



Le
SEIGNEUR
des
ANNEAUX®

Créateur du jeu Reiner Knizia

Avec des illustrations de John Howe

Sommaire

	page
contenu	2
mise en place	3
but du jeu	4
déroulement de la partie ...	4
partie sur les plateaux de jeu scénarios	6
un tour de jeu sur les plateaux scénarios	6
le dé	7
les cases événement et les événements	7
les lignes d'activités	8
le pouvoir de l'anneau	9
fin d'un scénario	9
conclusion	10
les cartes	10
les variantes de jeu	12
résumé de la règle du jeu ...	13
le résumé du livre	14

contenu

Plateau de jeu principal, 2 plateaux Scénarios recto-verso avec 4 aventures (Moria, le Gouffre de Helm, l'Antre d'Arachne, Mordor), 60 cartes Hobbit, 5 cartes Personnage, 5 cartes Gandalf, 35 cartes Action, 23 carrés Événement, 11 jetons ronds Vie, 32 boucliers en carton, 1 dé spécial, 1 Anneau, 1 pion Sauron, 5 pions Hobbit, 6 bornes repères coniques, 1 feuille de résultats.

La première fois que vous jouez :

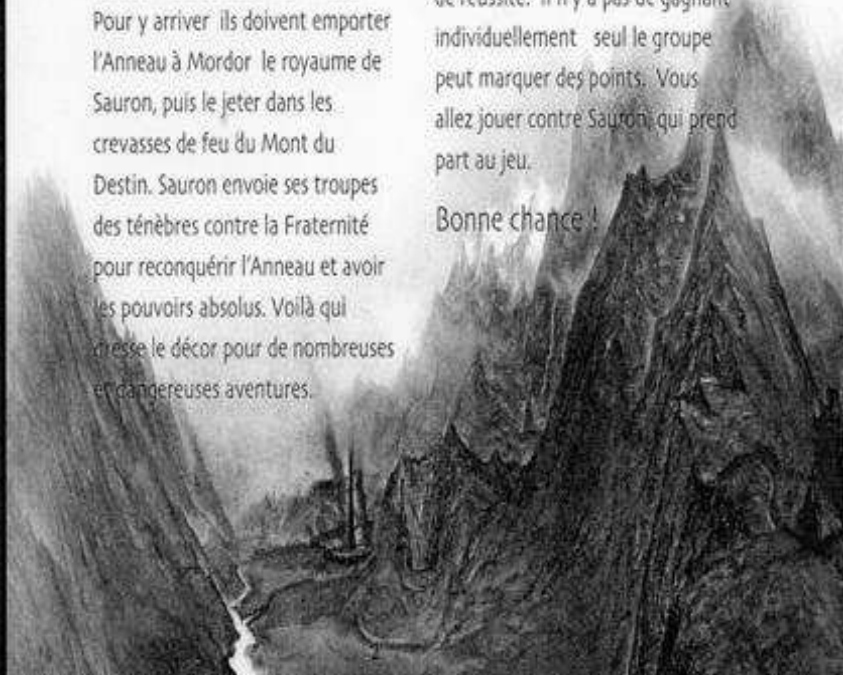
Détachez avec précaution toutes les pièces en carton de leur support et jetez le restant.



Le célèbre roman de J.R.R. Tolkien est une histoire d'enrichissement personnel et de lutte contre le mal. Sauron, le Seigneur des Ténèbres, crée un anneau magique pour prendre le pouvoir sur les Terres du Milieu et sur la Comté, le domaine des Hobbits. Après que les Hobbits aient pris possession de l'anneau, certains d'entre eux Frodon, Sam, Pippin et Merry embarquent pour un voyage épique plein d'épreuves périlleuses. Ils sont rejoints par des représentants des bons peuples des Terres du Milieu Aragorn, le légitime Roi de Gondor Gandalf le Magicien, Legolas l'Elfe, Gimli le Nain et Boromir Ensemble, ils forment la Fraternité dont la mission est de détruire l'Anneau. Pour y arriver ils doivent emporter l'Anneau à Mordor le royaume de Sauron, puis le jeter dans les crevasses de feu du Mont du Destin. Sauron envoie ses troupes des ténèbres contre la Fraternité pour reconquérir l'Anneau et avoir les pouvoirs absolus. Voilà qui met en scène le décor pour de nombreuses et dangereuses aventures.

Dans ce jeu, vous devenez un membre de la Fraternité en prenant le rôle d'un des personnages. C'est alors à votre tour de prouver que vous êtes capable de sauver les Terres du Milieu. Le but commun à tous les joueurs est de détruire l'Anneau et de réunir le plus de boucliers possibles. Les boucliers symbolisent la contribution de chaque joueur à repousser les troupes des ténèbres. Ils ne pourront être comptabilisés que si la Fraternité reste ensemble et réussit en tant que groupe. Sans coopération, il ne peut pas y avoir de réussite. Il n'y a pas de gagnant individuellement seul le groupe peut marquer des points. Vous allez jouer contre Sauron, qui prend part au jeu.

Bonne chance !



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 Événement 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 côté du plateau Scénario.

