

SÉQUENCE DU TOUR DE RÈGLES DE BASE

Retirez tous les jetons de la réserve crépusculaire
Effectuez des actions de type « au début de votre tour »

1. Phase de compagnie

Effectuez des actions de **compagnie**
Déplacez-vous jusqu'au site suivant

2. Phase(s) de l'Ombre – une pour chaque joueur de l'Ombre

Effectuez des actions de **l'Ombre**

3. Phase de manœuvre

Ignorez la phase de manœuvre dans les règles de base

4. Phase d'archerie

Menez les tirs d'archers

5. Phase d'affectation

Affectez des défenseurs

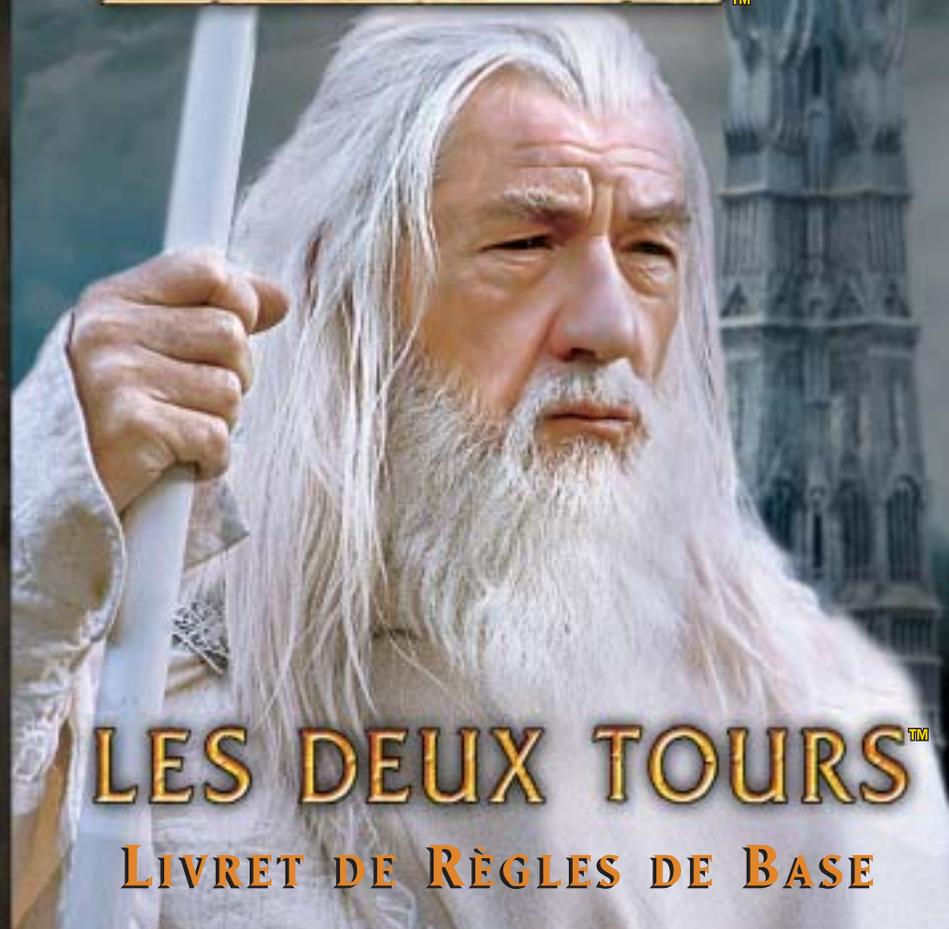
6. Phase(s) de combat – une pour chaque combat

Effectuez des actions de **combat**
Résolvez ce combat

7. Phase de ralliement

Reconstituez les mains des joueurs de l'Ombre
Soit le joueur des Peuples Libres avance jusqu'au site suivant (*retournez à la phase de l'Ombre*) – soit le joueur des Peuples Libres reconstitue sa main et les joueurs de l'Ombre défaussent tous leurs séides en jeu.

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX



LES DEUX TOURS

LIVRET DE RÈGLES DE BASE

TABLE DES MATIÈRES DU RÈGLES DE BASE

Préface	1
Livret de règles de base	2
Livret de règles étendu	2
Introduction	3
Concepts importants	4
Types de cartes	4
Sceau	9
Vitalité	9
Réserve crépusculaire	12
Actions de phase	13
Événements	14
Capacités spéciales	14
Lorsque, Chaque fois que, et Tant que	14
Préparer la partie	15
Jouer le jeu	17
Phase de compagnie	18
Disposition sur la table	20-21
Phase(s) de l'Ombre	23
Phase de manœuvre	25
Phase d'archerie	25
Phase d'affectation	27
Phase(s) de combat	28
Procédure d'action	29
Acharné	31
Phase de ralliement	31
Gagner la partie	33
Autres règles importantes	34
Index	40
Pour contacter Decipher . . .	Intérieur du dos de couverture

LE JEU DE CARTES À COLLECTIONNER *LE SEIGNEUR DES ANNEAUX*^{MC} *LES DEUX TOURS*^{MC} LIVRET DE RÈGLES DE BASE

Si vous n'avez jamais joué à un jeu de cartes à collectionner...

La meilleure façon d'apprendre est à travers un ami qui connaît déjà les règles du jeu. Si vos amis ne sont pas encore des joueurs, nous avons conçu ce livret de règles pour vous initier... et ensuite vous pourrez leur montrer comment jouer!

Ce **livret de règles de base** et le paquet de 60 cartes fixes sont conçus pour les nouveaux joueurs comme vous. Nous avons ajouté des exemples et des explications des règles de base pour aider les joueurs novices en JCC à apprendre les règles du jeu.

Si vous avez joué à un autre jeu de cartes à collectionner...

Jouez une partie ou deux avec le **livret de règles de base** et les cartes de votre paquet fixe de 60 cartes, comme si vous ne connaissiez pas les JCC. Procurez-vous ensuite le **livret de règles étendu** et quelques paquets-recharges pour découvrir toute la profondeur et toute la stratégie du jeu complet.

Si vous avez joué à ce jeu auparavant...

Ce **livret de règles de base** décrit un jeu simplifié pour les nouveaux joueurs. Ne paniquez pas si vous ne voyez pas une ou deux règles à l'intérieur... elles sont toujours dans le jeu! Il n'y a rien de nouveau pour vous ici si vous savez déjà comment jouer — c'est par contre un excellent livret de règles pour introduire un ami au jeu. Jetez un coup d'œil au **livret de règles étendu** pour découvrir les nouveautés pour joueurs expérimentés dans la série *Les Deux Tours*.

LIVRET DE RÈGLES DE BASE

Le livret de règles de base se trouve dans chaque paquet de base et chaque paquet de base de luxe de *Les Deux Tours*. Les 60 cartes de la portion fixe de votre paquet de base sont conçues pour fonctionner avec ce livret de règles, mais les trois cartes rares de votre paquet de base peuvent contenir des descriptifs qui ne sont pas expliqués dans ce livret de règles de base.

S'il s'agit de votre première expérience avec un jeu de cartes à collectionner, vous feriez mieux d'écarter vos cartes rares pour le moment. Les cartes rares ont un « **R** » dans leur information pour collectionneurs, dans le coin inférieur droit.

Le livret de règles de base décrit la façon de jouer le jeu avec deux ou plusieurs joueurs qui ont chacun un paquet de base de *Les Deux Tours*. (Les autres paquets de base du JCC *Le Seigneur des Anneaux* peuvent contenir des descriptifs qui ne sont pas expliqués dans ce livret de règles.)

LIVRET DE RÈGLE ÉTENDU

Plusieurs concepts supplémentaires sont expliqués dans le livret de règles étendu. Si vous avec jouez au Jeu de cartes à collectionner *Le Seigneur des Anneaux* auparavant, vous serez familier avec la plupart de ces règles.

Celle-ci comprennent *les alliés, les artefacts, les règles de construction de paquet, les enchères pour jouer le premier, la règle de 4, la règle de 9, les actions de manœuvre, les actions d'archerie, les actions d'affectation, les actions de ralliement et les transferts.*

Cependant, certaines nouvelles règles présentées dans *Les Deux Tours* ne se retrouvent que dans le livret de règles étendu. Ces règles comprennent des changement quant au *paquet d'aventure, le chemin de l'aventure, les mots-clefs*, ainsi que de nouvelles règles pour *le contrôle de sites*.

