

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX : LA CONFRONTATION

Edition Deluxe 2006

Lord of The Rings : the Confrontation – Traduction française v2 par Guillaume Gaudé (*DocGuillaume*) – 4/11/2013

Le temps est venu de la confrontation finale entre la Communauté de l'Anneau et Sauron dans la Terre du Milieu. Frodo le hobbit et ses compagnons parviendront-ils à emmener l'Anneau Unique jusqu'au Mont Doom, au cœur de la Terre du Mordor ? Ou échoueront-ils face aux forces des ténèbres du Seigneur Sauron en abandonnant pour toujours la Terre du Milieu aux forces du Mal ? Un seul camp sortira vainqueur !

BIENVENUE

Avec ce jeu **Le Seigneur des Anneaux : la Confrontation** Edition Deluxe, vous revivrez la bataille épique qui oppose la Communauté de l'Anneau aux serviteurs de Sauron telle qu'elle est racontée dans la trilogie classique de J. R. R. Tolkien, *Le Seigneur des Anneaux*.

Si vous êtes prêt à guider les membres de la Communauté de l'Anneau dans leur périlleux voyage pour aider Frodo à atteindre le Mont Doom, ou si vous vous sentez de taille à contrôler les forces de Sauron lancées à la poursuite de l'Anneau Unique, lisez ce qui suit : une aventure excitante vous attend !

MATÉRIEL

En plus du livret des règles, voici les composants du jeu :

18 Cartes Combat Communauté et Sauron : ces cartes, au nombre de 9 pour chaque joueur, sont jouées lorsque deux personnages se livrent bataille l'un contre l'autre.

8 Cartes Spéciales : ces cartes représentent des pouvoirs spéciaux que les joueurs peuvent utiliser lorsqu'ils jouent avec la variante des cartes spéciales.

18 socles de Personnages : ces socles, au nombre de 9 pour chaque joueur, sont utilisés pour cacher les tuiles personnages au joueur adverse, une fois posés sur le plateau de jeu.

1 plateau de jeu : le plateau de jeu est la zone centrale sur laquelle ont lieu les actions et où se déroule l'aventure.

18 tuiles Personnages : ces tuiles double face, au nombre de 9 pour chaque joueur, représentent les personnages contrôlés par le joueur de la Communauté et le joueur de Sauron. Dans la version *Classique* du jeu, seules les faces affichant un petit anneau doré sont utilisées. Les autres faces des personnages (affichant une étoile blanche) sont utilisées dans les deux variantes du jeu, décrites plus loin.

18 jetons Personnages : ces petits jetons double face, correspondant aux tuiles Personnages, sont utilisés dans la variante « *Draft* », décrite page 5.

2 Fiches de référence : ces fiches résument les caractéristiques des Personnages et des Cartes Spéciales de chaque camp.

JOUER À LA VERSION CLASSIQUE DU JEU

Les règles du jeu **La Confrontation**, qui vont être expliquées ci-après, sont pour la **version Classique**. Les règles des variantes sont situées à la fin de ce livret.

Lorsque vous jouez à la version *Classique*, assurez-vous que vous utilisez bien la face des personnages affichant **un petit anneau doré** (les faces avec une étoile blanche ne sont pas utilisées dans la version *Classique*).

Symbole Anneau doré
(version *Classique*)



Symbole Etoile blanche
(Variante)



MISE EN PLACE

Le joueur qui contrôle les 9 compagnons de la Communauté sera **le joueur de la Communauté**. L'autre joueur, contrôlant les 9 personnages maléfiques, sera **le joueur de Sauron**. Avant de commencer à jouer, il est recommandé que les joueurs se familiarisent avec leurs propres personnages et cartes, mais aussi avec ceux de l'adversaire. Les capacités spéciales de chaque personnage sont décrites en détails dans les pages 7 à 9.

Le joueur de la Communauté insère dans leurs socles blancs les 9 tuiles Personnages (affichant le parchemin vert) de sorte que les images et les textes soient face à lui et non visibles par son adversaire. Le joueur de Sauron insère dans leurs socles noirs ses 9 tuiles Personnages (affichant le parchemin rouge).

A présent, les deux joueurs ont chacun 9 pièces de jeu qui seront appelées **Personnages**. (*Remarque* : votre adversaire ne doit pas voir les tuiles Personnages que vous placez dans leurs socles.) Souvenez-vous que dans la version *Classique*, les faces visibles des personnages doivent toutes présenter un petit anneau doré.

Chaque joueur prend dans sa main ses 9 Cartes Combat. Le joueur de la Communauté prend les cartes de la Communauté et le joueur de Sauron prend les cartes de Sauron. (Les 8 Cartes Spéciales ne sont utilisées que dans la variante et sont décrites dans les pages 9 et 10.)

Le plateau de jeu est posé entre les deux joueurs de telle sorte que le coin avec **The Shire** pointe vers le joueur de la Communauté et le coin avec le **Mordor** pointe vers le joueur de Sauron.

Le joueur de la Communauté choisit 4 personnages (parmi ses 9) et les place tous les quatre dans la région **The Shire**. Il place ensuite ses 5 personnages restants dans les cinq régions situées devant **The Shire** (**Arthedain**, **Cardolan**, **Enedwaith**, **Eregion**, et **Rhudaûr**), de sorte que chacune de ces cinq régions contienne 1 personnage de la Communauté.

Le joueur de Sauron fait de même : il choisit 4 de ses personnages et les place tous les quatre dans la région du **Mordor**, puis place ensuite ses 5 personnages restants dans les cinq régions situées devant le **Mordor** (**Gondor**, **Dagorlad**, **Fangorn**, **Mirkwood**, et **Rohan**), de sorte que chacune de ces cinq régions contienne 1 personnage de Sauron.

Aucun personnage ne peut être placé dans les régions centrales des montagnes en début de partie. Celles-ci doivent rester vides.

Remarque : Les Personnages d'un joueur doivent être placés sur le plateau de telle sorte que seul ce joueur puisse voir l'identité de ses personnages. Les faces visibles des personnages d'un joueur sont donc cachées à son adversaire.

QU'EST-CE QUI CHANGE DANS CETTE EDITION DELUXE ?