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

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

Cartes Hobbit

Pioche

Pile de défausse

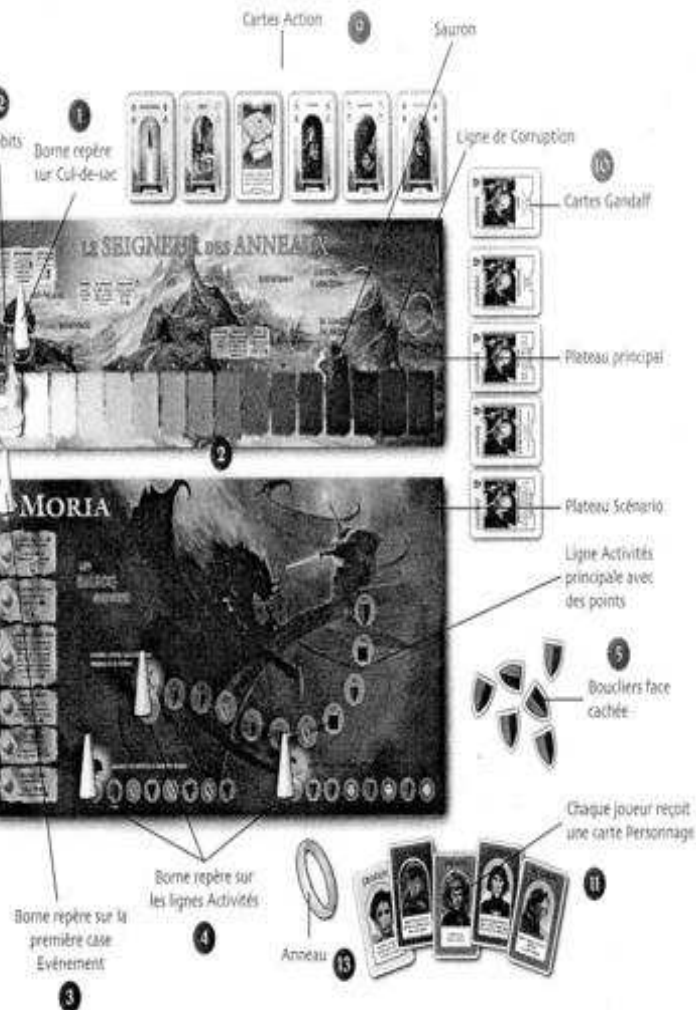
Carrés Événement

Pioche

Pile de défausse

Jetons « Vie »

Boucliers



Mise en place du plateau et des cartes au commencement de la partie

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'elles ne seront pas nécessaires pendant la partie.

12. Prenez le personnage Hobbit qui correspond à la couleur de votre carte Personnage et placez-le sur la case claire « O » de la ligne de Corruption. Remettez les Hobbits restants dans la boîte.

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

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

BUT DU JEU

Votre tâche est d'empêcher Sauron, le Seigneur des Ténèbres, de remporter l'Anneau magique, dont Frodon a hérité, et que Sauron utiliserait pour asservir le pays pour toujours. En prenant le rôle d'un Hobbit, vous devez coopérer avec les autres joueurs en tant que membre de la Fraternité, au cours d'une

succession d'aventures. Voyagez à travers les Terres du Milieu et relevez les défis des quatre régions les plus dangereuses - Moria, le Couffre de Helm, l'Antre d'Arachne et Mordor - afin de détruire l'Anneau dans les feux volcaniques du Mont du Destin, avant que Sauron ne vous rattrape sur la ligne de Corruption.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Suivez le texte du plateau de jeu principal



Jouez sur le plateau Scénario approprié

CARTES JEU

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 pages 10 et 11.

DÉBUT DU VOYAGE cul-de-sac

Le jeu débute à Cul-de-sac sur le plateau de jeu principal. Les actions indiquées au-dessus du 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.)



cartes hobbits

Gandalf

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



Amitié



Voyager



Se cacher



Combattre



Les cartes comportant une étoile sont des jokers qui peuvent remplacer n'importe laquelle de ces quatre activités.

préparatifs

C'est une variante du jeu. Lorsque c'est votre première partie, sauter cette étape. Voir « Variantes du jeu », p.12.

nazgûl apparaît

Un des joueurs doit se débarrasser de deux cartes avec le symbole Se cacher (Arbre) et les placer face visible sur une pile de défausse à côté de la pile de cartes Hobbits (face cachée). Des jokers (symbole étoile) peuvent bien sûr être utilisés à la place. Si aucun des joueurs 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 (voir le Dé page 7).

conseils 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 Événement du plateau Scénario) et parlez 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 choses que vous ne puissiez pas 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 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.



Amitié



Voyager



Se cacher



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 y en 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 plateaux SCENARIOS

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

1. retourner les carrés événement.

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 :

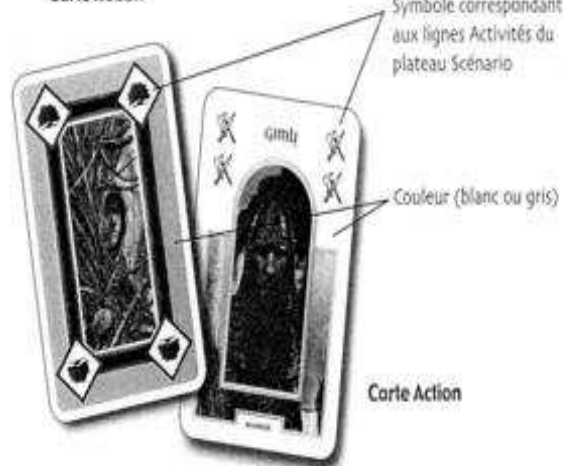
- Faire avancer la borne repère à la case Événement suivante. (Quelquefois, les joueurs sont autorisés à se défausser des cartes, des jetons Vie ou des Boucliers pour éviter cette épreuve.)
- Déplacer Sauron ou les Hobbits sur la ligne de Corruption.
- Avancer la borne repère sur la ligne Activités qui 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 page 7), 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, page 8).

