



APERÇU ET BUT DU JEU

Le jeu retrace le dangereux périple du célèbre hobbit Frodon Sacquet qui, accompagné de la Communauté de l'Anneau, doit jeter l'Anneau Unique dans les flammes de la Montagne du Destin pour le détruire et priver Sauron de ses pouvoirs malveillants. Ensemble, vous revivrez la saga de J. R. R. Tolkien en guidant les membres de la Communauté de l'Anneau

à travers les lieux emblématiques de la Terre du Milieu. Méfiez-vous des Nazgûl, et assurez-vous que le porteur de l'Anneau ne sombre pas dans le désespoir !

Dès que le Porteur de l'Anneau atteint la Montagne du Destin, tout le monde remporte la partie.

MATÉRIEL



42 cartes Rencontre

(7 par étape : Lothlórien, Rohan, Gouffre de Helm, Gondor, Minas Morgul et Montagne du Destin)



5 cartes Gandalf



1 carte Boromir



2 cartes Résumé



5 pions Membre de la Communauté

(le Porteur de l'Anneau [Frodon et Sam], Merry et Pippin, Aragorn, Legolas et Gimli)



9 pions Nazgûl

(le Roi-Sorcier d'Angmar et les 8 autres Nazgûl)



6 pions Uruk

(1 chef Uruk et 5 guerriers Uruks)



20 socles

(de la couleur des pions)



1 plateau



2 jetons

(1 Gandalf, 1 Sylvbarbe)



1 Anneau Unique

(qui sert de marqueur pour l'espoir de Frodon)



1 tuile Saga

(pour placer les dés)



8 dés

(5 dés Communauté de couleur, 2 dés Rencontre noirs, 1 dé Combat blanc arborant divers symboles)

MISE EN PLACE

Avant votre première partie, détachez délicatement tous les éléments de la planche en carton et insérez chaque pion dans le socle de sa couleur.

1. Placez le **plateau** au milieu de la table.
2. Placez les **5 pions Membre de la Communauté** sur la case départ, à **Fondcombe**.
3. Placez le **pion Chef Uruk*** sur la case à son effigie dans la zone d'**Isengard**.
4. Formez une réserve avec les **5 pions Guerrier Uruk** à côté du plateau, au niveau de la zone d'**Isengard**. Pendant la partie, ils alternent entre les cases **Isengard** et leur réserve.
5. Placez le **pion Roi-Sorcier d'Angmar** sur la case à son effigie dans la zone de **Minas Morgul**.
6. Formez une réserve avec les **8 pions Nazgûl** à côté du plateau, au niveau de la zone de **Minas Morgul**. Quand l'un de ces pions est placé sur une **case Nazgûl** de cette zone, il y reste et ne sera pas replacé dans sa réserve.
7. Mélangez les **5 cartes Gandalf** face cachée. Le ou la plus âgé(e) d'entre vous commence, prend une carte au hasard, la place sur la table et la lit à voix haute. Formez une pioche face cachée avec le reste des cartes Gandalf et placez-la à côté du plateau.
8. La **carte Boromir** est également disponible dès le début de la partie. Le ou la plus jeune d'entre vous la place sur la table face visible et la lit à voix haute.
9. Triez les **42 cartes Rencontre** en fonction des étapes indiquées sur leur dos. Mélangez-les ensuite séparément et placez les **5 paquets Rencontre face cachée** à côté du plateau. Ces paquets sont placés en colonne avec, de bas en haut : le Rohan, le Gouffre de Helm, le Gondor, Minas Morgul et enfin la Montagne du Destin.
10. Le paquet restant comprend **7 cartes Lothlórien**. Il représente la première étape du périple et est donc placé sur la piste Rencontre dès le début de la partie. Placez 1 carte Lothlórien sur chacun des six emplacements numérotés au bas du plateau, de sorte que les cartes recouvrent les symboles imprimés. Les cartes placées sur le 1 et le 6 restent face cachée. Les autres sont face visible. Rangez la carte restante dans la boîte sans la regarder.
11. Formez près du plateau une réserve avec les **8 dés** (5 dés Communauté de couleur, 2 dés Rencontre noirs et 1 dé Combat blanc).
12. Placez la **tuile Saga** à côté de la réserve de dés. Elle comporte 4 emplacements Dé.
13. Placez l'**Anneau Unique** sur la piste d'espoir, sur sa case de départ (représentant l'Anneau). Il sera amené à monter ou descendre sur cette piste, mais ne pourra jamais aller au-delà des cases situées aux extrémités de la piste. Les cases spéciales de la piste d'espoir (*Galadriel* et *Œil de Sauron*) vous seront expliquées au cours du jeu.
14. Placez les **jetons Gandalf** et **Sylvebarbe** à côté du plateau.
15. Placez les 2 cartes **Résumé** à côté du plateau, de sorte qu'elles soient visibles par tout le monde. Vous pouvez les consulter à tout moment.