Dans cette édition, en plus de pouvoir jouer à la version *Classique*, vous pourrez jouer à une variante entièrement nouvelle avec de nouveaux personnages situés sur le verso des tuiles Personnages de la version *Classique*. Vous pourrez en outre jouer à une version « *Draft* » du jeu, dans laquelle les joueurs vont pouvoir choisir des personnages de la version *Classique* mais aussi de la nouvelle variante. Enfin, l'édition Deluxe inclut également 4 nouvelles Cartes Spéciales, venant s'ajouter aux 4 Cartes Spéciales de la version d'origine.

En résumé, les nouveaux éléments de cette édition sont les suivants :

- Une variante du jeu utilisant 18 nouveaux personnages, situés sur le verso des tuiles Personnages de la version *Classique*.
- Les règles pour jouer à une version « *Draft* » du jeu. Les jetons Personnages inclus peuvent s'utiliser comme rappels visuels des personnages joués par votre adversaire, choisis parmi ceux de la version *Classique* et de la variante.

- 4 nouvelles Cartes Spéciales, à utiliser soit avec la version *Classique*, la variante ou la version « *Draft* ».
- Les socles Personnages sont plus larges et aussi finement sculptés, aidant ainsi à identifier le joueur de la Communauté ou le joueur de Sauron.
- De nouveaux termes ont été utilisés dans les règles et dans les régions. A titre d'exemple, la région de la « **Moria** » dans la version d'origine a été renommée « **Caradhras** » dans la version Deluxe.
- Les questions fréquentes soulevées par certains points de règles de la version d'origine trouvent leurs réponses dans ce nouveau livret.
- Nouvelles illustrations pour tout le matériel.



DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur de Sauron commence toujours la partie. Ensuite, les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à la fin de la partie.

MOUVEMENT

A son tour, **un joueur doit déplacer un de ses personnages vers l'avant**, en respectant les règles de déplacement suivantes :

- Le déplacement d'un personnage se fait *vers l'avant dans une région adjacente valide*. Un personnage ne peut jamais se déplacer latéralement ou vers l'arrière, à moins que le texte de sa capacité, qu'une Carte Spéciale ou des règles spéciales l'y autorisent. Par exemple : le texte de la capacité de Frodo précise qu'il peut battre en retraite latéralement lorsqu'il est attaqué.
- Les personnages ne peuvent jamais se déplacer latéralement lorsqu'ils sont dans une région de montagnes (même en utilisant des cartes ou des capacités spéciales, sauf indication contraire spécifique).
- Les joueurs peuvent avoir jusqu'à 4 de leurs personnages, respectivement dans **The Shire** pour le joueur de la Communauté et dans le **Mordor** pour le joueur de Sauron, mais jamais plus de 4.
- Les joueurs ne peuvent avoir qu'un seul de leurs personnages dans une région de montagnes.
- Les joueurs peuvent avoir jusqu'à 2 de leurs personnages dans toutes les autres régions.
- Un joueur ne peut jamais déplacer un personnage dans (ou à travers) une région qui contient déjà le nombre maximum de personnages lui appartenant (même en utilisant des cartes ou des capacités spéciales, sauf indication contraire spécifique).
- Un joueur peut mélanger, à tout moment, ses personnages d'une même région afin de tromper son adversaire. (Pour mélanger, le joueur prend ses personnages et les mélange dans son dos ou sous la table et les replace dans la même région.) C'est toujours utile lorsque votre adversaire connaît l'identité d'un de vos personnages dans une région spécifique.
- Les personnages de régions différentes ne peuvent jamais être mélangés ainsi. Un joueur ne peut pas mélanger des personnages révélés tant que l'action qui les a révélés n'est pas terminée.
- Certains personnages ont des capacités de déplacement spéciales décrites dans leur texte de personnage. Ces capacités de déplacement spéciales ainsi que d'autres capacités spéciales sont décrites en détails pour chaque personnage dans les pages 7 à 9.
- **La Rivière Anduin** : le joueur de la communauté peut exploiter le courant descendant de la rivière pour déplacer ses personnages de la région **Mirkwood** vers **Fangorn**, ou de **Fangorn** vers **Rohan**. Tout déplacement le long de la Rivière Anduin, suivant les flèches jaunes sur le plateau, est considéré comme un **déplacement vers l'avant**. Les déplacements utilisant la rivière dans le sens contraire des flèches ne sont pas autorisés (de **Rohan** vers **Fangorn**, ou de **Fangorn** vers **Mirkwood**). Le joueur de Sauron ne peut jamais utiliser la rivière.
- **Le Tunnel de la Moria** : le joueur de la communauté peut déplacer ses personnages dans le Tunnel de la Moria (de **Eregion** vers **Fangorn**), mais jamais dans le sens contraire (de **Fangorn** vers **Eregion**), même lorsqu'un personnage bat en retraite. Si le joueur de Sauron révèle le Balrog dans la région **Caradhras** au moment où un personnage emprunte le tunnel, ce personnage de la communauté est immédiatement vaincu, sans combat, et retourne dans la boîte de jeu. Le joueur de Sauron ne peut pas emprunter le Tunnel de la Moria pour se déplacer ni pour battre en retraite.

EXEMPLES DE DÉPLACEMENTS



COMBATS

Si un personnage se déplace dans une région occupée par un ou plusieurs personnages ennemis, **un combat** a lieu. Le personnage qui se déplace est **l'attaquant** et le personnage adverse est **attaqué**. Déplacer un personnage dans une région contenant un ou plusieurs personnages ennemis correspond à **une attaque**.

S'il y a 2 personnages ennemis ou plus, non révélés, dans la région où a lieu le combat, l'attaquant **choisit** le personnage ennemi qu'il attaque en premier. L'attaquant peut aussi choisir d'attaquer un personnage déjà révélé dans la région.

Un combat se résout en **4 étapes** :

1. RÉVÉLER LES PERSONNAGES

Les deux joueurs révèlent à l'adversaire leur personnage impliqué dans le combat.

2. RÉSOUDRE LES CAPACITÉS SPÉCIALES DES PERSONNAGES

Le joueur de la Communauté lit à haute voix et applique **en premier** le texte présent sur sa tuile Personnage, puis le joueur de Sauron fait de même. (**Exception : Si le Warg participe au combat, le texte du personnage de la Communauté est ignoré.**)

Plusieurs personnages de la Communauté (voir leurs textes) peuvent **battre en retraite au début du combat**, avant que soit lu et appliqué le texte du personnage de Sauron (à l'exception du Warg). Après qu'un de ces personnages a été révélé et que son texte a été lu à haute voix, il peut (mais n'est pas obligé) battre en retraite latéralement ou vers l'arrière vers une région adjacente valide de son choix.