Carte Hobbit



Symbole correspondant aux lignes Activités du plateau Scénario

Couleur (blanc ou gris)

Carte Action

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 et Événements page 7).

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 DÉ LA LUTTE DU BIEN CONTRE LE MAL



Sauron démarre sur le côté foncé (les ténébres), 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 ténébres (zone foncée).

À 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.



CARRÉS ÉVÉNEMENT ET ÉVÉNEMENTS

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'Événement suivant se déroule. Dans les deux cas, le actif doit révéler un autre carré Événement.

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

Les symboles    ont le même effet que cela est mentionné 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.

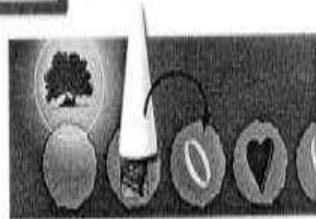


Exemple : un Événement est révélé et comporte un cadran solaire. La borne repère avance jusqu'à la prochaine case Événement. Sur la première case Événement dans Moria, le groupe doit se défausser d'une carte avec le symbole Amitié et d'une autre avec le symbole étoile (ou bien, deux symboles étoiles,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

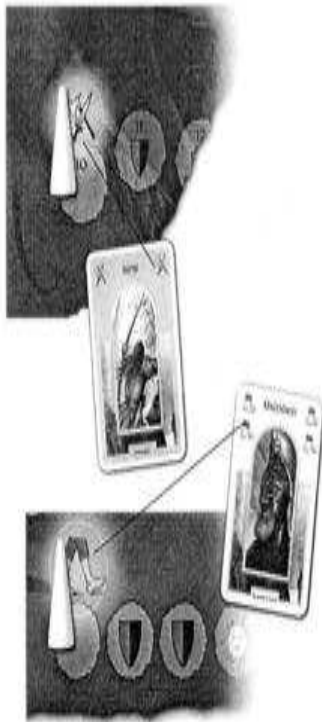


Avancez votre Hobbit d'une case vers la lumière sur la ligne de Corruption, si cela est possible.



Lancez le dé.





Exemple : Vous jouez une carte grise avec un symbole Combattre et une carte blanche avec 2 symboles Voyager. La borne repère avance d'1 case sur la ligne Activités principale Combattre et de 2 cases 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 Événement, 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 scénario

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 Événement a été réalisée (avec de sérieuses conséquences car vous et vos compagnons avez été dépassés par les Événements).

Dans tous les cas, le tour du joueur actif se termine immédiatement.

À la fin des scénarios dans Moria, le Gouffre de Helm et l'Antre d'Arachné, voici ce qui arrive, dans l'ordre suivant :

Jetons vie



Chaque joueur doit être maintenant en possession de l'un des 3 jetons « Vie », 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.

Remplacez tous les jetons Cœur, 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'Arachné, Mordor). Puis placez les bornes repères sur les premières cases des lignes Activités et sur la première case Événement 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.

conseil

Utilisez l'Anneau pour sauter des cases difficiles sur la ligne d'Activités, ou pour terminer la ligne d'Activités principale.

Puis procédez de la même façon pour les autres Scénarios. Chaque nouveau scénario débute avec le porteur de l'Anneau qui pioche un carré Événement.

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 $60 + 25 = 85$ 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).

Utilisez la feuille de résultats pour inscrire vos scores.

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 (voir Jouer une ou deux cartes, page 6).



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 (voir Fin d'un scénario, page 9).



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 :



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



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).



Un 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).



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'Événement correspondant dans Mordor).



Ignorez un carré Événement 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.



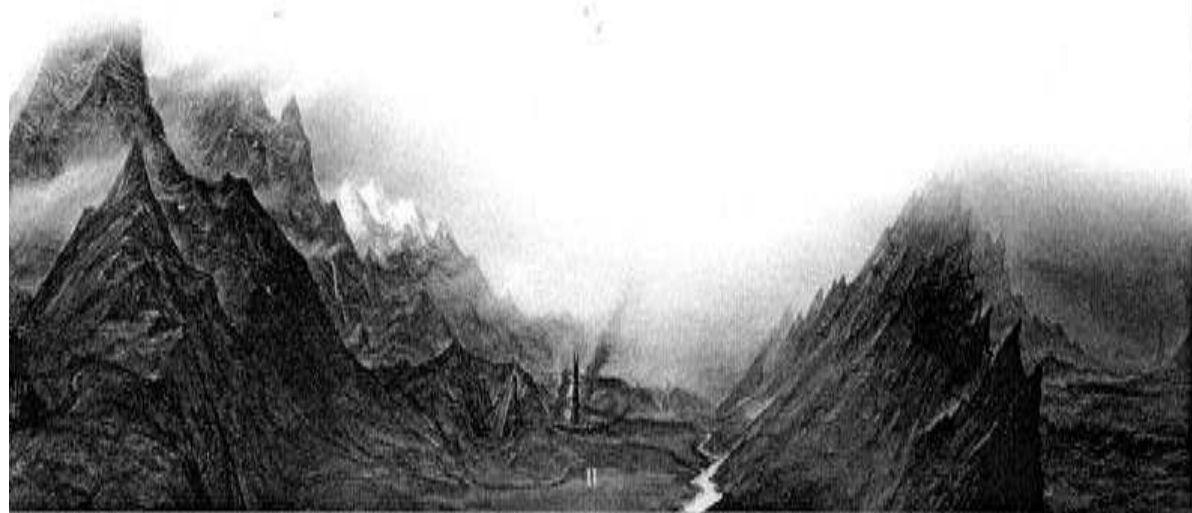
Jouez cette carte pour le joueur actif avant qu'il ne révèle le prochain carré Événement. En conséquence, le joueur actif ne révèle plus de carrés Événement, mais continue son tour normalement (en jouant les cartes).

