

Règles traduites de l'anglais et mises en page par Rody – <http://www.Jeux2Rody.com>

Contenu de la Boîte

1 Cavalier Noir, 1 carte Personnage Sauron, 30 cartes Sauron, 9 cartes Nazgûl, 2 cartes Gandalf, 5 cartes Communauté, 6 cartes Ressource, 12 jetons Ressource, 4 tuiles Événement Sauron, 1 sac et ce livret de règles. Sont également disponibles, 23 tuiles Événement des Ténèbres, 1 carte *Anneau Unique (One Ring)* et 1 carte *Vigilance (Watchful Peace)*.

Vue d'ensemble

Cette extension du jeu de plateau du Seigneur des Anneaux possède les caractéristiques suivantes :

- 1 joueur reçoit la carte Personnage Sauron, qu'il incarne contre la Communauté de l'Anneau. Le joueur Sauron possède 1 paquet de 30 cartes Sauron et 9 cartes Nazgûl avec lesquelles il va contenir la Communauté.
- 4 tuiles Événement Sauron sont ajoutées à celles du jeu de base. Elles sont toutes dorénavant mises dans le sac.
- 12 nouveaux jetons Ressource ainsi que 6 cartes Ressource sont distribués au cours des divers scénarios. Ils permettent d'apporter de l'aide en urgence à la Communauté. De même, 1 nouvelle carte Personnage pour chaque membre de la Communauté et de nouvelles cartes Gandalf vous aideront au cours de l'aventure.

L'extension *Sauron* peut être jouée comme unique extension du jeu de base, ou peut être couplée à l'extension *Friends & Foes/Die Feinde*.

De plus, deux fonctionnalités indépendantes de l'extension sont ajoutées :

- 23 tuiles Événement des Ténèbres, toutes néfastes pour la Communauté. Elles peuvent être ajoutées aux autres tuiles. Pour relever ce nouveau défi, le joueur actif peut écarter une tuile piochée dans le sac, mais devra alors obligatoirement effectuer l'action de la tuile suivante (quelle qu'elle soit – même si elle est plus néfaste encore).
- 2 cartes très puissantes, l'*Anneau Unique (One Ring)* et *Vigilance (Watchful Peace)*.

Vous devez bien connaître le jeu de plateau du Seigneur des Anneaux avant d'y intégrer cette extension ou les fonctionnalités indépendantes.

Sauf si précisé, toutes les règles du jeu de base s'appliquent. Le but pour les joueurs de la Communauté est de gagner ensemble la partie contre Sauron et d'obtenir le plus de points possible. Le joueur Sauron doit de son côté essayer d'écourter la partie au maximum afin que la Communauté marque peu de points.

Configuration

Utilisez la configuration initiale du jeu de base avec les modifications suivantes :

- Choisissez le joueur qui incarnera Sauron, ou mélangez toutes les cartes Personnage entre elles (Sauron et Hobbits) et distribuez les rôles au hasard.

Si vous êtes le joueur Sauron :

- Posez face visible devant vous la carte Personnage Sauron – elle résume les actions que vous pourrez accomplir.
- Mélangez les cartes Sauron, piochez en 2 pour constituer votre main de départ et placez les cartes restantes faces cachées en une pile près de vous.

- Mélangez les cartes Nazgûl, retournez-en 2 faces visibles devant vous et placez les cartes restantes faces cachées en une pile près de vous.
- Positionnez le Cavalier Noir sur la case 15 de la ligne de Corruption (indépendamment de la case de départ de la figurine de Sauron), de manière à ce qu'il soit face aux Hobbits.
- Après avoir reçu leur carte Personnage, les autres joueurs la posent face visible devant eux. Les cartes Personnage inutilisées sont remises dans la boîte.
- Les nouvelles cartes Gandalf *Protection* et *Prévision (Foresight)* sont placées à côté des autres cartes Gandalf (écarter l'ancienne carte *Prévision* de la boîte de base).
- Regroupez les 6 cartes Ressource faces visibles en 1 pile près du plateau principal.
- Mélangez les 12 jetons Ressource faces cachées et placez-les près des plateaux de jeu. Piochez en 4 au hasard et placez-les faces visibles de la manière suivante : 1 au dessus des dernier et 4^{ème} espaces (en partant de la fin) de chaque ligne d'Activité (sauf la ligne principale).
- Placez ensemble dans le sac les 23 tuiles Événement du jeu de base et les 4 tuiles Événement Sauron.