Un personnage ne peut **jamais** battre en retraite vers une région occupée par un personnage ennemi ou contenant déjà le nombre maximum de personnages. De même, il n'est pas possible de battre en retraite latéralement dans les régions de montagnes ni vers l'arrière via le Tunnel de la Moria, ni à contre-courant de la Rivière Anduin (sens contraire des flèches jaunes).

Si un personnage de la Communauté bat en retraite avec succès, le texte du personnage de Sauron est sans effet (à l'exception du Warg).

Si aucun des deux personnages ne bat en retraite, l'un ou l'autre (voire les deux) peut être vaincu après application du texte du personnage. Lorsqu'un personnage est vaincu, il est retiré du plateau et le combat prend fin.

3. JOUER DES CARTES

Si aucun des personnages n'a battu en retraite ou été vaincu après application des textes des personnages, chaque joueur **doit secrètement** choisir une des Cartes Combat restantes dans sa main. Les joueurs révèlent ensuite simultanément leurs cartes face visible sur la table. Certaines Cartes Combat ont un texte et sont des **Cartes à Texte**, et d'autres ont un chiffre et sont des **Cartes de Force**.

Carte à texte



Carte de Force



Les Cartes à Texte sont **toujours** appliquées avant les Cartes de Force. Si les joueurs révèlent deux Cartes à Texte, la carte du joueur de Sauron est lue et appliquée **en premier**, suivie de celle du joueur de la Communauté.

4. COMPARER LES FORCES

Si le combat n'est pas terminé après application des Cartes à Texte, chaque joueur additionne le **chiffre de force** de sa Carte de Force (s'il y en a) à la **force** de son personnage. Le personnage qui a la force totale la plus faible est **vaincu**. Si les deux personnages ont une force totale égale, ils sont tous les deux vaincus et retirés du plateau.

Lorsqu'un personnage est vaincu, il est retiré du plateau et placé **face visible** sur la table à côté de son adversaire. Un personnage qui a battu en retraite n'est pas considéré comme vaincu.

Après un combat, les Cartes Combat utilisées sont défaussées et posées **face visible** à côté du plateau de jeu. Une fois les 9 Cartes Combat utilisées (ce qui survient simultanément pour les deux joueurs), les deux joueurs les reprennent toutes dans leurs mains.

Les Cartes Combat d'un joueur, défaussées face visible, peuvent être consultées à tout moment par son adversaire.

Une fois un combat terminé, s'il reste des personnages ennemis dans la même région, un autre combat commence. Ce nouveau combat se résout comme décrit ci-dessus. (Il peut y avoir jusqu'à 4 ennemis dans **The Shire** et dans le **Mordor**, un seul dans les montagnes et jusqu'à 2 dans toutes les autres régions.)

Le tour d'un joueur ne prend fin que lorsque tous les combats d'une région ont été résolus et qu'il ne reste qu'un seul joueur (ou aucun des deux) dans chaque région.

Lorsqu'un combat est terminé, ou après avoir battu en retraite, tout personnage révélé à l'adversaire mais non vaincu est de nouveau repositionné face cachée à l'adversaire (sauf indication contraire, comme par exemple avec la Carte Spéciale « Crebain of Dunland »).

EXEMPLE DE COMBAT

Aragorn vient d'utiliser sa capacité spéciale pour attaquer latéralement, depuis **Mirkwood**, un personnage de Sauron situé dans **Fangorn**. Le joueur de Sauron révèle le personnage attaqué : Shelob.

Aucun des deux textes de ces personnages n'entraîne une victoire, les joueurs doivent alors secrètement choisir une Carte Combat qui sera simultanément révélée. Le joueur de la Communauté révèle une Carte de Force de 4, tandis que le joueur de Sauron révèle la Carte à Texte « Eye of Sauron ». Puisque le joueur de la Communauté n'a pas joué une Carte à Texte, la carte « Eye of Sauron » est sans effet.

Le joueur de la Communauté ajoute la force de sa Carte de Force à la force d'Aragorn et obtient une force totale de 8. La force totale de Shelob reste à 5 puisque le joueur de Sauron n'a pas joué de Carte de Force. Par conséquent, la force totale d'Aragorn (8) étant supérieure à celle de Shelob (5), le personnage de Sauron est vaincu et retiré du plateau.

FIN DE LA PARTIE

Il existe plusieurs façons de terminer la partie :

- Le joueur de la Communauté gagne **immédiatement** si Frodo entre au **Mordor**, indépendamment du fait qu'il y ait ou non des personnages de Sauron au **Mordor** (aucun combat n'a lieu).
- Le joueur de Sauron remporte **immédiatement** la partie si l'une des deux conditions suivantes est remplie :
 - a) Frodo est vaincu (dans la version *Classique*).
 - b) 3 personnages de Sauron sont entrés dans **The Shire**.
- Si un joueur, lorsque c'est à son tour de jouer, ne peut déplacer vers l'avant aucun de ses personnages, il **perd immédiatement**.

Nous vous recommandons de faire deux parties, chaque joueur jouant alternativement la Communauté et Sauron. Le **vainqueur** de chaque partie gagne 1 point pour chacun de ses personnages restant en jeu en fin de partie (le perdant ne gagne aucun point). Après deux parties, le joueur totalisant le plus de points est le **grand vainqueur**.

VARIANTE DU JEU

Après avoir joué à la version *Classique* et vous être bien familiarisé avec les stratégies et les subtilités du jeu **Le Seigneur des Anneaux : la Confrontation**, vous aimerez sans doute jouer à une variante incluse dans cette édition Deluxe.

La variante se joue exactement de la même manière que la version *Classique*, mais avec les personnages qui se trouvent au verso des tuiles de la version *Classique*.

Avant de commencer une partie avec la variante, assurez-vous que les tuiles sont bien du bon côté. Les personnages de la variante ont une étoile blanche à la place d'un anneau doré. Une fois que vous aurez installé les personnages de la variante, vous remarquerez que certains personnages sont les mêmes tandis que d'autres, tirés de la trilogie *Le Seigneur des Anneaux*, font leur apparition. Même si vous retrouvez certains personnages, les 18 capacités spéciales des personnages sont nouvelles.