Votre aventure va pouvoir commencer !

* Les Uruks sont une race spécifique d'Orques à la peau noire, plus forts et plus rapides que les Orques communs. En noir parler, on parle d'Uruk au singulier et d'Uruk-hai au pluriel. Dans ce jeu, nous parlerons d'« Uruk » au singulier et d'« Uruks » au pluriel, car nous maîtrisons encore assez mal le noir parler...



REMARQUES :

- Le pion au socle **orange** représente les hobbits Frodon et Sam. Ce pion sera appelé « le Porteur de l'Anneau ».
- Le socle **orange** rappelle que le Porteur de l'Anneau doit atteindre la case Destination orange située sur la Montagne du Destin pour remporter la partie.
- Pour des raisons techniques et matérielles, le plateau n'est pas fidèle à la carte de la Terre du Milieu telle qu'elle est représentée dans les livres. Toutefois, la Communauté traversera les mêmes endroits emblématiques, que vous reconnaîtrez sans problème.



APERÇU DU JEU

Chaque tour de jeu se compose de 2 phases consécutives : la phase de lancer et la phase d'action.

1. Lors de la **phase de lancer**, la personne dont c'est le tour choisit les dés qu'elle veut lancer et effectue deux lancers. Après chaque lancer, elle choisit 1 dé Rencontre noir et 1 dé Communauté de couleur, et les place sur la tuile Saga.
2. Lors de la **phase d'action**, les effets associés aux 4 dés placés sur la tuile Saga sont appliqués les uns après les autres.

C'est ensuite au tour de la personne à sa gauche, qui effectue sa phase de lancer puis sa phase d'action, et ainsi de suite. En **choisissant les dés**, vous désignez l'adversaire ou l'allié que vous rencontrez, et vous déterminez la progression de l'un des membres de la Communauté. Ce périlleux voyage jusqu'à la Montagne du Destin est divisé en plusieurs étapes correspondant à des zones géographiques (Rohan, Gouffre de Helm...), chacune d'entre elles vous réservant des cartes Rencontre spécifiques. Chaque étape se termine par une case Destination.

REMARQUE : Lors de vos premières parties, vous découvrirez les personnages (adversaires ou alliés) que vous pourrez croiser dans le jeu. Ne regardez pas les cartes en amont : laissez-vous surprendre !

La **dernière étape** est celle de la Montagne du Destin. Ses règles diffèrent, et vous les découvrirez seulement lorsque le Porteur de l'Anneau sera arrivé au Gondor.

La personne ayant tiré la carte Gandalf commence la partie. Ensuite, les tours de jeu s'enchaînent dans le sens horaire jusqu'à ce que la partie soit collectivement gagnée ou perdue.

Vous **gagnez** dès que le Porteur de l'Anneau atteint la case orange de la Montagne du Destin.

Vous **perdez** dès que l'Anneau Unique doit descendre au-dessous de la case du bas de la piste d'espoir (au niveau du cœur sombre).

Vous **perdez** également si tous les Nazgûl se trouvent à Minas Morgul.

DÉROULEMENT DU JEU

À votre tour, placez la tuile Saga devant vous. Prenez les **2 dés Rencontre noirs** et **choisissez 2 dés Communauté de couleur**, puis lancez-les.

Chaque dé de couleur fera progresser un membre de la Communauté :

le Porteur de l'Anneau : Merry et Pippin :
Aragorn : Legolas : Gimli :

Exemple : Vous choisissez les dés Communauté **rouge** et **bleu** et vous les lancez avec les 2 dés Rencontre noirs.



