

Le SEIGNEUR des ANNEAUX[®]

2-5
JOUEURS
A partir de 6 ans
15-30
MINUTES



Un jeu pour toute la famille à partir de 6 ans et +
Un jeu de Reiner Knizia illustré par Ingrid et Dieter Schubert

La Terre du Milieu est pleine de lieux enchantés, de dangereux ennemis et d'aventures excitantes. Dans ce jeu simple mais passionnant vous jouez un Hobbit, une créature pleine de ressources. Vous devez quitter le confort de votre maison de Hobbitebourg et traverser montagnes, forêts et rivières de la Terre du Milieu pour atteindre le Mont du Destin et sauver le monde de Sauron, le Seigneur des Ténèbres.

Tout au long de votre périple, vous affronterez des monstres comme le Nazgûl Ailé, le Roi-Sorcier et l'araignée géante Arachne. Vous rencontrerez également des amis qui vous aideront pendant votre voyage. Vous devrez choisir avec sagesse votre route et éviter d'être emprisonné dans une Tour Sombre. Le Hobbit qui réussit à vaincre Sauron remporte la partie.

Les deux versions du jeu

Cette boîte contient une version du jeu pour débutant et une version avancée. Les deux jeux utilisent le même plateau, mais les Tours Sombres et le Palantir ne sont utilisés que dans la version avancée du jeu.

Nous vous suggérons de commencer avec la version pour débutant.

Passez à la version avancée lorsque vous connaîtrez bien le jeu et que vous voudrez relever un défi plus important.

Contenu

1 plateau de jeu, 3 Tours Sombres, 5 figurines de Hobbits, 30 jetons (amis et ennemis), 3 Nazgûls Ailés, 5 cartes de Hobbits, 1 roue de l'Anneau (avec une flèche), 1 dé spécial, 1 Palantir, 42 cubes et ce livret de règles.

Avant votre première partie, assemblez les Tours Sombres en commençant par les murs.

Préparation

- Dépliez le plateau de jeu. Les divers lieux (grandes cases rondes dénommées) sont connectés entre eux par des chemins. Chaque chemin comporte un certain nombre de cases.
- Placez les Tours Sombres aux endroits indiqués (dans les encoches) sur le plateau de jeu. Les portes des Tours doivent faire face aux cases reliées par des cordes.
- Placez le grand jeton Sauron, face visible, sur le Mont du Destin. Placez le jeton du Roi-Sorcier sur la Porte Noire et celui d'Arachne sur l'Antre d'Arachne, face visible (voir le schéma ci-dessous). Mélangez les cinq jetons sombres restants et placez-les en pile à côté

du plateau de jeu. Tous les jetons sombres sont des ennemis. Les jetons clairs représentent soit des ennemis, soit des amis. Les jetons ennemis comportent un certain nombre de carrés rouges. Maintenant, trie les jetons clairs et prenez, au hasard, trois jetons ennemis et trois jetons amis. Tous les autres jetons sont mélangés pour former une pile. Placez, face visible, les jetons amis sur les trois lieux les plus proches des Hobbits (Haut-col, La Moria, Les Hauts des Galgals) et les jetons ennemis sur les trois lieux situés au milieu du plateau de jeu (La Forêt Noire, Amon Hen, Isengard). Placez la pile des jetons clairs, face cachée, à côté du plateau de jeu. Placez autant

de cubes que le nombre indiqué sur chaque jeton ennemi (clair et sombre). Gardez les autres cubes à portée de main. Placez les trois Nazgûls Ailés sur le grand jeton Sauron.

- Chaque joueur choisit une carte de Hobbit et place la figurine correspondante sur Hobbitebourg. Les Hobbits non utilisés sont laissés dans la boîte.
- Placez le dé et la roue de l'Anneau à portée de main.
- Le Palantir n'est utilisé que dans la version avancée. Il se place sur le cercle rouge à côté du Mont du Destin.