La version *Classique* oppose les neuf membres habiles mais faibles de la Communauté de l'Anneau aux serviteurs de Sauron à la force écrasante. Ce rapport de forces simule effectivement le caractère désespéré du périple de la Communauté vers le Mordor. La variante cherche quant à elle à simuler la lutte plus grande entre les Peuples Libres de l'Ouest et l'intention maléfique de Sauron. Dans la variante, le joueur de la Communauté est plus fort grâce à des personnages comme Elrond, Treebeard et Theoden, tandis que le joueur de Sauron est désormais capable d'une ruse maléfique avec des personnages comme Wormtounge ou Witch King.

- Dans cette variante, le joueur de Sauron remporte **immédiatement** la partie si le Witch King entre dans **The Shire**, indépendamment du fait qu'il y ait ou non des personnages de la Communauté dans **The Shire** (aucun combat n'a lieu).

- Dans cette variante, lorsque Frodo est vaincu, Sam peut devenir le nouveau « Porteur de l'Anneau » (en donnant l'Anneau Unique à Sam). Le joueur de la Communauté doit alors révéler Sam lorsque celui-ci devient le nouveau Porteur de l'Anneau. Si Sam a déjà été vaincu lorsque Frodo l'est à son tour, le joueur de Sauron remporte **immédiatement** la partie.

Si Sam est le Porteur de l'Anneau, le joueur de la Communauté gagne **immédiatement** la partie dès que Sam entre au **Mordor**, indépendamment du fait qu'il y ait ou non des personnages de Sauron au **Mordor** (aucun combat n'a lieu). Si Sam est vaincu alors qu'il est le Porteur de l'Anneau, le joueur de Sauron remporte **immédiatement** la partie.



LA VERSION « DRAFT » DU JEU

Après avoir joué à la version *Classique* et à la variante, vous serez prêt pour découvrir une toute nouvelle expérience de ce jeu.

Cette édition Deluxe vous permet de jouer à une version « *Draft* », dans laquelle vous choisirez les personnages avec lesquels vous souhaitez jouer, qu'ils appartiennent à l'une ou l'autre des versions, ou même aux deux à la fois !

Avant de commencer la partie, chaque joueur installe secrètement dans leurs socles les personnages avec lesquels il veut jouer, avec la version de son choix face visible pour chaque personnage. Les joueurs peuvent mélanger les versions des personnages comme bon leur semble. Par exemple, dans une partie « *Draft* », le joueur de Sauron doit faire neuf choix de personnages. Un de ses choix sera de jouer avec Shelob ou Wormtounge (qui sont respectivement sur le recto (*Classique*) et le verso (variante) de la même tuile personnage).

Après avoir choisi leurs personnages, les deux joueurs révèlent leurs choix en plaçant à côté du plateau les jetons Personnages avec les personnages choisis face visible. Les joueurs connaissent ainsi les personnages de l'adversaire qui sont en jeu.

AUTRE VARIANTE : si les deux joueurs sont d'accord, ils peuvent ne pas révéler les personnages qu'ils ont choisis en début de partie, se laissant ainsi la surprise de les découvrir par eux-mêmes au cours de la partie.

AUTRES RÈGLES

CHOISIR UN PERSONNAGE

Lorsque vous devez choisir un personnage, par exemple avec les Cartes Spéciales « Crebain of Dunland » ou « A King Revealed », vous devez choisir un personnage encore présent sur le plateau de jeu (caché ou révélé).

PERSONNAGES RÉVÉLÉS

Les personnages peuvent utiliser des capacités spéciales qui nécessitent qu'ils soient révélés, même si ceux-ci sont déjà révélés. Par exemple, si Gandalf (version variante) a déjà été révélé par la Carte Spéciale « Crebain of Dunland », vous pouvez quand même choisir de révéler Gandalf pour augmenter la force d'un autre membre de la Communauté.

LES CARTES COMBAT

Les capacités des Cartes à Texte sont décrites en détails ci-dessous.

LES CARTES DE LA COMMUNAUTÉ

Le joueur de la Communauté a 5 Cartes de Force, allant de 1 à 5. Les Cartes à Texte du joueur de la Communauté sont détaillées ci-dessous :

Remarque : si le joueur de Sauron a joué la Carte à Texte « Eye of Sauron », la Carte à Texte du joueur de la Communauté sera sans effet.



MAGIC

Les deux joueurs disposent chacun d'une Carte à Texte « Magic ». Le joueur qui joue cette carte au cours d'un combat doit immédiatement la remplacer par l'une de ses Cartes Combat défaussées déjà jouées. Si ce joueur n'a aucune Carte Combat défaussée, cette carte « Magic » n'a alors aucun effet ni force. Si les deux joueurs jouent leur carte « Magic » simultanément, le joueur de Sauron choisit le premier sa carte de remplacement et l'applique immédiatement.



NOBLE SACRIFICE

Si cette carte est jouée, les deux personnages combattant sont vaincus, sauf si le joueur de Sauron a joué et appliqué sa carte « Retreat », auquel cas aucun personnage n'est vaincu (mais les deux Cartes à Texte sont défaussées). En effet, c'est le texte de la carte « Noble Sacrifice » qui s'applique si le joueur de Sauron ne peut pas faire battre en retraite latéralement son personnage.



ELVEN CLOAK

Si le joueur de la Communauté a joué cette carte alors que le joueur de Sauron a joué une Carte de Force, la Carte de Force du joueur de Sauron est ignorée. Si le joueur de Sauron a joué sa carte « Magic » et qu'il la remplace par une Carte de Force, cette Carte de Force est elle aussi ignorée.



RETREAT (BACKWARDS)

Le personnage de la Communauté bat en retraite **vers l'arrière** et dans une région adjacente ne contenant aucun personnage de Sauron. Cette région ne doit pas contenir non plus le nombre maximum de personnages autorisés de la Communauté (sinon le personnage ne peut pas battre en retraite et le combat se poursuit).