Vous pouvez trouver le livret de règles étendu dans n'importe quel paquet de base de luxe de *Les Deux Tours*, disponible en

magasin. Si cela ne fonctionne pas dans votre cas, les deux livrets de règles (français et anglais) sont disponibles gratuitement, en ligne, à decipher.com. Pour ceux qui n'ont pas accès à l'Internet, vous pouvez demander un livret de règles étendu (anglais) par la poste. Choisissez l'option A ou B, puis postez votre demande à l'adresse ci-bas :

- A) Résidents des États-Unis et du Canada – Envoyez \$1 U.S. et une enveloppe pré-adressée et pré-affranchie.
- B) Ailleurs dans le monde – Envoyez un Coupon Réponse International (IRC) et une enveloppe pré-adressée. (Les IRC sont disponibles dans les bureaux de poste partout dans le monde, et doivent être validés et estampillé par votre bureau de poste, dans le coin inférieur gauche.)

Two Towers Deluxe Rulebook, Decipher, P.O. Box 56, Norfolk, VA, USA, 23501-0056.

(Disponible par cette offre postale tant que les stocks dureront.)

INTRODUCTION

La plupart des jeux de cartes n'ont qu'un paquet de cartes qui ne change jamais, mais un jeu de cartes à collectionner (JCC) fonctionne différemment. Dans un JCC, vous personnalisez votre paquet de jeu en utilisant des cartes de votre collection.

Le Jeu de Cartes à Collectionner *Le Seigneur des Anneaux* fournit à deux joueurs ou plus le même défi que releva Frodon Sacquet, porteur de l'Anneau Unique, lors de son voyage fatidique de Hobbitebourg au Mont du Destin pour détruire l'Anneau.

Les cartes de chaque joueur comprennent sa propre compagnie — un groupe de compagnons, chacun représenté par une carte différente. D'autres cartes représentent des alliés, des possessions, des artefacts, des événements, et des situations qui viennent aider ou nuire à la compagnie.

À chaque tour du joueur, un pion représentant la compagnie de ce joueur avance le long du chemin de l'aventure — une séquence de sites, chacun représentant la scène d'un épisode de l'aventure. Tous les joueurs utilisent le même chemin de l'aventure, quoique les cartes qui le composent appartiennent à des joueurs différents. Chaque fois qu'une compagnie se déplace, des séides joués par un ou plusieurs adversaires peuvent l'attaquer; ces séides peuvent être soutenus par des possessions, des artefacts, des événements et des situations qui leur sont propres. Les attaques réussiront ou échoueront suivant les forces relatives des compagnons et des séides.

Les séides du mal deviennent plus nombreux lorsque la compagnie se déplace plus loin dans les contrées sauvages de la Terre du Milieu, conduisant à de plus grands risques la compagnie et le Porteur de l'Anneau lui-même. En cas de grande nécessité, le Porteur de l'Anneau peut se sauver en passant l'Anneau au doigt — mais cela le place en plus grand danger de succomber à la corruption de l'Anneau et de perdre la partie. Si votre compagnie survit à ses aventures pour atteindre en premier le site final, vous êtes le gagnant !

CONCEPTS IMPORTANTS

TYPES DE CARTES

Le JCC *Le Seigneur des Anneaux* a trois types de cartes de base: site, Peuples Libres et Ombre. Il y a aussi l'Anneau Unique, qui est différent de toutes les autres cartes.

Cartes de site

Chaque joueur a un paquet d'aventure avec neuf cartes de site. Ces cartes sont utilisées pour établir la progression de la partie.

Le paquet d'aventure est séparé des cartes piochées et jouées durant la partie – celles-ci sont placées dans la pioche.

Dans la série de base de *Les Deux Tours*, les numéros de site ont une identité de site spéciale que l'on appelle le symbole de la tour (M) pour dissocier ces sites des sites publiés dans les séries précédentes.

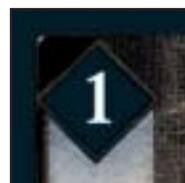
Fondcombe, qui provient d'une série précédente, est un site 3; Les Rues d'Edoras, qui provient de la série Les Deux Tours, est un site 3M.



Cartes des Peuples Libres

Les cartes de Peuples Libres représentent les forces du bien. Chaque joueur a sa propre compagnie, composée d'un Porteur de l'Anneau et d'autres compagnons. A votre tour, vous jouez et utilisez vos cartes de Peuples Libres.

Les cartes de Peuples Libres ont un disque clair dans le coin supérieur gauche.



Cartes de l'Ombre

Les cartes de l'Ombre représentent les forces du mal et de la corruption. Durant le tour d'un autre joueur, vous jouez et utilisez vos cartes de l'Ombre pour gêner sa progression.

Les cartes de l'Ombre ont un losange sombre dans le coin supérieur gauche.

L'Anneau Unique

Cette carte représente l'objet unique de puissance qui est le centre de l'histoire du *Seigneur des Anneaux*. Au milieu de la carte sous l'image (où les autres cartes ont leur type de carte), l'Anneau Unique a son sous-titre. Son type est "L'Anneau Unique."

L'Anneau Unique n'est pas une carte des Peuples Libres, ni une carte de l'Ombre.

PERSONNAGE (COMPAGNON, ALLIÉ, SÉIDE)



Tous les personnages utilisent le même schéma de base de carte.

Un **compagnon** est un personnage des Peuples Libres dans votre compagnie.

Un **séide** est un personnage de l'Ombre qui attaque les compagnies des autres joueurs (les cartes de séide ont un numéro de site plutôt que le sceau montré ci-haut).

Un **allié** est un personnage des Peuples Libres qui aide votre compagnie (vous trouverez peut-être un allié parmi les cartes rares de votre paquet de base).

POSSESSION, ÉVÉNEMENT, SITUATION, ARTEFACT



Une **possession** est une arme, une armure ou tout autre type d'objet utilisé par un personnage.

Un **événement** est une carte jouée de votre main représentant un fait important, et que vous défaussez après l'avoir jouée.

Une **situation** est une carte représentant un changement significatif dans le monde, et qui reste en jeu jusqu'à ce que quelque chose la défausse. Certaines situations sont jouées sur des personnages ou sur des sites.

Un **artefact** est une carte qui représente un objet spécial et puissant (vous trouverez peut-être un artefact parmi les cartes rares de votre paquet de base).

SITE



Vous mettez un lot de neuf sites dans votre paquet d'aventure. Chacun d'entre eux doit avoir un numéro de site différent, couvrant tous les numéros de 1 à 9. Les sanctuaires, qui portent les numéros 3 ou 6, ont un fond coloré différent des autres sites.

CULTURE

La plupart des cartes font partie d'une culture spécifique. La couleur d'une carte, sa texture d'arrière-plan et une icône dans son coin supérieur droit indiquent sa culture.

Vous verrez que des cartes de la même culture fonctionnent mieux ensemble. Classer vos cartes par cultures peut rendre la construction de votre paquet de jeu plus facile. Cependant, votre paquet peut contenir des cartes de plusieurs cultures différentes; c'est à vous de choisir.

Les cartes de site et l'Anneau Unique ne font partie d'aucune culture.

Noms et symboles des cultures

Cartes de Peuples Libres

-  Naine
-  Elfique
-  Gandalf
-  Le Gondor
-  Rohan
-  La Comté

Cartes de l'Ombre

-  Pays de Dun
-  L'Isengard
-  La Moria
-  Pillard
-  Spectre de l'Anneau
-  Sauron

Vous n'avez pas à mémoriser ces noms, puisque les cultures sont toujours désignées par leur symbole dans les descriptifs.

SCEAU



Certaines cartes de personnages des Peuples Libres ont une icône en forme de sceau, située dans le coin inférieur gauche de la carte. Des cartes avec le même sceau se donnent généralement des bonus entre elles et fonctionnent bien dans le même paquet.

Chaque sceau est centré sur un personnage important de l'histoire. Les sceaux disponibles sont Aragorn, Frodon, Gandalf et Théoden.

VITALITÉ

Tous les personnages dans le jeu ont une vitalité. Ce nombre représente la force vitale du personnage, sa résistance, sa vigueur et sa volonté de vivre.