Ensuite, choisissez l'un des 2 dés Rencontre (noirs) et l'un des 2 dés Communauté (de couleur) que vous venez de lancer, et placez-les sur la page de gauche (page 1) de la tuile Saga. Les dés noirs sont toujours placés sur la case du haut (sombre), et les dés de couleur sur la case du bas (claire).

Exemple : Vous choisissez le dé noir ayant obtenu 2, et le dé **bleu**. Vous les placez donc sur la page de gauche de la tuile Saga (le dé noir en haut et le dé **bleu** en bas).



Ensuite, reprenez les **2 dés** de votre premier lancer que vous n'avez pas placés sur la tuile Saga, et **ajoutez l'un des 3 dés Communauté restants**. Effectuez alors votre deuxième et dernier lancer avec ces 3 dés.

Exemple : Vous choisissez le dé **vert** parmi les dés Communauté. Vous le lancez avec le dé **rouge** et l'autre dé noir.



Placez ensuite le dé noir et l'un des 2 dés Communauté que vous venez de lancer sur la page de droite (page 2) de la tuile Saga. Le dé Communauté restant est remplacé dans la réserve de dés.

Exemple : Vous placez le 2^e dé noir sur la page de droite de la tuile Saga et vous choisissez le dé **rouge**, que vous placez en dessous. Le dé **vert** est remplacé dans la réserve.



REMARQUE : Tout le monde peut donner son avis sur les dés à conserver, mais la personne dont c'est le tour prend la décision finale.

Ensuite, appliquez l'effet des 4 dés de la tuile Saga (voir ci-dessous) en commençant par la page 1 (de haut en bas) et en continuant avec la page 2. Remplacez chaque dé dans sa réserve immédiatement après avoir appliqué son effet.

Ensuite, c'est au tour de la personne à votre gauche : elle lance les dés, les place sur la tuile Saga et applique les effets correspondants. Continuez ainsi jusqu'à la dernière étape (la Montagne du Destin), dont les règles sont différentes.

Les dés Rencontre (noirs)



Les dés noirs correspondent aux 6 cartes placées sur la piste Rencontre.

On y trouve des **cartes Adversaire** (dans les coins supérieurs) et des **cartes Alliés** (dans les coins supérieurs).

Les faces des dés noirs correspondent aux emplacements des cartes sur la piste Rencontre et activent celles-ci. Activez et appliquez la carte correspondant au résultat du dé. Si ce résultat est 1 ou 6, retournez face visible la carte correspondante avant de l'activer et d'appliquer son effet. Les règles pour activer une carte Rencontre sont décrites à la page suivante.

Exemple : Vous avez placé un dé noir ayant obtenu 6 sur la tuile Saga. Vous retournez donc la carte se trouvant sur l'emplacement 6 de la piste Rencontre et appliquez son effet.



Si vous **activez une carte Allié**, prenez-la sur la piste Rencontre, lisez-la à voix haute et placez-la face visible devant vous. Ces cartes vous octroient des avantages qui pourront s'avérer bien utiles dans certaines situations ! À votre tour, vous pouvez tout à fait utiliser une ou plusieurs cartes Allié, que ce soient les vôtres ou celles des autres.

Important : Les cartes Allié que vous obtenez sont toujours à disposition de toute l'équipe !

Chaque carte Allié ne peut être utilisée **qu'une seule fois** (tout comme les cartes Gandalf). Rangez les cartes utilisées dans la boîte.

Pour plus d'informations sur les symboles des cartes Rencontre, voir page 7.

Exemple : Avec votre dé noir ayant obtenu 2, vous activez la carte Allié Elrond. Prenez-la sur la piste Rencontre et placez-la face visible devant vous.



Si vous **activez une carte Adversaire**, lisez-la à voix haute et appliquez son effet immédiatement. Généralement, ces cartes ont un effet néfaste pour la Communauté. Les cartes Adversaire qui arborent le symbole  dans le coin inférieur droit sont **défaussées** après la rencontre. Rangez-les alors dans la boîte.



