

CONTENU

- ❖ 88 cartes à jouer en quadrichromie
(par couleur : 1 x valeur „0“, 7 x valeur „1“,
4 x valeur „2“, 4 x valeur „3“, 4 x valeur „4“,
1 x valeur „5“, 1 x carte Nazgûl)
 - ❖ 10 cartes région
(une région est composée de 2 cartes)
 - ❖ 6 fiches anneaux
 - ❖ 30 fiches victoire
(16 x valeur „1“, 14 x valeur „5“)
- 2 à 4 joueurs à partir de 9 ans
Auteur: Reiner Knizia
Licence: New Line Productions, Inc.
Design: DE Ravensburger
Ravensburger Spiele® Nr. 27 211 2

L'HISTOIRE

Nous nous trouvons à Cul-de-Sac, un village dans la région natale de Frodo Sacquet. Bilbon, a offert à son neveu Frodo Sacquet, un anneau en or, forgé dans le passé par le Souverain Sauron. Gandalf, le magicien sage, lui conseille de fuir Cul-de-Sac, étant donné que Sauron est déterminé à récupérer l'anneau. Avec ses amis Sam, Merry et Pippin, Frodo part pour un périple dangeureux à travers la Terre du Milieu.

BUT DU JEU

Les joueurs déposent leurs cartes autour d'une région. Dès que la région est entourée de 10 cartes, le décompte commence. Les joueurs se voient attribuer des points de victoire, en fonction de leur succès. Ensuite la région suivante est placée. Ainsi se déroule le voyage de région en région. Le joueur obtenant le plus grand nombre de points de victoire, gagne la partie.

PREPARATION

Attention : voici les règles du jeu pour une partie jouée avec 3 ou 4 joueurs. Les différences pour une partie avec 2 joueurs sont décrites à la fin des règles du jeu.

Les régions – toujours composées de 2 cartes – se trient selon leur numéro (1 au-dessus, 10 en-dessous) et se déposent en 2 tas, côte à côte, faces illustrées visibles.

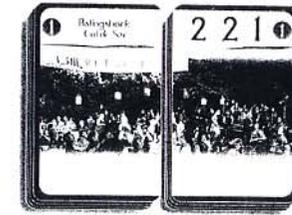
La première région, Cul-de-Sac, est déposée en premier lieu. Cul-de-Sac est dès lors la région dont il est question (région actuelle). Dans les règles du jeu, la région déposée en dernier, est toujours dénommée „région actuelle“.

Pour chaque région, les informations suivantes sont indiquées : le nom de la région, le nombre de points à obtenir, le chiffre donnant l'ordre dans lequel la région doit être déposée.

Les 6 fiches anneaux ainsi que les fiches „points de victoire“ sont déposées prêtes à l'emploi. Chaque joueur choisit une couleur et reçoit les 22 cartes correspondantes, qu'il mélange et dépose ensuite devant lui faces cachées.

Lorsqu'il s'agit d'une partie entre 3 joueurs, une couleur sera retirée du jeu. Dans chaque tas se trouve une carte Hobbit (de valeur 3), ses amis et une carte Nazgûl.

Chaque joueur prend 6 cartes de son tas et les garde en main.



DEROULEMENT DU JEU

Les joueurs déterminent entre eux, qui entamera la partie. Ensuite le tour passe au joueur situé à main gauche du joueur. Le joueur à qui c'est le tour de jouer, dépose une ou plusieurs cartes face „visible“ contre la région actuelle. Ensuite, il reprend des cartes de son tas, de façon à toujours avoir 6 cartes en main. Ensuite c'est au tour du joueur se trouvant à sa main gauche.

Les cartes

Les cartes ont des valeurs allant de 0 jusqu'à 5. Celles-ci permettent aux joueurs d'influencer le jeu et de gagner des points. En complément, chaque joueur dispose d'une carte Nazgûl. Cette carte possède une force spéciale permettant au joueur d'éliminer les cartes des autres joueurs, à l'exception des cartes Hobbit (valeur 3).