Note : les 23 tuiles Événement des Ténèbres contenues dans la boîte peuvent être utilisées indépendamment de l'extension *Sauron*.

Incarner Sauron

Le joueur Sauron n'a pas de tour de jeu spécifique. Il peut entrer en scène de 2 manières :

- quand 1 joueur de la Communauté doit lancer le dé, et
- au début du tour de chaque joueur de la Communauté.

Dans ces cas là, le joueur Sauron peut jouer 1 carte de sa main contre le joueur de la Communauté en cours. Les symboles sur les cartes Sauron ont les effets suivants :



Le Cavalier Noir avance sur la ligne de Corruption du nombre de cases indiqué, toujours en allant de l'avant.



La figurine de Sauron avance de 1 case sur la ligne de Corruption vers les Hobbits.



Le Hobbit du joueur actif avance sur la ligne de Corruption de 1 case vers l'obscurité.



Le joueur actif de la Communauté défusse 1 carte de sa main.



Le joueur actif de la Communauté rend un des jetons Vie en sa possession (peu importe lequel).



Le joueur actif de la Communauté rend un jeton Anneau en sa possession.



Le joueur actif de la Communauté défusse le nombre indiqué de boucliers.



Le joueur actif de la Communauté devrait lancer le dé, mais active à la place le joueur Sauron.

Activation de Sauron à la place du jet de dé

Lorsqu'un joueur de la Communauté doit lancer le dé (soit dans le texte des cartes ou des scénarios, soit à cause du symbole ■), comme d'habitude tous les joueurs peuvent effectuer des actions de prévention (par exemple, jouer la carte *Ceinture*). Si le jet de dé ne peut être évité, le joueur Sauron est alors activé à la place du jet de dé.

Si vous êtes le joueur Sauron et que votre tour est activé à la place d'un jet de dé, choisissez 1 carte de votre main et jouez-la contre le joueur actif. Défaussez ensuite la carte face visible à côté de la pile de pioche.

Le joueur de la Communauté actif doit supporter toutes les conséquences (si possible) de la carte Sauron jouée contre lui – une incapacité à satisfaire certaines conditions n'inflige pas de pénalité particulière. Comme après un jet de dé dans le jeu de base, tous les joueurs peuvent effectuer des actions (comme jouer la carte *Mithril*, par exemple) pour éviter une partie ou l'intégralité des conséquences de la carte Sauron. Si une carte Sauron élimine un joueur, toutes les conséquences restant à effectuer sont néanmoins accomplies.



Exemple : votre Hobbit avance de 1 case vers l'obscurité sur la ligne de Corruption et vous devez défausser 2 cartes de votre main (si vous avez moins de 2 cartes en main, défaussez ce qu'il vous reste sans obtenir de pénalité supplémentaire).

Si vous êtes le joueur Sauron et que votre tour est activé à la place d'un jet de dé, vous pouvez décider de ne pas jouer de carte et de piocher de votre pile de cartes Sauron autant de cartes que nécessaire jusqu'à en avoir 6 en mains. Avant de compléter votre main, vous pouvez défausser autant de cartes que vous le souhaitez. Après votre activation, la Communauté ne peut vous empêcher de compléter votre main.