Toutefois, la plupart de ces cartes ne présentent pas ce symbole et **restent donc sur la piste Rencontre** après avoir été activées. Il peut donc y avoir plusieurs rencontres avec le même adversaire.

Important : Dans la plupart des cas, le texte et les symboles présents sur les cartes expliquent clairement ce que vous devez faire. Pour certaines cartes, vous trouverez des précisions supplémentaires à la page 8 de ce livret.

Si le résultat d'un dé noir correspond à un emplacement vide (par exemple, si la carte a déjà été activée et défaussée), appliquez à la place l'action indiquée par le symbole dessiné sur cet emplacement. Il y a deux sortes de symboles :



Nazgûl : Vous devez placer 1 Nazgûl sur une case Nazgûl libre de la zone de Minas Morgul.



Communauté : Vous pouvez faire avancer de 0, 1 ou 2 cases le pion illustré.

Exemple : Après avoir joué et défaussé la carte Elrond, ce symbole apparaît sur l'emplacement 2 de la piste Rencontre. Si vous placez à nouveau un dé ayant obtenu 2 sur la tuile Saga, vous pouvez choisir de faire avancer Merry et Pippin d'1 ou 2 cases ou bien de les laisser où ils sont (0 case).

Les dés Communauté (de couleur)



Chaque dé Communauté correspond à un pion Membre de la Communauté : le socle du pion correspond à la couleur du dé. Le chiffre indiqué par le dé indique le nombre **exact** de cases que le pion va parcourir lors de votre tour. (Exception : pour le Porteur de l'Anneau, voir colonne de droite, section « Fin de l'étape ».)

Chaque case peut accueillir un nombre illimité de pions.

Si un pion termine son déplacement sur une case Événement, des **effets néfastes** se déclenchent :



Cœur sombre : Le Porteur de l'Anneau perd de l'espoir. Descendez l'Anneau Unique d'1 case vers le cœur sombre sur la piste d'espoir.



Nazgûl : Placez 1 pion Nazgûl sur une case libre de la zone de Minas Morgul.

REMARQUE : Lorsqu'un pion atteint une case Événement libre, placez-le de sorte qu'il recouvre le symbole Effet néfaste : tant que ce pion recouvre ce symbole, cette case ne déclenchera pas de nouveaux effets néfastes, même si un autre pion arrive sur la case.

Fin de l'étape

Si un pion **Membre de la Communauté** (autre que le Porteur de l'Anneau) arrive **exactement** sur la case Destination de l'étape en cours (par exemple, la Lothlórien), l'espoir augmente : montez l'Anneau Unique d'1 case sur la piste d'espoir, vers le cœur clair.

Si un pion Membre de la Communauté (autre que le Porteur de l'Anneau) **avance et dépasse la destination** d'une étape, l'espoir n'augmente pas.

Quand le Porteur de l'Anneau atteint la case Destination d'une étape, cette étape est terminée.

Si le **Porteur de l'Anneau** arrive **exactement** sur la case Destination, tirez la première carte de la pioche Gandalf. Lisez-la à voix haute et placez-la face visible devant vous. Elle est immédiatement à disposition de toute l'équipe.

REMARQUE : Dans la zone de Minas Morgul, l'influence de Sauron est trop puissante et vous ne pouvez plus obtenir de cartes Gandalf.

Si vous **dépassez** la destination d'une étape avec le **Porteur de l'anneau sans arriver exactement** sur la case, laissez tout de même le pion sur la case Destination (il n'avance pas au-delà). Toutefois, vous n'obtenez pas de carte Gandalf. À la place, défaussez et rangez dans la boîte la première carte de la pioche Gandalf.

Important : Même si le Porteur de l'Anneau a atteint une case Destination, tous les effets des dés présents sur la tuile Saga doivent être appliqués.

Exemple : Après avoir appliqué l'effet du premier dé noir, vous avancez le **Porteur de l'Anneau** de 3 cases et il arrive exactement sur la case Destination Lothlórien. L'étape en cours se termine donc à la fin de ce tour, et vous obtenez 1 carte Gandalf. Toutefois, vous appliquez quand même les effets des 2 dés restants sur la page 2 de la tuile Saga : vous activez la carte Rencontre 5 et avancez Legolas de 6 cases.



