

Le SEIGNEUR DES ANNEAUX

LE JEU DE CARTES



RÈGLES DU JEU

edge

Introduction

Vous avez bien fait de venir, dit Elrond. Vous entendrez aujourd'hui tout ce qu'il vous est nécessaire de savoir pour comprendre les desseins de l'Ennemi. Il n'est d'autre possibilité pour vous que de résister, avec ou sans espoir. Mais vous n'êtes pas seuls. Vous apprendrez que vos difficultés ne sont que parties des difficultés de tout le monde occidental.

– chapitre *Le Conseil d'Elrond*
Le Seigneur des Anneaux,
La Communauté de l'Anneau

Bienvenue dans la Terre du Milieu, pays des hobbits, elfes, nains, hommes et sorciers. Des villes et des champs de la Comté, à la nature sauvage de la Forêt Noire et du Rhovanion, et jusqu'aux puissants royaumes du Gondor et du Rohan, les différents peuples de ce pays luttent contre les repoussants séides et la menace maléfique du Seigneur des Ténèbres, Sauron.

Aperçu du Jeu

Le Seigneur des Anneaux : le jeu de cartes est un jeu héroïque, de voyages dangereux et d'épopées fabuleuses dans les territoires décrits dans l'œuvre de J.R.R. Tolkien, *Le Seigneur des Anneaux*. Dans ce jeu, les joueurs contrôlent un groupe de héros essayant d'accomplir des quêtes dangereuses. Ces aventures s'étendent sur une durée de 17 ans : de l'anniversaire des 111 ans de Bilbo (et des 33 ans de Frodon) jusqu'aux jours précédents le départ de Frodon de la Comté. Au lieu de reprendre les histoires que l'on connaît déjà à travers la trilogie de Tolkien, ce jeu permet aux joueurs de vivre des aventures originales avec les personnages bien connus du *Seigneur des Anneaux*.

Contrairement à la plupart des jeux de cartes où les joueurs sont en compétition, *Le Seigneur des Anneaux : le jeu de cartes* est un jeu **coopératif** où les joueurs agissent de concert contre un scénario géré automatiquement par le jeu. À chaque partie les joueurs tentent de surmonter les rencontres, les ennemis et les défis spécifiques à ce scénario. Les joueurs gagnent ou perdent ensemble.

Le Jeu de Cartes Évolutif

Le Seigneur des Anneaux : le jeu de cartes est un jeu pour un ou deux joueurs qui peut se jouer avec seulement cette boîte de base. On peut y jouer jusqu'à quatre joueurs avec un second exemplaire de la boîte de base. Mais *Le Seigneur des Anneaux : le jeu de cartes* est un jeu de cartes évolutif qui peut être personnalisé en achetant des paquets de 60 cartes appelés « Aventure ». Chaque extension apporte aux joueurs de nouvelles possibilités et stratégies pour la construction de leurs decks (voir page 27), ainsi qu'un nouveau scénario à résoudre.

Des extensions appelées « Quête » introduiront de nouvelles régions de la Terre du Milieu que les joueurs pourront explorer pour y vivre de nouvelles aventures. On peut jouer au *Seigneur des Anneaux : le jeu de cartes* occasionnellement avec ses amis ou de manière plus compétitive dans le cadre de tournois officiels organisés par Edge.



Contenu

La boîte de base du *Seigneur des Anneaux : le jeu de cartes* contient les éléments suivants :

- Ce livret de règles
- 226 cartes :
 - 12 cartes Héros
 - 120 cartes Joueur
 - 84 cartes Rencontre
 - 10 cartes Quête
- 2 compteurs « niveau de menace » (chacun composé d'1 plaquette, 2 disques et 4 connecteurs en plastique)
- 40 marqueurs de dégâts
- 26 marqueurs de progression
- 30 marqueurs de ressource
- 1 marqueur Premier Joueur

Les Cartes

Il y a 226 cartes dans cette boîte de base. Quatre decks de base, chacun construit autour d'une sphère d'influence (Commandement, Connaissance, Énergie et Tactique), pouvant être utilisés dans le cadre de parties d'initiation. On peut combiner les cartes de ces decks pour créer ses propres decks de tournoi. Cette boîte propose également 3 scénarios et 84 cartes Rencontre. Chaque type de cartes est expliqué en détails aux pages 5 à 9.

Compteurs « Niveau de Menace »

Ils servent à indiquer le niveau de menace auquel est confronté un joueur au cours de la partie. Cela représente les risques que le joueur a pris durant un scénario. Si le niveau de menace d'un joueur atteint un certain seuil, ce joueur est éliminé. Le niveau de menace d'un joueur joue également un rôle lors des rencontres avec des ennemis ou sur le déclenchement d'événements fâcheux au cours du jeu.

Pour assembler un compteur de menace, utilisez les connecteurs en plastique par attacher les deux disques à la plaquette comme indiqué sur le schéma suivant.



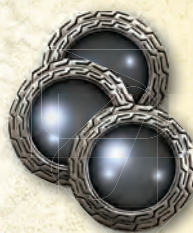
Marqueurs de dégâts et de progression

Les marqueurs de dégâts représentent les dégâts physiques infligés aux personnages et aux ennemis. Les marqueurs de progression représentent l'avancée des joueurs dans la résolution d'une quête.



Marqueurs de ressource

Ces marqueurs représentent les différentes ressources mises à la disposition d'un héros. Les ressources sont collectées par les héros du joueur et sont utilisées pour payer des cartes ou des effets de carte.



Marqueur Premier Joueur

Ce marqueur indique quel joueur agit en premier lors de chaque phase. À la fin de chaque tour, ce marqueur est passé au joueur suivant dans le sens horaire.



Aperçu du Jeu

À chaque partie, les joueurs commencent par choisir un scénario et agissent ensemble pour le résoudre. Un scénario est résolu lorsque toutes les étapes du deck de quête ont été passées avec succès. Durant un scénario, le deck de rencontre va s'opposer aux joueurs en tentant de ralentir les héros des joueurs et en augmentant leur niveau de menace. Un joueur est éliminé quand tous ses héros sont détruits ou si son niveau de menace atteint 50. Si tous les joueurs sont éliminés du jeu, ils ont perdu la partie. Si au moins un joueur survit et résout la dernière étape du deck de quête, tous les joueurs ont gagné.

Sphères d'Influence

Il y a quatre sphères d'influence dans le jeu, chacune ayant sa propre identité. La plupart des cartes Joueur se rattachent à l'une de ces quatre sphères, identifiées par un symbole unique et une couleur particulière.

Chaque héros appartient à l'une de ces quatre sphères. La sphère d'un héros indique les cartes qu'un joueur contrôlant ce héros peut utiliser.

Commandement

La sphère de Commandement souligne l'influence et le charisme d'un héros, son potentiel à diriger, stimuler et commander des alliés et d'autres héros.



Connaissance

La sphère de Connaissance souligne le potentiel intellectuel d'un héros. L'intelligence, la sagesse, l'expérience, et le savoir spécialisé sont tous dans le champ de cette sphère.



Énergie

La sphère d'Énergie souligne la force de volonté d'un héros. La détermination, l'endurance, le courage, la loyauté, et le cœur sont tous les aspects de cette sphère.



Tactique

La sphère Tactique souligne la prouesse martiale d'un héros, particulièrement à tout ce qui se rattache à l'art du combat et à la résolution des défis tactiques que les joueurs vont devoir affronter durant une quête.



La Règle d'Or

Si le texte d'une carte contredit le texte de ces règles, c'est le texte de la carte qui a la priorité sur les règles.



Decks et Types de Carte

Il y a trois types de decks différents dans ce jeu : le deck de quête, le deck de rencontre, et le deck de joueur. Les cartes héros sont des cartes qui n'appartiennent à aucun deck. Chaque deck a sa propre fonction et se compose de cartes de différents types (des précisions ci-dessous). Chaque joueur joue avec son propre deck de joueur. Le deck de quête est commun à tous les joueurs. Le deck de rencontre opère en relation avec le deck de quête pour fournir des rencontres et défis aléatoires que les joueurs devront surmonter au cours de chaque scénario.

Deck de quête

Chaque scénario représente une quête que les joueurs doivent tenter d'accomplir. Au début du jeu, les joueurs doivent choisir le scénario qu'ils souhaitent jouer pour cette partie. Un scénario est composé d'une séquence de cartes Quête qui composent le deck de quête et d'un deck de rencontre composé aléatoirement avec des cartes Ennemi, Lieu, Traîtrise et Objectif. Pour plus d'informations sur les scénarios, voir la page 26.

CARTES QUÊTE

Chaque carte Quête représente une des différentes étapes de la quête poursuivie par les joueurs dans ce scénario. Chaque carte Quête constitue une étape numérotée dans une séquence fixée. Le numéro de la place de ces cartes dans la séquence est imprimé des deux côtés de la carte, ce qui permet de les placer dans un ordre croissant sans en révéler le contenu. Le côté A correspond au dos de la carte, on y trouve un texte d'ambiance de l'histoire et parfois des instructions particulières de mise en place de cette carte Quête. Après avoir lu et suivi les instructions du côté A, les joueurs retournent la carte du côté B. Le côté B contient les informations nécessaires à la résolution de cette carte Quête avant de pouvoir passer à l'étape suivante.



DESCRIPTION D'UNE CARTE - DECK DE QUÊTE

- 1. Titre de la carte** : le nom de la carte. Chaque carte Quête d'une séquence d'un scénario a son propre nom.
- 2. Icône de scénario** : une icône qui identifie ce scénario, le faisant correspondre à un sous-ensemble de cartes Rencontre qui ont la même icône imprimée.
- 3. Séquence** : ce numéro détermine l'ordre d'empilement des cartes du deck de quête au début du jeu. Lors de la préparation de la partie, la carte 1A est placée au dessus, suivie par la 2A, 3A, et ainsi de suite. Les joueurs retournent la carte sur sa face B à chaque nouvelle étape de la quête.
- 4. Liste des rencontres** : un groupe d'icônes qui avec l'icône de scénario identifient les cartes Rencontre qui vont constituer le deck de rencontre de ce scénario.
- 5. Titre du scénario** : le nom du scénario. C'est le même nom qui apparaît sur chaque carte Quête constituant ce scénario.
- 6. Texte de jeu** : histoire, instructions de mise en place, effets particuliers ou conditions qui s'appliquent durant cette étape du scénario.
- 7. Information d'édition** : chaque carte a une icône indiquant à quelle extension elle appartient, ainsi qu'un numéro d'identification unique pour cette extension.
- 8. Points de quête** : le nombre de marqueurs de progression devant être placés sur cette carte afin de passer à l'étape suivante du scénario.



Deck de rencontre

Ce deck représente les ennemis, les dangers, les lieux et les situations périlleuses qui se dressent devant les joueurs pour empêcher la réussite de leur quête. Il est composé de cartes Ennemi, Lieu et Traîtrise. Le contenu du deck de rencontre est déterminé par le scénario joué (voir Aperçu d'un scénario page 26). Le deck de rencontre est mélangé au début du jeu.

DESCRIPTION D'UNE CARTE - DECK DE RENCONTRE

- 1. Titre de la carte :** nom de la carte.
- 2. Coût d'engagement au combat :** ce chiffre indique le moment où la carte ennemi se déplace de la zone de cheminement pour engager le combat avec un joueur.
- 3. Menace (♣) :** ce chiffre détermine le niveau de dangerosité de ce lieu ou de cet ennemi quand il menace le joueur depuis la zone de cheminement.
- 4. Attaque (♣♣) :** valeur de cet ennemi quand il attaque.
- 5. Défense (♣) :** valeur de cet ennemi quand il défend.
- 6. Points de quête :** le nombre de marqueurs de progression devant être placés sur ce lieu pour le considérer comme « exploré » et le défausser du jeu.
- 7. Points de vie :** le nombre de points de dégâts nécessaires pour détruire cette carte.
- 8. Icône de rencontre :** icône qui identifie cette carte comme appartenant à un même sous-ensemble de cartes Rencontre (appelé set de rencontre). Elle sert, avec la liste des rencontres imprimée sur la face A d'une carte Quête, à déterminer les cartes qui vont constituer le deck de rencontre de ce scénario.
- 9. Traits :** classe spéciale à laquelle appartient la carte, qui n'a pas de règles particulières, mais qui peut être affectée par d'autres cartes en jeu.
- 10. Texte de jeu :** capacités spéciales propres à cette carte quand elle est en jeu.
- 11. Icône effet ombre :** si une carte a un effet ombre, cet effet est indiqué par ce symbole, qui sert également à séparer le texte de l'effet ombre du texte de jeu de la carte.
- 12. Type de la carte :** indique si cette carte est un ennemi, lieu, traîtrise, ou objectif.
- 13. Information d'édition :** chaque carte a une icône indiquant à quelle extension elle appartient, ainsi qu'un numéro d'identification unique pour cette extension.
- 14. Titre du scénario :** nom du scénario auquel appartient cette carte objectif.