Exceptions :

- La capacité spéciale de Sam « Ne subit qu'un seul dommage après un jet de dé » est interprétée de la manière suivante : si le joueur Sauron utilise une carte Sauron contre Sam, Sam doit alors sélectionner 1 des conséquences de la carte (1 symbole) et la satisfaire. Sam ne peut choisir une conséquence qu'il ne peut satisfaire.
Note : quand le joueur Sauron est activé par Sam à la place d'un jet de dé, il peut compléter sa main à 6 cartes s'il le désire (comme avec tout autre joueur que Sam).
- Quand le porteur de l'Anneau utilise l'Anneau, le joueur Sauron n'est pas activé. Comme dans le jeu de base, le porteur de l'Anneau lance le dé, en supporte toutes les conséquences et avance un des marqueurs Activité. Durant la *Bataille des sorts (Battle of Spells)* du scénario Isengard de l'extension *Friends & Foes/Die Feinde*, le dé est également lancé selon les règles originales. Ce sont les deux seuls cas où le joueur Sauron n'est pas activé à la place d'un jet de dé.

Activation de Sauron au début de chaque tour

Lorsqu'un joueur de la Communauté entame un nouveau tour de jeu au cours d'un scénario (en commençant par le porteur de l'Anneau et en tournant dans le sens horaire), il doit activer le joueur Sauron avant de faire quoique ce soit d'autre. La Communauté ne peut rien faire pour éviter l'activation du joueur Sauron.

Si vous êtes le joueur Sauron et que vous êtes activé au début du tour d'un autre joueur, choisissez l'une des cartes Sauron de votre main et jouez la contre le joueur qui débute son tour. Défaussez ensuite la carte face visible à côté de la pile de pioche.

Dans ce cas, la carte Sauron a un effet moindre. Le joueur de la Communauté affecté doit choisir une des conséquences de la carte Sauron (1 symbole) et la satisfaire :

- soit le Cavalier Noir avance du nombre de cases indiqué (aussi loin que possible) ;
- soit la figurine de Sauron avance de 1 case ;
- soit votre Hobbit avance de 1 case vers l'obscurité ;
- soit vous défaussez une carte de votre main ;
- soit vous défaussez un jeton Vie ;
- soit vous défaussez le nombre de boucliers indiqués.

Le joueur affecté ne peut choisir une conséquence qu'il ne peut satisfaire. Comme après un jet de dé, tous les joueurs peuvent effectuer des actions de prévention (comme jouer des cartes Action jaunes) pour éviter la conséquence. Les cartes évitant les conséquences d'un jet de dé peuvent aussi s'appliquer dans cette situation (la carte Action *Mithril*, par exemple).



Exemple : vous devez choisir entre avancer votre Hobbit d'une case vers l'obscurité sur la ligne de Corruption, ou défausser une carte de votre main (si vous n'avez pas de carte en main, vous devez avancer votre Hobbit).

Si vous êtes le joueur Sauron et que vous êtes activé au début du tour d'un autre joueur, vous pouvez décider de ne pas jouer de carte et de piocher 1 carte dans votre pile de cartes Sauron. La Communauté ne peut rien faire pour vous empêcher de piocher cette carte.

Si vous êtes le joueur Sauron et que vous êtes activé au début du tour d'un autre joueur, au lieu de jouer ou piocher une carte Sauron, vous pouvez utiliser l'une des cartes Nazgûl étalées devant vous. (Note : vous ne pouvez utiliser une carte Nazgûl lorsque vous êtes activé à la place d'un jet de dé). Défaussez alors la carte Nazgûl face visible dans la pile de défausse des cartes Sauron.

Tandis que les cartes Sauron n'affectent qu'un seul joueur, les cartes Nazgûl ont 2 effets :

1. Le symbole en haut à gauche de la carte est appliqué au joueur de la Communauté qui débute son tour. L'action est similaire à celle d'une carte Sauron.

2. Puis les instructions de la carte Nazgûl affectent l'ensemble des joueurs de la Communauté. Comme après la révélation d'une tuile Événement, tous les joueurs peuvent effectuer des actions (jouer des cartes Action jaunes, utiliser l'Anneau ou appeler Gandalf) pour éviter une partie ou l'intégralité des conséquences, avant qu'elles n'aient lieu. Si une carte Nazgûl élimine un joueur, toutes les conséquences restant à effectuer sont néanmoins accomplies.