Enfin, préparez l'étape suivante :

- Tous les pions restent sur la case où ils se trouvent.
- Rangez dans la boîte les cartes se trouvant encore sur la piste Rencontre.
- Placez ensuite sur la piste Rencontre les 6 cartes Rencontre correspondant à la nouvelle étape. Rangez la 7^e carte dans la boîte sans la regarder.
- La personne suivante, dans le sens horaire, prend la tuile Saga et le jeu continue.

Combats



Les cartes Rencontre présentant ce symbole activent un combat entre le Porteur de l'Anneau et un adversaire. Chaque combat se compose de deux phases :

1. Sélection des combattants

Lorsque le Porteur de l'Anneau fait face à un adversaire, vérifiez avant tout si des membres de la Communauté peuvent lui venir en aide. **Tous les pions se trouvant sur la même case que le Porteur de l'Anneau OU devant lui sur la même étape (y compris sur la destination) participent au combat.** Les pions situés derrière le Porteur de l'Anneau et les pions ayant déjà dépassé la destination de l'étape en cours ne participent pas au combat.

Exemple 1 : Dans l'exemple illustré ci-contre, *Aragorn*, *Merry et Pippin*, *Gimli* et *Legolas* prennent part au combat et viennent en aide au *Porteur de l'Anneau*.



Exemple 2 : Dans l'exemple illustré ci-dessous, seuls *Gimli* et *Merry et Pippin* apportent leur aide au *Porteur de l'Anneau*. *Aragorn* se trouve derrière lui et ne peut l'aider. *Legolas*, lui, a dépassé la destination et se trouve déjà à l'étape suivante.



2. Lancer du dé Combat



Lancez ensuite le dé combat. Le résultat du dé détermine l'issue du combat. La carte *Symboles des combats* vous rappelle la signification de chaque symbole.



Si le dé présente l'arme (*arc*, *épée*, *dague* ou *hache*) d'un membre de la Communauté qui participe au combat, vous **remportez le combat**.



Si le dé présente l'arme d'un membre de la Communauté qui ne participe pas au combat, vous **perdez le combat**. C'est le cas lorsque le membre désigné se trouve derrière le Porteur de l'Anneau ou qu'il a déjà dépassé la destination de l'étape en cours.



Si le dé présente le **symbole Sauron**, vous **perdez immédiatement le combat**.



Si le dé présente le **symbole Gandalf**, vous **perdez le combat SAUF** si vous avez une **carte Gandalf non utilisée** et que vous choisissez de la **défausser**. Dans ce cas, vous gagnez le combat et rangez la carte Gandalf sacrifiée dans la boîte sans activer son effet. Si vous n'avez pas de carte Gandalf non utilisée ou que vous choisissez de conserver celles que vous avez, vous perdez le combat.

Si vous perdez un combat, le Porteur de l'Anneau perd de l'espoir : l'Anneau Unique descend d'autant de cases sur sa piste qu'il y a de **cœurs sombres** sur la carte Rencontre.



Pour certains adversaires, vous devez effectuer plusieurs combats. C'est notamment le cas quand vous rencontrez les **Uruks** qui se trouvent en Isengard. Vous devez lancer le dé Combat et déterminer l'issue de l'affrontement pour chaque Uruk présent.



À présent, vous connaissez les règles de base qui vous permettront de vous lancer dans votre quête pour détruire l'Anneau Unique. Vous trouverez de plus amples explications sur certaines cartes Rencontre à la page 8.

Quand le Porteur de l'Anneau atteindra le Gondor, vous pourrez reprendre la lecture des règles ci-dessous et découvrir des règles différentes pour l'étape allant de Minas Morgul à la Montagne du Destin, mais rien ne vous oblige à les lire dès maintenant : revenez-y après avoir terminé l'étape du Gondor. À présent, lisez la section « Fin du jeu », à la page 7.

Dernière étape vers la Montagne du Destin

REMARQUE : Dès l'étape précédente (allant du Gondor à Minas Morgul), il n'y a plus de cartes Alliée (vertes) parmi les cartes Rencontre. À la place, vous disposez pour vous aider de 2 cartes Rencontre spécifiques qui, contrairement aux cartes Alliée, restent en place après avoir été activées : *Denethor*, dont l'effet est incertain, et *l'Armée des Morts*, une carte puissante qui pourra s'avérer utile pour la Communauté.