CARTES ENNEMI

Ces cartes représentent les êtres malfaisants, les créatures, les monstres et autres séides qui essaient de capturer, détruire ou égarer les héros quand ils poursuivent leur quête. Les cartes Ennemi engagent le combat avec les joueurs et restent en jeu jusqu'à ce qu'elles soient éliminées.



CARTES LIEU

Ces cartes représentent les endroits dangereux vers lesquels les joueurs peuvent voyager au cours du scénario. Elles sont une menace pour les joueurs tant qu'elles sont dans la zone de cheminement (voir page 10). Lors de la phase de voyage, les joueurs peuvent décider d'aller explorer un lieu pour annihiler cette menace.



CARTES TRAITRISE

Les cartes Traîtrise représentent des pièges, des malédictions, des conflits, des obstacles et autres surprises que les joueurs vont devoir affronter durant un scénario.

Quand on révèle une carte traîtrise du deck de rencontre, on en résout aussitôt les effets et on la défausse ensuite dans la pile de défausse de rencontre.



CARTES OBJECTIF

Selon le scénario, les cartes Objectif peuvent représenter différentes choses : buts d'un scénario, alliés qui aident les joueurs, clés qui permettent aux joueurs de passer à l'étape suivante d'une quête, artefacts indispensables pour battre un ennemi coriace ou pour surmonter un défi particulier. Sauf mention contraire, les cartes Objectif sont mélangées dans le deck de rencontre quand on prépare le scénario.




Cartes Héros

Les cartes Héros représentent les personnages principaux contrôlés par un joueur. Les héros commencent la partie en étant en jeu et ils fournissent les ressources permettant de payer les cartes (alliés, attachements et événements) du deck de joueur. Les héros peuvent s'engager dans les quêtes, attaquer, défendre, et dans de nombreux cas déclencher leurs propres capacités. Chaque joueur choisit de 1 à 3 cartes héros et commence la partie avec ces héros en jeu.



Cartes Uniques





Certaines cartes représentent des personnages, des lieux et des objets spécifiques, ayant leur propre nom dans l'univers de la Terre du Milieu. Ces cartes sont appelées uniques. Elles sont marquées par ce symbole  placé devant le titre de la carte pour indiquer son unicité.

Si un joueur a une carte unique en jeu, aucun autre joueur ne peut jouer ou mettre en jeu une autre carte avec le même titre. Toute tentative est vouée à l'échec et la carte en question reste dans son emplacement actuel (main, deck, pile de défausse) et n'entre pas en jeu. Cette règle s'applique à toutes les cartes Événement, Héros, Allié, et Attachement uniques qui pourraient entrer en jeu.

Une carte unique peut entrer en jeu si une autre carte avec le même titre se trouve dans la pile de défausse d'un joueur et n'est donc plus en jeu.

Plusieurs exemplaires d'une même carte non-unique peuvent être en jeu simultanément.

DESCRIPTION D'UNE CARTE - CARTES HÉROS ET DECK DE JOUEUR

- 1. Titre de la carte** : nom de la carte. Une carte avec un symbole  devant son nom est unique.
- 2. Coût** : le nombre de ressources que le joueur doit dépenser de la (ou des) réserve(s) de ressources appropriée(s) pour jouer cette carte de sa main. Il n'y a pas de coût sur les cartes Héros.
- 3. Coût de menace** : uniquement sur les cartes Héros, ce chiffre est le montant de menace que le joueur doit ajouter à son compteur « niveau de menace » au début du jeu s'il désire utiliser ce héros.
- 4. Icône de sphère d'influence** : indique à quelle sphère appartient la carte, également indiqué par la couleur de la carte. Les cartes neutres sont grises et n'ont aucune icône de sphère d'influence.
- 5. Volonté** (): valeur de ce personnage quand il s'engage dans une quête.
- 6. Attaque** (): valeur de ce personnage quand il attaque.
- 7. Défense** (): valeur de ce personnage quand il défend.
- 8. Points de vie** : le nombre de points de dégâts nécessaires pour détruire cette carte.
- 9. Icônes de ressource** : uniquement sur les cartes Héros, ces icônes indiquent la (ou les) sphère(s) d'influence à laquelle appartiennent les marqueurs de ressource placés dans la réserve de ressources de ce héros.
- 10. Traits** : classe spéciale à laquelle appartient la carte et qui n'a pas de règles particulières, mais qui peut être affectée par d'autres cartes en jeu.
- 11. Texte de jeu** : capacités spéciales propres à cette carte. Des cartes peuvent avoir un texte d'ambiance en italique, qui est une citation tirée des romans du *Seigneur des Anneaux*.
- 12. Type de carte** : indique si cette carte est un héros, un allié, un attachement, ou un événement.
- 13. Information d'édition** : chaque carte a une icône indiquant à quelle extension elle appartient, ainsi qu'un numéro d'identification unique pour cette extension.

« PERSONNAGE »

Parfois les cartes ou les règles font référence aux « personnages ». Les héros et les alliés sont considérés comme des personnages. Une carte qui indique « choisissez un personnage » permet à un joueur de choisir une carte Héros ou une carte Allié comme cible de cet effet.

Le Deck de joueur

Ce deck est composé de cartes Allié, Attachement et Événement qui sont mélangées ensemble pour former un deck duquel le joueur pioche ses cartes au cours de la partie. Il ne peut pas y avoir plus de trois exemplaires d'une même carte (par titre) Allié, Attachement, ou Événement dans le deck d'un joueur. Chaque deck de 30 cartes proposé dans cette boîte de base peut être utilisé directement comme introduction au jeu. Pour le jeu avancé, on peut combiner les cartes de ces différents decks, ou les mélanger avec les cartes des extensions des paquets « Aventure » pour créer des decks de tournoi de 50 cartes (plus de détails sur la création de decks à la page 27).

CARTES ATTACHEMENT

Ces cartes représentent des armes, des armures, des artefacts, de l'équipement, des compétences, et des états particuliers. Quand on joue une carte attachement, on doit l'attacher à une autre carte (on la place en-dessous légèrement décalée). Elles modifient ou influencent le fonctionnement de la carte à laquelle elles sont attachées. Si la carte ayant un attachement quitte le jeu, la carte attachement est également défaussée.



CARTES ALLIÉ

Ces cartes représentent des personnages (amis, compagnons, créatures et mercenaires) qui aident les héros du joueur dans leurs quêtes. Les cartes Allié sont jouées depuis la main du joueur et restent en jeu jusqu'à ce qu'elles soient détruites ou retirées du jeu par un effet de carte.



CARTES ÉVÉNEMENT

Ces cartes représentent des manœuvres, des actions, des tactiques, des sorts et autres effets instantanés à la disposition du joueur. Une carte Événement est jouée depuis la main du joueur, on résout ses effets et on la défausse ensuite dans la pile de défausse de son propriétaire.



Pour la Première Partie

Pour la première partie, chaque joueur choisit une des quatre sphères d'influence et prend le deck correspondant. Les numéros des cartes de chacun des quatre decks sont indiqués ci-dessous. Les trois héros qui devraient être utilisés avec chaque sphère sont également indiqués.

Commandement (cartes 13 à 27 ; héros : Aragorn, Glóin, Théodred)

Tactique (cartes 28 à 42 ; héros : Legolas, Gimli, Thalin)

Énergie (cartes 43 à 57 ; héros : Éowyn, Dunhere, Eleanor)

Connaissance (cartes 58 à 72 ; héros : Glorfindel, Denethor, Beravor)

Chaque deck de départ doit aussi avoir un exemplaire de la carte Allié neutre, Gandalf (carte n° 73).

Ensuite, les joueurs choisissent le scénario qu'ils veulent jouer. Pour la première partie, il est conseillé de jouer le scénario « Passage dans la Forêt Noire », qui a été conçu comme un scénario d'introduction. Triez les cartes pour ce scénario (voir page 26) : prenez les 4 cartes Quête (n° 119 à 122) et les cartes Rencontre ayant comme icône de rencontre : Passage dans la Forêt Noire, Araignées de la Forêt Noire et Orques de Dol Guldur (voir page 26).

Voir la page 27 pour les règles de construction de decks de tournoi.

Déroulement

Préparation

Avant de commencer à jouer, effectuez les préparatifs suivants.

1. Mélanger les Decks

Mélangez séparément le deck de rencontre et les decks de chaque joueur.

Ne mélangez pas le deck de quête avec le deck de rencontre et ne mélangez pas les cartes Héros dans les decks des joueurs.

2. Placer les Héros et Initialiser les Niveaux de Menace

Chaque joueur place ses héros devant lui et ajuste son compteur de « niveau de menace » du nombre obtenu en additionnant le coût de menace de chaque héros qu'il a posé. Ce nombre correspond au niveau de menace auquel débute le joueur pour cette partie.

3. Mise en Place de la Réserve de Marqueurs

On place les marqueurs de dégâts, de progression et de ressource en tas à côté du deck de rencontre. Tous les joueurs prennent les marqueurs dans cette réserve quand ils en ont besoin durant la partie.

4. Déterminer le Premier Joueur

Les joueurs déterminent un **PREMIER JOUEUR**. S'ils ne peuvent pas se mettre d'accord, il est déterminé

aléatoirement. Le premier joueur prend le marqueur Premier Joueur et le place devant lui.

5. Piocher la Main de Départ

Chaque joueur pioche **6** cartes du dessus du sommet de son deck. Si un joueur ne souhaite pas garder les 6 cartes qu'il vient de piocher, il peut faire un **MULLIGAN**. C'est-à-dire qu'il mélange les 6 cartes qu'il vient de tirer dans son deck et pioche 6 nouvelles cartes qu'il doit obligatoirement garder. On ne peut pas faire 2 mulligans d'affilée.

6. Préparer les Cartes Quête

Empiler les cartes Quête du scénario en respectant leur numéro de séquence. La carte Quête 1A est placée au dessus du deck suivie par la 2A, 3A, et ainsi de suite. Placez le deck de quête à côté du deck de rencontre au centre de l'aire de jeu.

7. Suivre les Instructions de Mise en Place du Scénario

Le dos (face A) de la première carte Quête fournit parfois des instructions de mise en place du scénario. Suivez ces instructions avant de retourner la carte Quête. Les joueurs commencent la partie avec le premier tour de jeu.

LA ZONE DE CHEMINEMENT

La zone de cheminement est une zone particulière de l'aire de jeu. Elle représente les dangers potentiels que les joueurs pourront affronter lors de leur progression dans la quête.

Lors de la phase de quête, on révèle les cartes Ennemi et Lieu du deck de rencontre et on les place dans la zone de cheminement. Les cartes dans la zone de cheminement sont des menaces imminentes pour les joueurs, comprenant des ennemis qui devront être éliminés et des lieux qu'il faudra explorer. Tant qu'un lieu reste présent dans la zone de cheminement, les joueurs ne sont pas considérés comme étant *en* ce lieu. Ce lieu représente une menace lointaine. Les joueurs auront la possibilité de voyager vers ce lieu durant la phase de voyage. De même, les ennemis dans la zone de cheminement ne sont pas encore engagés au combat avec les joueurs. Un ennemi engage le combat avec les joueurs quand le niveau de menace d'un joueur est suffisamment élevé pour attirer cet ennemi. Les joueurs ont aussi la possibilité d'engager intentionnellement le combat avec des ennemis lors de la phase de rencontre (plus de détails sur l'engagement au combat avec un ennemi et sur les voyages vers un lieu aux pages 15 et 16).

PILES DE DÉFAUSSE

Chaque joueur a sa propre pile de défausse. Le deck de rencontre a également sa pile de défausse.