LES CARTES DE SAURON

Le joueur de Sauron a 6 Cartes de Force, allant de 1 à 6. Les Cartes à Texte du joueur de Sauron sont détaillées ci-dessous :



MAGIC

Voir ci-dessus la description de la carte « Magic » de la Communauté. Si les deux joueurs jouent leur carte « Magic » simultanément, le joueur de Sauron applique la sienne en premier et s'il pioche dans sa défausse la carte « The Eye of Sauron », celle-ci s'applique immédiatement et annule la carte « Magic » du joueur de la Communauté.



THE EYE OF SAURON

Si le joueur de Sauron a joué cette carte et que le joueur de la Communauté a joué une Carte à Texte, cette dernière est ignorée. Si le joueur de la Communauté a joué une Carte de Force, alors la carte « The Eye of Sauron » est sans effet.



RETREAT (SIDEWAYS)

Le personnage de Sauron bat en retraite **latéralement** vers une région adjacente non montagneuse, ne contenant aucun personnage de la Communauté et ne contenant pas déjà le nombre maximum de personnages de Sauron autorisés. Lorsque le joueur de Sauron joue cette carte et peut faire battre en retraite son personnage au début du combat, la carte « Noble Sacrifice » de la Communauté est sans effet dans ce combat. Si les deux joueurs jouent leur carte « Retreat » simultanément, le joueur de Sauron applique la sienne en premier, le joueur de la Communauté peut ainsi voir où se retire le personnage de Sauron puis bat en retraite à son tour.

LES PERSONNAGES

Les capacités de tous les personnages sont décrites ci-dessous. La force de chaque personnage est indiquée par un chiffre entre parenthèses à côté de son nom.

LES PERSONNAGES DE LA COMMUNAUTÉ — VERSION CLASSIQUE



FRODO (1)

Frodo peut battre en retraite **latéralement** quand il est attaqué (sauf contre le Warg), mais pas lorsqu'il attaque. Frodo ne peut utiliser sa capacité à battre en retraite qu'au tout début du combat, et pas lorsque les Cartes Combat ont déjà été jouées. Battre en retraite n'est pas considéré comme un déplacement normal. Frodo ne peut jamais battre en retraite latéralement dans les montagnes.



SAM (2)

Si Sam est dans la même région que Frodo lorsque Frodo est attaqué en premier, le joueur de la Communauté peut révéler Sam qui remplace alors Frodo dans le combat. Si Sam remplace Frodo dans un combat contre les Orcs (version *Classique*), les Orcs vainquent Sam immédiatement. Sam a une force égale à 5 lorsqu'il se trouve dans la même région que Frodo, mais le joueur de la Communauté doit alors révéler Frodo et Sam en début de combat afin de justifier la force de Sam. Dans un combat contre le Warg, le texte du personnage de la Communauté est ignoré (et donc également la capacité spéciale de Sam, y compris sa capacité à remplacer Frodo). Sam ne peut jamais accompagner Frodo dans les montagnes puisqu'un joueur ne peut avoir qu'un seul personnage dans une même région montagneuse.



PIPPIN (1)

Lorsque Pippin attaque, il peut battre en retraite **vers l'arrière** dans une région adjacente (sauf contre le Warg) après que les deux personnages ont été révélés pour le combat. Pippin ne peut utiliser sa capacité spéciale qu'en tout début de combat, et pas après avoir révélé les Cartes Combat. Battre en retraite n'est pas considéré comme un déplacement normal. S'il est attaqué, il ne peut pas battre en retraite.



MERRY (2)

Merry vainc le Witch King immédiatement, avant que les Cartes Combats soient jouées. Contre tous les autres ennemis, les règles habituelles s'appliquent.



GANDALF (5)

Lors d'un combat contre Gandalf, si les joueurs doivent jouer des Cartes Combat, le joueur de Sauron doit choisir et jouer sa Carte Combat le premier (sauf contre le Warg). Après que le joueur de Sauron a révélé sa Carte Combat, le joueur de la Communauté choisit et joue la sienne (même si le joueur de Sauron a joué sa carte « Retreat »). Si le joueur de Sauron joue sa carte « Magic », celui-ci doit alors révéler sa carte de remplacement avant que le joueur de la Communauté choisisse et joue sa Carte Combat.



ARAGORN (4)

Aragorn peut se déplacer dans n'importe quelle région adjacente (vers l'avant, vers l'arrière et latéralement) à condition d'attaquer au moins un personnage ennemi. Sinon, Aragorn ne peut se déplacer que vers l'avant, comme les autres personnages. Aragorn peut attaquer le Warg en utilisant sa capacité spéciale, car il l'utilise avant d'entrer dans la région du Warg. Aragorn ne peut pas attaquer latéralement dans les montagnes.



LEGOLAS (3)

Legolas vainc le Flying Nazgûl immédiatement, avant que les Cartes Combat soient jouées. Contre tous les autres ennemis, les règles habituelles s'appliquent.



GIMLI (3)

Gimli vainc les Orcs immédiatement avant que les Cartes Combats soient jouées. Contre tous les autres ennemis, les règles habituelles s'appliquent.



BOROMIR (0)

En cas de combat avec Boromir, Boromir et le personnage de Sauron sont tous deux immédiatement vaincus. Les exceptions sont le Warg (dans ce cas la capacité de Boromir est ignorée pour ce combat) et lorsque Boromir emprunte le Tunnel de la Moria alors que le Balrog occupe la région de **Caradhras** (dans ce cas Boromir est vaincu sans qu'un combat ait lieu).

LES PERSONNAGES DE SAURON — VERSION CLASSIQUE



BALROG (5)

Si le Balrog occupe la région de **Caradhras** lorsqu'un personnage de la Communauté emprunte le Tunnel de la Moria (allant de **Eregion** directement à **Fangorn**), le joueur de Sauron **peut** révéler le Balrog pour tuer immédiatement le personnage de la Communauté (y compris Frodo) sans qu'un combat ait lieu. Le Balrog lui-même reste indemne. Boromir ne peut rien contre le Balrog dans cette situation. Le personnage de la Communauté qui est tué par le Balrog dans le Tunnel de la Moria n'atteint jamais la région de **Fangorn**, et **aucun** personnage de Sauron n'est donc révélé à **Fangorn**.



SHELOB (5)

Si Shelob n'est pas au **Gondor** lorsqu'elle vainc un personnage de la Communauté, elle y retourne immédiatement. Lors de son retour au **Gondor**, s'il y a déjà deux autres personnages de Sauron au **Gondor** ou au moins un personnage de la Communauté, elle est immédiatement vaincue et retirée du jeu.