Jeu pour débutant

Le joueur le plus jeune délute la partie, puis le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Lors de votre tour, vous pouvez effectuer les actions suivantes :

1 - Lancer le dé et vous déplacer : le dé comporte des chiffres de 2 à 5 et un symbole "Nazgûl Ailé". Deux cas peuvent se produire :

- Vous obtenez le symbole "Nazgûl Ailé" : vous pouvez déplacer un pion Nazgûl Ailé sur un lieu pour bloquer vos adversaires. Il peut y avoir plusieurs Nazgûls Ailés sur un même lieu. Puis vous relancez le dé. Si vous obtenez un nouveau symbole "Nazgûl Ailé", vous pouvez de nouveau déplacer un pion Nazgûl Ailé.
- Vous obtenez un chiffre : déplacez votre Hobbit du nombre de cases indiquées, vous pouvez, si vous le désirez, vous déplacer de moins de cases ou ne pas vous déplacer du tout. Plusieurs Hobbits peuvent se trouver sur la même case. Lorsque vous vous déplacez, vous pouvez arriver à l'entrée d'un lieu, mais pour traverser ce lieu, vous devrez d'abord résoudre la rencontre avec le jeton qui s'y trouve. Une fois la rencontre résolue, vous ne pouvez pas continuer votre déplacement.

2 - Résoudre une rencontre : Après votre déplacement, si votre Hobbit se trouve à l'entrée d'un lieu, il doit résoudre la rencontre avec le jeton présent pour parvenir de l'autre côté.

- Lorsque vous rencontrez un Nazgûl Ailé, présent sur un lieu, il doit être battu avant de résoudre la rencontre avec le jeton qui s'y trouve. Le combat contre le Nazgûl Ailé est résolu grâce à la Roue de l'Anneau. Placez la Roue de l'Anneau devant vous et tournez la flèche, vous continuerez de la tourner tant que vous n'obtenez pas l'Oeil de Sauron :

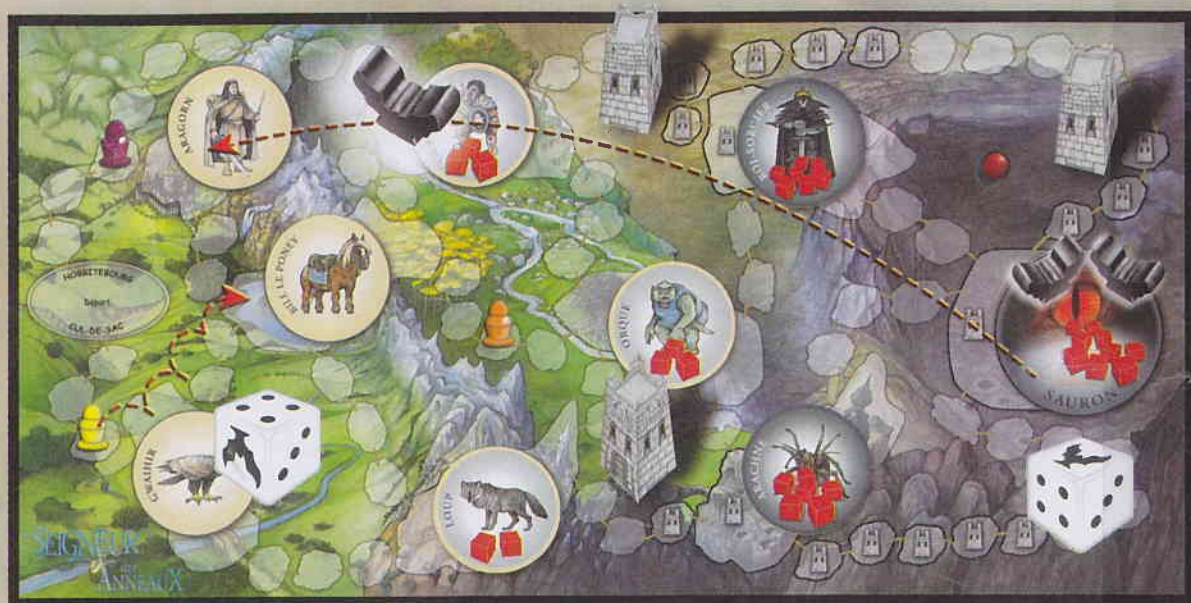
1 cube & Nazgûl Ailé : un Nazgûl Ailé est battu.

2 cubes, 3 cubes : tournez la flèche une nouvelle fois

L'Oeil de Sauron : votre tour se termine et vous passez le dé au joueur suivant.