Quand le Porteur de l'Anneau atteint la case Destination de Minas Morgul, les effets des dés restants sur la tuile Saga s'appliquent selon la règle habituelle et l'étape prend fin. Ensuite, seul le Porteur de l'Anneau pourra se rendre jusqu'à la Montagne du Destin. Dans tous les cas, le Porteur de l'Anneau reste sur Minas Morgul à la fin de l'étape, qu'il ait obtenu ou non le résultat exact pour atteindre la case Destination.

Ensuite, regardez combien de pions Membre de la Communauté ont atteint Minas Morgul avec un jet de dé **exact**. Pour **chacun** de ces pions se trouvant actuellement à Minas Morgul, avancez le Porteur de l'Anneau d'1 case vers la Montagne du Destin.

Les membres de la Communauté qui ont dépassé la case Destination *Minas Morgul* ne pourront pas vous aider pour cette dernière étape. Leurs pions sont placés sur la **case Réserve**, à gauche de Minas Morgul.



Par ailleurs, les membres qui n'ont pas encore atteint la case Destination *Minas Morgul* ne vous aideront pas plus, mais ils restent sur leur case (ils ne sont pas placés sur la case Réserve).

Exemple : Le *Porteur de l'Anneau* a terminé son déplacement précisément à Minas Morgul. *Legolas* et *Merry et Pippin* ont également terminé leur déplacement précisément à Minas Morgul. Le *Porteur de l'Anneau* avance donc de 2 cases en direction de la Montagne du Destin. *Aragorn* avait dépassé Minas Morgul : il est donc placé sur la case Réserve et ne permet pas au *Porteur de l'Anneau* d'avancer. Il en va de même pour *Gimli*, qui n'a pas atteint Minas Morgul et reste donc sur sa case.



Les cartes Rencontre de cette dernière étape sont placées sur la piste Rencontre selon la règle habituelle. Rangez la 7^e carte dans la boîte sans la regarder. À la différence des autres cartes Rencontre, les cartes de cette étape présentent un  dans les coins. Comme lors des autres étapes, les cartes des emplacements 1 et 6 sont placées face cachée : elles ne seront révélées qu'une fois activées.

À tour de rôle, lancez 1 seul dé Rencontre noir et suivez les indications de la carte Rencontre correspondante. Ensuite, avancez le Porteur de l'Anneau d'**exactement 1 case** vers la Montagne du Destin. Il n'y a plus de cartes Alliés. Les dés Communauté et Combat ne sont plus utilisés lors de cette étape.

REMARQUES :

- Lors de la rencontre avec *Arachne*, le Porteur de l'Anneau est piégé par sa toile et ne peut pas avancer.
- Comme le Porteur de l'Anneau n'avance désormais plus que d'1 case par 1 case, il est judicieux d'anticiper cette étape et de faire en sorte que les membres de la Communauté atteignent exactement la case Destination *Minas Morgul* pour faire avancer le Porteur de l'Anneau plus rapidement vers la Montagne du Destin.

FIN DU JEU

La partie est **gagnée** si le Porteur de l'anneau atteint son objectif : la case orange dans le cratère de la Montagne du Destin. À ce moment-là, vous pourrez prendre l'Anneau Unique sur la piste d'espoir et le jeter dans les flammes du volcan.

La partie est **perdue** dès que l'Anneau Unique doit être déplacé vers le bas de la piste d'espoir (vers le cœur sombre) alors qu'il se trouve déjà sur la case ronde tout en bas de la piste.

La partie est également **perdue** dès que le dernier Nazgûl est placé sur sa case à Minas Morgul.



CARTES RENCONTRE

Toutes les cartes Alliés (y compris *Boromir*) et les cartes Gandalf peuvent être utilisées à tout moment pendant la partie, sauf si une contrainte est précisée sur la carte (par exemple, « Avant votre tour de jeu... »).