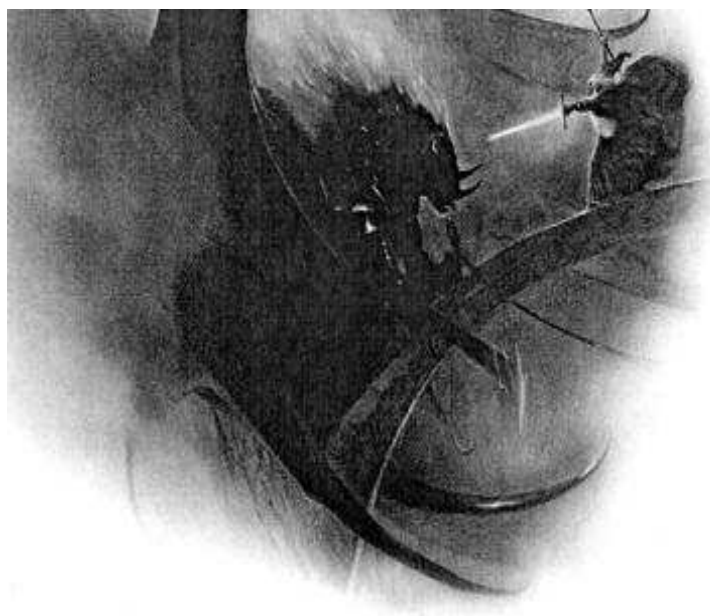


Un joueur au choix recule son Hobbit d'une case sur la ligne de Corruption, vers la lumière, si cela est possible.



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 défaisser d'aucune carte).





VARIANTES 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.



RÉSUMÉ 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'Arachné, 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 à 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 fin du scénario

1. Révélez un carré Événement 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'Événement de la case Événement 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'œil : 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

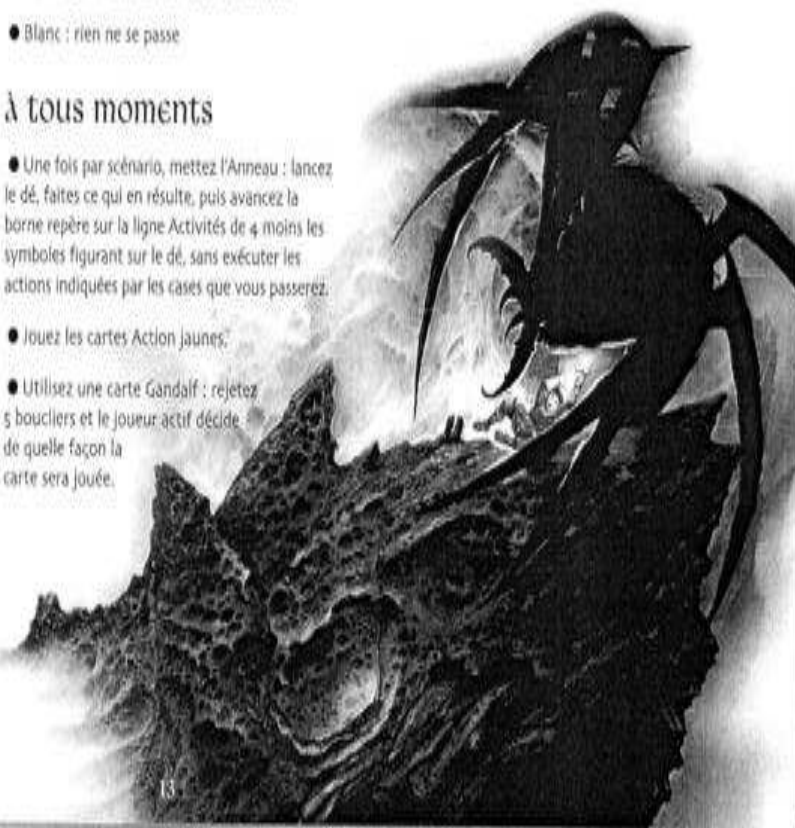
- Une fois par scénario, mettez l'Anneau : lancez le dé, faites ce qui en résulte, puis avancez la borne repère sur la ligne Activités de 4 moins les symboles figurant sur le dé, sans exécuter les actions indiquées par les cases que vous passerez.
- Jouez les cartes Action jaunes.
- Utilisez une carte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

Lorsque la ligne Activités principale est achevée ou que le dernier Événement 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.