Blessures

Quand un personnage est blessé par une attaque ennemie, sa vitalité est diminuée. Placez un jeton de blessure sur le personnage pour indiquer cet état. Des jetons de verre (de préférence rouge sang) font de bons jetons de blessure. Les

blessures sont toujours placées une à la fois sur un personnage. Quand vous “blessez un personnage”, vous ne placez qu’un jeton blessure.

Si une carte vous dit « Blessez 2 compagnons », vous devez choisir deux compagnons différents que vous blesserez chacun une fois (vous ne pouvez pas blesser un seul compagnon deux fois).

Guérison

Quand un jeton blessure est retiré d’un personnage, cela symbolise du repos ou une guérison. Si un descriptif annonce que vous pouvez « guérir un personnage », par défaut cela signifie qu’on retire une blessure.

Vous ne pouvez pas guérir un personnage qui n’est pas blessé (un personnage blessé est un personnage qui porte au moins un jeton de blessure)

Si une carte vous dit « Guérissez 2 compagnons », vous devez choisir deux compagnons différents que vous guérirez chacun une fois (vous ne pouvez pas guérir un seul compagnon deux fois).

Généralement, votre compagnie guérit (retire des blessures) seulement à un site portant le mot-clef **sanctuaire**. Au début de votre tour, quand votre compagnie se trouve à un sanctuaire, vous pouvez guérir jusqu’à 5 blessures sur vos compagnons (et non pas les alliés).

Quand les règles disent « Vous pouvez guérir jusqu’à 5 blessures sur vos compagnons », vous pouvez choisir de guérir 5 compagnons différents une fois chacun, ou bien un compagnon deux fois et un autre trois fois, ou n’importe quelle autre combinaison. Vous n’êtes pas tenu de guérir, puisque les règles disent « jusqu’à », ce qui signifie que vous pouvez choisir n’importe quel nombre entre 0 et 5.

Mort

Quand le nombre de blessures d’un personnage égale sa vitalité, il est immédiatement tué. Placez les personnages des Peuples Libres tués (compagnons et alliés) dans votre cimetière. Le **cimetière** est séparé et à côté de votre pile de défausse. Placez les personnages de l’Ombre tués (séides) dans votre pile de défausse.

Quand vous avez un compagnon ou un allié unique dans votre cimetière, vous ne pouvez jouer aucun autre exemplaire de cette carte, ou tout autre carte avec le même titre. (Vous pouvez jouer un autre exemplaire d’une carte non unique qui est dans votre cimetière.)

Une carte unique a un point (•) devant son titre.

Quand vous défaussez un compagnon ou un allié pour utiliser son descriptif ou bien parce que c’est le résultat d’un autre effet, placez cette carte sur votre pile de défausse (et non dans votre cimetière).

Affaiblir

Vous pouvez parfois **affaiblir** un personnage en plaçant une blessure sur cette carte pour montrer que le personnage accomplit une action qui diminue sa vitalité.

Affaiblir un personnage n’est pas la même chose que blesser un personnage, même si les deux actions ont pour résultat le placement d’un jeton blessure sur le personnage. Les cartes qui empêchent les blessures ne peuvent pas empêcher le placement d’un jeton de blessure par affaiblissement.

En théorie, le fait de porter une armure vous protège contre un coup d’épée (prendre un jeton de blessure), mais cela ne vous aidera pas à soulever un poids lourd (prendre un jeton par affaiblissement).

Une fois qu’un jeton de blessure est placé sur un personnage – que ce soit par blessure ou affaiblissement – il peut être enlevé par tout effet qui guérit une blessure.

Aucun joueur ne peut affaiblir un personnage qui est **épuisé** (auquel il ne reste que 1 de vitalité). Un tel personnage ne peut pas être choisi comme un personnage qui doit s'affaiblir. Épuiser un personnage signifie affaiblir ce personnage autant de fois que vous le pouvez.

Si une carte vous dit d'épuiser un personnage qui a une vitalité de 4 et qui a une blessure, vous devez alors affaiblir ce personnage 2 fois, et placer sur lui 2 jetons de blessure. Un personnage qui a une vitalité de 2 est épuisé avec une seule blessure. Un personnage qui a une vitalité de 1 est toujours épuisé.

RÉSERVE CRÉPUSCULAIRE

La réserve crépusculaire est une aire sur la table où les jetons-crépuscule sont placés. Les jetons dans la réserve crépusculaire représentent à quel point le monde est dangereux pour la compagnie. Des pastilles (de préférence noires) font de bons jetons-crépuscule, mais n'importe quels jetons feront l'affaire. Gardez un stock important de jetons-crépuscule à portée de main.

Coût crépusculaire

Dans le coin supérieur gauche de chaque carte des Peuples Libres et de l'Ombre se trouve le coût crépusculaire de cette carte. C'est le nombre de jetons-crépuscule qui doivent être ajoutés à (ou retirés de) la réserve crépusculaire pour la carte.

Quand vous jouez une carte des Peuples Libres, vous devez **ajouter** un nombre de jetons-crépuscule (du stock commun) à la réserve crépusculaire, égal au coût crépusculaire de cette carte.

Quand votre adversaire joue une carte de l'Ombre, il doit **retirer** un nombre de jetons-crépuscule de la réserve crépusculaire, égal au coût crépusculaire de cette carte. Une carte de l'Ombre ne peut pas être jouée si son coût crépusculaire est supérieur au nombre de jetons disponibles dans la réserve crépusculaire.

Dans le descriptif, vous trouverez des phrases comme "Ajoutez ●" qui signifie "Ajoutez 1 jeton-crépuscule à la réserve crépusculaire."

Vous devez remplir toutes les conditions de jeu d'une carte (ou d'une action) avant d'en payer les coûts.

Si une carte des Peuples Libres demande que vous désigniez des jetons-crépuscule, il doivent se trouver dans la réserve crépusculaire avant que vous ne payiez le coût de la carte en question.

ACTIONS DE PHASES

Avant d'en apprendre davantage à propos des phases d'un tour, vous devez savoir comment certaines actions de jeu sont reliées à ces phases.

Durant chaque phase d'un tour, un ou plusieurs joueurs peuvent effectuer des actions qui utilisent le nom de cette phase. Ces noms sont imprimés en caractères gras et suivis de deux points.

Chaque action de phase dure jusqu'à la fin de la phase nommée en gras (à moins d'indication contraire).

*Les effets d'une action de phase avec le mot-clef **Combat**: ne durent que pour la phase de combat durant laquelle elle est jouée.*

Chaque action de phase doit être complétée avant qu'une autre action en puisse avoir lieu. Les actions de phase ne peuvent pas être combinées.

*Si une carte dit, « **Compagnie**: Jouez un Elfe de votre pioche » et qu'une autre carte dit « **Compagnie**: Jouez un Elfe pour piocher une carte », vous ne pouvez pas jouer un Elfe de votre pioche pour piocher une carte. Vous devez choisir l'une ou l'autre des actions de phase.*

Une action qui porte le mot « **Réponse**: » n'est pas une action de phase. Les réponses sont expliquées plus loin dans ce livret de règles.

ÉVÉNEMENTS

Chaque carte d'événement a une action de phase qui définit le moment auquel vous pouvez jouer cette carte de votre main. Le descriptif de cet événement peut être appliqué une seule fois pour chaque copie de cet événement mise en jeu. Vous ne pouvez pas jouer un événement durant une phase qui ne correspond pas à son action de phase.

Défaussez un événement après l'avoir joué, et avant que la prochaine action ne soit effectuée. Même une fois défaussé, un événement a souvent des effets qui perdurent ou qui sont retardés jusqu'à la fin de la phase, ou jusqu'à ce qu'une phase ou condition spécifique soit atteinte.

CAPACITÉS SPÉCIALES

D'autres types de cartes peuvent utiliser les caractères gras pour indiquer une partie de leur descriptif appelée **capacité spéciale**, et qui ne peut être utilisée que lorsque la carte est en jeu. (Le mot en gras indique à quel moment vous pouvez le faire.)

Chaque capacité spéciale est optionnelle : vous ne devez pas l'utiliser si vous ne le voulez pas. Vous pouvez utiliser chaque capacité aussi souvent que vous le désirez (même de façon répétée durant la même phase), tant que vous en remplissez les conditions et en payez les coûts. Vous ne pouvez pas combiner de capacités spéciales.