Les symboles des cartes Rencontre ont les significations suivantes :



Un ou plusieurs combats se déclenchent. Pour chaque affrontement, vous devez lancer une fois le dé Combat pour déterminer l'issue du combat.



Si vous avez perdu le combat, appliquez l'effet situé à droite de cette flèche.



Après une défaite au combat, l'Anneau Unique descend, sur la piste d'espoir, d'1 case par cœur sombre représenté sur la carte. Cet effet peut également s'appliquer sans combat préalable. Dans ce cas, descendez immédiatement l'Anneau Unique sur la piste d'espoir.



L'Anneau Unique monte d'1 case sur la piste d'espoir pour chaque cœur clair représenté sur la carte.



Cette carte ne peut être activée qu'une seule fois. Elle est ensuite défaussée.

VARIANTES

Il existe deux variantes qui vous permettront d'ajuster le niveau de difficulté de vos parties.

Une aventure plus facile : Un regain d'espoir et de courage

À Minas Morgul, avant de commencer l'étape de la Montagne du Destin, vous pouvez faire monter l'Anneau Unique sur la piste d'espoir d'1 case pour chaque carte Alliés et chaque carte Gandalf encore disponible devant vous.

Une aventure plus difficile : Plus de dangers et moins d'alliés

- Tout au long de votre périple, les symboles des cases Événement « Cœur sombre » et « Nazgûl » ne sont jamais recouverts par les pions. Ces événements auront donc lieu à chaque fois qu'un pion arrive sur la case, même si cette dernière est déjà occupée.
- Chaque carte Alliés ne peut être utilisée que par la personne qui l'a obtenue à son tour, lors d'un lancer de dés. Cela ne s'applique pas aux cartes Gandalf : celles-ci restent à disposition de tout le monde.

Important : Si vous vous lancez dans l'aventure plus difficile, vous pouvez choisir de n'appliquer qu'une seule des deux règles spéciales, ou bien les deux. Quel que soit votre choix, mettez-vous d'accord sur le niveau de difficulté choisi avant de commencer la partie.



Boromir

Vous pouvez l'utiliser **après** une défaite contre un Uruk. Relancez alors le dé Combat. Vous ne perdez que si vous obtenez le symbole Sauron (♁).



Saruman

Si tous les Uruks se trouvent déjà en Isengard, rien ne se passe. La rencontre avec *Saruman* ne vous affecte donc pas.



L'Œil de Sauron

Si l'Anneau Unique se trouve déjà sur la case *Œil de Sauron* ou en dessous, rien ne se passe.



Le Balrog de la Moria

Descendez immédiatement l'Anneau Unique de 3 cases sur la piste d'espoir. En outre, placez le **jeton Gandalf** sur sa case dans la zone du Gouffre



de Helm. À partir de maintenant, vous ne pouvez plus utiliser de carte Gandalf jusqu'à ce que le Porteur de l'Anneau atteigne le Gouffre de Helm. De plus, vous ne pouvez plus gagner un combat si vous avez obtenu le symbole Gandalf au dé. Toutefois, vous pouvez toujours piocher des cartes Gandalf quand le Porteur de l'Anneau atteint précisément la Lothlórien, le Rohan ou le Gouffre de Helm.



Les Uruks

Vous devez effectuer autant de combats qu'il y a d'Uruks (leur chef compris) en Isengard. **Exemple :** Il y a 3 Uruks et leur chef en Isengard. Vous devez effectuer 4 combats, et donc

lancer le dé 4 fois pour déterminer l'issue de chaque affrontement. Si vous avez gagné au moins 1 des combats menés, retirez **exactement** 1 guerrier Uruk (pas leur chef) d'Isengard. Le chef reste de façon permanente sur le plateau et sera présent à chaque rencontre avec un Uruk.

Exception : Avec l'aide de *Sylvebarbe*, vous pouvez également vaincre le chef Uruk.

Au cours de l'étape vers le Gondor ou de celle vers Minas Morgul, si aucun Uruk ne se trouve en Isengard lorsque vous activez cette carte Rencontre, montez l'Anneau Unique d'1 case sur la piste de l'espoir.



Langue-de-Serpent

Cette carte s'applique à toutes les cartes Allié ayant un symbole vert, y compris *Boromir* (mais pas Gandalf).



