



Le Seigneur des Anneaux

de Reiner Knizia

Aide de jeu réalisée par Rody – <http://www.Jeux2Rody.com>
À imprimer et découper 5 fois



Un jeu de Reiner Knizia

Le SEIGNEUR des ANNEAUX

Tour de jeu :

- Piocher des tuiles Événement jusqu'à retourner un symbole Activité
Avec l'extension, si le premier événement retourné est bénéfique, ajouter un ennemi à gauche de la ligne des Ennemis
- Avancer le marqueur sur la ligne d'Activité concernée
- *Avec l'extension, le joueur actif peut vaincre à tout moment l'ennemi le plus à gauche en remplissant les conditions de la carte de l'ennemi concerné*
- En fin de tour, le joueur effectue une seule des actions suivantes :
 - ✓ jouer 1 carte (blanche ou grise) ou 2 cartes (1 blanche & 1 grise)
 - ✓ reculer sa figurine Hobbit d'1 case vers la lumière
 - ✓ piocher 2 cartes Hobbit
 - ✓ *avec l'extension, vaincre instantanément l'ennemi le plus à gauche*

Déroulement d'un scénario :

- Un joueur peut utiliser, à tout moment, une carte Gandalf contre la défausse de 5 boucliers
- Le porteur de l'Anneau peut invoquer l'Anneau 1 fois par scénario
- La carte d'aptitude principale d'un personnage peut être utilisée plusieurs fois
Avec l'extension, la 2ème carte d'aptitude ne peut être jouée qu'une seule fois
- Un scénario s'achève lorsque :
 - ✓ la ligne d'Activité principale est achevée
 - ✓ tous les événements du scénario ont eu lieu
- En fin de scénario, les actions suivantes doivent être réalisées :
 - ✓ chaque joueur ayant moins 3 jetons Vie différents avance sur la ligne de corruption d'autant de cases que de jetons manquants
 - ✓ le nouveau porteur de l'Anneau pioche 2 cartes Hobbit
 - ✓ le joueur incarnant Le Gros pioche 2 cartes Hobbit
- *Avec l'extension, s'il n'y a aucun ennemi à la fin de :*
 - ✓ *Rivendell ⇒ la Moria et Lothlórien sont sautés. Le porteur de l'Anneau lance le dé, regarde les cartes Action de Lothlórien et en distribue 1 à chaque joueur*
 - ✓ *Isengard ⇒ le Gouffre de Helm est sauté*
 - ✓ *Gouffre de Helm ⇒ le groupe peut défausser les cartes « Livre » ou « Gripoil » pour sauter l'Antre d'Arachne*
- 4 ennemis sont toujours retournés si l'on saute un scénario

Le Dé :

- ☉ Sauron avance d'1 case vers les Hobbits sur la ligne de corruption
- ● ● Avancez votre Hobbit d'1, 2 ou 3 cases vers l'obscurité
- Défaussez 2 cartes Hobbits de votre main
Avec l'extension, retournez 2 nouveaux ennemis
- Il ne se passe rien

Élimination d'un joueur :

- Un joueur est éliminé si Sauron le rejoint sur la ligne de corruption

Fin de jeu :

- La partie est perdue si :
 - ✓ Sauron rejoint le porteur de l'Anneau sur la ligne de corruption
 - ✓ à la fin du tour d'un joueur, 8 ennemis ou plus sont présents
- La partie est gagnée dans les 2 cas suivants :
 - ✓ l'Anneau est détruit sur le Mont du Destin
 - ✓ *avec l'extension, les 30 ennemis peuvent aussi être tous vaincus*

Aide de jeu réalisée par Rody – <http://www.Jeux2Rody.com>

© 2001 Hasbro International Inc.