Exemple : votre Hobbit avance de 1 case vers l'obscurité sur la ligne de Corruption. Un joueur doit alors volontairement défausser 5 symboles *Combattre* (ou *Étoile*), ou la figurine de Sauron avance de 2 cases vers les Hobbits.

Après avoir activé le joueur Sauron à son début de tour et satisfait toutes les conséquences, le joueur actif continue son tour normalement en piochant une tuile Événement dans le sac.

La carte Personnage Sauron résume les différentes actions que le joueur Sauron peut effectuer à son tour.

Les tuiles Événement Sauron

Les nouvelles tuiles Événement Sauron présentes dans le sac ont les effets suivants :



Le joueur en cours doit activer le joueur Sauron à la place du jet de dé.



Un joueur de la Communauté doit volontairement activer le joueur Sauron à la place du jet de dé, ou la figurine de Sauron avance de 1 case vers les Hobbits.

Le Cavalier Noir

L'extension *Sauron* introduit une nouvelle menace pour la Communauté : le Cavalier Noir. Le Cavalier Noir démarre en Mordor (case 15 de la ligne de Corruption) et avance en fonction des cartes Sauron et Nazgûl utilisées par le joueur Sauron. Si le Cavalier Noir rencontre le porteur de l'Anneau pour la première fois au cours d'un scénario (en étant sur la même case ou l'ayant dépassé), les actions suivantes sont effectuées :

- le joueur Sauron fait faire volte face au Cavalier Noir de manière à ce qu'il retourne en Mordor (case 15) ;
- le joueur Sauron retourne la première carte Nazgûl de la pioche ;
- le porteur de l'Anneau doit ■, ce qui active le joueur Sauron.

Si le mouvement du Cavalier Noir provoque la rencontre, il s'arrête sur la case du porteur de l'Anneau. Si le mouvement du porteur de l'Anneau provoque la rencontre, il continue son mouvement s'en s'arrêter sur la case du Cavalier Noir.

Si le Cavalier Noir réussit à retourner en Mordor (case 15 de la ligne de Corruption) au cours du même scénario, après avoir rencontré le porteur de l'Anneau, la Communauté échoue et la partie s'achève.

Ne pas jouer de carte : le joueur actif peut ne pas jouer en fin de tour sa ou ses cartes (règles de base, section 2a). Il peut alors effectuer l'une des 3 actions suivantes : piocher 2 cartes Hobbit, reculer de 1 case son Hobbit sur la ligne de Corruption, ou enfin faire reculer le Cavalier Noir de 3 cases (jamais en dehors des cases de la ligne de Corruption).

Les Ressources

Lorsqu'un joueur de la Communauté avance un marqueur Activité sur ou en passant par dessus un espace surplombé par un jeton Ressource, il écarte le jeton et collecte les bénéfices liés à ce jeton ainsi que ceux liés à l'espace lui-même – sauf si l'espace ne rapporte rien à cause de l'utilisation de l'Anneau. Les bénéfices ne peuvent en aucun cas être transférés à un autre joueur.

Voici les différentes Ressources disponibles :



Piocher 3 cartes Hobbit.



Prendre 3 boucliers.



Reculer votre Hobbit de 2 cases vers la lumière sur la ligne de Corruption.



Ajoutez la carte correspondante à votre main.

Les cartes

Les cartes Ressource : utilisez ces cartes comme n'importe quelle autre carte Action.



Narya, Nenyà, Vilya : tout comme pour la carte Communauté de Frodon, les joueurs peuvent utiliser cette carte immédiatement après que le joueur Sauron a utilisé une carte Nazgûl,

ou immédiatement après que le joueur actif a révélé une tuile Événement, ou encore après l'exécution d'une tuile ou d'une carte par le joueur actif. Le joueur actif peut alors avancer le marqueur Activité concerné de 2 espaces et récupérer les bonus associés.



La flèche rouge : les joueurs peuvent utiliser cette carte durant le tour du joueur actif, au cours d'un scénario. Le joueur actif peut alors ajouter à sa main une des cartes Action (et pas les cartes Ressource) étalée et non encore utilisée au cours du scénario. Si la carte choisie devait être gagnée dans la suite du scénario, rien ne se passe.