Quand une carte est défaussée, elle entre dans la pile de défausse du deck d'où provient la carte.

Exemple d'Aire de Jeu

Compteur du niveau de menace d'Olivier



Deck du joueur Olivier

Pile de défausse d'Olivier



Réserve de marqueurs

Héros d'Olivier



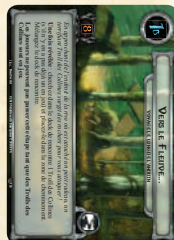
Ennemi engagé au combat avec Olivier



Zone de cheminement



Deck de quête



Deck de rencontre



Pile de défausse de rencontre

Ennemis engagés au combat avec Tiphanie



Héros de Tiphanie



Marqueur Premier Joueur



Deck du joueur Tiphanie

Allié de Tiphanie



Compteur du niveau de menace de Tiphanie



Pile de défausse de Tiphanie



Séquence du Tour de Jeu

Le Seigneur des Anneaux : le jeu de cartes se joue sur plusieurs **TOURS**. Chaque tour est divisé en 7 **PHASES**. Certaines phases sont jouées simultanément par tous les joueurs, d'autres sont jouées par les joueurs l'un après l'autre. C'est toujours le premier joueur qui agit en premier lors d'une phase, et le jeu se poursuit dans le sens horaire.

Les 7 phases sont dans l'ordre :

1. Ressource
2. Organisation
3. Quête
4. Voyage
5. Rencontre
6. Combat
7. Restauration

Quand les 7 phases ont été accomplies, le tour est terminé, et on passe à la phase de ressource du tour suivant. Aux pages 30 et 31 de ce livret, vous trouverez un schéma résumant toutes les phases et les événements de jeu qui peuvent se produire à chaque phase.

PHASE 1 : RESSOURCE

Simultanément, chaque joueur ajoute 1 marqueur de ressource à la **RÉSERVE DE RESSOURCES** de chacun de ses héros. Cette réserve de ressources est constituée de l'ensemble des marqueurs de ressource placés auprès d'une carte Héros. Ces marqueurs appartiennent à la réserve de ressources du héros, et peuvent être utilisés pour payer les cartes appartenant à la sphère d'influence de ce héros. Chaque héros possède une seule réserve de ressources.

Après avoir collecté ses ressources, chaque joueur pioche 1 carte de son propre deck et l'ajoute à sa main.

Quand un joueur doit piocher des cartes, il prend toujours celles placées au sommet de son deck. Quand un joueur n'a plus aucune carte dans son deck, il ne pioche plus de carte.

PHASE 2 : ORGANISATION

C'est la seule phase où un joueur peut **JOUER** des cartes Allié et/ou Attachement de sa main. Le premier joueur joue en premier les cartes Allié et/ou Attachement qu'il souhaite jouer. Puis c'est au joueur placé à sa gauche de faire la même chose et ainsi de suite en respectant le sens horaire.

Pour jouer une carte de sa main (ou activer certains effets de carte), un joueur doit en payer le coût en dépensant des marqueurs de ressource de la réserve d'un héros ayant une icône de ressource correspondante à celle de la sphère d'influence de la carte. On appelle cela avoir une **RESSOURCE ADÉQUATE** pour jouer la carte. Les ressources dépensées pour payer des cartes ou des effets de carte sont prises de la réserve du héros et placées dans la réserve de marqueurs.

Même si un héros est incliné (voir page 14), on peut toujours continuer de dépenser des ressources de sa réserve.

Il n'est pas nécessaire de dépenser des ressources pour jouer une carte ayant un coût de 0 mais il faut qu'au moins un héros contrôlé par ce joueur ait une icône de ressource correspondante à la sphère d'influence de la carte jouée.

Quand un joueur joue une carte Allié ou Attachement de sa main, il la place face visible dans sa zone de jeu et en position redressée. Une carte Attachement doit être placée, légèrement décalée, en dessous de la carte à laquelle elle est attachée.

Si un joueur a plusieurs héros avec des icônes de ressource similaires, il peut utiliser les ressources de plusieurs réserves appartenant à une même sphère d'influence pour payer une carte ou un effet.

Exemple : Olivier a 3 héros : Glóin (qui a une icône de ressource Commandement et 3 ressources dans sa réserve), Éowyn (qui a une icône de ressource Énergie et 2 ressources dans sa réserve) et Eleanor (qui a une icône de ressource Énergie et 2 ressources dans sa réserve). Olivier veut jouer de sa main la carte Garde de la Citadelle. Cette carte appartient à la sphère de Commandement et Olivier doit donc dépenser des ressources de la réserve de Glóin pour jouer cette carte. Comme la carte Garde de la Citadelle a un coût de 2, Olivier dépense 2 ressources de la réserve de Glóin qu'il remet dans la réserve de marqueurs et place la carte dans sa zone de jeu en position redressée. Olivier veut aussi jouer la carte Traqueur du Nord de sa main, qui appartient à la sphère d'Énergie et qui a un coût de 4. Pour jouer cette carte, Olivier prend 2 ressources de la réserve d'Éowyn, et 2 ressources de la réserve d'Eleanor. Il peut le faire car Éowyn et Eleanor ont des icônes de ressource Énergie. Olivier dépense ces marqueurs et les remet dans la réserve de marqueurs puis pose la carte Traqueur du Nord dans sa zone de jeu (voir le schéma page 13).

Paiement des Cartes Neutre

Les cartes neutres, qui n'appartiennent donc à aucune sphère d'influence, n'ont pas besoin d'une ressource adéquate pour être jouées. Cela signifie que l'on peut les payer avec des ressources de la réserve de n'importe quel héros.

Quand un joueur paye une carte neutre, il peut également utiliser conjointement les ressources de héros ayant des icônes de ressource différentes. Gandalf est la seule carte neutre de la boîte de base.

Paiement des Capacités de Carte

Certaines cartes ont des capacités qui peuvent être **DÉCLENCHÉES** une fois qu'elles sont en jeu, mais qui demandent au joueur de payer des ressources pour en déclencher l'effet. Déclencher la capacité d'une carte déjà en jeu ne requiert pas de ressource adéquate, sauf mention contraire de la capacité.

Exemple de Paiement de Cartes

1

2

(vers la réserve de marqueurs)

(depuis la main du joueur)

3

(depuis la main du joueur)

(vers la réserve de marqueurs)

1. Glóin a un icône de ressource Commandement et 3 marqueurs de ressource dans sa réserve.
Éowyn et Eleanor ont chacune une icône de ressource Énergie, et 2 marqueurs de ressource dans leur réserve.
2. Pour jouer le Garde de la Citadelle de sa main, Olivier dépense 2 marqueurs de ressource de la réserve de Glóin qui sont remis dans la réserve de marqueurs. Il reste 1 marqueur de ressource dans la réserve de Glóin.
3. Pour jouer la carte Traqueur du Nord de sa main, Olivier dépense 2 marqueurs de ressource de la réserve d'Éowyn et 2 marqueurs de ressource de la réserve d'Eleanor qui sont remis dans la réserve de marqueurs.

Redressé et Incliné

Les cartes de personnage et les attachements entrent en jeu en position « redressée », c'est-à-dire face visible sur l'aire de jeu devant son contrôleur.

Quand une carte a été utilisée pour une raison ou une autre, comme s'engager dans une quête, attaquer, défendre, ou utiliser une capacité qui requiert que la carte soit inclinée, on la tourne de 90°. Cette carte est désormais considérée comme étant « inclinée ». Une carte « inclinée » ne peut plus être inclinée (et ne peut donc plus participer à une action qui demanderait de l'incliner) avant d'avoir été à nouveau « redressée ». Quand un effet de carte ou la règle du jeu demande à un joueur de redresser une carte, il remet la carte en position droite face à lui.



Redressé



Incliné

PHASE 3: QUÊTE

Pendant cette phase, les joueurs tentent de progresser dans l'étape en cours de leur quête.

Cette phase se joue en trois étapes : 1) engager les personnages, 2) renforcement et 3) résolution de la quête.

Les joueurs ont la possibilité d'effectuer des actions et de jouer des cartes Évènement à la fin de chaque étape.

Étape 1: Engager les Personnages

Chaque joueur peut engager des personnages dans la quête en cours (cela correspond à la carte Quête qui est actuellement visible (face B) sur le deck de quête). Les personnages sont **inclinés** quand ils s'engagent dans une quête. Les joueurs engagent leurs personnages dans une quête, comme un seul et même groupe, en commençant par le premier joueur, puis le joueur à sa gauche et ainsi de suite en respectant le sens horaire. Chaque joueur peut engager dans une quête autant de ses personnages qu'il le souhaite.

Étape 2 : Renforcement

Après que chaque joueur ait eu la possibilité d'engager des personnages dans la quête en cours, On révèle **une carte du deck de rencontre** par Joueur. C'est ce que l'on nomme dans le jeu « étape de **RENFORCEMENT** ». Ces cartes Rencontre sont révélées une par une. On résout immédiatement les effets « une fois révélée » de la carte avant de révéler la suivante. Les cartes Lieu et Ennemi qui sont révélées sont placées dans la zone de cheminement. Les cartes trahison sont résolues et placées (sauf mention contraire) dans la pile de défausse de rencontre.

Si jamais le deck de rencontre est épuisé lors de la phase de quête, on mélange la pile de défausse de rencontre pour former un nouveau deck de rencontre.

Étape 3 : Résolution de la Quête

Enfin, les joueurs comparent le total de Volonté obtenu en additionnant la Volonté (☼) de tous les personnages engagés dans cette quête contre le total de Menace obtenu en additionnant la Menace (♣) de toutes les cartes placées dans la zone de cheminement.

- Une fois qu'un ennemi est engagé au combat avec un joueur, celui-ci ne compte plus sa menace, il ne se trouve plus dans la zone de cheminement.

Si le total de Volonté (☼) est le plus élevé, les joueurs ont obtenu un succès de quête, et progressent dans l'avancée de cette quête. On place alors sur la carte Quête, autant de marqueurs de progression que la différence entre le total de Volonté ☼ et le total de Menace ♣ (nombre de marqueurs à placer = total de Volonté ☼ - total de Menace ♣). S'il y a un **lieu actif** (voir page 15), on place les marqueurs de progression sur ce lieu jusqu'à ce qu'il soit entièrement exploré, les marqueurs restants étant ensuite placés sur la carte Quête.

Si le total de Menace ♣ est le plus élevé, les joueurs ont obtenu un échec de quête et sont repoussés par le deck de rencontre. Chaque joueur doit augmenter son niveau de menace d'autant de points que la différence entre le total de Menace ♣ et le total de Volonté ☼ (nombre de points de menace à ajouter = total de Menace ♣ - total de Volonté ☼).

S'il y a égalité entre le total de Volonté ☼ et le total de Menace ♣, on ne place aucun marqueur de progression et les joueurs n'augmentent pas leurs niveaux de menace.

Les personnages engagés dans une quête sont considérés comme *engagés dans cette quête* jusqu'à la fin de la phase de quête, à moins d'en être retiré avant par un effet de carte.

Les personnages qui ont été engagés dans une quête restent inclinés à la fin de cette phase de quête.

Exemple de Résolution de Quête



1. Olivier incline Éowyn pour l'engager dans la quête en cours. Tiphanie incline Aragorn et un Garde de la Citadelle pour également les engager dans la quête. Une carte lieu Champs d'Iris est déjà dans la zone de cheminement.
2. On révèle une carte du deck de rencontre par Joueur et on les place dans la zone de cheminement.
3. Les joueurs additionnent le total de ♀ des personnages engagés et le comparent au total de ♀ des cartes Rencontre de la zone de cheminement. Dans l'exemple nous avons une égalité 7 à 7. Olivier utilise la capacité de la carte Éowyn pour donner aux joueurs un point supplémentaire de ♀, ce qui permet de placer 1 marqueur de progression sur la carte Quête.

Exemple : Olivier engage dans la quête en cours Éowyn (4 ♀), et Tiphanie engage Aragorn (2 ♀) et un Garde de la Citadelle (1 ♀). La carte lieu Champs d'Iris (3 ♀) se trouve déjà dans la zone de cheminement. Une fois que les deux joueurs ont engagé leurs personnages, on révèle 1 carte par joueur du deck de rencontre : une Patrouille de la Brèche Est (3 ♀) et les Vrombicornes (1 ♀). Les joueurs ont un total de Volonté ♀ de 7 contre un total de Menace ♀ qui est aussi de 7. Pour le moment, c'est une égalité. Mais Olivier décide d'utiliser la capacité d'Éowyn, qui lui permet de défausser une carte de sa main pour augmenter de 1 sa ♀, ce qui amène le total de Volonté ♀ à 8. Les joueurs placent 1 marqueur de progression sur la carte Quête (voir le schéma ci-dessus).