RÉSUMÉ DU ROMAN DE J.R.R. TOLKIEN

Le Seigneur des Anneaux est un conte épique sur le bien contre le mal, raconté dans six livres. L'histoire débute à Cul-de-sac dans la Comté, dans la maison de Frodon. Frodon est un Hobbit; une petite créature avec des pieds poilus et un gros appétit, pas vraiment destinée à l'aventure. Frodon a un Anneau en or remis par son oncle Bilbo. Cet anneau, d'abord égaré par Gollum, au cours d'un long voyage que raconte J.R.R. Tolkien dans son livre le Hobbit, a été ensuite retrouvé par Bilbo.

CUL-DE-SAC

Gandalf, un magicien, parle à Frodon des Anneaux magiques des Elfes et lui dit que le sien est « l'Anneau qui peut tous les commander ». Sauron, le Seigneur des Ténébres, l'a fabriqué il y a longtemps mais croyait qu'il était détruit. Maintenant, il a pressenti son retour et recherche cet Anneau, espérant se l'approprier à Mordor. S'il y parvient, Sauron régnera sur toutes les Terres du Milieu. Frodon doit rapporter l'Anneau vers l'Est, à Rivendell, où devenir sera décidé. Sauron a envoyé ses neuf Cavaliers Noirs, les Nazgûl, pour chercher l'Anneau aux Terres du Milieu. Il a récemment entendu parlé du nom « Frodon », et a dirigé Nazgûl vers la Comté. Frodon doit partir rapidement et secrètement. Sam, son jardinier, et deux autres amis Hobbit, Merry et Pippin, l'accompagnent. Le Gros, un cinquième Hobbit, suit pour couvrir leurs arrières.

Les Hobbits atteignent le village de Bree, où ils passent la nuit à l'Auberge du Poney Fringant. Frodon amuse les gens du village en chantant une chanson, mais par mégarde il enfle l'Anneau et disparaît instantanément, les laissant tous en émoi. Strider, un garde à cheval, se révèle être Aragorn, le roi légitime de Gondor, et propose son aide. Merry, pendant ce temps, a rapté les Cavaliers Noirs dans le village, et les Hobbits décident qu'il serait imprudent de dormir dans leur chambre. Une sage décision, car cette nuit-là la chambre est attaquée, et les lits sont lacérés. Les Hobbits quittent Bree et se dirigent vers les Monts Brumeux, où ils espèrent rencontrer Gandalf. Ils arrivent après son départ, mais tombent dans l'embuscade de Nazgûl. Frodon se sent contraint de mettre l'Anneau, mais cela ne fait que le rendre encore plus visible aux yeux de l'ennemi. L'un le frappe avec une lame maléfique, et Frodon est gravement blessé. Aragorn tire sur les Nazgûl et ils s'échappent, mais les blessures de Frodon s'aggravent et il doit trouver un abri sans danger rapidement. Alors que le groupe se presse pour traverser un gué et entrer dans Rivendell, il est poursuivi par les neufs Nazgûl. Juste au moment où Frodon allait se faire capturer, le niveau de la rivière monte, et emporte les Cavaliers Noirs.

RIVENDELL

Frodon se réveille à Rivendell dans la Maison d'Elrond. Là il retrouve son Oncle Bilbo, qui lui fait présent de son épée enchantée nommée Dard, et d'un manteau très précieux en cuir de mailles appelé Mithril. L'épée d'Aragorn qui avait été cassée est restaurée et baptisée Anduril. Une réunion du Conseil se déroule pour décider du devenir de l'Anneau, et après mûre réflexion, tous s'accordent à dire qu'il doit être détruit en étant jeté dans les crevasses du Mont du Destin, un volcan de Mordor. Frodon se porte volontaire à contrecœur pour être le porteur de l'Anneau, tout en disant « Je vais emporter l'Anneau même si je ne connais pas le chemin ». Elrond lui choisit des compagnons qui partiront avec lui. En plus des Hobbits et de Gandalf, les représentants des Peuples Libres seront : Legolas pour les Elfes, Gimli pour les Nains, Aragorn et Boromir pour les Hommes. Ainsi fut formée la Fraternité de l'Anneau, neuf en tout, pour se dresser contre Nazgûl. Ils s'embarquent pour leur périlleux voyage vers Mordor.

MORIA

La seule façon de traverser les montagnes c'est à travers les mines de Moria, un dédale de cavernes et de tunnels creusés à l'origine par les nains. Lorsque la Fraternité atteint l'entrée par un lac paisible, ils trouvent la porte des nains fermée comme par magie. Sur celle-ci est écrit « l'amitié est la clé pour entrer ». La Fraternité ne réussit pas à résoudre cette énigme jusqu'à ce que soudain Gandalf se lève brusquement en disant le mot elfe pour « ami ». Alors que les portes s'ouvrent,

une tentacule gesticulante du Gardien des Eaux saisit Frodon. Sam la coupe à la hache et ils se glissent à l'intérieur. Derrière eux, les portes se referment en claquant, empêchant toute sortie. Gandalf, brandissant son épée Glamdring, éclaire le chemin avec sa troupe à travers la sombre caverne silencieuse et sinieuse.