Gwaihir : les joueurs peuvent utiliser cette carte à la fin du tour du joueur actif. Ce dernier peut alors reprendre en main une carte blanche ou grise jouée pendant ce tour. Les cartes défaussées ne peuvent être reprises.



Étoile d'Elendil : le Cavalier Noir recule de 5 cases, mais jamais en dehors de la ligne de Corruption et sans tenir compte de la position du porteur de l'Anneau.

Les cartes Communauté : les joueurs peuvent utiliser leur nouvelle capacité une seule fois au cours du jeu. Les cartes sont disposées faces visibles au côté des autres cartes Personnage. Ces cartes ne font pas partie de la main des joueurs. Certaines cartes sont plus profitables si elles sont utilisées pour d'autres joueurs que pour soi. Une fois jouées, ces cartes sont écartées du jeu.



Frodon peut utiliser cette carte juste après que Sauron a utilisé une carte Sauron ou Nazgûl, ou après que le joueur actif a révélé une tuile Événement ou exécuté une tuile ou une carte. Le joueur actif peut alors avancer 1 marqueur Activité d'un espace et récupérer le bonus associé.



Sam peut utiliser cette carte lorsque le joueur Sauron est activé à la place d'un jet de dé et qu'il joue une carte contre un joueur. Le joueur choisit alors une seule conséquence de la carte Sauron (1 symbole) qu'il doit obligatoirement satisfaire.



Pippin peut utiliser cette carte pendant n'importe quel tour de jeu. Le joueur actif peut alors jouer

en fin de tour 3 cartes blanches et/ou grises au lieu des 2 habituelles (1 blanche et 1 grise).



Merry peut jouer cette carte lorsque le Cavalier Noir est sur le point de bouger. Le mouvement du

Cavalier Noir est alors annulé.



Le Gros peut jouer cette carte à tout moment. La Communauté peut alors défausser 5 boucliers pour appeler Gandalf :

que ce soit une des cartes Gandalf visible ou défaussée.

Les cartes Gandalf : utilisez les nouvelles cartes Gandalf comme indiqué dans les règles du jeu de base.



Gandalf – Protection

La Communauté ignore les conséquences d'une carte Sauron ou Nazgûl utilisée par le joueur Sauron.



Gandalf – Prévission (Foresight)

Quand vous jouez avec les tuiles Événement mélangées dans le sac, utilisez cette carte à la place de celle se trouvant dans le jeu de base. Au lieu de piocher une tuile dans le sac, piochez 5 tuiles et étalez-les faces visibles. Les joueurs vont utiliser les 5 tuiles dans l'ordre qu'ils veulent avant d'en piocher de nouveau une dans le sac.



Gandalf - Intégrité (Integrity)

Carte de l'extension *Friends & Foes/Die Feinde* Cette carte s'applique lorsque le dé est lancé : en utilisant l'Anneau et au cours de la *Bataille des sorts (Battle of Spells)* du scénario Isengard. Elle s'utilise dorénavant également quand un joueur de la Communauté doit activer le joueur Sauron à la place d'un jet de dé : le joueur Sauron n'est alors pas activé.

Fin de scénario

À la fin de chaque scénario, et avant d'entreprendre toute action (jetons Vie, passation de l'Anneau, actions de Le Gros), le joueur Sauron :

- remet le Cavalier Noir sur la case 15 de la ligne de Corruption ;
- retourne la première carte Nazgûl du dessus de la pioche.

Les actions de fin de scénario sont alors effectuées. Défaussez tous les jetons Ressource du scénario courant (ne les réutilisez pas). Pour le scénario suivant, piochez 4 nouveaux jetons et placez-les comme décrit précédemment en page 3. Cela ne s'applique que pour les 3 premiers scénarios du jeu, vu qu'il n'y a que 12 jetons.

À la fin de chaque scénario, remettez toutes les tuiles Événement dans le sac et mélangez-les.