Lorsque vous battez un Nazgûl Ailé, placez-le sur le Mont du Destin. S'il est battu sur le Mont du Destin, retirez le Nazgûl Ailé du plateau de jeu et placez-le devant vous. Affrontez le Nazgûl Ailé suivant. Lorsque tous les Nazgûls Ailés présents sur un même lieu sont battus, vous pouvez résoudre la rencontre avec le jeton.

EXEMPLE : vous obtenez le symbole "Nazgûl Ailé". Vous décidez de déplacer un pion Nazgûl Ailé du Mont du Destin (Sauron) jusqu'au Haut Col (Aragorn) pour bloquer le Hobbit mauve de votre adversaire. Puis vous obtenez un 4. Vous déplacez votre Hobbit jaune de quatre cases pour arriver devant La Moria (Bill le Poney).



- Lorsque vous rencontrez un jeton ennemi, placez la Roue de l'Anneau devant vous et tournez la flèche, vous continuerez de la tourner tant que vous n'obtenez pas l'Oeil de Sauron :

1 cube, 2 cubes, 3 cubes : retirez le nombre indiqué de cubes du jeton et tournez à nouveau la flèche.

L'Oeil de Sauron : votre tour se termine et vous passez le dé au joueur suivant.

Un ennemi est battu lorsque vous enlevez tous les cubes de son jeton. Vous n'enlevez pas de cubes tant que des Nazgûls Ailés sont présents sur un lieu. Même si le dernier tour de flèche vous permet de retirer le dernier Nazgûl, vous ne pouvez pas enlever de cubes en même temps.

- Lorsque vous rencontrez un jeton ami, placez la Roue de l'Anneau devant vous et tournez la flèche, vous continuerez de la tourner tant que vous n'obtenez pas l'Oeil de Sauron :

1 cube, 2 cubes, 3 cubes : vous gagnez un ami.

L'Oeil de Sauron : votre tour se termine et vous passez le dé au joueur suivant.

Lorsqu'une rencontre est résolue avec succès, retirez le jeton ami ou ennemi du plateau de jeu et placez-le devant vous. Puis placez votre Hobbit de l'autre côté du lieu de la rencontre (vous ne pouvez pas rester du même côté !). Placez un nouveau jeton de la pile sur le lieu : jetons clairs sur les lieux clairs (Haut-Col, Moria et Hauts des Galgals), jetons sombres sur les lieux sombres (Forêt Noire, Amon Hen, Isengard). Si le nouveau jeton est un ennemi, placez le nombre nécessaire de cubes sur le jeton. Puis terminez votre tour et passez le dé au joueur suivant.

NOTE : si une pile de jetons est épuisée, piochez dans l'autre pile. Si tous les jetons ont été utilisés, le lieu reste désert. Dans ce cas, les Hobbits peuvent le traverser sans faire tourner la flèche.

EXEMPLE : vous rencontrez le Cavalier Noir avec quatre cubes et un Nazgûl Ailé. Au premier tour, vous réussissez à battre le Nazgûl Ailé, mais vous obtenez l'Oeil de Sauron et vous devez arrêter votre tour sans avoir battu le Cavalier Noir. Lors de votre tour suivant, vous battez le Cavalier Noir et vous traversez le lieu.

AVANT



1ère roue
pas d'effet



3ème roue APRÈS

Résoudre la
rencontre avec
le jeton ennemi
enlevez 2 cubes



2ème roue
retirez le Nazgûl
Ailé et remplacez-le
sur le Mont du
Destin.



4ème roue
terminez votre
tour de jeu



Fin du premier tour

AVANT



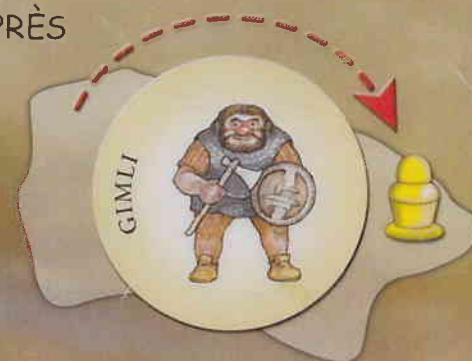
1ère roue
enlevez 1 cube

Le cavalier Noir est
battu. Retirez le
jeton et placez-le
devant vous. Votre
Hobbit traverse le
lieu. Placez un nouveau
jeton sur le lieu.



