

Chapitre 5 : La Dernière Marche des Ents

Q : 2 Ents peuvent-ils occuper la même case pour éteindre un feu ?

R : Oui, tant que cette case est adjacente au feu.

Q : Que se passe-t-il si la Table des Événements demande de placer un Gobelin sur la case 9, mais qu'elle est déjà occupée ?

R : Placez-le sur la case 1 ou sur la case libre portant le nombre supérieur suivant.

Q : Les Ents doivent-ils rester au Barrage une fois l'objectif « Libérez les eaux ! » atteint ?

R : Non, une fois cet objectif atteint, vous pouvez déplacer les Ents (à l'aide de Merry et Pippin).

Q : Est-on obligé d'éliminer un Gobelin si l'on se trouve sur la même case que lui ?

R : Non, vous pouvez occuper la même case sans être obligés de l'éliminer. S'il est retourné sur la face Feu, déplacez-vous sur une case adjacente pour l'éteindre.



Chapitre 6 : La Bataille du Gouffre de Helm

Q : Peut-on pénétrer et quitter une case occupée par un Orc sans l'éliminer ?

R : Oui, cependant n'oubliez pas que vous perdez si vous devez placer un Orc et qu'il n'en reste plus.

Chapitre 7 : L'Antre d'Arachne

Q : Qu'est-ce que cela signifie d'être "dans l'Antre d'Arachne" ?

R : Toutes les cases au-delà de l'entrée de l'antre sont considérées comme étant dans l'Antre d'Arachne.

Chapitre 8 : La Bataille Finale

Q : Où est Gandalf ?

R : Il est au verso de l'un des jetons Orc. Vous devez éliminer les Orcs pour le dévoiler, puis l'utiliser pour vous aider à terminer le chapitre !

Q : Un personnage assommé peut-il atteindre un objectif ou éliminer un Orc ?

R : Non.

Q : Est-ce que jouer des cartes Anneau Unique pour atteindre le dernier objectif fait aussi avancer le compteur de Corruption sur la piste ?

R : Oui. À vous de bien anticiper et de couvrir le maximum de symboles Anneau Unique que vous pouvez.

Crédits

Système de jeu : Ryan Miller ; **Auteurs** : Jason Little et Marcus Ross ; **Développement** : Shanon Lyon ;
Illustrations : Wigwam Studios, Vlad Rodriguez ; **Direction artistique** : Chiara Bellavite ; **Graphisme** : Andry Lawrence ;
Testeurs : Andrew, Sarah, et Aven Burkhalter, Alyson Erb, Matthew Johnson, Richard Mulvihill, Garrett Partch, John Walseth, Sonia Walseth, Treasa Sweek, Brooke Ike, Makoto Ike, Jenny Webb, Lucy Webb, Calvin Webb ; **remerciements particuliers** à Scot Eaton.

New Line Productions, Inc. Tous droits réservés. LE SEIGNEUR DES ANNEAUX : LA COMMUNAUTÉ DE L'ANNEAU; LE SEIGNEUR DES ANNEAUX : LES DEUX TOURS; LE SEIGNEUR DES ANNEAUX : LE RETOUR DU ROI; et les noms des personnages, objets, événements appartiennent à ™ The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises sous licence de New Line Productions, Inc. (s22) ©2023 Ravensburger

Ravensburger

Joueurs : 1 à 4

Âge : 10+

Durée : 20 minutes par chapitre

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX



Règles

Atteignez la Montagne du Destin, résistez au pouvoir de corruption de l'Anneau et échappez au maléfique Sauron et à ses Cavaliers Noirs au cours de votre mission pour empêcher les Ténèbres de recouvrir à jamais la Terre du Milieu. Coopérez pour aider la Communauté à détruire l'Anneau Unique !

Contenu

7 Figurines de personnages • 1 livre d'aventures • 1 piste de Corruption
88 cartes • 52 et marqueurs (recto-verso) • 4 aides de jeu • ce livret de règles

7 figurines de personnages



Livre d'aventure



Livret de règles



4 aides de jeu



1 Piste de Corruption



Cartes



8 cartes Table des Événements

5 cartes Oeil de Sauron

Mise en place des jetons*

Chapitre 1



Chapitre 2



Chapitre 3



Chapitre 4



Chapitre 5



Chapitre 6



Chapitre 7



Chapitre 8



Tous les chapitres



* Certains jetons sont utilisés dans plusieurs chapitres.

