandalf: rejetez 5 boucliers et le joueur actif décide de quelle façon la carte sera jouée.

Fin du scénario
Lorsque la ligne Activités principale est achevée ou que le dernier Evénement est fini:
- Chaque joueur doit se défausser de 3 jetons "Vie" différents, ou avancer son Hobbit vers l'obscurité sur la ligne de Corruption.
- Le joueur avec le plus grand nombre de jetons Anneaux devient le nouveau porteur de l'Anneau, et pioche 2 cartes Hobbit.
- Le Gros pioche 2 cartes Hobbit.

Conclusion
- Si le porteur de l'Anneau est éliminé du jeu, la partie s'achève et chaque joueur reçoit le nombre de points indiqué par la borne repère sur la ligne Activités principale.
- Au Mont du Destin (la dernière case de la ligne d'Activités principale de Mordor), si aucun des joueurs ne réussit à détruire l'Anneau, chaque joueur reçoit 60 points.
- Si un des joueurs parvient à détruire l'Anneau, chaque joueur reçoit 60 points plus la valeur totale des boucliers réunis par tous les joueurs.

Plateau de jeu principal (taille réelle = 58 x 20)

Recto du 1er plateau secondaire (taille réelle = 58 x 29 cm)

Verso du 1er plateau secondaire (taille réelle = 58 x 29 cm)

Recto du 2eme plateau secondaire (taille réelle = 58 x 29 cm)

Verso du 2ème plateau secondaire (taille réelle = 58 x 29 cm)