Alors que la Fraternité se repose durant leur première nuit à Moria, Pippin laisse tomber par mégarde une pierre dans le puits. Alors, on entend des sons monter des profondeurs comme si l'on frappait. Le groupe passe la nuit suivante dans la Salle des Archives où ils trouvent et lisent le Livre de Mazarbul, qui leur raconte comment les nains vivant et travaillant à Moria avaient été capturés et tués. Puis « Boum ! Boum ! », on entend le son de tambours venant des profondeurs. La Fraternité est capturée et des Orques les attaquent, en cognant les portes. La Fraternité bat en retraite, et se dépêche de s'échapper. Ils atteignent un précipice, traversé seulement par un pont étroit au bout duquel se trouve un Balrog, une créature féroce faite de feu et d'ombres. Gandalf précède le groupe pour prendre le pont, mais à mi-chemin, il se retrouve face-à-face avec Balrog, qui leur dit « Vous ne pouvez pas passer ». L'énorme créature s'avance, enveloppée de flammes. Gandalf soulève son bâton et frappe le pont, qui se casse, et tous les deux plongent dans les profondeurs. « Échappez-vous, nigauds ! » furent les derniers mots de Gandalf.

LOTHLORIE

Tout en pleurant la perte de Gandalf, la Fraternité atteint Lothlorien, royaume de Galadriel, la Reine des Elfes. Là, ils peuvent enfin se reposer. Galadriel leur offre de nombreux et précieux cadeaux, dont une fiole magique qu'elle présente à Frodon. Puis elle teste leurs cœurs pour savoir s'ils sont dignes de transporter l'Anneau. A contrecœur, la Fraternité s'en va continuer son voyage en bateau, sur la rivière Anduin. Alors qu'ils traversent, Gollum les suit, attiré par le pouvoir de l'Anneau.

Après avoir débarqué aux Chutes de Rauros, la compagnie débat sur le chemin à prendre. Frodon décide de continuer vers Mordor, mais Boromir souhaite utiliser l'Anneau contre Sauron, plutôt que de le détruire. Emporté par son désir pour l'Anneau, il tente de l'arracher à Frodon, qui le glisse à son doigt, disparaît et s'échappe ainsi. Accompagné de Sam uniquement, et suivi par Gollum, Frodon poursuit son voyage vers Mordor.

Les Orques de l'armée du sorcier Saruman attaquent Merry et Pippin. Boromir est tué en essayant de les sauver, et les Hobbits sont capturés. Aragorn, Gimli et Legolas se lancent à la poursuite de la bande d'Orques, en espérant délivrer les Hobbits. Les Cavaliers de Rohan, menés par Eomer, patrouillent la zone et attaquent les Orques. Merry et Pippin peuvent alors s'échapper vers la Forêt de Fangorn où ils s'adjoignent l'aide de créatures géantes en forme d'arbres, appelées Ents. Ensemble, ils détruisent les murs de Isengard, la forteresse de Saruman.

LE PUITS D'HELM

Aragorn, Gimli et Legolas continuent leur recherche pour retrouver les Hobbits et sont étonnés de rencontrer Gandalf, qu'ils avaient cru mort et qui est revêtu de blanc. Il leur raconte comment il a combattu et détruit le Balrog. Ils rendent visite à Théoden, le Roi de Rohan, pour le délivrer de l'influence de son conseiller Grimo, aussi connu sous le nom de Langue de Serpent. Levant son bâton de magicien, Gandalf démasque Langue de Serpent comme étant un agent de Saruman et le jette dehors. Théoden très reconnaissant donne à Gandalf son cheval légendaire Grippol. Eomer, son neveu, offre son épée au roi, Théoden, soulève la lame et s'écrie « Levez-vous maintenant, levez-vous Cavaliers de Théoden. En avant vers Eorlingas ! » Sous un tonnerre de sabots, les Cavaliers de Rohan s'élancent vers de nouvelles batailles.

Gandalf leur conseille de prendre la défense du Gouffre de Helm, une place forte de Rohan qui est en train d'être assiégée par les forces de Saruman. Il chevauchera jusqu'à Isengard et les retrouvera plus tard. Les Cavaliers de Rohan arrivent au Gouffre de Helm juste avant l'armée de Isengard. A travers les remparts, ils voient l'ennemi déferler. Des éclairs et une tempête de flèches s'abattent sur les Orques et les hommes en colère. Pourtant l'ennemi continue à progresser. Utilisant des arbres comme bélier, les Orques attaquent les portes d'entrée. Eomer et Aragorn les combattent, mais sont eux-mêmes embusqués. Gimli bondit à leur secours en agitant sa hache, et réussit à les reconduire à l'intérieur.

Encore et encore, les Orques attaquent, en se lançant sur les remparts, jusqu'à ce qu'une brèche soit ouverte avec le feu d'Orthanc. Les Orques donnent l'assaut forçant les défenseurs à se retirer dans la citadelle. Aragorn prévient les attaquants qu'ils doivent se retirer, ou bien qu'aucun ne sera épargné, mais l'armée en rit, certaine que les Orques vont conquérir le Gouffre de Helm. Alors du haut d'une tour, une corne retentit. Théoden, Aragorn et les Cavaliers montent à la charge, balayant les armées d'Isengard, alors que Gandalf arrive avec des renforts. L'ennemi se sauve terrorisé, en direction d'une multitude d'arbres qui apparaissent soudain dans la plaine, et on ne les revit jamais.