LORSQUE, CHAQUE FOIS QUE, ET TANT QUE

Vous verrez dans des descriptifs quelques mots ou phrases spéciaux qui gouvernent le moment d'application d'une action, tout comme les noms de phases le font dans le cas des actions de phase. Ces termes comprennent *quand*, *chaque fois que*, et *tant que*. Chacun est décrit ci-bas avec un exemple.

- **Lorsque** est utilisé si un effet ne peut se produire qu'une seule fois. *Lorsque vous jouez cette possession, vous pouvez piocher une carte.* Ce descriptif n'est activé qu'une seule fois – quand la carte est jouée.
- **Chaque fois que** est utilisé si un effet peut se produire plusieurs fois. *Chaque fois que vous jouez une possession ou un artefact sur votre compagnon, piochez une carte.* Si vous jouez une possession, ce descriptif est activé une fois. Si vous jouez une deuxième possession, il est activé une nouvelle fois, et ainsi de suite.
- **Tant que** est utilisé si un effet est continu. *Tant que Merry détient une arme, il a +2 en force.* Quand vous jouez une arme sur Merry, ce descriptif est activé; si l'arme est défaussée, le descriptif est désactivé.

Chacun de ces effets a un *déclencheur* qui décrit ce qui l'active. Le déclencheur est toujours décrit en premier, suivi d'une virgule.

PRÉPARER LA PARTIE

Les joueurs ont besoin d'un stock de jetons de blessures (de préférence rouges) et de jetons-crêpuscule (de préférence noirs). Chaque joueur a aussi besoin d'un pion (un jeton de couleur différente) qui indique où se trouve sa compagnie sur le chemin de l'aventure.

Le paquet d'aventure

Prenez les 9 cartes de site et empilez-les face cachée sur la table. C'est votre paquet d'aventure.

Aucun autre joueur ne peut regarder dans votre paquet d'aventure durant la partie.

Vous ne devez pas placer votre paquet d'aventure dans un ordre quelconque. Vous n'avez qu'à aller y chercher la carte qu'il vous faut quand vous en avez besoin.

Si un site est remplacé, retirez le vieux site du chemin de l'aventure et retournez-le au paquet d'aventure de son propriétaire.

Comme le chemin de l'aventure ne peut contenir qu'une seule carte de chaque numéro, un site appartient au paquet d'aventure auquel il manque un site de ce numéro.

Qui joue en premier?

Déterminez au hasard qui jouera en premier. Le premier joueur place sa copie du site 1 (de son paquet d'aventure) sur la table pour commencer le chemin de l'aventure. Chaque joueur place son pion sur ce site.

Placez le chemin de l'aventure sur le côté, à l'opposé de la réserve crépusculaire (voyez la disposition de la table aux pages 20-21). Ceci laisse de la place au centre pour les séides.

Compagnie de départ

Prenez une copie de chacune des cartes indiquées ci-bas (tout dépend du paquet de base que vous avez). Placez-les sur la table, face vers le haut, avec Frodon détenant l'Anneau Unique (placez-le sous Frodon de façon à ce que son titre soit visible).

Paquet de base de Théoden : Éowyn, Éomer, Frodon,
l'Anneau Unique

Paquet de base d'Aragorn : Aragorn, Frodon, l'Anneau Unique

Paquet de base de luxe : Gandalf, Frodon, l'Anneau Unique

N'ajoutez aucun jeton-crêpuscule dans la réserve crépusculaire pour les cartes de votre compagnie de départ.

La pioche

Le reste de vos cartes devient votre pioche. Mélangez votre pioche, donnez au joueur à votre droite l'occasion de couper, et piochez 8 cartes pour composer votre main de départ.

Note : Si, à n'importe quel moment, vous n'avez plus de cartes dans votre pioche, vous pouvez remélanger votre pile de défausse et vous constituer une nouvelle pioche. Vous ne pouvez faire ceci qu'une fois par partie. **Lorsque vous jouerez avec les règles du livret de règles étendu, vous ne pourrez pas remélanger votre pioche.**

La préparation de la partie en bref

- Chaque joueur place son paquet d'aventure sur la table.
- Déterminez au hasard qui joue en premier.
- Le premier joueur joue le site 1.
- Chaque joueur place son pion sur le site 1.
- Chaque joueur place sa compagnie de départ sur la table.
- Chaque joueur mélange sa pioche et pioche 8 cartes.

JOUER LE JEU

Chaque joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table, joue son tour en suivant la **séquence de tour** suivante.

1. Phase de compagnie
2. Phase de l'Ombre
3. Phase de manœuvre
4. Phase d'archerie
5. Phase d'affectation
6. Phase(s) de combat
7. Phase de ralliement

Quand un joueur finit son tour, le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre (à sa gauche) prend son tour et ainsi de suite.

Même si l'ordre de tour tourne à gauche, notez que de nombreuses autres procédures de jeu tournent en fait à droite (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre).

SÉQUENCE DE TOUR

Quand votre tour commence, retirez tous les jetons de la réserve crépusculaire. (Cette réserve commence vide au début de la partie, donc il n'est pas nécessaire de la vider durant le premier tour de la partie.)

Vous pouvez ensuite effectuer toute action dite « au début de chacun de vos tours ». Chacune de ces actions ne peut être effectuée qu'une seule fois par tour.

1. PHASE DE COMPAGNIE

Durant votre phase de compagnie, vous pouvez effectuer des actions de compagnie qui comprennent le jeu de la plupart des cartes des Peuples Libres. Finalement, vous déplacez votre compagnie vers l'avant sur le chemin de l'aventure.

Effectuer des actions de compagnie

Si vous êtes le joueur des Peuples Libres, vous pouvez effectuer des actions de compagnie pendant votre phase, dans n'importe quel ordre.

Deux actions de compagnie sont toujours possibles :

- Jouez (des Peuples Libres) un compagnon, un allié, une possession, un artefact ou une situation de votre main sur la table.
- Désignez un compagnon (ou un allié) unique avec au moins une blessure et défaussez une carte avec le même titre de votre main (le sous-titre peut être différent) pour guérir ce personnage.

Une carte unique a un point (•) devant son titre.

Vous pouvez trouver d'autres actions de compagnie sur des événements de votre main, ou en tant que capacités spéciales sur des cartes que vous avez déjà en jeu.

Payer les coûts

Pour jouer une carte de Peuples Libres, ajoutez un nombre de jetons-crêpuscule à la réserve crépusculaire égal au coût crépusculaire de la carte.

Jouer des compagnons

Jouez des cartes de compagnie en les alignant près des autres membres de votre compagnie déjà en jeu.

Vous ne pouvez pas jouer une carte de votre main pour remplacer une carte en jeu, même si ces cartes ont le même titre ou représente la même personnalité.

Jouer des possessions

Jouez les possessions des Peuples Libres sous un personnage, avec le bord gauche de la carte visible, afin de voir son titre et ses **modificateurs d'attributs** (bonus pour la force du personnage et/ou la vitalité, écrit avec un signe plus, comme "+2"). Certaines possessions se jouent plutôt dans votre aire de soutien (une rangée de cartes derrière votre compagnie; voir la disposition de la table aux pages 20-21).

Classe

Chaque personnage ne peut porter qu'une possession ou artefact de chaque classe à la fois. Par exemple, un personnage peut porter une seule arme de mêlée, une seule arme de portée, une seule armure, une seule cape et un seul bâton.

Certains artefacts et possessions n'ont pas de classe. Il n'y a pas de limites au nombre d'artefacts et de possessions sans classe qu'un personnage peut porter.

La plupart des possessions et des artefacts sont portés et utilisés par une personne à la fois. Cependant, certains objets "communautaires", comme une pipe à tabac, sont partagés par un plus large groupe; aussi leur texte indique de les jouer dans votre aire de soutien.

**LE SEIGNEUR
DES ANNEAUX**
JEU DE CARTES À
COLLECTIONNER



SÉIDES DE L'ADVERSAIRE



**RÉSERVE
CRÉPUSCULAIRE**



VOTRE COMPAGNIE

**PAQUET DE
L'AVENTURE**

**CHEMIN DE
L'AVENTURE**



**AIRE DE
SOUTIEN**



PIOCHE



CIMETIÈRE

**PILE DE
DÉFAUSSE**

Jouer des situations

Jouez des situations des Peuples Libres soit sous un personnage (comme une possession, si la carte énonce “Le porteur doit être...”), soit dans votre aire de soutien, selon ce qui est indiqué dans le descriptif de la carte situation.