PHASE 4 : VOYAGE

Pendant la phase de voyage, les joueurs peuvent VOYAGER, comme un seul et même groupe, vers un lieu de la zone de cheminement. On retire alors ce lieu de la zone de cheminement et on l'accrole à la carte Quête de la quête en cours. Ce lieu est désormais considéré comme étant le lieu ACTIF. Les joueurs ne peuvent voyager que vers un seul lieu à la fois. C'est toujours le premier joueur qui décide au final si le groupe se déplace ou non, et si oui vers quel lieu.

Tant qu'elles sont placées dans la zone de cheminement, la valeur de Menace ♀ des cartes Lieu est prise en compte avec les autres cartes du deck de rencontre. **Une fois que les joueurs ont voyagé vers ce lieu, celui-ci ne compte plus sa Menace ♀**, car on considère que les joueurs se sont rendus en ce lieu pour en affronter sa menace. À la place, le lieu actif agit comme une zone tampon entre les joueurs et la carte Quête qui est actuellement révélée. Les marqueurs de progression qui devraient être placés sur la carte Quête sont placés à la place sur le lieu actif. Quand un lieu a autant de marqueurs de progression que de points de quête indiqués sur sa carte, on considère que ce lieu est EXPLORÉ. Il est alors défaussé du jeu.

Les joueurs **ne peuvent pas** voyager vers un nouveau lieu si une carte lieu est déjà active. Les joueurs doivent explorer le lieu actif avant d'aller en visiter un autre.

Certains lieux ont un effet trajet, qui correspond à un coût supplémentaire devant être payé par les joueurs s'ils souhaitent voyager vers ce lieu (voir Effet trajet, à la page 23).

Exemple : Après avoir obtenu un succès de quête, Olivier et Tiphanie peuvent placer 3 marqueurs de progression sur la quête en cours. Le lieu Rivière Enchantée, qui a 2 points de quête, est le lieu actif. On place d'abord 2 marqueurs de progression sur cette carte qui est alors défaussée du jeu en tant que lieu exploré. Le dernier marqueur de progression est ensuite placé sur la carte Quête.

PHASE 5 : RENCONTRE

La phase de rencontre se joue en deux étapes : 1) l'engagement intentionnel au combat du joueur, suivi de 2) tests d'engagement au combat.

Étape 1 : Engagement intentionnel au Combat du Joueur

Chaque joueur a la possibilité d'engager le combat avec **un** ennemi de la zone de cheminement. Le joueur prend la Carte Ennemi de la zone de cheminement et le place en face de lui pour signaler qu'il est engagé au combat avec lui.

Chaque joueur n'a qu'**une seule possibilité** d'engager intentionnellement le combat avec un ennemi lors de cette étape. Le Coût d'engagement au combat d'une carte Ennemi (en haut à gauche de la carte) ne joue aucun rôle lors de cette étape.

Étape 2 : Tests d'Engagement au combat

Ensuite, les joueurs doivent faire une série de tests d'engagement au combat, pour savoir si les ennemis restants dans la zone de cheminement les engagent au combat ou non. Le premier joueur compare son niveau de menace au Coût d'engagement au combat de **chacune** des cartes Ennemi situées dans la zone de cheminement. L'ennemi ayant le Coût d'engagement au combat le plus élevé et qui est **inférieur ou égal** au niveau de menace de ce joueur l'engage au combat. Cet ennemi est retiré de la zone de cheminement et est placé devant le joueur. C'est ce que l'on appelle faire un **TEST D'ENGAGEMENT AU COMBAT**. Une fois que le premier joueur a fait un test d'engagement au combat, c'est au joueur à sa gauche de faire de même. Il compare son niveau de menace au Coût d'engagement au combat de chacun des ennemis restants dans la zone de cheminement. L'ennemi ayant le Coût d'engagement au combat le plus élevé mais qui reste inférieur ou égal au niveau de menace de ce joueur l'engage au combat.

On continue ainsi pour tous les joueurs, en respectant le sens horaire. Quand tous les joueurs ont fait un test d'engagement au combat, le premier joueur fait un deuxième test d'engagement au combat, suivi du second joueur et ainsi de suite. Les joueurs continuent à faire des tests d'engagement au combat jusqu'à ce qu'il ne reste plus d'ennemis dans la zone de cheminement qui puissent engager le combat avec les joueurs.

Que l'ennemi engage le combat via un test d'engagement au combat, un effet de carte, ou qu'il soit engagé intentionnellement au combat par un joueur, le résultat final reste le même, avec l'ennemi et le joueur engageant le combat l'un contre l'autre. Dans tous les cas, le joueur est considéré comme *ayant engagé le combat avec l'ennemi* et l'ennemi est considéré comme *ayant engagé le combat avec le joueur*.

Pendant cette phase, les ennemis **n'attaquent pas** les joueurs, ils ne font que les engager au combat. Les ennemis attaquent les joueurs avec lesquels ils sont engagés qu'au cours de la phase suivante : la phase de combat (voir page 18).

Exemple : le premier joueur, Olivier, a un niveau de menace de 24. Le second joueur, Tiphanie, a un niveau de menace de 35. Il y a 4 ennemis dans la zone de cheminement : un Roi Araignée (coût d'engagement au combat de 20), une Araignée des Forêts (coût d'engagement au combat de 25), un Rejeton d'Ungoliant (coût d'engagement au combat de 32), et les Vrombicornes (coût d'engagement au combat de 40).

Olivier et Tiphanie ont passé l'étape d'engagement intentionnel au combat, déclinant la possibilité d'engager au combat des ennemis.

Olivier est le premier joueur et il fait donc le premier test d'engagement au combat. Le niveau de menace d'Olivier qui est de 24 est comparé à chaque ennemi de la zone de cheminement. Les Vrombicornes (40), le Rejeton d'Ungoliant (32), et l'Araignée des Forêts (25) ont chacun un coût d'engagement au combat supérieur au niveau de menace d'Olivier et n'engagent donc pas le combat avec Olivier. Le Roi Araignée (20) a un coût d'engagement au combat inférieur au niveau de menace d'Olivier et il engage donc le combat avec Olivier. Cette carte est retirée de la zone de cheminement et est placée face à la zone de jeu d'Olivier.

Ensuite, Tiphanie fait un test d'engagement au combat, comparant son niveau de menace de 34 aux ennemis restants dans la zone de cheminement. Les Vrombicornes (40) n'engagent pas le combat avec Tiphanie. Le Rejeton d'Ungoliant avec un coût d'engagement au combat de 32 est l'ennemi ayant le coût le plus élevé et qui reste inférieur au niveau de menace de Tiphanie. Cette carte engage donc le combat avec Tiphanie.

Olivier fait un autre test d'engagement au combat, et aucun ennemi ne peut l'engager au combat car son niveau de menace est trop faible. Tiphanie fait un autre test d'engagement au combat et l'Araignée des Forêts (25) l'engage alors au combat. Le test d'engagement suivant pour Olivier ne donne toujours rien et le test final de Tiphanie indique qu'il n'y a pas d'autres ennemis pouvant l'engager au combat.

En conclusion, Olivier est engagé au combat avec le Roi Araignée et Tiphanie est engagée au combat avec le Rejeton d'Ungoliant et l'Araignée des Forêts. Les Vrombicornes restent dans la zone de cheminement (voir le schéma page 17).

Exemple de Tests d'Engagement au Combat



Zone de cheminement

1. Le premier joueur, Olivier, fait le premier test d'engagement au combat. Le Roi Araignée a le coût d'engagement au combat le plus élevé (20) tout en restant inférieur ou égal au niveau de menace de 24 d'Olivier. Le Roi Araignée engage le combat avec Olivier.
2. Tiphane fait le test suivant d'engagement au combat. Le Rejeton d'Ungoliant a le coût d'engagement au combat le plus élevé (32) tout en restant inférieur ou égal au niveau de menace de 35 de Tiphane. Le Rejeton d'Ungoliant engage le combat avec Tiphane.
3. Olivier fait le test suivant d'engagement au combat. Son niveau de menace est inférieur au coût d'engagement au combat des ennemis restants dans la zone de cheminement. Aucun de ces ennemis ne peut donc s'engager au combat avec lui.
4. Tiphane fait le test suivant d'engagement au combat. L'Araignée des Forêts a le coût d'engagement au combat le plus élevé (25) tout en restant inférieur ou égal au niveau de menace de 35 de Tiphane. L'Araignée des Forêts engage le combat avec Tiphane.
5. Olivier puis Tiphane font chacun un autre test d'engagement au combat mais le coût d'engagement au combat des Vrombicornes est plus élevé que leur niveau de menace et ne peuvent donc engager le combat avec eux, ils restent dans la zone de cheminement. Comme les joueurs ont fait des tests d'engagement au combat successifs sans être engagés au combat par des ennemis, cette étape des tests d'engagement est maintenant terminée.

PHASE 6 : COMBAT

Pendant la phase de combat, les ennemis attaquent en premier. Tous les ennemis engagés au combat avec les joueurs attaquent à chaque tour. Les joueurs résolvent ces attaques une par une, en commençant par les attaques dirigées vers le premier joueur.

Au début de la phase de combat, les joueurs attribuent 1 carte OMBRE à chaque ennemi engagé. Pour cela, on distribue la première carte du deck de rencontre, **face cachée**, sur chaque ennemi engagé. Quand on attribue des cartes Ombre aux ennemis d'un même joueur, on commence toujours par l'ennemi ayant le coût d'engagement au combat le plus élevé. On attribue d'abord les cartes Ombre aux ennemis attaquant le premier joueur, puis les joueurs suivants en respectant le sens horaire, jusqu'à ce que chaque ennemi ait une 1 carte.

Si le deck de rencontre est épuisé, les ennemis qui n'ont pas eu de carte Ombre à ce tour **n'en reçoivent pas**. On ne réinitialise le deck de rencontre que pendant la phase de quête (voir page 14).

Résoudre les Attaques Ennemies

Quand on résout les attaques des ennemis, les joueurs suivent ces 4 étapes dans l'ordre.

Les joueurs ont la possibilité d'effectuer des actions et de jouer des cartes Évènement à la fin de chaque étape.

- 1. Choisir un ennemi.** Le joueur actif choisit l'attaque ennemie (parmi les ennemis avec lesquels il est engagé au combat) qu'il veut résoudre en premier.
- 2. Déclarer le défenseur.** Il faut incliner un personnage pour le déclarer comme défenseur. Un **seul** personnage peut être déclaré défenseur contre un ennemi attaquant. Un joueur a la possibilité de laisser l'attaque **SANS DÉFENSE** et ne déclarer aucun défenseur pour cette attaque. Sauf si un effet de carte ne précise le contraire, les joueurs ne peuvent déclarer des défenseurs que contre des ennemis avec lesquels ils sont engagés au combat.
- 3. Résoudre l'effet ombre.** Le joueur actif retourne face visible la carte Ombre de cet ennemi et résout l'effet Ombre (s'il y en a un) de cette carte. L'expression « *le joueur en défense* » de certains effets Ombre se réfère au joueur actif qui est actuellement attaqué.
- 4. Déterminer les dégâts de combat.** On soustrait la valeur de Défense (♣) du personnage défenseur de la valeur d'attaque (♣) de l'ennemi attaquant. Le résultat est le nombre de points de dégâts devant être immédiatement infligés au personnage défenseur, ce qui peut le détruire (voir Points de Vie et Dégâts à la page 20). Si un personnage est détruit par une attaque, les points de dégâts en excès **ne sont pas** assignés à un autre personnage (points de dégâts en excès = dégâts infligés par l'attaque - points de vie du personnage recevant les dégâts de cette attaque). Si la valeur de Défense (♣) est supérieure ou égale à la valeur d'Attaque (♣), aucun point de dégâts n'est infligé.

