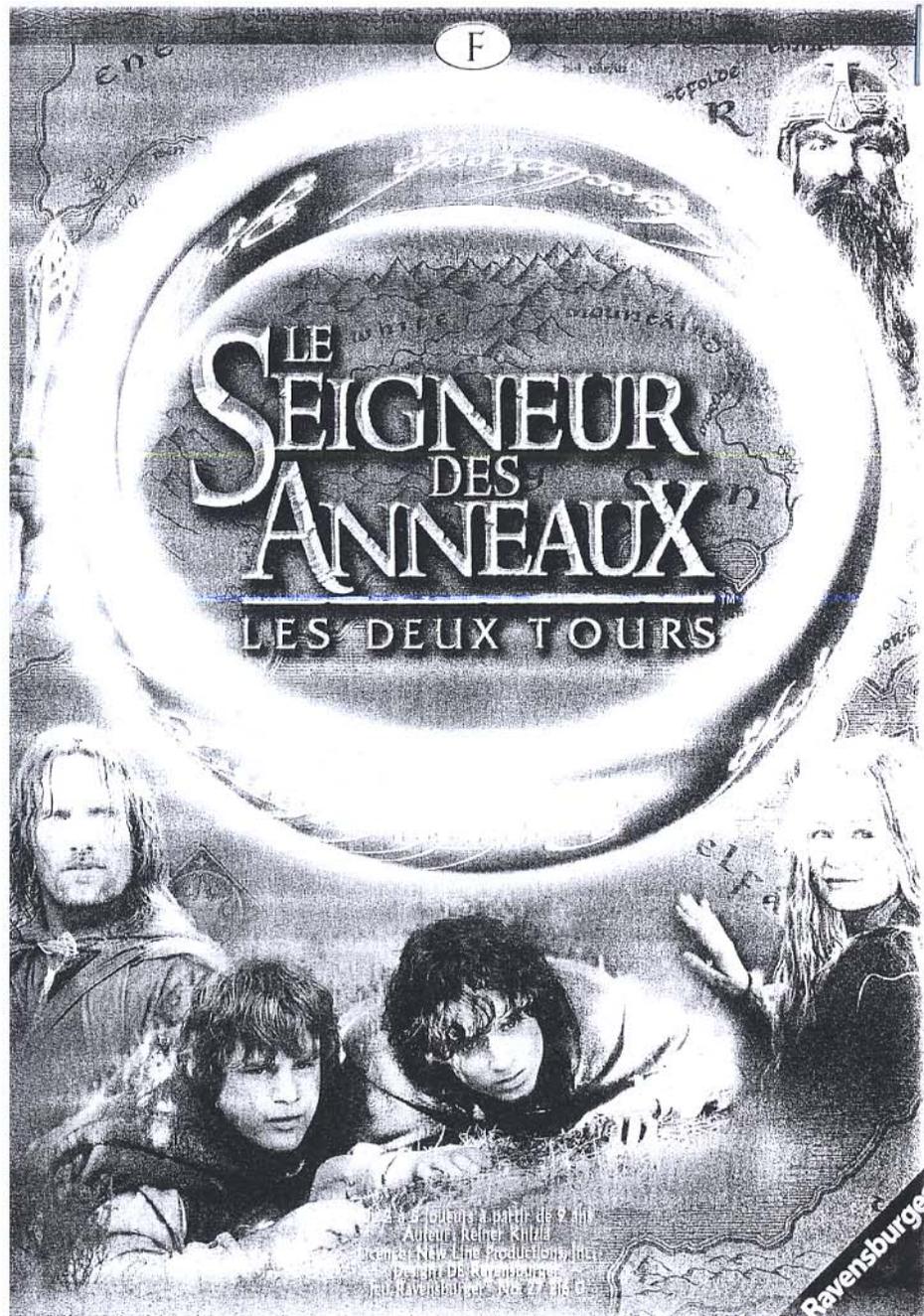


F

# LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

LES DEUX TOURS



Le Seigneur des Anneaux est une œuvre de J.R.R. Tolkien.  
Adaptation de Peter Jackson.  
Réalisation de Peter Jackson.  
Production de New Line Productions.  
Distributeur : Ravensburger.