Déplacer votre compagnie

Pendant chacune de vos phases de compagnie, quand vous avez terminé d’effectuer des actions de compagnie, votre compagnie doit avancer vers le site suivant du chemin de l’aventure.

Tous les joueurs utilisent le même chemin de l’aventure pour leur pion. Les cartes qui composent ce chemin sont tirées des paquets d’aventures de tous les joueurs. Il n’y a qu’un seul site 1 (en jeu) dans le chemin de l’aventure, qu’un seul site 2, et ainsi de suite.

Un nouveau site n’est ajouté au chemin que lorsqu’un joueur est prêt à avancer et que le prochain site n’est pas en place dans le chemin de l’aventure.

Comment se déplacer

Placez votre pion sur le site suivant du chemin de l’aventure. S’il n’y a pas encore de site (comme dans le cas du premier joueur au premier tour), alors un nouveau site doit être joué d’un des paquets d’aventure des joueurs de l’Ombre.

Placez les sites en ordre de numéro de site. Quand le premier joueur se déplace pour la première fois, jouez un site qui porte le numéro de site 2.

Pour déterminer quel joueur place le nouveau site sur le chemin de l’aventure, regardez le site que vous quittez. Chaque site a une flèche au bas de la carte. Cela indique qui joue le nouveau site, avec  pour le joueur de l’Ombre à votre droite et  pour le joueur de l’Ombre à votre gauche. (Dans une partie à deux joueurs, il n’y a qu’un seul joueur de l’Ombre à la fois, ainsi ce joueur joue toujours le nouveau site.)

Quand vous vous déplacez vers le site suivant, commencez par effectuer les actions déclenchées par votre départ de l’ancien site. Effectuez ensuite les actions qui indiquent « Quand la compagnie se déplace... ». Finalement, effectuez les actions qui ont lieu quand la compagnie arrive au nouveau site. Ceci comprend l’ajout à la réserve crépusculaire d’un nombre de jetons égal à la puissance de l’Ombre du site vers lequel vous vous déplacez.

De plus, chaque fois que votre compagnie se déplace, vous devez ajouter un jeton à la réserve crépusculaire pour chaque compagnon dans votre compagnie.

Le Mouvement, en bref

- Un joueur de l’Ombre place le prochain site, si nécessaire.
- Déplacez votre pion jusqu’au nouveau site.
- Effectuez les actions « Quand vous quittez... » sur le site que vous quittez.
- Effectuez les actions « Quand la compagnie se déplace... ».
- Effectuez les actions « Quand vous vous déplacez vers... » sur le site vers lequel vous vous déplacez.
- Ajoutez un nombre de jetons-crépusculaire égal à la puissance de l’Ombre du nouveau site.
- Ajoutez un jeton-crépuscule pour chaque compagnon.

2. PHASE(S) DE L’OMBRE

Chaque autre joueur dans la partie, en commençant par le joueur immédiatement à votre droite, a une phase de l’Ombre.

Pendant sa phase de l’Ombre, le joueur effectuera des actions de l’Ombre, ce qui comprend le jeu de la plupart des cartes de l’Ombre. Chaque joueur de l’Ombre peut effectuer des actions de l’Ombre dans n’importe quel ordre pendant sa phase de l’Ombre.

Effectuer des actions de l'Ombre

Il y a une action de l'Ombre qui est toujours possible :

- Jouez un séide de l'Ombre, une possession, un artefact ou une situation de votre main sur la table.

Chaque joueur de l'Ombre peut effectuer n'importe quelle action de l'Ombre pendant sa phase de l'Ombre. Quand il a terminé toutes les actions de l'Ombre qu'il souhaitait effectuer, le joueur de l'Ombre suivant à sa droite (s'il y en a un) effectue alors une phase de l'Ombre.

Jouer des cartes de l'Ombre

Un séide est joué au centre de la table, devant la compagnie active. Les artefacts, possessions et situations énoncent dans leur descriptif où ils sont joués. Le joueur de l'Ombre doit retirer des jetons-crêpuscule de la réserve crépusculaire tel que requis lorsque des cartes de l'Ombre sont jouées.

Un joueur de l'Ombre ne peut pas jouer une situation, une possession ou un artefact de l'Ombre sur le séide d'un autre joueur ou dans l'aire de soutien d'un autre joueur. Cependant des cartes de l'Ombre peuvent donner des bonus ou d'autres effets de jeu à des cartes de l'Ombre d'autres joueurs, et des joueurs de l'Ombre peuvent jouer des événements impliquant des cartes de l'Ombre d'autres joueurs lorsque c'est approprié.

Le séide d'un joueur peut recevoir un bonus de force de la situation d'un autre joueur.

Chaque séide est normalement joué à un éventail de sites, à commencer par le site qui correspond au numéro de site du séide. Ainsi, un séide joué sur un site dont le numéro est inférieur à son propre numéro de site est dit **errant**. Le joueur doit payer une pénalité d'errance en retirant deux jetons-crêpuscule supplémentaires au moment de jouer ce séide (quelques sites réduisent la pénalité d'errance pour des séides qui y sont joués).

Un séide avec un numéro de site de 4 doit retirer 2 jetons-crêpuscule supplémentaires pour être joué au site 3 (ou au site 3 \blacktriangle). Si ce même séide est joué au site 4 (ou au site 4 \blacktriangle), il n'y a pas de pénalité d'errance. S'il survit au mouvement de la compagnie vers le site 3, il ne sera plus errant quand la compagnie se déplace vers le site 4.

Quand le premier joueur de l'Ombre termine sa phase de l'Ombre, le joueur de l'Ombre suivant fait de même. Tous les joueurs de l'Ombre paient pour leurs cartes en utilisant la même réserve crépusculaire. Le deuxième joueur de l'Ombre utilise les jetons crépusculaires laissés par le premier joueur de l'Ombre, et ainsi de suite.

Quand tous les joueurs de l'Ombre ont chacun terminé leur phase de l'Ombre, il est temps de passer à la phase de manœuvre. (S'il n'y a pas de séides en jeu à la fin de la dernière phase de l'Ombre, alors passez directement à la phase de ralliement.)

3. PHASE DE MANŒUVRE

Aucune carte du paquet de base n'utilise cette phase. Ignorez la phase de manœuvre.

4. PHASE D'ARCHERIE

Pendant votre phase d'archerie, vous et vos adversaires menez le tir des archers.

Tir d'Archerie

Tous les joueurs de l'Ombre comptent le nombre de leurs séides qui portent le mot-clef **archer** pour déterminer le « total d'archerie des séides ». Peu importe le nombre de joueurs de l'Ombre, il n'y a toujours qu'un seul total d'archerie des séides.

En tant que joueur des Peuples Libres, vous comptez également le nombre de compagnons archers afin de déterminer le « total d'archerie de la compagnie ».

Il y a toujours un total d'archerie de zéro « par défaut » pour chaque camp. Une carte peut ajouter à votre total d'archerie même si vous n'avez aucun archer en jeu.

Vous devez alors distribuer à vos compagnons (et aux alliés participants), de la façon que vous le souhaitez, un nombre de blessures égal au total d'archerie des séides.

Après avoir distribué les blessures dues aux tirs des archers de l'Ombre, vous choisissez un joueur de l'Ombre qui doit alors distribuer à ses séides, et de la façon qu'il le souhaite, un nombre de blessures égal au total d'archerie de la compagnie.

Puisque ces jetons sont distribués comme des blessures et ne viennent pas de l'affaiblissement, un joueur peut distribuer suffisamment de blessures à un de ses séides ou compagnon pour le tuer.

Les blessures sont distribuées une à la fois; aussi un personnage ne peut pas recevoir plus de blessures qu'il n'a de vitalité. Ignorez toute blessure restante qui ne peut pas être distribuée. S'il ne reste pas de séides après la phase d'archerie, passez directement à la phase de ralliement.

La Phase d'Archerie, en bref

- Déterminez le total d'archerie pour chaque camp.
- Le joueur des Peuples Libres distribue les blessures d'archerie à ses compagnons (et alliés participants).
- Le joueur des Peuples Libres choisit un joueur de l'Ombre.
- Ce joueur de l'Ombre distribue les blessures d'archerie à ses séides.

