

Variante pour LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

Sauron est vivant ! Il est incarné par un personnage joueur.

Variante issue du magazine Jeux en Boîte (<http://www.Jeux2Rody.com/jeuxenboite.html>)

Mise en page par Rody – <http://www.Jeux2Rody.com>

Principe :

Plutôt que des événements aléatoires, c'est à un joueur qu'échoit la tâche de diriger les forces du Mal pendant la partie. Ce joueur gagne la partie s'il arrive à faire chuter la Communauté de l'anneau.

Matériel nécessaire :

4 marqueurs noirs semblables aux « bornes repère » blanches (ou marqueurs Communauté). Si vous possédez des figurines de cavalier noir, c'est parfait.

Mise en place :

Identique au jeu de base. Au début de chaque scénario, mettez un marqueur noir à gauche de chaque ligne d'activité. Ces pions partent d'avant la première case de chaque ligne, puis entrent sur ces lignes et se déplacent comme indiqué ci-dessous.

Retirez du jeu les carrés Événement suivants : 3 « cadran solaire seul », 1 anneau et 1 « cadran solaire à 3 cartes ». Ces tuiles ne sont pas utilisées dans la variante.

Choisissez un joueur pour diriger Sauron et donnez-lui 6 cartes Hobbit.

Le jeu :

Chaque joueur procède comme d'habitude. Après le tour de chaque joueur de la Communauté, Sauron peut jouer 2 cartes, de n'importe quelle couleur. Les cartes jouées par Sauron lui permettent de déplacer ses marqueurs noirs sur les lignes d'activité, mais il peut choisir de les déplacer vers l'avant ou vers l'arrière.

S'il le désire ou s'il n'a pas de cartes utiles, il peut choisir de se défausser.

Si un marqueur noir s'arrête sur une case dont la « carte action » n'a pas été récupérée, Sauron peut prendre cette carte et pourra l'utiliser.

Si un marqueur noir s'arrête sur une case « dé noir », Sauron désigne un joueur qui doit lancer le dé et en subir les conséquences. Sauron ne peut utiliser ce pouvoir qu'une seule fois par case, mais les joueurs de la Communauté les activent toujours en passant dessus.

Après avoir joué, Sauron pioche jusqu'à avoir 6 cartes Hobbit (s'il en a moins que ça en main).

La capture :

Si, à la fin du tour d'un joueur de la Communauté, une ou plusieurs bornes repère blanches sont sur la même case d'une ligne d'activité qu'un marqueur noir, jouez le prochain événement immédiatement.

Remarques :

Si une borne repère arrive au bout d'une ligne d'activité, Sauron ne peut plus affecter cette ligne, que ce soit pour provoquer les événements ou faire lancer le dé.

Si la pioche de carrés Événement s'épuise pendant un scénario, remélangez-la.

Vous pouvez utiliser le pouvoir de l'anneau à tout moment, même si cela interrompt le tour de jeu de Sauron.