Ravensburger

F

## CONTENU

80 cartes «qualité»  
quatre couleurs  
une couleur  
par qualité:



5 x «force»



5 x «sagesse»



5 x «persévérance»



5 x «résolution»



16 cartes de Gandalf (joker)



7 cartes de lieux



6 cartes de chemins



24 jetons de points  
(par groupe de 6  
numérotés de 2 à 5)



1 anneau



1 repère



## L'HISTOIRE

Le voyage continue pour les Hobbits Frodon, Sam, Merry et Pippin. Sur leur chemin à travers la Terre du Milieu, ils vont rencontrer des alliés qui les aideront à surmonter les difficultés qui les attendent dans leurs nouvelles aventures. Ainsi, petit à petit, ils devront passer par les dangereuses tours de leurs ennemis et faire face à de grands défis que seules la force, la sagesse, la persévérance ou la résolution leur permettront de surmonter.

## BUT DU JEU

Sur le chemin qui vous mène vers différents lieux, vous devrez collectionner des cartes «qualité» et des cartes de Gandalf. Ces cartes vous permettront, à chaque étape, de mesurer vos forces au combat et donc de déterminer lequel d'entre vous contribue le plus au succès du voyage. A la fin de la partie, c'est bien sûr le joueur qui a obtenu le plus de points qui gagne.

F

## PRÉPARATIFS

Posez les sept cartes de lieux sur la table, les unes à côté des autres en fonction de leur numéro, côté verso visible. Laissez un peu d'espace entre les cartes pour pouvoir y placer à chaque fois une carte de chemins. Mélangez celles-ci, face cachée, et posez-les dans les espaces intermédiaires, les unes après les autres, face visible. Le voyage conduit nos amis Hobbits du lieu de départ (Amon Hen) via Rohan, Fangorn etc., jusqu'au lieu de destination: Minas Tirith.

Mélangez les jetons de points, face cachée, et placez à chaque fois un jeton de moins qu'il n'y a de joueurs qui participent à la partie, à côté de tous les lieux (exception: Amon Hen), face visible. Veillez à ce qu'il y ait au moins un jeton d'une valeur de 5 points à côté du dernier lieu (la tour de Minas Tirith). Remettez les jetons restants dans la boîte du jeu. Note: Pour une partie avec deux joueurs, vous trouverez le détail des préparatifs à la fin de ces règles.

Exemple: Les préparatifs pour 4 joueurs



Mélangez bien les cartes «qualité» avec les cartes de Gandalf. Chaque joueur reçoit six cartes qu'il prend en main.

Puis, retournez quatre cartes et placez-les au milieu de la table, les unes à côté des autres, face visible. Formez une pile avec les cartes restantes, face cachée, et posez-la à côté des quatre cartes pour constituer la pioche. Au cours de la partie, vous formerez une pile de cartes mise de côté qui se trouvera à côté de la pioche.



Les cartes «qualité» sont réparties en quatre couleurs différentes. Chaque carte indique un trait de caractère:

la force  la sagesse  la persévérance  la résolution 



## F

Les cartes de Gandalf servent de joker. Elles correspondent à chaque couleur et peuvent se trouver au début d'une rangée pour remplacer l'une des qualités.

Placez le repère sur le premier lieu, Amon Hen. Il s'agit du point de départ pour le voyage.

Dans la première manche, c'est le joueur le plus jeune qui commence et qui reçoit l'anneau, qu'il pose devant lui sur la table.

## DEROULEMENT

La partie se compose de six manches, avec pour chacune deux phases successives:

1. Phase de déplacement: Lorsque les joueurs font avancer le repère sur la carte de chemins, ils reçoivent de nouvelles cartes qu'ils introduisent dans leur jeu.
2. Phase d'évaluation: Lorsque le repère atteint un lieu, les joueurs jouent les cartes qu'ils ont en main.