5. PHASE D'AFFECTATION

Durant la phase d'affectation, vous pouvez affecter des compagnons au combat pour se défendre contre les séides qui attaquent. Quand la phase d'affectation est complétée, chaque compagnon attaqué mènera sa propre phase de combat.

Affecter les défenseurs

Vous pouvez maintenant affecter des compagnons à la défense contre les séides qui attaquent, dans n'importe quel ordre (nul besoin d'événements ou de capacités spéciales). Un joueur ne peut pas affecter plus d'un compagnon au même séide.

Frodon et Aragorn font face à un Ourouk-Haiï seul. Le joueur des Peuples Libres affecte Aragorn au Ourouk-Haiï, ce qui protège Frodon. Le joueur ne peut pas affecter les deux compagnons au Ourouk-Haiï.

Quand le joueur des Peuples Libres affecte l'un de ses personnages au combat contre un séide qui porte le mot-clef **embuscade** ●, le joueur de l'Ombre qui possède ce séide peut ajouter ●.

*Si votre Suderon avec **embuscade** ● est affecté par le joueur des Peuples Libres, vous pouvez ajouter deux jetons à la réserve crépusculaire.*

Toutes les affectations de personnages sont à un contre un, avec les deux exceptions suivantes :

- Si votre compagnon affecté a le mot-clef **défenseur +1**, vous pouvez affecter ce personnage à un séide libre supplémentaire. Défenseur +2 autorise ce compagnon à combattre deux séides supplémentaires non affectés, et ainsi de suite. Un personnage défenseur +2 (ou plus) répond à toutes les conditions d'un défenseur +1.

Frodon et Aragorn font face à deux Ourouk-Haiï. Le joueur des Peuples Libres pourrait affecter Aragorn à l'un et Frodon à

l'autre. Cependant, Aragorn est défenseur +1, et il peut donc être affecté aux deux séides, ce qui laisserait Frodon, encore une fois, hors de danger.

- Quand vous terminez l'affectation de vos compagnons, le joueur de l'Ombre peut affecter n'importe quel séide non affecté à n'importe quel compagnon (même si ce compagnon se défend déjà). Le premier joueur de l'Ombre à votre droite peut affecter n'importe lequel de ses séides non affectés, et ainsi de suite, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre autour de la table.

Frodon et Aragorn font face à quatre Ourouk-Haiï. Le joueur des Peuples Libres utilise la capacité défenseur +1 d'Aragorn et l'affecte au combat contre deux séides. Il affecte Frodon à un autre. Cela laisse un Ourouk-Haiï non affecté; le joueur de l'Ombre affecte l'affecte au combat contre Frodon, et tente de tuer le Porteur de l'Anneau.

La Phase d'Affectation, en bref

- Le joueur des Peuples Libres peut affecter des compagnons au combat contre des séides (en tant que défenseurs).
- Les joueurs de l'Ombre peuvent affecter leurs séides non affectés à n'importe quel compagnon en combat.

6. PHASE(S) DE COMBAT

Quand la phase d'affectation est terminée, chaque compagnon qui se défend se bat durant une phase de combat séparée. Les combats sont résolus un à la fois en effectuant une phase pour chacun d'eux, dans l'ordre choisi par le joueur des Peuples Libres.

Pendant chaque phase de combat, les joueurs peuvent effectuer des actions de combat, puis le combat doit être résolu. Toutes les actions de combat doivent être complétées avant de procéder à la résolution du combat.

Une fois qu'une résolution de combat est terminée, le joueur des Peuples Libres doit sélectionner un autre combat non résolu, s'il y en a d'autres, et effectuer une phase de combat.

Effectuer des actions de combat

Les joueurs peuvent effectuer des actions de combat (des capacités spéciales ou des cartes en jeu qui portent la mention « **Combat** : », ainsi que des événements qui portent ce mot-clef) en utilisant la procédure d'action.

PROCÉDURE D'ACTION

En tant que joueur des Peuples Libres, vous avez la première occasion d'effectuer une action. Le joueur à votre droite a ensuite son occasion, et ainsi de suite autour de la table, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Si un joueur ne désire pas effectuer une action, il peut simplement passer. Le fait de passer n'empêche pas un joueur d'effectuer une action plus tard dans la même phase.

Chaque action de combat ne dure que jusqu'à la fin du présent combat. Quand tous les joueurs passent l'un après l'autre, il est temps de résoudre ce combat.

Résoudre un combat

Si la force totale d'un camp est supérieure à la force de l'autre camp, le camp avec le plus de force gagne ce combat. (S'il y a une égalité, le camp de l'Ombre gagne.) Placez une blessure sur chaque personnage du camp perdant.

Si Aragorn, avec une force de 8, fait face à deux Orques, chacun avec une force de 3 (force totale de 6), Aragorn gagne alors cet combat et chaque Orque perdant reçoit une blessure.

Quand le camp gagnant a un ou plusieurs personnages avec le mot-clef **dégâts +1**, chaque personnage perdant reçoit une blessure supplémentaire pour chaque dégâts +1. (Dégâts +2 ajoute

deux blessures, et ainsi de suite.) Ceci s'appelle un **bonus de dégâts**, et il peut être ajouté ou soustrait par de nombreux effets.

Pour continuer avec l'exemple précédent, si Aragorn inflige des dégâts +1, chaque Orque prend alors deux blessures.

Mais si les deux Orques infligent des dégâts +1 et une force de 4 (ainsi ils gagnent le combat avec une force combinée de 8), alors Aragorn prend trois blessures au lieu d'une.

Si la force totale d'un camp est au moins le double du total de la force de l'autre camp, tous les personnages du camp perdant sont tués (sans tenir compte du nombre de blessures ou de leur vitalité). Ce cas s'appelle également être **submergé**. Quand un personnage est submergé, il ne peut plus prendre de blessures supplémentaires — il meurt tout simplement.

Quand le Porteur de l'Anneau est submergé, il est tué, qu'il porte l'Anneau ou non. La capacité de l'Anneau Unique qui lui permet de transformer les blessures en points-fardeau n'empêche pas le Porteur d'être submergé, car aucun jeton de blessure n'est placé.

Une phase de combat se termine une fois que toutes les actions déclenchées par la victoire ou la défaite sont résolues.

Un séide ou un compagnon qui a survécu pourront à nouveau combattre à ce tour si la compagnie se déplace à nouveau (ou si le séide porte le mot-clef **acharné**).

Phase de Combat, en bref

- Le joueur des Peuples Libres choisit un combat.
- Les joueurs effectuent des actions de combat.
- Résolvez ce combat et placez les blessures.
- S'il reste un combat non résolu, répétez cette procédure.

ACHARNÉ

Une fois que tous les combats normaux sont résolus, les séides survivants qui portent le mot-clef **acharné** attaquent à nouveau.

Les joueurs doivent procéder à une autre phase d'affectation et effectuer une phase de combat séparée pour chaque combat contre un séide acharné.

Phase d'Affectation (combat acharné)

Le joueur des Peuples Libres affecte ses défenseurs de la même façon qu'expliquée plus haut, puis les joueurs de l'Ombre affectent au combat les séides acharnés encore non affectés.

Phase(s) de Combat (combat acharné)

Quand la phase d'affectation pour les séides acharnés est complétée, chaque compagnon qui se défend se bat durant une phase de combat séparée. La procédure pour chacune de ces phases de combat est la même que pour une phase de combat normale.

Aragorn est affecté au combat contre un Ourouk-Hai acharné. Dans la phase de combat normale, Aragorn gagne et l'Ourouk-Hai reçoit une blessure. Durant la phase de combat acharnée qui suit, le joueur des Peuples Libres peut à nouveau affecter un compagnon au combat contre l'Ourouk-Hai. Ce compagnon peut être Aragorn ou un compagnon différent.

Les joueurs passent à la phase de ralliement seulement lorsque tous les combats (normaux et acharnés) ont été résolus.

7. PHASE DE RALLIEMENT

Pendant la phase de ralliement, chaque joueur de l'Ombre reconstitue sa main. Le joueur des Peuples Libres décide ensuite de terminer son tour ou de se déplacer à nouveau.