WITCH KING (5)

Le Witch King peut se déplacer latéralement dans n'importe quelle région adjacente à condition d'attaquer au moins un personnage de la Communauté. Sinon, il ne peut se déplacer que vers l'avant comme les autres personnages. Il ne peut pas attaquer latéralement dans les montagnes. Si le Witch King rencontre Frodo lors d'une attaque latérale, Frodo peut battre en retraite vers la région précédemment occupée par le Witch King, à condition qu'il n'y ait pas de personnage de Sauron dans cette région.



FLYING NAZGÛL (3)

Le Flying Nazgûl peut se déplacer dans **n'importe quelle région** du plateau, à condition que cette région ne soit occupée que par **un seul** personnage de la Communauté. Cette capacité spéciale permet au Flying Nazgûl d'attaquer une région montagneuse adjacente. Sinon, le Flying Nazgûl se déplace selon les règles de déplacement habituelles.



BLACK RIDER (3)

Le Black Rider peut se déplacer vers l'avant d'autant de régions qu'il le souhaite à condition d'attaquer au moins un personnage de la Communauté dans la région d'arrivée. S'il ne veut pas attaquer, il peut se déplacer vers l'avant dans une région adjacente selon les règles de déplacement habituelles. Cependant, le Black Rider ne peut jamais se déplacer dans ou à travers une région contenant déjà le nombre maximum de personnages de Sauron, ni à travers une région occupée par au moins un personnage de la Communauté.



SARUMAN (4)

Saruman peut décider qu'aucune Carte Combat ne soit jouée durant un de ses combats. Si aucun des personnages n'est vaincu (ou n'a battu en retraite) avant que les Cartes Combat soient jouées, le joueur de Sauron peut décider que l'issue du combat soit déterminée uniquement par la force des personnages. Toutes les autres règles habituelles de combat s'appliquent. Si Aragorn (version variante) décide de ne pas utiliser sa capacité spéciale, alors Saruman peut, lui, décider qu'aucune Carte Combat ne sera jouée.



ORCS (2)

Lorsqu'ils attaquent, les Orcs vainquent immédiatement le **premier** personnage de la Communauté attaqué dans la région. Gimli vainc immédiatement les Orcs et demeure sain et sauf dans tout combat contre eux. Si les Orcs attaquent Boromir, les deux personnages sont vaincus. S'il y a des ennemis supplémentaires dans la région, la capacité spéciale des Orcs ne s'applique plus pour les batailles suivantes. Les Orcs n'ont pas de capacité spéciale lorsqu'ils sont attaqués par un personnage de la Communauté.

Si les Orcs attaquent d'abord Frodo, Frodo peut battre en retraite latéralement avant que les Orcs le vainquent (grâce à la capacité spéciale de Frodo). Dans ce cas particulier, les Orcs ont utilisé leur capacité spéciale sur un premier ennemi et ils ne pourront plus l'utiliser pour le reste du tour contre les suivants (de même si le joueur de la Communauté joue la Carte Spéciale « Gwaihir the Windlord » sur un premier personnage).

Si les Orcs attaquent Smeagol et que celui-ci est seul dans sa région, Smeagol peut échanger sa position avec un personnage de la Communauté adjacent, avant que les Orcs ne puissent le vaincre. Dans ce cas précis, on considère qu'aucun combat n'a lieu et que les Orcs vont attaquer le nouveau personnage comme s'il s'agissait de leur première attaque.



WARG (2)

Lors d'un combat contre le Warg, le texte du personnage de la Communauté est **toujours** sans effet. Aragorn peut utiliser sa capacité spéciale car il l'utilise dans une région adjacente, avant le combat contre le Warg. Treebeard peut utiliser sa capacité spéciale pour attaquer le Warg dans **Fangorn** car il l'utilise avant son combat contre le Warg. Par contre, la force de Treebeard n'augmente pas à 6 dans **Fangorn** car le Warg annule l'effet du texte de Treebeard pour le combat dans **Fangorn**.



CAVE TROLL (9)

Lors d'un combat impliquant le Cave Troll, la Carte Combat du joueur de Sauron est toujours ignorée, quelle qu'elle soit. Le joueur de Sauron doit toutefois jouer une Carte Combat et la défausser, même si celle-ci n'aura aucun effet pendant le combat.

LES PERSONNAGES DE LA COMMUNAUTÉ — VERSION VARIANTE



FRODO (1)

Lors d'un combat contre Frodo, la Carte à Texte du joueur de Sauron est ignorée. Si Frodo est tué, Sam est le nouveau Porteur de l'Anneau. Si le Warg tue Frodo ou si Sam a déjà été tué, le joueur de Sauron gagne immédiatement la partie (voir page 5 pour plus d'informations sur le « Porteur de l'Anneau » et les conditions de victoire avec la variante de Frodo).



SAM (1)

Lorsqu'il est attaqué, Sam voit sa force devenir égale à celle du personnage de Sauron qui l'attaque. Les Cartes Combat et les capacités spéciales des personnages, comme celle de Gandalf (version variante), sont ajoutées, normalement, à la force de Sam. Si Sam est attaqué par les Orcs (version variante), sa force est égale à 6.



ELROND (3)

Lors d'un combat contre Elrond, les cartes « Eye of Sauron » et « Magic » du joueur de Sauron sont ignorées.



GANDALF (5)

Lors d'un combat dans une région adjacente à celle où se trouve Gandalf (y compris les montagnes) ou dans la même région que Gandalf, et après que les Cartes Combat ont été révélées, le joueur de la Communauté peut révéler Gandalf pour ajouter 1 à la force du personnage de la Communauté qui combat. Gandalf peut utiliser sa capacité spéciale même si aucune Carte Combat n'a été jouée, en raison de la capacité d'Aragorn (version variante) ou de Saruman (version *Classique*). Gandalf ne peut pas utiliser sa capacité spéciale lors d'un combat contre le Warg. Gandalf ne peut pas utiliser sa capacité spéciale lorsqu'il attaque ou lorsqu'il est attaqué.



ARAGORN (4)

Lorsqu'il est attaqué, Aragorn peut décider qu'aucune Carte Combat ne soit utilisée durant le combat.