L'autre d'Arachne

Pendant ce temps, Frodon et Sam, tout en continuant leur voyage, ont capturé Gollum, en l'attachant avec la corde des elfes et en le faisant jurer de servir le maître de son « Précieux » (l'Anneau). Puis ils relâchent Gollum et lui ordonnent de les conduire à Mordor. Voyageant de nuit et se cachant le jour, ils passent d'abord à travers les nœudsabonds Marécages cachés des Orques. Il y a peu de choses à manger hormis le « Lembas » qui donne des forces, un cadeau des elfes. D'étranges lumières tentent de les attirer à franchir le pas et Frodon et Sam voient les visages de guerriers morts les regardant par-dessous les eaux sombres. Les ayant prévenu de ne regarder que lui, Gollum les guide à travers ce traître bourbier. Alors qu'ils se débattent, un Nazgûl chevauchant une toison de bête vole au-dessus d'eux, scrutant les terres à la recherche du porteur de l'Anneau. Il pousse des cris qui percent le ciel.

Le cinquième jour, ils arrivent sur les Plaines désertiques des Cendres. Des fumées répugnantes les étouffent et ils chancellent, dégoûtés, vers la chaîne de montagnes qui leur barre la route. Gollum voudrait vraiment posséder l'Anneau, mais la promesse qu'il a faite de servir son maître le retient. Réalisant que s'il devient le maître il pourrait ainsi faire ce qu'il veut, Gollum décide de guider les Hobbits par un itinéraire qui causera leur mort. Il va les emmener à travers le Passage de Cirith Ungol, le repère de l'araignée géante Arachne!

Alors qu'ils traversaient le pays d'Ithilien, Frodon et Sam sont aidés par Faramir, le frère de Boromir, qui ne laisse aucun répit aux troupes de Sauron. Faramir les emmène dans sa cachette, où ils lui racontent leur mission. Gollum, qui se cachait des hommes, est découvert au Lac Interdit. Faramir prévient Frodon de ne pas passer à travers Cirith Ungol, croyant que Gollum dissimule quelque chose, mais Frodon n'a pas le choix. Frodon, Sam et Gollum poursuivent leur voyage et arrivent deux jours après à Minas Morgul, la cité du Nazgûl. Frodon sent que l'Anneau l'attire vers la cité, mais Sam le retient. Ils grimpent sur le flanc de la vallée alors que l'orage éclate accompagné d'éclairs. Mais ils se dissimulent en voyant arriver le Seigneur du Nazgûl, à la tête d'une puissante armée de Minas Morgul, à la recherche du porteur de l'Anneau. La main de Frodon s'avance contre son gré vers la bague, mais touche à la place la fiole de Galadriel. Le Seigneur du Nazgûl et son armée s'avancent. Et ainsi s'enfuient les Hobbits, en montant, montant jusqu'à ce que, épuisés, ils s'arrêtent pour se reposer pour la nuit dans une crevasse sombre. Gollum se faufile pour aller prévenir Arachne qu'elle va recevoir des visiteurs.

Le matin suivant, Gollum les conduit à travers un tunnel où ils se trouvent coincés dans un cul-de-sac. Frodon brandit la fiole de Galadriel, qui répand une lumière radiante faisant apparaître Arachne. Ils lui font peur avec la lumière de la fiole, mais alors qu'ils s'apprétaient à quitter le tunnel, Arachne les attaque. Sam combat Gollum, mais voit soudain Frodon, enveloppé d'une toile d'araignée, emmené par Arachne. Furieux, Sam s'empare de l'épée Dard qui était tombée, et attaque Arachne. Alors qu'elle est suspendue au-dessus de lui préparant un saut final, Sam s'empare de la fiole et envoie les rayons de lumière qui s'en dégagent dans les yeux énormes de l'araignée, qui, à l'agonie, s'en va en rampant. Pensant que Frodon est mort, Sam décide qu'il doit poursuivre la quête seul et prend l'Anneau à

contresens. Entendant une bande d'Orques s'approcher, Sam enfle l'Anneau, devient invisible et les suit. Il les voit découvrir le corps de Frodon qui n'est pas mort mais simplement paralysé par le poison d'Arachne! Les Orques emportent Frodon dans la tour de Cirith Ungol.

MORDOR

Se fauflant à l'intérieur de la tour, Sam sauve Frodon, qui a été dépouillé de Mithril, sa cote de mailles et de son manteau d'elfe, pendant que les Orques se querellent entre eux. Les Hobbits se déguisent en Orques afin de voyager incognito vers le Mont du Destin, Gollum les suivant derrière.

Pendant que le restant de la Fraternité cherche de l'aide pour combattre Sauron, Aragorn, Gimli et Legolas avancent à travers les Passages de Morts pour lever l'Armée des Morts. Gandalf et Pippin vont à Minas Tirith, la capitale de Gondor. Là, Pippin fait sermon de servir Denethor, Seigneur de Gondor et père de Boromir et Faramir. Denethor, réalisant que Minas Tirith va être assiégée par les armées de Sauron, envoie un messager à Théoden, demandant aux Cavaliers de Rohan d'aider Gondor avec toute leur force et leur rapidité. Eowyn, la sœur d'Eomer, voyage avec les cavaliers déguisée en homme, et emmène Merry avec elle sur son cheval. Théoden doit avancer rapidement mais sans être vu par les troupes des ténébres. Un Homme Sauvage, nommé Ghân-buri-Ghân, guide les Cavaliers par des chemins secrets à travers les forêts, évitant ainsi les avant-postes des ennemis.