2ème roue
enlevez le
dernier cube

APRÈS



Fin de la partie

Le joueur dont le Hobbit affronte Sauron et lui enlève son dernier cube, remporte la partie.

Lorsque vous jouez plusieurs parties d'affilée, vous pouvez cumuler les points suivants et comparer les résultats de chaque joueur :

1 point par jeton récupéré, 1 point par Nazgûl Ailé sorti du plateau de jeu et 5 points pour le grand jeton Sauron.

Jeu avancé

Le jeu est identique à la version pour débutant avec les deux règles suivantes :

Les Tours Sombres : il y a trois chemins sombres sur le plateau (reconnaisables aux dessins de tour sur ces cases), gardés chacun par une Tour Sombre. Lorsque vous terminez votre tour de jeu sur une case Tour (après le mouvement et la rencontre), vous devez affronter les dangers des ténèbres. Un de vos adversaires prend secrètement le Palantir dans une de ses mains, puis tend les deux poings devant vous. Si la main que vous choisissez contient le Palantir, vous êtes capturé et emprisonné dans une Tour Sombre. Dans ce cas, retirez votre Hobbit de la case

où il se trouve et placez-le à côté de la Tour Sombre la plus proche.

Lorsque vous commencez votre tour de jeu dans une Tour Sombre, vous pouvez en sortir en obtenant n'importe quel chiffre sur le dé ; placez alors votre Hobbit sur la case qui fait face à la porte de la Tour Sombre.

Jetons amis : vous pouvez utiliser les jetons amis que vous avez récupérés en cours de partie :

- Après avoir lancé le dé et déplacé votre Hobbit, vous pouvez vous défausser d'un jeton ami pour relancer le dé et vous déplacer à nouveau.
- Après avoir obtenu l'Oeil de Sauron sur la Roue de l'Anneau, vous pouvez vous défausser d'un jeton ami et refaire tourner la flèche sur la Roue de l'Anneau.
- Après avoir choisi la main contenant le Palantir, vous pouvez vous défausser d'un jeton ami pour rester sur votre case actuelle.

Vous devez d'abord lancer le dé et déplacer votre Hobbit. Lorsque vous commencez à faire tourner la flèche sur la roue de l'Anneau, vous ne pouvez pas vous déplacer à nouveau. Vous ne pouvez rencontrer qu'un seul jeton. Après une rencontre réussie avec un

jeton, vous ne pouvez pas utiliser de nouveau la roue de l'Anneau.

Crédits

Reiner Krizia remercie tous les testeurs impliqués dans le développement du jeu, en particulier Lavin Adarza, Sebastian Blendaale, Chris Boothe, Chris Bowyer, David Fargusbar, Martin Higham, Ross Inghis, Steven Jackson et Chris Lawson.

Sophisticated Games remercie Laurie Battle de Tolkien Enterprises, Barbara Schmidt et Sandra Diodreapian de Kosmos, Amanda, Nick et Vicky de Redback et Tony Maszajik.

© 2003 Sophisticated Games
© 2003 TILSIT Éditions

Les personnages et lieux de ce jeu, dont son titre Le Seigneur des Anneaux sont des marques déposées de Tolkien Enterprises, Berkeley CA USA et sont utilisés sous leur licence.

TILSIT
ÉDITIONS

8, place Marcel Robuffat
ZA N°7 - Villejust

91 971 Courtabouff cedex France
e-mail : contact@tilsit.fr

Développement pour la version française : TILSIT Team
Maquette pour la version française : TILSIT Studio
Traduction : TILSIT Team

Infos en direct : www.tisit.fr

© 2003 TILSIT Éditions pour la version française
© 2003 Sophisticated Games

TILSIT Éditions a attribué le plus grand soin à la sélection et à la fabrication de ce jeu en privilégiant toujours la qualité des matériaux, le rendu esthétique et le professionnalisme de ses sous-traitants afin de vous offrir le plus grand plaisir de jeu. N'hésitez pas à nous faire connaître vos remarques et vos souhaits. Nous vous invitons vivement à découvrir les autres jeux de notre production auprès de votre réseau de revendeurs.