Mise en place

4 1 Piste de Corruption



5

Cartes
Oeil de
Sauron

Cartes
Histoire

3



2



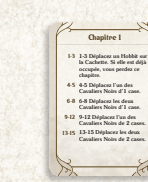
Objectif
Atteint
Marqueur

3

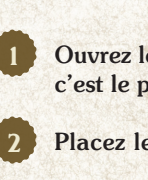


Cartes
spéciales

6 Cartes Événements



7 Table des Événements



1 Ouvrez le livre d'aventures au **chapitre 1** et placez-le au milieu de la table, c'est le plateau de jeu.

2 Placez les marqueurs Objectif Atteint à droite du livre.

3 Séparez les **cartes spéciales** (identifiables au symbole  en bas de la carte) des **cartes Histoire**. Mélangez-les séparément et placez chaque pile, face cachée, respectivement à droite et au-dessus du livre.

4 Installez la **piste de Corruption** au-dessus du livre. Placez le **compteur de Corruption** sur la case .

5 Mélangez les 5 cartes **Oeil de Sauron** et placez-les, face cachée, à côté de la piste de Corruption.

6 Mélangez les **cartes Événements** et formez une pile, face cachée, à gauche du livre.

7 Cherchez la **Table des Événements** correspondant au chapitre 1 et placez-la, face visible, à côté de la **pile de cartes Événements**.

8 Distribuez une **aide de jeu** à chaque joueur.

9 Laissez le reste du matériel dans la boîte pour l'instant. Vous utiliserez différents éléments à chaque chapitre. Suivez la mise en place et les règles indiquées pour chacun d'eux au fur et à mesure de votre progression.

Aperçu du jeu

Le Seigneur des Anneaux est un jeu coopératif où vous devez aider la **Communauté** à détruire l'**Anneau Unique**. Vous ne contrôlez pas un personnage en particulier, vous pouvez tous les contrôler, mais vous devez atteindre ensemble des objectifs en déplaçant les figurines (et parfois des jetons) et en défaussant des cartes Histoire de vos mains.

Le livre d'aventure est constitué de 8 chapitres. Chaque chapitre correspond à une double page qui lui sert de plateau. Suivez les règles de base ci-après ainsi que les règles spéciales relatives à chaque chapitre. Quand vous venez à bout d'un chapitre, vous accédez au suivant. Vous gardez les cartes spéciales acquises, ainsi que votre position sur la piste de Corruption. Si vous perdez, vous devez reprendre le chapitre au début. Votre compteur de Corruption n'est pas remis à 0. Vous remportez ce jeu d'aventures si vous arrivez au terme des 8 chapitres avant que le compteur n'ait atteint la dernière case de la piste de Corruption. Dans le cas contraire, vous avez perdu.



Tour de jeu

À votre tour de jeu, suivez les 5 phases dans l'ordre indiqué ci-dessous.

L'aide de jeu permet de s'en souvenir.



1 Déplacement

Vous pouvez déplacer 1 personnage de 0 à 2 cases ou 2 personnages d'une seule case. Vous pouvez vous déplacer dans toutes les directions et dévoiler ou retourner un jeton entre les 2 déplacements (si les règles du chapitre le précisent). Vous n'êtes pas obligés de déplacer un personnage. Plusieurs personnages **peuvent** occuper la même case, sauf si les règles du chapitre indiquent le contraire.

2 Histoire

Durant cette phase, vous pouvez effectuer toutes ou une partie des actions suivantes, dans l'ordre que vous voulez :

- **Échanger** une carte de votre main avec un autre joueur au choix. Vous ne pouvez le faire qu'une seule fois par tour.
- **Défausser** autant de cartes que vous voulez et déplacer 1 personnage du nombre de cases correspondant. Vous pouvez répéter cette action plusieurs fois par tour.
- **Atteindre un** (ou plusieurs) objectif(s) si vous remplissez les conditions et défaussez les cartes nécessaires (voir **Cartes Histoire & Objectifs atteints**).
- N'importe quel joueur **peut jouer des cartes spéciales** (voir **Cartes spéciales**).
- Jouer **une carte Anneau Unique** pour utiliser le pouvoir spécial de l'Anneau de ce chapitre (indiqué en bas de chaque plateau).