### 1. Phase de déplacement

Le joueur qui commence place le repère sur la première case de la première carte de chemin. Il peut alors augmenter le nombre des cartes qu'il a en mains en piochant une carte. Ensuite, à tour de rôle et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut en faire autant. Deux possibilités se présentent à lui:

- a) Le joueur peut prendre la première carte de la pioche ou l'une des cartes retournées pour l'introduire dans son jeu.
- b) Le joueur peut se débarrasser de l'une des cartes qu'il a en mains en la posant à côté des autres cartes retournées, face visible (pas dans la pile de cartes mise de côté) et piocher deux nouvelles cartes. Il peut soit prendre deux cartes visibles (interdiction de toucher aux cartes mises de côté), soit deux cartes face cachée dans la pioche, soit prendre une carte visible et une carte de la pioche. Dans le cas mentionné en dernier lieu, il doit d'abord prendre la carte visible.

S'il n'y a pas de cartes retournées au milieu de la table, les joueurs ne peuvent évidemment prendre que des cartes de la pioche.

Une fois que chaque joueur a obtenu de nouvelles cartes, le joueur qui a commencé déplace le repère d'une case. S'il s'agit d'une autre case sur la carte de chemins, tous les joueurs peuvent piocher une nouvelle carte, et ainsi de suite. Si le joueur déplace le repère sur la carte de lieu suivante, les joueurs, au lieu de continuer à augmenter le nombre de leurs cartes, passent tout de suite à la phase d'évaluation de cette manche.

## F

### 2. Phase d'évaluation

A tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre et en débutant par le joueur qui a commencé la manche, chaque joueur place le nombre de cartes de son choix sur la table, devant lui, ou passe son tour. Ensuite, les joueurs procèdent à l'évaluation (voir ci-dessous).

La présentation des cartes se fait en respectant les règles suivantes:

- ❖ Le joueur forme une rangée verticale, pour chaque couleur, en disposant les cartes les unes au-dessus des autres de manière à ce qu'elles se chevauchent. Une seule rangée par couleur est autorisée.
- ❖ Toutes les cartes qui composent une rangée doivent correspondre à la même qualité.
- ❖ Différentes rangées peuvent présenter la même qualité.
- ❖ Une carte de Gandalf ne peut apparaître qu'au début d'une rangée et ne peut jamais se trouver seule dans une rangée.

## L'ÉVALUATION

Une fois que chaque joueur, à tour de rôle, a eu une fois la possibilité de présenter ses cartes, les joueurs procèdent à l'évaluation des cartes qui se trouvent dans les différentes rangées. Les joueurs comptent le nombre de cartes qui se trouvent dans leurs rangées. Seules les cartes qui indiquent les mêmes qualités que la carte de lieu de référence sont comptabilisées. S'il y a une carte de Gandalf dans une rangée qui présente la qualité recherchée, elle est comptabilisée. Le joueur qui a présenté le plus grand nombre de cartes valables reçoit le jeton du plus grand nombre de points qui se trouve à côté de la carte de lieu et le pose devant lui, face visible. Il reçoit également l'anneau. Le joueur qui arrive en deuxième position reçoit le deuxième jeton avec le plus grand nombre de points et ainsi de suite. Le joueur qui arrive en dernière position ne reçoit rien.

Si deux joueurs ont présenté le même nombre de cartes, celui qui a présenté ses cartes le premier a la priorité sur l'autre. Les joueurs qui n'ont aucune carte correspondant au lieu ne reçoivent aucun jeton de points. S'il reste des jetons de points, ils sont remis dans la boîte du jeu.

Vous trouverez l'exemple d'une évaluation ci-dessous.

Après l'évaluation, les joueurs doivent enlever une carte «qualité» de chaque rangée qui a été évaluée et la mettre de côté. Si après cela, il reste une carte de Gandalf isolée dans une rangée, elle doit également être mise de côté. Les joueurs qui n'ont pas reçu de jetons de points ne perdent pas de cartes. Les cartes qui restent dans les rangées serviront lors de la phase d'évaluation de la nouvelle manche.