Si une attaque est **sans défense**, tous les points de dégâts de l'attaque doivent être assignés à un **seul héros** contrôlé par le joueur actif. Les alliés ne peuvent pas recevoir les points de dégâts des attaques sans défense.

Si un personnage défenseur quitte le jeu ou est retiré du combat **avant** l'assignation des dégâts, on considère que l'attaque est sans défense. La Défense (♣) d'un personnage n'absorbe pas les points de dégâts d'attaques sans défense ou infligés par des effets de carte.

Exemple : Tiphanie est engagée au combat avec 2 ennemis, l'Araignée des Forêts et le Rejeton d'Ungoliant. On distribue face cachée une carte du deck de rencontre à chaque ennemi engagé au combat, en commençant par le Rejeton d'Ungoliant et ensuite l'Araignée des Forêts car le Rejeton d'Ungoliant a le coût d'engagement au combat le plus élevé. Ces cartes déterminent les éventuels effets ombre qui pourraient affecter la résolution de l'attaque. Tiphanie peut résoudre les attaques contre elle dans l'ordre qu'elle désire. Elle décide de résoudre d'abord l'attaque du Rejeton d'Ungoliant.

Tiphanie déclare d'abord un défenseur pour cette attaque. Elle incline son Archer du Cours d'Argent, qui devient le défenseur contre le Rejeton d'Ungoliant. Pour résoudre cette attaque, Tiphanie révèle la carte ombre qui a été attribuée au Rejeton d'Ungoliant. La carte est la Patrouille de la Brèche Est qui a cet effet ombre : « Ombre : l'ennemi attaquant gagne +1 (♣). (Augmentez également de 3 votre niveau de menace si cette attaque est sans défense) ». Tiphanie résout cet effet ombre en premier, augmentant de 1 la (♣) du Rejeton d'Ungoliant. Celui-ci a donc une valeur d'attaque (♣) de 6 (5+1) dont on soustrait la valeur de défense (♣) du défenseur (0). Le résultat est le nombre de dégâts devant être infligés au défenseur (6 points de dégâts). Comme l'Archer du Cours d'Argent n'a qu'1 point de vie, il est aussitôt détruit.

Tiphanie résout maintenant l'autre attaque faite contre elle. Elle déclare que cette attaque est sans défense. Elle révèle la carte ombre attribuée à l'Araignée des Forêts. Elle révèle la Rivière Enchantée qui n'a pas d'effet ombre. On résout l'attaque normalement sans effet ou modificateur supplémentaire. La valeur d'attaque (♣) de l'Araignée des Forêts est de 2 et comme il n'y a pas de défenseur, elle doit infliger 2 points de dégâts à l'un de ses héros. Le seul héros de Tiphanie est Aragorn, qui a 5 points de vie. Elle place 2 marqueurs de dégâts sur Aragorn, qui survit à l'attaque et à qui il reste désormais 3 points de vie (voir le schéma page 19).

Le joueur actif répète ces 4 étapes pour chaque ennemi avec lequel il est engagé au combat. Quand il a résolu toutes les attaques ennemies contre lui, c'est le joueur à sa gauche qui résout les attaques ennemies dirigées contre lui en suivant la même procédure pour chaque ennemi qui l'attaque. S'il y a plus de 2 joueurs, on continue ainsi dans le sens horaire jusqu'à ce que chaque joueur ait résolu les attaques ennemies dirigées contre lui.

Les personnages qui sont déclarés défenseurs ne sont considérés comme défenseurs que le temps de la résolution de l'attaque. Une fois l'attaque résolue, un personnage n'est plus considéré comme défenseur mais reste néanmoins incliné.

Exemple de Défense Contre des Attaques Ennemies



1. Tiphanie est engagée au combat avec 2 ennemis, l'Araignée des Forêts et le Rejeton d'Ungoliant. Au début de la phase de combat, on distribue face cachée 1 carte du deck de rencontre en tant que carte ombre à chaque ennemi engagé au combat.
2. Tiphanie décide de résoudre l'attaque du Rejeton d'Ungoliant. Elle incline l'Archer du Cours d'Argent qu'elle déclare comme défenseur contre cette attaque.
3. Pour résoudre l'attaque, Tiphanie révèle la carte ombre de l'attaquant. C'est la carte Patrouille de la Brèche Est qui donne +1 \heartsuit à la valeur d'attaque ennemie. Tiphanie compare la valeur d'attaque totale de l'ennemi (6 \heartsuit) à la valeur de défense

- de l'Archer du Cours d'Argent (0 \heartsuit). Elle place 6 marqueurs de dégâts sur le personnage défenseur qui est détruit car il n'a qu'1 point de vie. L'Archer du Cours d'Argent est défaussé du jeu.
4. Ensuite, Tiphanie résout l'attaque de l'Araignée des Forêts. Elle déclare que cette attaque est sans défense.
5. Pour résoudre l'attaque, Tiphanie révèle la carte ombre de l'attaquant. C'est la carte Rivière Enchantée qui n'a pas d'effet ombre. La valeur d'attaque de l'Araignée des Forêts est de 2 \heartsuit . Comme cette attaque est sans défense, Tiphanie doit placer tous les points de dégâts sur un seul héros qu'elle contrôle. Ces dégâts vont sur Aragorn, qui survit à l'attaque avec 3 points de vie restants.

Attaquer les Ennemis

Quand tous les joueurs ont résolu les attaques ennemies, chaque joueur (en commençant par le premier joueur puis les autres joueurs dans le sens horaire) a la possibilité de riposter et de déclarer des attaques contre ses ennemis.

Un joueur peut déclarer une attaque contre chaque ennemi avec lequel il est engagé au combat. Pour déclarer une attaque, le joueur doit incliner au moins 1 personnage redressé. Il faut incliner ce personnage pour le déclarer comme attaquant. Le joueur doit également déclarer quel ennemi est la cible de l'attaque.

Un joueur a la possibilité de déclarer plusieurs personnages en tant qu'attaquants contre un seul ennemi, regroupant ainsi leur valeur d'attaque en une seule valeur plus élevée.

Quand on résout une attaque contre un ennemi, les joueurs suivent ces 3 étapes dans l'ordre.

Les joueurs ont la possibilité d'effectuer des actions et de jouer des cartes Évènement à la fin de chaque étape.

- 1. Déclarer la cible de l'attaque et déclarer les attaquants.** Le joueur actif désigne 1 ennemi avec lequel il est engagé au combat, et incline un ou plusieurs personnages qu'il déclare comme attaquants.
- 2. Déterminer la force de l'attaque.** Additionnez la valeur d'attaque (♣) des personnages attaquants l'ennemi ciblé.
- 3. Déterminer les dégâts de combat.** On soustrait la valeur de défense (♣) de l'ennemi ciblé de la valeur de la force de l'attaque (♣) déterminée à l'étape 2. Le résultat est le nombre de points de dégâts devant être immédiatement infligés à l'ennemi ciblé. Si la valeur de Défense (♣) de cet ennemi est supérieure ou égale à la force de l'attaque (♣), aucun point de dégâts n'est infligé.

Les personnages qui sont déclarés attaquants ne sont considérés comme attaquants que le temps de la résolution de l'attaque. Une fois l'attaque résolue, un personnage n'est plus considéré comme attaquant mais reste néanmoins incliné.

Après la résolution d'une première attaque, le joueur actif peut déclarer une autre attaque contre un autre ennemi qu'il n'a pas encore attaqué pendant ce tour. Chaque joueur peut déclarer une attaque contre chaque ennemi avec lequel il est engagé au combat. Une fois qu'un joueur a résolu toutes ses attaques, on passe au joueur suivant, jusqu'à ce que tous les joueurs aient résolu leurs attaques.

Cartes Ombre Quittant le Jeu

Une carte Ombre reste sur l'ennemi auquel elle a été attribuée tout le long de la phase de combat. Si cet ennemi quitte le jeu, défaussez également sa carte Ombre. À la fin de la phase de combat, défaussez toutes les cartes Ombre qui ont été distribuées durant ce tour.

Exemple : Olivier est engagé au combat avec deux ennemis, le Maître des Bêtes de Dol Guldur et les Orques de Dol Guldur. Il peut déclarer une attaque contre chacun d'eux mais il doit déclarer et résoudre ces attaques une par une.

Olivier déclare sa première attaque contre les Orques de Dol Guldur, et incline Glorfindel pour le déclarer comme attaquant. Il détermine la force de l'attaque (♣) de Glorfindel (3) et soustrait la valeur de défense (♣) des Orques de Dol Guldur (0). Le résultat obtenu est 3, Olivier place donc 3 marqueurs de dégâts sur les Orques de Dol Guldur qui sont détruits car ils n'ont que 3 points de vie. Cette carte est placée dans la pile de défausse de rencontre.

Ensuite, Olivier déclare comme attaquants Legolas et le Lancier Gondorien contre le Maître des Bêtes de Dol Guldur. Legolas (3 ♣) et le Lancier Gondorien (1 ♣) regroupent leur valeur d'attaque pour un total de 4. Le Maître des Bêtes de Dol Guldur a une valeur de Défense (♣) de 1. Le résultat est de 3 points de dégâts d'infligés. Olivier place 3 marqueurs de dégâts sur la carte Maître des Bêtes de Dol Guldur. Ce dernier ayant 5 points de vie, il survit à l'attaque et il lui reste désormais 2 points de vie. Les marqueurs de dégâts restent sur le Maître des Bêtes de Dol Guldur pour indiquer qu'il est blessé (voir le schéma page 21).

Points de Vie et Dégâts

Pour chaque point de dégâts infligé à un personnage ou à un ennemi, on place un marqueur de dégâts sur la carte Personnage ou Ennemi. Chaque marqueur de dégâts sur une carte Héros, Allié, ou Ennemi réduit de 1 les points de vie de cette carte. Les marqueurs de dégâts restent sur une carte jusqu'à ce qu'un autre effet soigne ou retire ces marqueurs de la carte, ou que la carte quitte le jeu.

Quand une de ces cartes atteint 0 points de vie, elle est immédiatement éliminée. Les personnages éliminés sont placés dans la pile de défausse de leur propriétaire, et les ennemis éliminés sont placés dans la pile de défausse de rencontre. Remarquez que les héros éliminés sont également placés dans la pile de défausse de leur propriétaire. Si un effet permet de ramener des cartes de la pile de défausse d'un joueur dans sa main ou son deck, on ignore les cartes Héros placées dans la pile de défausse, car les cartes Héros ne peuvent pas se trouver dans la main ou le deck d'un joueur.

Remarques : Les cartes Ennemi qui ne sont pas éliminées restent engagées au combat avec le joueur jusqu'à ce qu'elles soient éliminées ou retirées du jeu par un effet de carte, ou que ce joueur soit éliminé de la partie (voir Élimination d'un Joueur page 22).

Si par un effet de carte, un personnage ou un ennemi est désengagé d'un combat, cela met immédiatement fin à l'attaque en cours de ce personnage ou de cet ennemi. Les étapes qui n'ont pas été résolues sont ignorées et on passe à la résolution de l'attaque suivante.

Exemple d'Attaque contre des Ennemis

1



3



2



4



Olivier est engagé au combat avec 2 ennemis, le *Maître des Bêtes de Dol Guldur* et les *Orques de Dol Guldur*.

1. Olivier déclare une attaque contre les *Orques de Dol Guldur* et incline *Glorfindel* en tant qu'attaquant.
2. Olivier note l'attaque de *Glorfindel* (3 ♣) et soustrait la défense des *Orques de Dol Guldur* (0 ♣) et obtient un résultat de 3. Olivier place 3 marqueurs de dégâts sur les *Orques de Dol Guldur*. Cet ennemi ayant commencé avec 3 points de vie est donc détruit et défaussé.

3. Olivier déclare ensuite une attaque contre le *Maître des Bêtes de Dol Guldur*, et incline *Legolas* (3 ♣) et le *Lancier Gondorien* (1 ♣) en tant qu'attaquants.
4. Olivier additionne l'attaque de ses 2 personnages (4 ♣) et soustrait la défense du *Maître des Bêtes de Dol Guldur* (1 ♣) et obtient un résultat de 3. Il place 3 marqueurs de dégâts sur le *Maître des Bêtes de Dol Guldur*. Cet ennemi ayant 5 points de vie survit à l'attaque, il lui reste 2 points de vie. Les marqueurs de dégâts restent sur l'ennemi pour indiquer qu'il est blessé.