3 Pioche

Piochez 2 **cartes Histoire**. Si la **pile** est épuisée, mélangez la défausse pour en reconstituer une nouvelle.

4 Évènements

Piochez la première **carte Évènements** de la pile et reportez-vous à la **Table des Évènements** pour savoir ce qui se passe (selon le nombre sur la carte que vous avez piochée, un évènement unique se produit à chaque chapitre). Puis défaussez la **carte Évènements**. Si la **pile de cartes Évènements** est épuisée et que vous ne pouvez pas en piocher une à la fin de votre tour, vous avez perdu ce chapitre.

5 Défausse

Si vous possédez plus de 6 cartes en main, défaussez les cartes excédentaires. Si vous défaussez **une carte Anneau Unique**, vous devez avancer le **compteur** d'une case sur la **piste de Corruption**.

Votre tour est terminé. C'est à votre voisin de gauche de jouer.

Cartes Histoire & Objectifs atteints

Il existe 6 types de cartes Histoire avec un symbole spécifique : Tous sont représentés par une icône.



Pour venir à bout d'un chapitre et passer au suivant, vous devez atteindre tous les objectifs de ce chapitre. Pour atteindre un objectif,

vous devez réunir toutes les conditions indiquées et le joueur actif (dont c'est le tour) doit défausser les cartes Histoire correspondant aux symboles spécifiés par l'objectif.

Si un effet ou un coût demande une carte « au choix » (?), le joueur peut défausser n'importe quelle carte de sa main pour remplir cette condition. (? = ?) signifie 2 cartes Histoire de même type, au choix.

Dès qu'un objectif est atteint, placez un marqueur **Objectif Atteint** dessus. Quand un joueur atteint un objectif, il gagne la récompense indiquée sous l'objectif (s'il y en a une) et suit les éventuelles instructions complémentaires.

*Exemple : Pour atteindre l'objectif « Frodon de la Comté », vous devez déplacer **Frodon** jusqu'à la case Galadriel ainsi que **Gollum** et **Sam** sur une case adjacente à Galadriel, et défausser 2 **cartes Mystère**. En récompense, le joueur actif pioche 2 **cartes Histoire**.*



Cartes Anneau Unique et piste de Corruption

Les cartes Anneau Unique sont des sortes de jokers qui peuvent être utilisées à la place d'autres cartes Histoire pour atteindre des objectifs ou déplacer des personnages. Elles peuvent également servir à utiliser le **Pouvoir spécial de l'Anneau Unique**, indiqué sur le plateau de chaque chapitre. Cependant, à chaque fois qu'un joueur utilise ou défausse une carte Anneau Unique, que ce soit pour atteindre un objectif, déplacer un personnage, utiliser le Pouvoir de l'Anneau Unique ou réduire le nombre de cartes en main à la fin de son tour, il doit avancer le **compteur** d'une case sur la **piste de Corruption**.

Quand le compteur atteint une case marquée d'un  sur la piste de Corruption, piochez une **carte Œil de Sauron** et résolvez immédiatement ses effets. Si, à tout moment de la partie, vous reculez le compteur de Corruption (grâce à une récompense spéciale après avoir atteint un objectif, par exemple), vous n'êtes pas obligés de piocher une nouvelle carte Œil de Sauron au passage.

Si le compteur atteint la dernière case de la piste de Corruption, vous avez perdu la partie.

Cartes Spéciales

Après avoir atteint un objectif, de nombreuses récompenses indiquent au joueur de piocher des **cartes spéciales**. Celles-ci ont des effets particuliers.

Quand un joueur joue une **carte spéciale**, il la lit à voix haute, puis l'ajoute à la pile de défausse de cartes Histoire. Elle sera mélangée avec ces cartes lorsque la pioche sera épuisée.