F

## UNE NOUVELLE MANCHE

Le joueur qui a reçu l'anneau commence la nouvelle manche. Il déplace le repère sur la première case de la nouvelle carte de chemins. Ensuite, à tour de rôle, tous les joueurs piochent de nouvelles cartes en suivant les règles mentionnées ci-dessus.

Pendant chaque nouvelle phase d'évaluation, les joueurs peuvent introduire des cartes dans les rangées déjà existantes (même couleur et même qualité), mais ils ne peuvent pas utiliser les cartes de Gandalf dans ces rangées.

Les joueurs peuvent aussi former de nouvelles rangées.

Important: si un joueur veut présenter des cartes d'une couleur dont il a déjà formé une rangée et que ces cartes indiquent une autre qualité, il doit d'abord mettre toutes les cartes de cette rangée de côté, car il ne peut posséder plus d'une rangée par couleur !

Si à un moment donné la pioche s'épuise, les cartes mises de côté sont mélangées et utilisées pour former une nouvelle pioche.

*Exemple d'une évaluation*

*Le lieu correspond à Fangorn.*

*On ne compte que les cartes qui indiquent les mêmes qualités que la carte de lieu,*



les rangées de  
Fabien: 7

les rangées de  
Christine: 0

les rangées de  
Jean: 6

*Fabien a présenté les cartes suivantes: 2 x sagesse, 4 x force et 1 x Gandalf comme joker dans la catégorie des forces. Ses cartes rapportent donc 7 points. On ne compte pas les deux cartes qui représentent les couronnes et la carte de Gandalf.*

*Christine n'a présenté aucune carte qui corresponde à la qualité recherchée. Ses cartes rapportent donc 0 point.*

14

F

*Jean a présenté les cartes suivantes: 3 x sagesse, 2 x force et 1 x Gandalf comme joker dans la catégorie des forces. Ses cartes rapportent donc 6 points.*

*Fabien gagne cette phase d'évaluation et reçoit l'anneau et le jeton avec le maximum de points qui se trouve à côté de la carte de lieu (4), tandis que Jean obtient le deuxième jeton avec le plus grand nombre de points (2). Christine n'a rien.*

*Fabien met trois cartes de côté, Jean deux cartes.*



## FIN DE LA PARTIE

Après avoir effectué l'évaluation du dernier lieu, la partie est terminée. Chaque joueur additionne les valeurs de ses jetons de points. Le joueur qui a obtenu le plus de points gagne. Si deux joueurs ont le même nombre de points, c'est le joueur qui a présenté le plus de bonnes cartes pour l'évaluation du lieu de destination (Minas Tirith) qui gagne la partie. S'ils ont le même nombre de cartes, le gagnant est le joueur qui a présenté ses cartes pour Minas Tirith en premier.

## LA PARTIE A DEUX

Au début de la partie, on ne place pas de jetons de points à côté de chaque lieu (comme pour une partie avec 3, 4 ou 5 joueurs). Contrairement aux règles du jeu mentionnées ci-dessus, on place un jeton de points à côté de chaque qualité correspondant à une carte de lieu. Veillez à ce qu'il y ait au moins un jeton d'une valeur de 5 points à côté du dernier lieu (la tour de Minas Tirith).

Les autres règles de cette variante sont identiques à celles de la partie normale, à une exception près: lors d'une évaluation, on évalue les qualités correspondant à un lieu séparément, les unes après les autres, en commençant par la gauche. Le gagnant reçoit à chaque fois le jeton de points correspondant. En outre, le gagnant du dernier symbole d'une carte de lieu obtient l'anneau.

Dans la partie à deux, après l'évaluation, les joueurs doivent aussi retirer une carte de qualité de chaque rangée qui a été évaluée et la mettre de côté. S'il ne reste qu'une seule carte de Gandalf dans une rangée, elle doit également être mise de côté.

15