Les joueurs de l'Ombre reconstituent leurs mains

Chaque joueur de l'Ombre doit **reconstituer** sa main pour avoir 8 cartes, de la manière suivante :

- Il peut en premier défausser une carte de sa main.
- S'il a alors moins de huit cartes, il doit piocher jusqu'à ce qu'il en ait huit.
- Autrement (quand il a plus de huit cartes dans sa main), il doit en défausser suffisamment pour revenir à huit.

Le joueur des Peuples Libres choisit

À la fin de la phase de ralliement, si vous êtes le joueur des Peuples Libres, vous devez choisir une des deux possibilités suivantes :

- Déplacer la compagnie jusqu'au site suivant (en permettant au joueur de l'Ombre approprié de placer un nouveau site si nécessaire), ajouter des jetons à la réserve crépusculaire (à la fois pour la puissance de l'Ombre du nouveau site et pour le nombre de compagnons dans la compagnie), et retourner à la (aux) phase(s) de l'Ombre.
- Ou reconstituer votre main (tout comme les joueurs de l'Ombre l'ont fait précédemment). Ensuite, les joueurs de l'Ombre défaussent tous leurs séides en jeu, de même que les cartes qu'ils détiennent, et votre tour prend fin.

Limite de déplacement

Pendant chacun de vos tours, votre compagnie doit se déplacer une fois, et peut se déplacer au maximum un nombre de fois égal à votre limite de déplacement.

Dans une partie à deux ou trois joueurs, votre limite de déplacement est de deux. Dans une partie avec quatre joueurs ou plus, votre limite de déplacement est égale au nombre de vos adversaires quand le jeu commence. Pendant votre phase de ralliement, vous pouvez donc décider de faire un autre déplacement, en vous soumettant à la limite précédente.

GAGNER LA PARTIE

Un joueur gagne la partie quand sa compagnie est au site 9 et que son Porteur de l'Anneau survit à toutes les phases de combat. La partie se termine et il n'y a pas de phase de ralliement au dernier tour.

Un joueur gagne la partie quand il devient le seul joueur restant dans la partie (voir plus bas).

Perdre la partie

Un joueur perd la partie si son Frodon est tué et que Sam ne fait pas partie de sa compagnie, ne pouvant ainsi devenir lui-même le Porteur et poursuivre le voyage (ou bien, si Sam est devenu votre Porteur de l'Anneau, vous perdez la partie quand Sam est tué).

Un joueur perd aussi la partie si son Porteur de l'Anneau est corrompu. Si le Porteur de l'Anneau a un nombre de points-fardeau égal à sa résistance, il est corrompu.

Un point-fardeau est un jeton noir (comme un jeton-crêpuscule) placé sur votre Porteur de l'Anneau (généralement Frodon). Plusieurs cartes ajoutent et retirent des points-fardeau. Les points-fardeau ne sont placés que sur votre Porteur de l'Anneau.

Il existe aussi des cartes qui peuvent corrompre le Porteur de l'Anneau, peu importe son nombre de points-fardeau.

Si un joueur perd la partie et qu'il reste au moins deux autres joueurs, retirez son pion et toutes ses cartes du jeu (et défaussez toutes les cartes des adversaires qui étaient sur elles).

Retirez ses sites du chemin de l'aventure dans l'ordre croissant, et remplacez chacun d'eux avec un site correspondant d'un adversaire, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre en commençant par le joueur à sa droite.

Les autres joueurs complètent le tour du joueur perdant.

AUTRES RÈGLES IMPORTANTES

CARTES ACTIVES

Pendant votre tour, seules les cartes suivantes sont actives :

- Les sites sur le chemin de l'aventure
- Vos cartes des Peuples Libres
- Les cartes de l'Ombre de vos adversaires

Toutes les autres cartes sont inactives. Les cartes inactives ne sont pas influencées par le jeu et n'influencent pas le jeu.

Vos compagnons et les séides de vos adversaires sont actifs. Les compagnons de vos adversaires ne le sont pas.

Exception : Les cartes détenues par des cartes actives sont actives, et les cartes détenues par des cartes inactives sont inactives.

La situation de l'Ombre d'un adversaire sur le compagnon d'un autre adversaire n'est pas active parce que ce compagnon ne l'est pas.

Vous ne pouvez pas jouer une nouvelle copie d'une carte unique en jeu et qui est présentement active.

Les sites sont toujours actifs. Le descriptif d'un site ne peut pas être utilisé à moins que la compagnie ne soit présente; mais certaines cartes peuvent copier et utiliser ce descriptif.

Si le descriptif d'un site comporte une capacité spéciale de l'Ombre, vous ne pouvez utiliser cette capacité que lorsque la compagnie se trouve à ce site et que vous êtes un joueur de l'Ombre.

Exception : Le descriptif d'un site n'est pas actif lorsque les compagnies de départ sont jouées.

UNICITÉ

Cartes uniques

Plusieurs cartes de personnage, de possession et d'artefact représentent une chose qui n'existe qu'en un seul exemplaire. Une telle carte présente un point (•) devant son titre, ce qui vous indique qu'une seule copie de cette carte peut être active et en jeu à tout moment.

Vous ne pouvez avoir qu'une seule carte avec le titre •Gandalf en jeu à la fois. D'autres joueurs peuvent aussi avoir une carte au titre de •Gandalf en jeu, mais une seule n'est permise par joueur.

Deux cartes représentent la même chose si elles ont le même titre (même si leur sous-titre ou l'information collectionneurs est différente).

Pour les cartes de l'Ombre, si une copie d'une carte unique est déjà en jeu et active, vous ne pouvez pas jouer une autre carte qui porte le même titre (peu importe le sous-titre).

Vous ne pouvez pas jouer une carte de votre main pour remplacer une carte en jeu, même si ces cartes portent le même titre ou représentent la même personnalité.

Cartes non uniques

Une carte qui n'a pas un point (•) devant son titre est non unique. Cela signifie que tous les joueurs peuvent avoir plusieurs exemplaires de ces cartes en jeu en même temps.

La plupart des situations sont non uniques, et vous pouvez avoir en jeu de multiples exemplaires de ces situations en même temps. Les effets de ces cartes sont cumulatifs.

RÉPONSES

Un capacité spéciale ou un événement qui porte la mention de « **Réponse :** » indique que vous pouvez effectuer cette action au moment où le déclencheur (mentionné dans le descriptif) apparaît.

Une action de réponse n'est pas une action de phase (parce qu'il n'y a pas de « phase de réponse »).

L'ANNEAU UNIQUE

Frodon commence toujours la partie comme votre Porteur de l'Anneau. Il transporte l'Anneau Unique pour vous, comme lorsqu'il transportait l'Anneau dans sa poche ou sur une chaîne autour de son cou.

Quand peut-il passer l'Anneau au doigt?

L'Anneau Souverain, la version de l'Anneau Unique qui se trouve dans votre paquet de base, a une capacité spéciale de « **Réponse :** », qui peut être utilisée durant n'importe quelle phase de combat, même si elle n'implique pas votre Porteur de l'Anneau. Avant de placer un jeton de blessure sur votre Porteur de l'Anneau, vous pouvez dire à votre adversaire que votre Porteur passe plutôt l'Anneau au doigt.

Quand vous utilisez la capacité spéciale de l'Anneau Unique, votre Porteur a l'Anneau au doigt. L'utilisation de cette capacité spéciale est optionnelle.

Rappelez-vous, les blessures sont toujours placées une à la fois sur un personnage. Une fois activée, cette capacité spéciale demeure en fonction tant que le Porteur garde l'Anneau Souverain au doigt.

Votre Porteur de l'Anneau ne peut pas passer l'Anneau au doigt pour éviter d'être submergé. Lorsqu'il est submergé, aucune blessure n'est placée sur lui et il est tué.

Que se passe-t-il lorsqu'il a l'Anneau au doigt?

Tant que votre Porteur de l'Anneau a l'Anneau Souverain au doigt, chaque fois qu'il est sur le point de prendre une blessure, un point-fardeau est plutôt ajouté.

Pendant qu'il a l'Anneau au doigt, votre Porteur peut effectuer toutes les actions normales comme un déplacement ou un combat. Il peut se défendre contre des séides qui attaquent, comment d'habitude.

Il existe des cartes de l'Ombre aux effets puissants qui ne peuvent être joués que lorsque le Porteur a l'Anneau au doigt.

Comment devient-il corrompu?