Une carte spéciale peut être défaussée pour se déplacer, comme n'importe quelle carte Histoire. Elle peut également être défaussée pour répondre à une condition demandant de défausser une carte « au choix » ou à une condition spéciale d'un chapitre (voir chapitres). Si vous venez à bout d'un chapitre, toute carte spéciale gagnée et ajoutée à votre pile de cartes Histoire y reste pour le chapitre suivant. En revanche, si vous perdez, vous ne pouvez pas garder les cartes spéciales gagnées durant ce chapitre.

Chapitre terminé

Si vous remplissez les objectifs, vous êtes arrivé au bout d'un chapitre, retirez tous les éléments du plateau. Défaussez tous les cartes de votre main. Tournez la page pour passer au chapitre suivant et suivez la mise en place.

Note : si une des conditions de défaites arrive avant que vous ayez réussi tous les objectifs, recommencez le chapitre.



Fin de la partie

Si vous arrivez à la fin de tous les chapitres avant que le compteur n'ait atteint la dernière case de la piste de Corruption, vous remportez la partie et l'Anneau Unique est détruit ! Dans chaque chapitre, il y a plusieurs manières de perdre. Si vous perdez un chapitre, vous pouvez le recommencer, mais ne remettez pas le compteur de Corruption à 0 et ne conservez aucune carte spéciale gagnée durant ce chapitre.

Règle Solo

Les règles de base restent identiques si vous jouez seul. Piochez 6 cartes Histoire supplémentaires et disposez-les face visible sur la carte (il s'agit de la main d'un joueur virtuel). Vous pourrez les utiliser via l'action « Échanger » de la phase Histoire.



Sauvegarder ses parties

Si vous souhaitez faire une pause au milieu d'une partie, procédez ainsi :

1. Finissez d'abord le chapitre en cours, puis notez la page où vous vous êtes arrêtés.
2. Mélangez ensemble toutes les cartes de vos mains, la pile de défausse de cartes Histoire et toutes les cartes spéciales gagnées jusqu'ici. Séparez-les des cartes spéciales que vous n'avez pas encore gagnées.
3. Notez la position du compteur sur la piste de Corruption.
4. Pour reprendre la partie, suivez la mise en place de départ en sautant les passages concernant le tri des cartes spéciales. Placez le compteur de Corruption là où il s'était arrêté. Installez ensuite le chapitre ; vous êtes prêts à repartir là où vous en étiez...

FAQ par chapitre

Chapitre 1 : L'aventure commence

Q : Peut-on choisir dans quelle direction déplacer les Cavaliers Noirs ?

R : Non, les Cavaliers Noirs se déplacent toujours dans le sens horaire.

Q : Un Cavalier Noir peut-il passer par-dessus un autre ?

R : Non, vous devez déplacer un Cavalier Noir capable d'effectuer le déplacement indiqué sans pénétrer sur la même case que l'autre.



Chapitre 2 : La Naissance de la Communauté

Q : Peut-on déplacer les jetons « en colère » ?

R : Non. Il faut attendre que la figurine de la délégation correspondante atteigne son compteur « en colère » pour qu'il puisse être retiré du plateau.

Q : Une figurine est-elle immédiatement renvoyée sur sa case de départ dès qu'Elrond atteint cette case ?

R : Oui, la figurine est immédiatement (et automatiquement) renvoyée sur sa case de départ.



Chapitre 3 : Les Mines de la Moria

Q : Que signifie le symbole ? = ?

R : Il signifie que vous devez jouer 2 cartes Histoire de même type, au choix.

Q : Faut-il utiliser un point de déplacement et défausser une carte pour déplacer Gandalf sur le pont et jouer la carte Histoire indiquée sur cette case ?

R : Non, vous ne devez jouer **que** la carte Histoire indiquée sur la case Pont (pour y pénétrer).

Q : Si le troll des cavernes guérit d'une blessure après que l'objectif Ils ont un troll des cavernes ait été atteint, faut-il revenir et le blesser à nouveau ?

R : Non, vous pouvez vous échapper pour atteindre l'objectif final « Vous ne passerez pas ! ».



Chapitre 4 : La Dissolution de la Communauté

Q : Peut-il y avoir plus d'1 Orc par case ?

R : Oui