PHASE 7 : RESTAURATION

Pendant cette phase, toutes les cartes inclinées sont redressées. Chaque joueur augmente son niveau de menace de 1. Le marqueur premier joueur est passé au Joueur place à sa gauche qui devient le premier joueur pour le prochain tour. On commence alors un nouveau tour par la phase de ressource.

Fin de la Partie

La partie se termine sur la victoire des joueurs ou leur défaite. Les joueurs ont perdu s'ils sont **tous** éliminés avant l'accomplissement de la dernière étape du deck de quête. Les joueurs ont gagné si **au moins** un joueur survit à l'accomplissement de la dernière étape du deck de quête.

Élimination d'un Joueur

Un joueur est éliminé de la partie quand tous ses héros sont tués, ou si son niveau de menace atteint **50**, ou si un effet de carte oblige son élimination. De futures extensions pourront modifier la valeur éliminatoire du niveau de menace. Mais pour les trois scénarios de la boîte de base, un joueur est éliminé quand son niveau de menace atteint 50.

Quand un joueur est éliminé, sa main, toutes les cartes qu'il contrôle et son deck sont placés dans les piles de défausse de leurs propriétaires. Les cartes Rencontre avec lesquelles ce joueur était engagé au combat retournent dans la zone de cheminement et gardent leurs marqueurs de dégâts. Les joueurs restants continuent de jouer.

Après l'élimination d'un joueur, on révèle une carte de moins du deck de rencontre lors de l'étape de renforcement de la phase de quête car il y a un joueur en moins dans la partie.

Si tous les joueurs sont éliminés, la partie se termine sur la défaite des joueurs.

Avancement de la Quête

Les joueurs passent immédiatement à l'étape suivante de la quête dès qu'ils ont placé un nombre de marqueurs de progression supérieur ou égal au nombre de points de quête de la carte Quête en cours. Les marqueurs de progression en excès ne sont pas reportés sur la prochaine étape. Tous les marqueurs de progression sur la quête en cours sont remis dans la réserve quand les joueurs passent à l'étape suivante. Les joueurs révèlent alors la nouvelle carte Quête et suivent les instructions qui peuvent s'y trouver.

L'état des autres cartes ne change pas. Les cartes qui sont dans la zone de cheminement y restent. Les cartes engagées au combat avec les joueurs le restent. Les cartes personnage inclinées restent inclinées. Les marqueurs de dégâts et les ressources restent où ils sont, et la séquence du tour n'est pas interrompue.

Victoire

Si au moins un joueur survit à l'accomplissement de la dernière étape du scénario, la partie se termine sur la victoire des joueurs.

DÉCOMPTE

Si les joueurs ont gagné la partie, utilisez le procédé suivant pour connaître le score du groupe. Pour calculer ce score, on additionne ces trois éléments : niveau final de menace de chaque joueur + coût de menace des héros morts + nombre de marqueurs de dégâts sur les héros survivants, auxquels on soustrait les éventuels points de victoire gagnés au cours du jeu. Les joueurs marquent des points de victoire en éliminant des ennemis et en explorant des lieux qui accordent des points de victoire (voir page 24).

Quand un joueur est éliminé, on considère que son niveau de menace est de 50 et que tous ses héros sont morts. Le niveau de menace d'un joueur éliminé n'augmente jamais au-delà de cette valeur éliminatoire de 50 (sauf mention contraire du scénario ou à cause d'un effet de carte).

Avec ce système de décompte, plus le score est faible plus la victoire est belle. Il est même possible d'atteindre des scores négatifs si les joueurs ont particulièrement bien joués.

Ce décompte permet d'évaluer la performance d'un deck ou d'un groupe au fil des parties, ou de comparer un deck ou un groupe de joueur à un autre. Cela permet aux joueurs de jouer le même scénario plusieurs fois avec différentes combinaisons de héros et de decks et d'évaluer leur efficacité à chaque partie. Une feuille de scores se trouve à la fin de livret pour noter les résultats.

Exemple : Olivier, jouant en solitaire, a accompli la quête Passage dans la Forêt Noire, avec un niveau final de menace de 43, un héros mort (coût de menace de 8), 6 points de dégâts sur ses héros restants, et 5 points de victoire. Son score final est calculé ainsi :

Niveau de Menace Final (43)

+ **Coût de Menace du Héros Mort (8)**

+ **Marqueurs de dégâts sur les Héros (6)**

– **Nombre de Points de Victoire Gagnés (5)**

Score Final d'Olivier (52)

Notions Avancées

Cette section détaille des aspects du jeu que les joueurs peuvent rencontrer durant leurs parties.

Effets de Carte

Il y a plusieurs types d'effets de carte. Pour les cartes Héros et les cartes Joueur, ces effets se classent en 5 catégories : effets permanents, actions, réponses, effets forcés, et mots-clés. Pour les cartes Rencontre et Quête, ces effets se classent en 6 catégories : effets permanents, effets forcés, effets « une fois révélée », effets ombre, effets trajet, et mots-clés. Chaque effet est expliqué ci-dessous.

EFFETS PERMANENTS

Les effets permanents affectent le jeu tant que la carte est en jeu et que les conditions spécifiées sur cette carte sont remplies. Ces effets n'ont aucun *déclencheur* (mot en gras) car ils sont activés de façon permanente une fois la carte en jeu. La carte Lieu Rivière Enchantée est un exemple d'effet permanent.

ACTIONS

Les actions sont indiquées par un *déclencheur* (mot en gras) « **Action** : » sur la carte. Les actions sont toujours facultatives et peuvent être déclenchées par leur contrôleur durant les fenêtres d'action de la séquence de jeu (en vert). Pour déclencher une action sur une carte Héros, Allié, ou Attachement, la carte sur laquelle le *déclencheur* est imprimé **doit être en jeu**, à moins que l'action spécifique qu'elle peut être déclenchée d'un état hors jeu.

Les cartes Événement sont des actions qui sont jouées directement de la main d'un joueur.

Certains *déclencheurs* d'action sont précédés par le nom d'une phase spécifique du jeu (en gras entre crochets). Cela indique que l'effet ne peut être déclenché que pendant la phase spécifiée. Par exemple, un effet avec le déclencheur « [**Quête**] **Action** : » ne peut être déclenché que durant une fenêtre d'action de la phase de quête. Les actions sans phase spécifique peuvent être déclenchées pendant n'importe quelle fenêtre d'action du tour (voir Séquence de Tour aux pages 30-31).

La carte Héros Glorfindel est un exemple d'action pouvant être déclenchée durant n'importe quelle fenêtre d'action du tour. La carte Événement Ruse de Radagast est un exemple d'action ne pouvant être uniquement déclenchée que pendant la phase de quête.

RÉPONSES

Les réponses sont indiquées par un *déclencheur* (mot en gras) « **Réponse** : » sur la carte. Les réponses sont toujours facultatives et peuvent être déclenchées par leur contrôleur en réponse à (c'est-à-dire, immédiatement

après) la condition de déclenchement spécifiée. Pour déclencher une réponse sur une carte Héros, Allié, ou Attachement, la carte sur laquelle le *déclencheur* est imprimé **doit être en jeu**, à moins que la réponse spécifique qu'elle peut être déclenchée d'un état hors jeu.

Les cartes Événement avec un effet « **Réponse** : » sont des réponses qui sont jouées de la main d'un joueur.

La carte Allié Fils de l'Arnor est un exemple de réponse pouvant être déclenchée (à la discrétion du joueur) quand sa condition de déclenchement (l'entrée en jeu des Fils de l'Arnor) est remplie.

EFFETS FORCÉS ET « UNE FOIS RÉVÉLÉE »

Un effet forcé est **automatiquement** déclenché et immédiatement résolu quand sa condition de déclenchement est remplie, que le contrôleur de la carte le veuille ou non. Les effets forcés sont indiqués par un *déclencheur* (mot en gras) « **Forcé** : » sur la carte. La carte Ennemi Serpent des Marais est un exemple d'effet forcé qui doit être déclenché quand sa condition de déclenchement (chaque fois que le Serpent des Marais attaque) est remplie.

Les effets « une fois révélée » sont un cas spécial d'effets forcés, qui se déclenchent automatiquement dès que la carte Rencontre est révélée. Ils sont indiqués par un *déclencheur* (mot en gras) « **Une fois révélée** : » sur la carte. Exception : vous ne devez pas résoudre un effet « une fois révélée » si la carte est révélée en tant que carte Ombre.

EFFETS OMBRE



Certaines cartes du deck de rencontre ont un effet secondaire qui est appelé effet ombre. Cet effet ombre est séparé des autres effets de la carte par le symbole graphique ci-dessus et son texte est imprimé en italique. Les effets ombre sont indiqués par un *déclencheur* (en gras et italique) « *Ombre* : » sur la carte. **Un effet ombre n'est résolu que si la carte a été attribuée à un ennemi attaquant pendant la phase de combat.**

La carte Ennemi Orque de Dol Guldur est un exemple d'effet ombre qui est déclenché quand la carte est attribuée à un ennemi attaquant en tant que carte Ombre.

EFFETS TRAJET

Certaines cartes Lieu ont un effet trajet, qui est indiqué par un *déclencheur* (mot en gras) « **Trajet** : » sur la carte. Les effets trajet sont des coûts ou des restrictions que certains joueurs (ou tous les joueurs) doivent payer ou remplir pour voyager vers ce lieu. Si les joueurs ne peuvent pas remplir la condition de l'effet trajet, ils ne peuvent pas voyager vers ce lieu.

MOTS-CLÉS

Les mots-clés précisent les cartes sur lesquelles ils apparaissent sont soumises aux effets de jeu décrits ci-dessous. Les mots-clés sont indiqués textuellement, généralement au début du texte de la carte.

Les mots-clés Renfort, Maudit et Protégé doivent être résolus à chaque fois que la carte sur laquelle ils apparaissent entre en jeu, même pendant les instructions de mise en place du scénario.

Maudit X

Quand une carte Rencontre avec le mot-clé « Maudit » entre en jeu, chaque joueur doit augmenter son niveau de menace de la valeur indiquée.

Protégé

Ce mot-clé se trouve sur certaines cartes Objectif. Il sert à rappeler aux joueurs qu'ils doivent révéler et attacher la prochaine carte du deck de rencontre à la carte Objectif quand cette dernière est placée dans la zone de cheminement depuis le deck de rencontre. Les joueurs placent les 2 cartes ensemble dans la zone de cheminement. L'objectif ne peut pas être récupéré tant qu'il a une carte Rencontre attachée. Une fois que la carte Rencontre est défaussée, l'objectif reste dans la zone de cheminement jusqu'à ce qu'il soit récupéré. Si les joueurs ont révélé une autre carte Objectif suite à l'utilisation du mot-clé « Protégé », ils placent cet autre objectif dans la zone de cheminement et pioche une nouvelle carte Rencontre pour l'attacher au premier objectif.

Les cartes Lieu et Ennemi attachées aux objectifs protégés comptent toujours leur valeur de menace tant qu'elles se trouvent dans la zone de cheminement. Selon le type de la carte, une carte Rencontre reste attachée à un objectif protégé jusqu'à ce que :

Ennemi : l'ennemi quitte le jeu, en étant éliminé au combat ou grâce à un effet de carte.

Lieu : le lieu quitte le jeu, en étant entièrement exploré ou grâce à un effet de carte.

Traîtrise : les effets de la traîtrise soient résolus ou annulés (rappel : les effets des cartes Traîtrise sont immédiatement déclenchés quand elles sont révélées).

Une fois que toutes les cartes Rencontre attachées à un objectif protégé ont quitté le jeu, les joueurs peuvent récupérer l'objectif de la manière indiquée sur la carte.

À Distance

Un personnage avec ce mot-clé peut être déclaré par son contrôleur comme attaquant contre des ennemis engagés au combat avec d'autres joueurs. Un personnage peut déclarer des attaques à distance au moment où son propriétaire déclare ses attaques, mais il peut aussi participer à des attaques déclarées par d'autres joueurs.

Dans les deux cas, il faut incliner le personnage et remplir toutes les autres conditions qui pourraient être nécessaires pour réaliser cette attaque à distance.