Fin de jeu & Décompte des points

Si la Communauté atteint le Mont du Destin, placez l'Anneau sur le volcan du scénario de Mordor, comme décrit dans les règles de base. Il n'y a maintenant plus de porteur de l'Anneau et le Cavalier Noir ne peut donc plus croiser son chemin sur la ligne de Corruption. Le Cavalier Noir doit


maintenant atteindre la case 0 de la ligne de Corruption avant de faire demi-tour pour revenir en Mordor. S'il y parvient, la Communauté échoue en ne pouvant détruire l'Anneau et la partie s'achève.

Quand l'Anneau est placé sur le volcan, le joueur Sauron complète sa main à 6 cartes. Il ne peut plus être activé au début du tour des joueurs et ne peut plus non plus utiliser de carte Nazgûl. Lorsque les joueurs vont essayer à tour de rôle de détruire l'Anneau, le joueur Sauron va être activé à la place de chaque jet de dé.

À la fin du jeu, comptez les points comme dans les règles de base. Plus le score est élevé, plus la réussite de la Communauté est grande. Plus le score est faible, plus le succès de Sauron est grand.

Cas spéciaux

Si le paquet de cartes Sauron est épuisé, enlevez toutes les cartes Nazgûl précédemment défaussées et mélangez à nouveau les cartes Sauron. Si le paquet de cartes Nazgûl vient à s'épuiser, le joueur Sauron ne peut plus en utiliser (toutes les cartes Nazgûl sont définitivement écartées du jeu).

Quand l'extension *Sauron* est combinée avec l'extension *Friends & Foes/Die Feinde*, le symbole  sur les cartes Sauron et Nazgûl traduit l'arrivée d'un nouvel ennemi (et non la défausse de cartes).

Variantes de jeu

Les joueurs expérimentés peuvent se mettre d'accord pour décider que la partie s'achève dès que l'un des joueurs de la Communauté est éliminé (sans que cela soit forcément le porteur de l'Anneau).

Les plus courageux peuvent décider de placer le Cavalier Noir sur la case 12 de la ligne de Corruption (voire sur la case 10), au début de chaque scénario. Le Cavalier Noir doit tout de même retourner en Mordor (case 15) pour mettre fin au jeu.

Fonctionnalités indépendantes de l'extension

Le sac

Les joueurs peuvent utiliser le sac avec le jeu de base. Dans ce cas, utilisez également la nouvelle carte Gandalf *Prévision (Foresight)* à la place de l'ancienne. Les 4 tuiles Événement peuvent aussi être incluses et mélangées aux autres.

Les Événements des Ténèbres

Note : les tuiles Événement des Ténèbres ne sont pas liées à l'extension *Sauron* ; il est conseillé de ne pas les utiliser lors de votre première partie avec cette extension.

La boîte contient 23 tuiles Événement des Ténèbres, toutes néfastes pour la Communauté. Elles peuvent être ajoutées au jeu de base ou à toute autre extension (dans ces cas, le sac doit être utilisé et les 4 tuiles Événement Sauron peuvent alors également être incluses). Lorsque l'on joue avec les tuiles Événement des Ténèbres, le joueur actif peut rejeter certaines tuiles en respectant les conditions suivantes :

Quand une nouvelle tuile Événement doit être révélée, le joueur actif pioche une tuile dans le sac et la place face visible devant lui. Il peut alors décider d'accepter ou de rejeter la tuile :

- Si la tuile est rejetée, il retourne la tuile face cachée et en pioche une nouvelle. Cette seconde tuile ne peut en aucun cas être rejetée.
- Si la tuile est acceptée, le joueur actif effectue l'action comme dans les règles de base.