TREEBEARD (4)

La force de Treebeard augmente à 6 lorsqu'il est dans **Fangorn**, sauf contre le Warg. Treebeard peut se déplacer et venir dans **Fangorn** depuis n'importe quelle région du plateau, à condition que **Fangorn** ne soit occupée que par **un seul** personnage de Sauron. Sinon, Treebeard se déplace selon les règles de déplacement habituelles.



FARAMIR (3)

Lorsqu'il attaque, Faramir peut battre en retraite latéralement. Faramir ne peut utiliser sa capacité spéciale qu'en début de combat et pas après que les Cartes Combat ont été jouées. Battre en retraite n'est pas considéré comme un déplacement normal.



THEODEN (2)

La force de Theoden augmente à 4 lorsqu'il est dans le **Rohan** ou le **Gondor**, même lorsqu'il attaque dans ces deux régions.

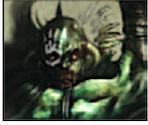


SMEAGOL (0)

Si Smeagol est attaqué, et qu'il n'y a pas d'autre personnage de la Communauté dans sa région, il peut échanger sa position avec un personnage de la Communauté adjacent. Smeagol ne peut pas faire d'échange latéralement avec un personnage dans les montagnes. Smeagol ne peut utiliser sa capacité spéciale qu'au début d'un combat mais pas après que les Cartes Combat ont été révélées. L'échange ne compte pas comme un déplacement normal. Si les Orcs (version *Classique*) attaquent Smeagol, celui-ci peut échanger sa position avant d'être vaincu.

Si Smeagol échange sa position avec un personnage de la Communauté adjacent, le nouveau personnage va prendre sa place et il faudra appliquer le texte de ce personnage comme s'il avait été attaqué directement.

LES PERSONNAGES DE SAURON — VERSION VARIANTE



URUK-HAI (4)

Les Uruk-Hai peuvent choisir de se révéler pour pouvoir se déplacer vers l'avant d'un nombre quelconque de régions, à condition de terminer leur déplacement dans une région vide. Durant leur déplacement, les Uruk-Hai ne doivent pas traverser une région contenant le nombre maximum de personnages de Sauron, ni traverser une région occupée par au moins un personnage de la Communauté. Sinon, les Uruk-Hai se déplacent selon les règles de déplacement habituelles.



WITCH KING (2)

Le joueur de Sauron gagne immédiatement la partie si le Witch King entre dans **The Shire**, indépendamment du fait qu'il y ait ou non des ennemis dans la région.



SARUMAN (3)

Saruman vainc Gandalf immédiatement avant que des Cartes Combat soient jouées. Dans un combat contre Saruman, après que le joueur de la Communauté a révélé sa Carte Combat, Saruman peut le forcer à en jouer une autre. Saruman ne peut pas utiliser sa capacité spéciale si Aragorn (version variante) décide qu'aucune Carte Combat ne sera jouée ou si le joueur de la Communauté n'a plus qu'une seule Carte Combat. Si Saruman force le joueur de la Communauté à changer de Carte Combat, la première carte choisie retourne dans la main du joueur.



ORCS (3)

Lorsque les Orcs attaquent, leur force augmente à 6.



WORMTONGUE (-1)

S'il est vaincu lors d'un combat, Wormtongue peut battre en retraite vers l'arrière dans une région adjacente vide. Wormtongue peut même battre en retraite s'il est vaincu par Boromir ou par la carte « Noble Sacrifice ». Si Wormtongue ne peut pas battre en retraite, il est vaincu définitivement et retiré du plateau.



MOUTH OF SAURON (3)

Lors d'un combat, après que les Cartes Combat ont été révélées, le joueur de Sauron peut remplacer sa Carte Combat par sa Carte de Force de valeur « 4 » (même si cette carte est dans sa défausse). Si la carte de valeur « 4 » est prise dans la défausse, la carte d'origine doit être mise dans la défausse. Si la carte de valeur « 4 » est prise dans la main du joueur de Sauron, la carte d'origine retourne dans sa main.

Mouth of Sauron ne peut pas utiliser sa capacité spéciale si Aragorn (version variante) décide qu'aucune Carte Combat ne sera jouée.



THE WATCHER (6)

Une fois révélé, le Watcher le reste jusqu'à la fin de la partie et ne peut plus se déplacer vers l'avant. Le Watcher peut battre en retraite latéralement grâce à la carte « Retreat » du joueur de Sauron, ou peut être ramené au **Mordor** grâce à la Carte Spéciale « Recall to Mordor » (mais demeure révélé dans les deux cas).



FLYING NAZGÛL (5)

Le Flying Nazgûl peut se déplacer vers l'avant, en sautant par-dessus une seule région, pour attaquer. La région survolée peut contenir le nombre maximum de personnages de Sauron ou être occupée par des personnages de la Communauté. Sinon, il se déplace selon les règles de déplacement habituelles.



GOLLUM (1)

Lors d'un combat, Gollum peut battre en retraite vers l'avant. Gollum ne peut utiliser sa capacité spéciale qu'au début du combat et pas après que les Cartes Combat ont été révélées. Battre en retraite n'est pas considéré comme un déplacement normal. Gollum ne peut pas battre en retraite si le personnage de la Communauté a déjà battu en retraite.

LES CARTES SPÉCIALES

8 Cartes Spéciales sont incluses dans le jeu, 4 pour le joueur de la Communauté et 4 pour le joueur de Sauron. Elles représentent des capacités et des pouvoirs spéciaux qui vont offrir une nouvelle expérience de jeu. Chaque Carte Spéciale ne peut être utilisée **qu'une seule fois dans la partie** et doit retourner dans la boîte après utilisation.

Voici quelques suggestions sur la façon d'utiliser les Cartes Spéciales :

- Avant de commencer la partie, chaque joueur choisit 2 Cartes Spéciales (parmi les 4) qu'il utilisera au cours de la partie ou
- Avant de commencer la partie, le joueur de la Communauté annonce un nombre entre 0 et 4. Chaque joueur pioche alors ce nombre de cartes parmi les Cartes Spéciales de l'adversaire et les cartes piochées seront celles utilisables par l'adversaire au cours de la partie.

Sinon, ces cartes peuvent être données (dans une proportion raisonnable) à un joueur inexpérimenté lorsque les adversaires sont de niveau très inégal.