Restreint

Certains attachements ont le mot-clé « restreint ». Un personnage ne peut jamais avoir plus de deux attachements « restreint » attaché à sa carte. Si un troisième attachement « restreint » est attaché à un personnage, un des attachements « restreint » doit immédiatement être défaussé dans la pile de défausse de son propriétaire.

Sentinelle

Un personnage avec ce mot-clé peut être déclaré par son contrôleur comme défenseur lors des attaques ennemies sur d'autres joueurs. Un personnage peut être déclaré *sentinelle en défense* après que le joueur engagé au combat avec un ennemi déclare l'attaque « sans défense ». Il faut incliner le personnage « sentinelle » et remplir toutes les autres conditions qui pourraient être nécessaires pour réaliser cette défense.

Renfort

Quand une carte Rencontre avec ce mot-clé entre en jeu, on révèle 1 carte supplémentaire du deck de rencontre. On résout ce mot-clé immédiatement après avoir résolu les effets « une fois révélée » qui peuvent aussi être présents sur la carte.

Victoire X

Certaines cartes Ennemi et Lieu accordent des points de victoire quand elles sont éliminées. Quand une carte avec ce mot-clé quitte le jeu, un joueur la place à côté de son compteur de « niveau de menace » pour ne pas oublier de compter ses points de victoire à la fin du jeu. Il est conseillé qu'un seul joueur récupère ces cartes « victoire », leurs points de victoire étant accordés à l'ensemble des joueurs (voir Décompte page 22.)



EFFETS PERSISTANTS

De nombreux effets ne durent que le temps d'une action (immédiatement après avoir été déclenchés), cependant certains effets durent pendant un temps déterminé, voire de manière permanente. Les effets qui durent plus longtemps qu'une simple action sont considérés comme des effets persistants.

Plusieurs effets persistants peuvent affecter la même carte au même moment. L'ordre dans lequel s'appliquent les effets persistants n'a pas d'importance, c'est la somme de ces effets qui compte.

Si l'une des valeurs (♣, ♠, ♡, ou ♣) d'un héros, allié, ennemi, ou lieu tombe plus bas que 0 après l'application de tous les effets, cette valeur est arrondie à 0. On doit recalculer la somme de tous les effets persistants sur une carte, à chaque fois qu'on applique un nouvel effet à cette carte.

Payer les Coûts

La plupart des effets de carte sont écrits suivant la formule : « payer ou incliner X pour faire Y ». Tout ce qui se trouve avant le mot « pour » est considéré comme le coût à payer pour pouvoir déclencher l'effet qui est décrit après le mot « pour ».

Les coûts ne peuvent être payés qu'avec des cartes ou des ressources que le joueur contrôle. Si un effet est annulé, le coût payé n'est pas remboursé.

Contrôle et Propriété

Un joueur est le « propriétaire » de ses héros et des cartes qu'il joue depuis son deck de joueur. Un joueur est le « contrôleur » de toutes les cartes qu'il possède, à moins qu'un autre joueur ou que le deck de rencontre ne prenne le contrôle de la carte par un effet de jeu. Quand une carte quitte le jeu, elle retourne dans la main, le deck ou la pile de défausse de son propriétaire (comme précisé par l'effet faisant quitter le jeu à la carte).

Quand un joueur joue une carte Allié, elle entre en jeu dans sa zone de jeu et sous son contrôle. Si un autre joueur prend le contrôle de cet allié, il le déplace dans sa propre zone de jeu. Les cartes Allié ne peuvent pas être jouées sous le contrôle d'un autre joueur. Elles ne peuvent changer de contrôle que par des effets de carte.

Quand un joueur joue une carte Attachement, il a la possibilité de donner le contrôle de cette carte à un autre joueur en attachant la carte à l'un des personnages de ce joueur. Les joueurs prennent toujours le contrôle des attachements qui sont joués sur leurs personnages. Si le contrôle de ce personnage change, il en est de même des attachements de ce personnage.

« En Jeu » et « Hors Jeu »

« En jeu » fait référence aux cartes qui ont été jouées ou mises en jeu (dans la zone de jeu d'un joueur), aux cartes

qui se trouvent dans la zone de cheminement, à la carte Quête actuellement révélée, et aux cartes Rencontre qui sont engagées au combat avec un joueur.

Les cartes « hors jeu » sont dans la main, le deck, ou dans la pile de défausse d'un joueur. Les effets de carte ne peuvent jamais viser des cartes « hors jeu » sauf si l'effet fait spécifiquement référence à cet état.

Être à Court de Cartes

Si un joueur n'a plus de carte dans son deck de joueur, il continue à jouer avec les cartes qu'il a en jeu et dans sa main. Il ne mélange pas sa pile de défausse pour en faire un nouveau deck. Si le deck de rencontre n'a plus de cartes pendant la phase de quête (et seulement à ce moment là), la pile de défausse de rencontre est mélangée pour former un nouveau deck de rencontre.

Discussions

Les joueurs ont le droit et sont encouragés à se parler durant la partie, pour travailler en équipe afin de planifier et d'exécuter les meilleures actions. Les joueurs peuvent discuter de ce qu'ils veulent, mais ils ne peuvent pas citer les cartes qu'ils ont en main ou lire leur texte. Même chose pour des cartes qu'ils auraient vues mais pas les autres joueurs.

Aperçu de Scénario

Il y a 3 scénarios dans cette boîte de base. Voici leur présentation et la liste des cartes Rencontre pour construire le deck de rencontre de chaque scénario.

Passage dans la Forêt Noire

Niveau de Difficulté : 1

La Forêt Noire a pendant longtemps été un lieu dangereux, et récemment une patrouille du Roi Thranduil a découvert des signes troublants d'une menace grandissante à proximité de Dol Guldur. Un groupe de héros, contrôlés par les joueurs, s'est formé pour porter un message à travers la Forêt Noire, le long de l'Anduin, et finalement en Lórien, pour avertir Galadriel du danger imminent.

Le deck de rencontre Passage dans la Forêt Noire est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Passage dans la Forêt Noire, Araignées de la Forêt Noire, Orques de Dol Guldur. Ces sets sont indétifiables par les icônes suivantes :



Voyage le Long de l'Anduin

Niveau de Difficulté : 4

Ayant survécu aux dangers de la Forêt Noire, les héros continuent leur voyage sur les rives du fleuve Anduin, vers la Lórien, avec des nouvelles terribles de la menace grandissante au sud de la Forêt Noire.

Le deck de rencontre Voyage le Long de l'Anduin est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Voyage le Long de l'Anduin, À la Merci de Sauron, Orques de Dol Guldur et les Terres Sauvages. Ces sets sont indétectables par les icônes suivantes :



Évasion de Dol Guldur

Niveau de Difficulté : 7

En explorant les environs de Dol Guldur à la demande de Galadriel, un des compagnons des héros est capturé par les sbires du Néromancien. Il attend maintenant d'être interrogé dans un cachot sous la colline. Sachant qu'ils doivent faire vite pour sauver leur ami, les héros décident de mener une tentative de sauvetage désespérée.

Le deck de rencontre Évasion de Dol Guldur est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Évasion de Dol Guldur, Araignées de la Forêt Noire, et Orques de Dol Guldur. Ces sets sont indétectables par les icônes suivantes :



Errata des cartes

Vous trouverez dans cette section les erratas et explications officielles concernant les cartes du Seigneur des Anneaux : le jeu de cartes. Les cartes erratées sont classées selon le nom de l'extension dans laquelle elles apparaissent. Ces erratas s'appliquent pour toutes les versions d'une carte (version originale ou réimpression).

Boîte de base

Thalin (n° 6): *Quand un ennemi est révélé du deck de rencontre, la capacité de Thalin est résolue AVANT de résoudre l'éventuel mot-clé « Renfort » ou effet « une fois révélée » de la carte Ennemi.*

Clarification des règles

Vous trouverez dans cette section les erratas et explications officielles concernant les règles du Seigneur des Anneaux : le jeu de cartes. En complément des règles que vous trouverez dans la boîte de base, ces explications vous permettront de résoudre les situations les plus complexes du jeu.

Effets simultanés

Si deux ou plusieurs effets contradictoires peuvent s'appliquer simultanément, c'est le premier joueur qui décide l'ordre de résolution de ces effets.

Effet et cibles multiples

Si l'effet d'une carte Rencontre ou d'une carte Quête cible un joueur ou une carte et qu'il existe plusieurs cibles valides, c'est le premier joueur qui choisit la cible qui subira l'effet de la carte Rencontre ou de la carte Quête.

Dommages et défenseurs multiples

Si un joueur utilise l'effet d'une carte pour déclarer plusieurs défenseurs contre une attaque ennemie (ex : Faire Face Ensemble - Boîte de base n° 38), le joueur en défense doit assigner tous les dégâts (s'il y en a) de cette attaque à un SEUL personnage défenseur.

Retirer des marqueurs de progression de la quête en cours

Si un effet de carte indique qu'il faut « retirer des marqueurs de progression de la quête en cours » (ex : Désespoir - Boîte de base n° 86), on retire les marqueurs de progression de la carte Quête, jamais du lieu actif s'il y en a un.

Contrôle des cartes Rencontre autre que des objectifs

Les joueurs ne prennent jamais le contrôle des cartes Rencontre sauf si l'effet de la carte Rencontre le dit explicitement. Quand une carte Rencontre (comme Pris dans la Toile - Boîte de base n° 80) devient un attachement et est attaché à un personnage, le joueur contrôlant ce personnage ne gagne pas le contrôle de Pris dans la Toile.

Contrôle des cartes Objectif

Quand un joueur récupère un objectif, il gagne le contrôle de cet objectif, sauf si un effet de carte précise explicitement que ce n'est pas le cas.

Foire aux questions

Vous trouverez dans cette section des réponses aux questions les plus fréquemment posées pendant une partie du Seigneur des Anneaux : le jeu de cartes.

Q : Si les joueurs n'engagent aucun personnage dans une quête, doit-on résoudre l'étape 3 de la phase de quête ?

R : Oui, la menace des cartes présentes dans la zone de cheminement compte toujours. Les joueurs sont considérés comme ayant un Total de Volonté de 0.

Q : Est-ce qu'un joueur engage ses personnages dans une quête en une seule fois ou bien engage-t-il un personnage, puis un autre, puis encore un autre, etc. ? À quel moment un joueur déclenche les réponses dont la condition est l'engagement du personnage dans une quête ?

R : Un joueur engage tous les personnages qu'il veut en une seule fois. Les réponses à l'engagement de ses personnages (comme Aragorn et Théodred par exemple) peuvent alors être déclenchées dans l'ordre de son choix. Une fois qu'un joueur a engagé ses personnages (et éventuellement déclenché les réponses à l'engagement de ses personnages), le joueur suivant peut alors engager ses propres personnages (et déclencher les réponses à l'engagement de ses personnages), etc.

Q : À quel moment est résolu l'effet Forcé du Chef Uthak (Boîte de base 90) ou du Maître des Bêtes de Dol Guldur (Boîte de base 91) ?

R : Ces effets sont résolus durant l'étape 1 de l'attaque ennemie, immédiatement après avoir choisi l'ennemi qui va résoudre son attaque.

Q : Peut-on avoir dans son deck de joueur des cartes d'une sphère qui ne correspondent pas aux sphères des héros que l'on joue ?

R : Oui, rien ne l'interdit dans les règles. C'est au joueur de trouver la manière de jouer ces cartes de façon utile en utilisant les effets d'autres cartes.

Q : Est-ce que les cartes appelées « Garde Orque » générées par le lieu Porte de la Tour (Boîte de base 107) ou la carte Quête S'enfuir des Cachots (Boîte de base 125) possèdent le trait Orque ?

R : Non, les cartes face cachée ne possèdent aucun trait, à moins que ce trait ne lui soit donné grâce à un effet de carte.

Personnalisation et Construction de Decks de Tournoi

Une grande partie de l'intérêt du jeu vient de la conception de decks originaux en utilisant les cartes de cette boîte de base et celles des prochaines extensions.

Un deck de tournoi doit contenir au moins **50** cartes. Et il ne peut y avoir plus de 3 exemplaires d'une même carte (c'est-à-dire ayant le même titre) dans ce deck. Dans le respect de ces consignes, les joueurs sont libres de mettre les cartes Allié, Attachement et Évènement qu'ils veulent dans leurs decks.