Après avoir effectué l'action correspondant à une tuile Événement comportant un symbole Activité, aucune autre tuile n'est piochée par le joueur actif. Après avoir effectué l'action de toute autre tuile Événement, le joueur actif doit en piocher une nouvelle et la placer face visible à côté de la précédente, de manière à former une ligne de tuiles de gauche à droite. Chaque première tuile d'un nouveau tirage peut être rejetée (et retournée face cachée), mais la seconde doit obligatoirement être acceptée. Cela veut donc dire qu'il n'y aura jamais 2 tuiles successives faces cachées sur la ligne de tuiles. Lorsqu'une tuile est acceptée, la suivante peut alors être refusée (et retournée face cachée, si tel est le cas).

Exemple : vous avez décidé de rejeter votre 1^{ère} tuile Événement. La 2nde tuile piochée devait alors être exécutée. Vous avez ensuite accepté la 3^{ème} tuile de la ligne. Maintenant, vous avez le choix entre accepter ou refuser votre 4^{ème} tuile. Si vous la rejetez, vous devrez accepter la suivante ; si vous l'acceptez, vous aurez l'opportunité de refuser la prochaine tuile.



Lorsque vous achevez votre tour de jeu, rassemblez devant vous toutes les tuiles Événement de votre ligne en une pile de tuiles faces cachées. Durant un scénario, les tuiles Événement ne retournent jamais dans le sac. À la fin de chaque scénario, remettez-les toutes dans le sac et mélangez-les.

Les tuiles Événement des Ténèbres ont les effets suivants :



Si la Communauté parvient à défausser 3 symboles *Combattre* (ou *Étoile*), rien ne se passe. Sinon, l'événement suivant du scénario a lieu. Des tuiles similaires demandent la défausse de 3 symboles *Étoile*, 3 boucliers ou 3 jetons Vie quelconques.



Un joueur se porte volontaire pour défausser 2 cartes de sa main, ou la figurine de Sauron avance de 1 case vers les Hobbits sur la ligne de Corruption.




Le porteur de l'Anneau doit lancer le dé – dans l'extension *Sauron*, le porteur de l'Anneau doit activer le joueur Sauron à la place du jet de dé.



Le joueur actif doit avancer son Hobbit de 1 case vers l'obscurité sur la ligne de Corruption.



Le joueur actif doit défausser 1 carte de sa main. S'il ne peut le faire, il est automatiquement éliminé de la partie.

Lorsque les tuiles Événement des Ténèbres sont utilisées avec l'extension *Friends & Foes/Die Feinde*, le symbole  apparaissant sur les tuiles fait surgir un nouvel ennemi (aucune défausse de carte n'est exigée).

Dans le cas improbable où la dernière tuile Événement est piochée du sac (et qui peut être possiblement refusée), le scénario s'arrête automatiquement à la fin du tour du joueur actif.

Deux cartes bonus

La boîte contient également 2 nouvelles cartes bonus. Ces cartes peuvent être jouées pour renforcer la Communauté, que les extensions soient utilisées ou non.



L'Anneau Unique (One Ring): en début de partie, cette carte est disposée face visible à côté du plateau. À n'importe quel moment du jeu, le porteur de l'Anneau peut décider de l'utiliser pour passer l'Anneau à un autre joueur. Cela peut aussi être fait après que l'Anneau a été utilisé au cours d'un scénario (dans ce cas, l'Anneau est retiré de la figurine Hobbit du joueur, puis est placé sur le Hobbit du nouveau porteur). La Communauté ne peut utiliser la carte *Anneau Unique* qu'une seule fois par partie ; elle est ensuite défaussée.



Vigilance (Watchful Peace): en début de partie, cette carte est disposée face visible à côté du plateau. À n'importe quel moment du jeu, le porteur de l'Anneau peut décider de l'utiliser pour faire reculer la figurine de Sauron de 3 cases sur la ligne de Corruption. Une fois la partie achevée, si la carte n'a pas été utilisée, un bonus de 10 points est accordé à chaque joueur de la Communauté – quelque soit l'issue de la partie.

Crédits

Reiner Knizia exprime sa gratitude envers tous les testeurs, en particulier Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, John Christian, David Farquhar, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin et Chris Lawson.

© 2002 Sophisticated Games Ltd.
© 2002 Hasbro international Inc.
© 2002 Fantasy Flight Games Inc.