Notez que les Cartes Spéciales ne sont pas soumises aux mêmes règles que les Cartes Combat. Saruman (version *Classique*), par exemple, ne peut empêcher que la Carte Spéciale « Gwaihir the Windlord » soit jouée lors d'un combat contre lui.

Tous les textes des personnages et des cartes, lorsqu'ils font référence aux « cartes », font référence aux Cartes Combat uniquement et non à ces Cartes Spéciales.

CARTES SPÉCIALES DE LA COMMUNAUTÉ



SHADOWFAX (VERSION CLASSIQUE)

Durant son tour, **avant** de déplacer un personnage, le joueur de la Communauté peut utiliser la Carte Spéciale Shadowfax pour déplacer un de ses personnages vers l'avant dans une région adjacente à condition qu'il n'y ait pas de personnages de Sauron et que la région ne contienne pas le nombre maximum de personnages de la Communauté. (Le personnage choisi peut se déplacer en descendant la rivière Anduin et en empruntant le Tunnel de la Moria, et peut être tué si le joueur de Sauron révèle le Balrog dans Caradhras.) Le joueur de la Communauté doit ensuite déplacer ce **même** personnage selon les règles de déplacement habituelles.



GANDALF THE WHITE (VERSION CLASSIQUE)

Cette carte peut être jouée après que le joueur de Sauron a fini son tour. Le joueur de la Communauté doit **passer** son tour pour pouvoir utiliser cette carte. Cette carte lui permet de remettre en jeu Gandalf dans la région de Fangorn, lorsque celui-ci a été précédemment tué (valable pour la version *Classique* et la variante). Le joueur de la Communauté ne peut pas jouer cette carte si Fangorn est déjà occupée par au moins un personnage de Sauron ou deux personnages de la Communauté. Cette carte ne peut être jouée que si Gandalf a déjà été tué.



A KING REVEALED

Cette carte peut être jouée après que le joueur de Sauron a fini son tour. Le joueur de la Communauté doit **passer** son tour pour pouvoir utiliser cette carte. Lorsqu'il joue cette carte, le joueur de la Communauté doit révéler Aragorn puis choisir un personnage de Sauron qui peut effectuer un déplacement normal vers l'avant. A son prochain tour, le joueur de Sauron devra déplacer le personnage choisi (et ne pourra donc pas passer son prochain tour pour jouer une Carte Spéciale). Le joueur de la Communauté ne peut pas choisir le Watcher si celui-ci a déjà été révélé et ne peut pas jouer cette Carte Spéciale « A King Revealed » si Aragorn a déjà été tué.



GWAIHIR THE WINDLORD

Cette carte peut être jouée au début d'un combat, avant que les textes des personnages révélés soient lus et appliqués. Le personnage de la Communauté engagé dans le combat gagne alors la capacité « Immediately retreat sideways or backwards » de battre en retraite immédiatement latéralement ou vers l'arrière (remplaçant ainsi le texte du personnage) pour ce combat uniquement. Le joueur de la Communauté ne peut pas jouer la carte « Gwaihir the Windlord » dans un combat contre le Warg.

CARTES SPÉCIALES DE SAURON



PALANTIR (VERSION CLASSIQUE)

Le joueur de Sauron peut jouer cette carte à tout moment durant son tour pour révéler tous les personnages de la Communauté présents dans une même région, **sauf dans The Shire**. Le joueur de la Communauté ne peut pas mélanger ses personnages dans la région tant que le tour du joueur de Sauron n'est pas complètement terminé.



RECALL TO MORDOR (VERSION CLASSIQUE)

Cette carte peut être jouée après que le joueur de la Communauté a fini son tour. Le joueur de Sauron doit **passer** son tour pour pouvoir utiliser cette carte. Lorsqu'il joue cette carte, le joueur de Sauron prend n'importe lequel de ses personnages sur le plateau et le replace au **Mordor**. Le joueur de Sauron ne peut pas jouer cette carte s'il y a au moins un personnage de la Communauté au **Mordor** ou quatre personnages de

Sauron.



THE DARK OF MORDOR

A son tour, avant qu'il ne déplace un personnage, le joueur de Sauron peut jouer cette carte pour déplacer un de ses personnages vers l'avant dans une région adjacente, à condition qu'il n'y ait pas de personnages de la Communauté ni le nombre maximum de personnages de Sauron. Il doit ensuite déplacer un personnage **différent** selon les règles de déplacement habituelles. Cette carte ne peut pas être utilisée pour déplacer vers l'avant le Watcher

déjà révélé.



CREBAIN OF DUNLAND

Cette carte peut être jouée après que le joueur de la Communauté a fini son tour. Le joueur de Sauron doit **passer** son tour pour pouvoir utiliser cette carte. Lorsqu'il joue cette carte, le joueur de Sauron choisit un personnage de la Communauté et le révèle. Ce personnage restera révélé jusqu'à la fin de la partie. Si Gandalf est choisi, s'il est tué puis remis en jeu ultérieurement dans la partie grâce à la Carte Spéciale « Gandalf The White », le nouveau Gandalf n'est plus affecté par la carte « Crebain of Dunland ».

CRÉDITS

Game Design: Reiner Knizia **Design of Variant Game Characters and new Special Cards:** Christian T. Petersen and Eric M. Lang **Additional Development:** John Goodenough **Rules and Development:** Christian T. Petersen **Board Artwork:** John Howe **Other Artwork:** John Gravato, Chris Dien, Sedone, and Daarken. **Graphics:** Brian Schomburg **Translation Work:** Anders Petersen **Editing:** James Torr and Christian T. Petersen **Executive Developer:** Greg Benage **Production Manager:** Darrell Hardy **Publisher:** Christian T. Petersen

© 2002, 2005 Tolkien Enterprises

© 2002, 2005 Sophisticated Games Ltd.

© 2002, 2005 Fantasy Flight Games, 1975 West County Road B2 Suite 1, Roseville, MN 55113, USA.

Phone: 651-639-1905, Fax: 651-639-1764

Web: www.fantasyflightgames.com

E-mail: ffg@fantasyflightgames.com

All Rights Reserved. Made in China.

The Lord of the Rings and characters and places therein are trademarks of Tolkien Enterprises, Berkeley CA and are used, under license, by Sophisticated Games Ltd. Distributed in the U.K. by Esdevium Games, Unit 2, Riverwey Industrial Estate, Newman Lane, Alton, Hampshire GU34 2QL, United Kingdom.