Chaque joueur commence la partie avec 1 à 3 héros. Les joueurs peuvent discuter avant la partie sur leurs choix et les héros qu'ils souhaitent utiliser. Si plusieurs joueurs désirent utiliser le même héros, ils doivent se mettre d'accord avant le début de la partie, les autres joueurs devront alors utiliser des héros différents. Si les joueurs ne peuvent pas trouver un accord, une méthode aléatoire devra être utilisée pour déterminer le contrôleur de ce héros.

Lors de la construction d'un deck, il est important de garder à l'esprit le paiement des cartes choisies. Commencer la partie avec 3 héros très puissants peut être tentant mais il faudra alors faire face à un niveau de menace élevé. De même un deck composé de cartes avec des coûts élevés peut sembler une bonne idée mais il faudra du temps pour trouver les ressources nécessaires pour jouer ces cartes. Et pendant ce temps les ennemis vous harcèleront. Il faut aussi faire attention à ce que toutes les cartes de son deck appartiennent à une sphère d'influence correspondant à au moins une des icônes de ressource de ses héros, pour ne pas se retrouver avec des cartes qui ne pourraient pas être payées et jouées.

Chaque sphère d'influence a sa propre inclination qui peut être utilisée à l'avantage du joueur quand il construit un deck basé sur cette sphère. Par exemple, un deck construit sur la sphère Tactique peut soutenir les héros avec une vaste gamme d'armes et d'armures pour combattre directement les ennemis surgissant du deck de rencontre.

Au fur et à mesure des sorties de nouvelles extensions, chacun des quatre decks de départ de la boîte de base pourra être étoffé pour devenir un véritable deck de tournoi.

On peut également créer des decks basés sur plusieurs sphères. Un deck basé sur les sphères Énergie et Connaissance peut se concentrer sur la protection du groupe, avec de nombreux effets de soins et de réduction de menace. Mais dans ce cas, les ressources devront être correctement gérées. Avoir le bon type de ressource au bon moment devient plus difficile quand un deck est bâti sur 2 ou 3 sphères.

Une autre possibilité est de construire des decks selon la thématique d'un trait. Par exemple, si un joueur veut un deck basé sur trois sphères, il peut utiliser les cartes *Nain* de ces trois sphères pour profiter des synergies et des interactions des cartes *Nain* entre elles.

Jeu de Base

Les nouveaux venus ou les joueurs qui veulent rester à un jeu plus simple peuvent jouer et apprécier le jeu en n'attribuant aucune carte Ombre lors de la phase de combat. Cela élimine un élément de surprise qui peut rendre le jeu trop difficile pour un débutant. Une fois les joueurs plus à l'aise avec le jeu, ils peuvent ajouter les effets ombre qui rendent le combat moins prévisible et plus intéressant.

Jeu Expert

Pour un défi plus relevé, les joueurs peuvent essayer de battre les trois scénarios en utilisant la même combinaison de joueurs, decks, et héros pour jouer une campagne. On peut ajouter les scores de chaque scénario pour connaître le résultat de la campagne. Pour un niveau « cauchemar », on ne réinitialise pas le niveau de menace, les points de vie ou les decks des joueurs au début de chaque scénario. Pour jouer ces scénarios dans le cadre d'une campagne, il est recommandé de commencer par le scénario Passage dans la Forêt Noire, suivi du scénario Voyage le Long de l'Anduin et finir avec le scénario Évasion de Dol Guldur.



Vous pouvez retrouver la vidéo de démonstration initiation sur le mini site dédié aux « Seigneur des Anneaux JCE » dans la section « Supports » à l'adresse suivante www.edgeent.com

Crédits

Auteur du jeu : Nate French

Création graphique : Kevin Childress

Création graphique additionnel : Brian Schomburg, Andrew Navaro, et Michael Silsby

Gestion artistique : Kyle Hough

Direction artistique : Zoë Robinson

Développement du contenu créatif : Jason Walden

Règles : Nate French

Maquette : Kevin Tomczyk

Relecture : Patricia Meredith et Mark Pollard

Illustration de couverture : Daryl Mandryk

Responsable de production : Eric Knight

Producteur : Mike David

Auteur de jeu principal FFG : Corey Conieczka

Producteur de jeu principal FFG : Michael Hurley

Éditeur : Christian T. Petersen

Traduction : Frédéric Bizet

Relecture : Dadajef

Merci à la communauté des forums du site tolkienfrance.net, en particulier : Vivien Stocker, Damien Bador, David Giraudeau, Isengar, Caranthir, Tar Aldarion, Meneldil.

Remerciements spéciaux à Joe Mandragona, Fredrica Drotos, et Sam Benson chez Middle-earth Enterprises pour leur patience et leurs retours. À une merveilleuse équipe de testeurs : Damon Stone, Jonathan Pechon, Jerry Warwick, Kathy Warwick, Kat Pealsey, Denise Shepler, Jonathan Benton, Tony Sullivan, Nathan Bradley, Chris Perry, Rob Jones, Marius Hartland, Eric F. Huigen, Martijn Ketelaars, James Black, Jason Hawthorne, Ninno Canonico, Jared Duffy, Steve Zamborsky, Cesare Ciccarelli, Will Lentz, Francesco Moggia, John Goodenough, Jason Walden, Adam Sadler et Brady Sadler. Et à tous ceux qui ont joué à la démo du jeu à la GenCon 2010. Merci, merci, merci.

©2010 Fantasy Flight Publishing, Inc. tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. Le Hobbit, La Communauté de l'Anneau, Les Deux Tours, Le Retour du Roi, Le Seigneur des Anneaux, et les personnages, événements, objets et lieux qui s'y trouvent sont des marques déposées de The Saul Zaentz Company d/ b/a Middle-earth Enterprises et sont utilisés sous licence par Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, et le logo FFG logo sont des marques déposées de Fantasy Flight

Publishing, Inc. Living Card Game, LCG, et le logo LCG sont des marques déposées de FFG. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik. Ubik 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean. Tel : 05 34 36 40 50. Gardez ces informations pour vos archives. Ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine.



Index

« En Jeu » et « Hors Jeu »	25
« Personnage »	8
À Distance	24
Actions	23
Aperçu de Scénario	26
Aperçu du Jeu	2
Aperçu du Jeu	4
Attaquer les Ennemis	20
Avancement de la Quête	22
Cartes Allié	9
Cartes Attachement	9
Cartes Ennemi	6
Cartes Événement	9
Cartes Héros	8
Cartes Lieu	6
Cartes Objectif	7
Cartes Ombre Quittant le Jeu	20
Cartes Quête	5
Cartes Traîtrise	7
Cartes Uniques	8
Commandement	4
Compteurs « Niveau de Menace »	3
Connaissance	4
Contenu	3
Contrôle et Propriété	25
Crédits	28
Deck de quête	5
Deck de rencontre	6
Decks et Types de Carte	5
Décompte	22
Déroulement	10
Description d'une Carte – Cartes Héros et Deck de joueur	8
Description d'une Carte – Deck de quête	5
Description d'une Carte – Deck de rencontre	6
Discussions	25
Effets de Carte	23
Effets Forcés et « Une fois Révélée »	23
Effets Ombre	23
Effets Permanents	23
Effets Persistants	25
Effets Trajet	23
Élimination d'un Joueur	22
Énergie	4
Étape 1 : Engagement intentionnel au Combat du Joueur	16
Étape 2 : Tests d'Engagement au combat	16
Être à Court de Cartes	25
Évasion de Dol Guldur	26
Fin de la Partie	22
Jeu de Base	27
Jeu Expert	27
La Règle d'Or	4
La Zone de cheminement	10
Le Deck de joueur	9
Le Jeu de Cartes Évolutif	2
Les Cartes	3
Marqueur Premier Joueur	3
Marqueurs de dégâts et de progression	3
Marqueurs de ressource	3
Maudit X	24
Mots-clés	24
Notions Avancées	23
Paiement des Capacités de Carte	12
Paiement des Cartes Neutre	12
Passage dans la Forêt Noire	26
Payer les Coûts	25
Personnalisation et Construction de Decks de Tournoi	27
Phase 1 : Ressource	12
Phase 2 : Organisation	12
Phase 3 : Quête	14
Phase 4 : Voyage	15
Phase 5 : Rencontre	16
Phase 6 : Combat	18
Phase 7 : Restauration	22
Piles de Défausse	10
Points de Vie et Dégâts	20
Pour la Première Partie	10
Préparation	10
Protégé	24
Redressé et Incliné	14
Renfort	24
Réponses	23
Résoudre les Attaques Ennemies	18
Restreint	24
Sentinelle	24
Séquence du Tour de Jeu	12
Sphères d'Influence	4
Tactique	4
Victoire	22
Victoire X	24
Voyage le Long de l'Anduin	25
Errata et Faq	26

Séquence du Tour

Ce tableau détaille la structure des phases et des étapes d'un tour de jeu.

Les étapes sur fond rouge correspondent à des occurrences de jeu obligatoires qui sont dictées par les règles.

Les fenêtres d'action pendant lesquelles les joueurs peuvent effectuer des actions sont sur fond vert.

• Rouge – Les joueurs ne peuvent pas interrompre avec des actions. Les réponses peuvent être jouées si leurs conditions de déclenchement sont remplies.

• Vert – Les joueurs peuvent effectuer des actions, ou à chaque fin d'étapes quand c'est indiqué par les règles.

1. Phase de Ressource

• Chaque joueur ajoute 1 ressource à la réserve de ressources de chacun de ses héros, puis pioche 1 carte.

• Actions des joueurs.

2. Phase d'Organisation

• Le premier joueur joue des cartes allié et attachement.

• Actions des joueurs.

• Le joueur suivant joue des cartes allié et attachement, et ainsi de suite.

• Actions des joueurs.

3. Phase de Quête

• Les joueurs engagent les personnages dans la quête en cours.

• Renforcement : on révèle 1 carte par joueur du deck de rencontre.

• Actions des joueurs.

• Résolution de la quête.

• Actions des joueurs.

4. Phase de Voyage

• Les joueurs peuvent voyager vers 1 lieu s'il n'y a pas actuellement de lieu actif.

• Actions des joueurs.

5. Phase de Rencontre

- Chaque joueur peut choisir 1 ennemi de la zone de cheminement pour s'engager au combat avec lui.

- Actions des joueurs.

- Tests d'engagement au combat.

- Actions des joueurs.

6. Phase de Combat

- Attribuez 1 carte ombre à chaque ennemi.

- Actions des joueurs.

- Le premier joueur résout les attaques ennemies dirigées contre lui (voir détails page 18).

- Le joueur suivant résout les attaques ennemies dirigées contre lui, etc.

- Le premier joueur déclare et résout ses attaques contre ses ennemis (voir détails page 20).

- Le joueur suivant déclare et résout ses attaques contre ses ennemis, etc.

- Actions des joueurs.

7. Phase de Restauration

- Chaque joueur restaure toutes les cartes qu'il contrôle.

- Chaque joueur augmente son niveau de menace de 1.

- Le marqueur premier joueur passe au joueur suivant placé à gauche.

- Actions des joueurs.

Nom du Scénario

Notes

	Niveau Final de Menace	Coût de Menace de Chaque Héros Mort	Marqueurs de dégâts sur les Héros Survivants	Points de Victoire Gagnés	Sous-total du Joueur
Joueur 1	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>
Joueur 2	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>
Joueur 3	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>
Joueur 4	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>



Sous-totaux Combinés des Joueurs	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
Nombre de Joueurs	<input type="text"/>		Score Final du Groupe

Nom du Scénario

Notes

	Niveau Final de Menace	Coût de Menace de Chaque Héros Mort	Marqueurs de dégâts sur les Héros Survivants	Points de Victoire Gagnés	Sous-total du Joueur
Joueur 1	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>
Joueur 2	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>
Joueur 3	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>
Joueur 4	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>



Sous-totaux Combinés des Joueurs	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
Nombre de Joueurs	<input type="text"/>		Score Final du Groupe

Nom du Scénario

Notes

	Niveau Final de Menace	Coût de Menace de Chaque Héros Mort	Marqueurs de dégâts sur les Héros Survivants	Points de Victoire Gagnés	Sous-total du Joueur
Joueur 1	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>
Joueur 2	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>
Joueur 3	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>
Joueur 4	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>



Sous-totaux Combinés des Joueurs	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
Nombre de Joueurs	<input type="text"/>		Score Final du Groupe