Éowyn

Si *Éowyn* a vaincu le *Roi-Sorcier d'Angmar*, les Nazgûl ne représentent plus aucune menace pour vous, et ce jusqu'à la fin du jeu.



Éomer et les cavaliers du Rohan

Vous pouvez utiliser cette carte Allié lors d'un combat au lieu de lancer les dés. Elle vous permet de remporter le combat.

Cette carte ne peut servir

que pour un seul combat, et ce même si la carte Rencontre vous demande d'effectuer plusieurs combats.



Faramir

Cette carte est utilisée au tout début d'un tour, **avant de lancer les dés**. Si vous l'utilisez pour permettre au Porteur de l'Anneau d'atteindre une case Destination, l'étape en cours prend fin. Mettez alors en place l'étape suivante avant de lancer les dés.



Denethor

Vous devez relancer 1 dé Communauté de couleur. Si 2 dés Communauté se trouvent sur la tuile Saga, choisissez celui que vous voulez relancer. Le nouveau résultat obtenu annule et remplace l'ancien. Si vous activez

Denethor avec les 2 dés noirs et que vous choisissez de relancer le dé Communauté de la page 2 de la tuile Saga pour la 1^{re} rencontre, vous devrez à nouveau le relancer pour la 2^e rencontre.



Sylvebarbe

Si vous utilisez *Sylvebarbe*, choisissez l'un des 2 effets : **soit** vous montez l'Anneau Unique de 2 cases sur la piste d'espoir, **soit** vous placez le pion Sylvebarbe



en Isengard. Ensuite, au cours de la partie, après **chaque** combat remporté en Isengard, retirez 1 Uruk d'Isengard. Cela s'applique également au chef Uruk, qui sera retiré en dernier. Une fois l'Isengard libérée des Uruks, ces derniers ne sont plus une menace. Si vous obtenez plus tard un résultat au dé vous faisant activer une carte *Les Uruks*, montez simplement l'Anneau Unique d'1 case sur la piste d'espoir.



L'Armée des Morts

La personne qui active cette carte la place sur la carte située immédiatement à gauche ou à droite (sans tenir compte des espaces vides entre les deux). La carte recouverte est sans effet tant qu'elle est

recouverte. *L'Armée des Morts* peut se déplacer à plusieurs reprises, mais ne peut pas passer d'une extrémité de la piste à l'autre.



Vision de Gandalf

Vous pouvez utiliser cette carte juste avant de passer à l'étape suivante et de placer les nouvelles cartes Rencontre.

L'auteur et les éditeurs remercient toutes les personnes qui ont testé le jeu, relu les règles et participé à la création du jeu et à sa localisation.

L'auteur : Michael Rieneck est né en 1966 et vit dans le nord de l'Allemagne. Il est auteur de jeux indépendant et rédacteur passionné de tous types de jeux. Beaucoup de ses jeux sont déjà parus chez KOSMOS. Parmi ses grands succès, on note les jeux basés sur l'univers de Ken Follett. Avec ce nouveau jeu dans l'univers du Seigneur des Anneaux de J.R.R. Tolkien, il nous présente une aventure coopérative captivante pensée pour toute la famille.

Rédaction : Wolfgang Lüdtkke et Sebastian Wenzlaff. **Assistance rédactionnelle :** Peter Neugebauer.

Illustrations : Aleksander Karcz. **Graphisme :** Antje Stephan. **Production :** Alicia Kaufmann.

Développement technique : Carsten Engel. **Traduction française :** Marie-Laure Faurite.

Relecture française : Juliette Chastel et Robin Leplumey.

© 2023 KOSMOS. Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG Pfisterstraße 5-7, 70184 Stuttgart, Allemagne

© 2023 Middle-earth Enterprises. La Montagne du Destin, The Lord of the Rings, Le Seigneur des Anneaux, ainsi que les noms des lieux et des personnages évoqués dans ce jeu sont des marques déposées de Middle-earth Enterprises LLC et utilisées sous licence par KOSMOS. Tous droits réservés.

© 2024 IELLO SAS pour la version française.

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341, 54180 Heillecourt, France.

www.iello.com

FABRIQUÉ EN CHINE