Si votre Porteur de l'Anneau a autant de points-fardeau que sa résistance (habituellement de 10), il est corrompu et vous perdez la partie.

Votre Porteur de l'Anneau peut aussi être corrompu par l'effet d'une carte. Ceci est effectué immédiatement, peu importe le nombre de points-fardeau qui se trouvent sur le Porteur de l'Anneau.

Comment enlève-t-il l'Anneau?

Au début de la phase de ralliement, votre Porteur de l'Anneau le retire de son doigt et le transporte simplement à nouveau.

Que se passe-t-il quand il est tué?

Si votre Porteur de l'Anneau est tué (même s'il est submergé), vous perdez la partie.

Exception : Sam possède une capacité spéciale, indiquée sur sa carte. C'est une action de réponse que vous pouvez utiliser lorsque Frodon est tué (et non corrompu). Si Sam est en jeu à ce moment-là, cette capacité spéciale vous permet de transférer l'Anneau à Sam, qui devient alors votre Porteur de l'Anneau.

MOTS-CLEFS

Chaque carte comporte un ou plusieurs mots-clefs qui l'identifient. La plupart d'entre eux sont des mots-clefs *non chargés*, sans règles spéciales (quoique d'autres cartes puissent y faire référence).

Les mots-clefs avec des règles sont dits chargés. Vous trouverez l'explication pour chaque mot-clef *chargé* à l'aide de l'index.

Mots-clefs non chargés

La *classe* (telle que bâton ou arme) et la *race* (telle que Homme, Elfe, Ent, Orque, Ourouk-Haï, ou Magicien) sont des mots-clefs non chargés.

La race « Homme » comprend les femmes de la culture appropriée. Une possession qui doit être détenue par un Homme  peut être détenue par un personnage féminin  qui est de la race « Homme ».

Notez bien que dans le JCC ***Le Seigneur des Anneaux***, Ourouk-Haï est une race différente de celle des Orques.

Les sites comportent des mots-clefs non chargés comme champ de bataille, forêt, montagne, plaines, rivière et souterrain. Parmi les autres mots-clefs non chargés, on retrouve Oriental, machine, rôdeur, recherche, Suderon, sort, dissimulation, récit, traqueur, vaillant et villageois.

Mots-clefs chargés

Les types de cartes (tels que Séide ou Événement) sont des mots-clefs chargés. Parmi les autres mots-clefs chargés, on retrouve embuscade, archer, dégâts +1, défenseur +1, acharné, Porteur de l'Anneau et sanctuaire. (Peu hâtif est un autre mot-clef chargé, expliqué dans le livret de règles étendu.)

Associé à l'Anneau et dissocié. Seuls les compagnons peuvent être dissociés et associés à l'Anneau (pas les alliés ni les séides). Tout compagnon sans le mot-clef « associé à l'Anneau » est un compagnon dissocié.

Exception : Toutes les version de Frodon et Sam sont des compagnons associés à l'Anneau.

DIVERS

Défausser

Le sens standard de « défausser » signifie « défausser du jeu ». Défausser d'autres endroits (comme votre main ou le dessus de votre pioche) est toujours précisé.

Jouer des cartes de votre pioche

Quelques cartes vous permettent de jouer une carte directement de votre pioche ou de votre pile de défausse. Vous devez quand même remplir toutes les conditions et payer tous les coûts nécessaires au jeu de cette carte.

Lorsque vous avez fini de fouiller dans votre pioche, mélangez-la et donnez au joueur à votre droite une occasion de couper.

Désigner

Le mot *désigner* met en place une condition au jeu d'une carte ou à l'utilisation d'une capacité spéciale. Cette condition est reliée à un nom, comme « Pour jouer, désignez un Elfe ». C'est l'équivalent de « Un Elfe doit être en jeu et actif pour que vous puissiez jouer cette carte ».

Les cartes dans votre cimetière sont actives durant votre tour, mais elles ne sont pas en jeu. Vous ne pouvez pas désigner une carte dans votre cimetière.

Normalement, vous n'avez pas à désigner toutes les cartes en jeu qui remplissent une condition si vous ne le voulez pas.

Si une carte dit « pour chaque Elfe que vous désignez » et qu'il y a 2 Elfes en jeu (et actifs), vous pouvez choisir de désigner 2 Elfes, 1 Elfe, ou aucun.

Par contre, si une carte dit « que vous pouvez désigner », ceci signifie que vous n'avez pas le choix et que vous devez désigner tout ce qui remplit la condition.

Si une carte dit « Tant que vous pouvez désigner un Ourouk-Haï, le total d'archerie de la compagnie est de -1 », vous ne pouvez pas choisir d'ignorer un Ourouk-Haï. L'effet a lieu ou alors il n'a pas lieu.

INDEX

acharné	31
action de phase	13
actions au début du tour	18
affaiblir	11
aire de soutien	19
allié	6
archer.	25
artefact.	7
blessures.	9
bonus d'attributs	19
capacité spéciale	14
cartes actives	34
cartes de l'Ombre.	5
cartes des Peuples Libres	5
cimetière	11
classe	19
comment se déplacer	22
compagnie de départ	16
compagnon	6, 19
corrompu.	33
culture	8
défausser	39
défausser pour guérir	18
défenseur +1	27
dégâts +1	29
désigner	39
embuscade	27
épuisé.	12
errant.	24
événement	7, 14
gagner la partie.	33
guérison	10
jetons.	9, 12
l'Anneau Unique	5, 36
limite de déplacement	32
lorsque, chaque fois que, tant que	14

mise en place du jeu.	15
mots-clefs.	38
non unique	35
numéro de site	8, 22
paquet d'aventure.	4, 15
perdre la partie.	33
personnage.	6
phase d'affectation	27
phase d'archerie	25
phase de combat	28
phase de compagnie.	18
phase de l'Ombre.	23
phase de manœuvre	25
phase de ralliement	31
pioche	16
point-fardeau	33
possession	7, 19, 24
procédure d'action	29
puissance de l'Ombre.	23
qui joue en premier	16
race	38
reconstituer	32
remplacer des cartes	35
réponse	36
réserve crépusculaire.	12
résistance	33
sanctuaire.	10
sceau	9
séide.	6, 24
séquence du tour	17
site	4, 8, 22
situation.	7, 22, 24
submergé	30
tué	11
types de cartes	4
unicité	35
vider la réserve crépusculaire	18
vitalité	9

POUR CONTACTER DECIPHER ET HEXAGONAL

Visitez notre site Web, envoyez-nous un courriel ou appelez-nous :

- sites Web : decipher.com & lotrfanclub.com & hexagonal.net/lotr
- courriel pour questions sur les règles : elrond@decipher.com
- courriel pour service à la clientèle : cgcustomerservice@decipher.com
- courriel pour fan club : help@lotrfanclub.com
- téléphone : +1.757.623.3600 & 33.1.48.96.19.91
- adresse : Decipher, P.O. Box 56, Norfolk, VA, USA 23501-0056
Hexagonal, 94-96 rue Faidherbe, 93700 Drancy

www.lordoftherings.net



NEW LINE CINEMA
An AOL Time Warner Company

© 2002 New Line Productions, Inc. Tous droits réservés. TM/MC The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises. Utilisation sous licence par New Line Productions, Inc. Tous droits réservés. Decipher Inc. Utilisation sous licence. TM/MC, ®, & © 2002 Decipher Inc., P.O. Box 56, Norfolk, Virginia U.S.A. 23501. Tous droits réservés. Fabriqué en Belgique. Traduction par Distribution Hexagonal et Francis K. Lalumière, avec la collaboration d'Emmanuel "Sam" Cognat, Stéphanie Kaufmann et de Jean-Luc Simard.

OFFRE D'ABONNEMENT D'ESSAI AU FAN CLUB DU SEIGNEUR DES ANNEAUX!

• un numéro du *The Lord of the Rings Fan Club Official Movie Magazine** **GRATUIT**

• **10% de Remise** sur tous les items collectionnables et exclusifs à shop.lotrfanclub.com!

• accès à notre **vibrante communauté en ligne**

Inscrivez-vous maintenant avec le code d'offre **LFC21107** à SHOP.LOTRFANCLUB.COM/TRIAL

*Un léger coût de port et de manutention s'applique; les modalités complètes et les conditions sont disponibles sur le site Web.