Les Cavaliers arrivent et trouvent une armée puissante menée par le Seigneur de Nazgûl, qui est en train d'assiéger Minas Tirith. Théoden mène la charge contre l'ennemi, en les prenant par surprise. Le Seigneur de Nazgûl attaque Théoden, confiant de ne pas pouvoir être tué par des hommes. Il fonce depuis le ciel sur sa toison de bête, mais est tué par Eowyn, une femme, aidée par Merry. La Bataille du Camp de Pelennor fait rage autour des remparts de Minas Tirith, et tout semble perdu puisque des bateaux ennemis en train de s'approcher sont repérés sur la Rivière Anduin. Alors qu'Eomer rallie ses hommes pour faire face à la défaite, un étendard, porté par Arwen, la fille d'Elrond, est déployé sur le bateau de tête. Aragorn, portant l'Etoile d'Elendil, débarque accompagné de Gimli et Legolas. Ils avancent à grandes enjambées, menant les renforts du Peuple Libre, repoussant l'ennemi devant eux. Ainsi fut gagnée la bataille, mais l'Anneau reste encore à détruire.

Pour détourner l'attention du porteur de l'Anneau, Aragorn commande une armée de Minas Tirith pour défer Sauron. Après des jours de marche, ils atteignent la Porte Morannon de Mordor. Aragorn, Gandalf et les autres Capitaines chevauchent vers la porte et lancent un défi. La porte est alors ouverte, et le Porte-parole de Sauron les rejoint pour les rencontrer en tant qu'émissaire, il rit de l'armée, leur montrant Mithril, la cote de maille et le manteau de Frodon, et menace de torturer Frodon si les alliés ne se retirent pas. Gandalf refuse, se saisit des objets, et reconduit le Messager de Mordor. On entend des roulements de tambour, une horde d'Orques déferle des portes, et des hommes et des trolls envahissent les collines jusqu'à ce que l'armée alliée soit encerclée par les troupes des ténébres.

Pendant ce temps, Frodon et Sam ont avancé péniblement en direction des contreforts du Mont du Destin, grimpant les creux et les bosses, et suivis par Gollum. Mordor est dans l'obscurité permanente, et l'Anneau devient un fardeau de plus en plus lourd. Lorsque Frodon est trop las pour continuer, Sam le porte sur son dos. A l'approche du sommet, l'accès devenant trop raide et rocailleux, Frodon rampe jusqu'à l'embouchure du volcan. Debout au bord du Cratère, Frodon est finalement dominé par l'Anneau. Voulant se l'approprier, il l'enfile à son doigt et disparaît, alertant ainsi Sauron sur la présence de l'Anneau. Soudain Gollum bondit sur lui, mord le doigt de Frodon et l'Anneau avec. En criant « Mon Précieux ! », Gollum perd l'équilibre et tombe avec l'Anneau dans le cœur du volcan. La terre se met à trembler, il y eut une éruption de flammes et le pouvoir de Sauron est détruit.

La destruction de l'Anneau signifie la défaite des armées de Sauron. Gandalf envoie des aigles pour récupérer Sam et Frodon en haut du volcan en éruption et les ramener à leurs camarades. Ensemble, ils commencent le long voyage de retour vers la Comté, mais trouvent en chemin des restes de corruption qui doivent être déracinés et détruits. Saruman lui-même est découvert tapi à Cul-de-sac. Emprunt d'une nouvelle maturité, Frodon épargne son ennemi, qui sera finalement tué par son ancien conseiller, l'Langue de Serpent. Les Hobbits retrouvent leur vies quotidiennes interrompues, pendant que Frodon, accompagné de Gandalf, lève les voiles vers l'Ouest, vers la paix et la sérénité des Havres Gris.

à propos du créateur du jeu

Reiner Knizia est un des créateurs de jeu les plus connus dans le monde, avec plus de 100 jeux publiés en son nom dans différents pays et différentes langues. Parmi ses nombreux prix, Reiner a gagné le Prix Allemand du Jeu 1998 pour Euphrates & Tigris, le prix du Jeu pour Enfants de l'Année 1998 en Finlande pour Kurre, la Plume d'Or d'Essen en 1994 pour le livre Les nouveaux jeux de la Rome antique et le Prix du Jeu Allemand 1993 pour Art Moderne.

à propos de l'illustrateur

John Howe, Canadien d'origine, est reconnu comme étant l'un des plus grands illustrateurs de l'œuvre de Tolkien. Il a travaillé dans tous les domaines de l'industrie européenne du livre illustré, créant des illustrations pour des livres fantastiques, historiques et pour enfants. En dehors de l'Europe, il est bien connu pour sa contribution à un grand nombre d'éléments sur Tolkien tels que l'illustration de calendriers, d'affiches et de couvertures.

Avant de travailler sur ce jeu, il développa le graphisme du film le Seigneur des Anneaux, version de Peter Jackson.

Design graphique : Redback Design à Cambridge et Bluguy Grafik Design à Munich. Le jeu est une production conjointe de Sophisticated Games Ltd et de Kosmos Verlag.

Produit par Robert Hyde (Sophisticated Games) et Bärbel Schmidts (Kosmos).

© Sophisticated Games Ltd, The Barn, Newton Road, Little Shelford, Cambridge, CB2 5HN, UK.

Tous droits réservés.

© 2001 Hasbro International Inc. Le Seigneur des Anneaux® est une marque déposée et utilisée avec l'autorisation de Tolkien Enterprises. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A. - Service Consommateurs :

ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD - Tél. : 08.25.33.48.85 - email : conso@hasbro.fr.

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden. Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

un anneau pour les gouverner tous,
un anneau pour les trouver,
un anneau pour les amener tous,
et dans les ténèbres les lier.