Le dépôt des cartes

Pour le dépôt des cartes de valeur 0 à 5 les règles suivantes sont d'application :

- ❖ Les cartes se déposent exclusivement contre la région actuelle.
- ❖ Obligation de déposer au moins une carte.
- ❖ Dépôt d'un nombre illimité de cartes de valeur 1 ou 1 carte de valeur supérieure.
- ❖ La carte de valeur 0 peut être déposée en remplacement ou en complément d'autres cartes. (ex. : Un joueur peut déposer 2 cartes de valeur 1 et une carte de valeur 0 ou 1 carte de valeur 3 et 1 carte de valeur 0 ou seulement une carte de valeur 0)
- ❖ En cas de dépôt de plusieurs cartes, l'ordre en est libre.

Pour le dépôt de la carte Nazgûl vaut également :

- ❖ Tout comme pour les cartes 0, la carte Nazgûl peut être déposée en remplacement d'une carte ou en complément d'une autre carte.
- ❖ Si la carte Nazgûl attaque une autre carte, c.à.d. qu'un joueur dépose sa carte Nazgûl sur une carte d'un autre joueur, la carte Nazgûl ainsi que la carte attaquée sont immédiatement retirées du jeu.
- ❖ Les 2 cartes sont déposées faces cachées dans la boîte. L'endroit de dépôt est à nouveau disponible.
- ❖ Lorsqu'une carte Nazgûl est déposée sur un emplacement vide, elle est immédiatement retirée du jeu.

Les endroits de dépôt

Chaque région doit être entourée de 10 cartes, comme illustré ci-dessous. Les cartes doivent toujours être déposées de façon verticale.

Il y a des régions dangereuses et moins dangereuses. Les régions moins dangereuses ont un fond clair, les régions dangereuses un fond obscur. Autour des régions moins dangereuses les cartes doivent être déposées uniquement aux endroits libres. Autour des régions dangereuses les cartes peuvent également être déposées sur les cartes d'un autre joueur, à condition que la nouvelle carte ait une valeur supérieure à celle-ci.



Une exception est d'application :

Les cartes Hobbit (cartes de valeur 3 et illustrées d'un anneau) sont toujours protégées par l'anneau. Elles ne peuvent en

aucun cas être couvertes par une carte de valeur supérieure, ni être éliminées par une carte Nazgûl.

Pour les régions „Le Gué“, „Caradhras“ et „Moria“ il faut également prendre en compte les indications spécifiques. Ces indications ne sont d'application que pour ces régions.

Les indications sont :

Le Gué : Une ou au maximum deux cartes peuvent être jouées (également d'application pour la carte 0, la carte Nazgûl et les cartes 1).

Caradhras: Dépôt d'1 carte de valeur 1 maximum.

Moria: Le joueur, qui aura déposé ici la plus petite valeur au total, perd 3 points de gain.

Décompte des points

Dès qu'un joueur dépose une carte à la dernière place libre autour de la région actuelle, le décompte des points commence sans plus attendre. Pour ce faire, les joueurs comptent la valeur de leurs cartes déposées autour de cette région. Le joueur ayant obtenu la valeur la plus élevée reçoit le chiffre-valeur le plus élevé de cette région en points de victoire. Le joueur ayant obtenu la 2ème plus haute valeur, reçoit le chiffre-valeur le 2ème plus élevé en points de victoire, etc. Le joueur ayant obtenu le score le plus bas ne reçoit jamais de points de victoire. Pour une partie avec 3 joueurs, seuls 2 joueurs obtiendront des points.

Lorsque 2 joueurs obtiennent un score égal, le joueur se trouvant à main gauche du joueur ayant déposé la dernière carte, aura l'avantage.

Un joueur doit avoir déposé au moins 1 carte contre une région, celle-ci peut être de valeur 0, pour pouvoir encaisser des fiches de victoire.

Les fiches de victoire encaissées doivent être disposées devant les joueurs. Les joueurs peuvent également décider en début de partie de ne pas révéler le nombre de fiches gagnées.

Les fiches anneaux

A Cul-de-Sac, Bree, Les collines du Temps, Imladris et la Lothlórien, le premier chiffre-valeur est toujours muni d'un anneau. Ceci signifie que le joueur qui obtiendra la plus haute valeur au total recevra également une fiche anneau, qu'il déposera de façon visible devant lui. A Imladris, le joueur qui obtiendra le second score, recevra également une fiche anneau.

Les joueurs peuvent jouer une fiche anneau lors d'un de leur tours suivants. Les règles suivantes sont d'application :

- ❖ Une fiche anneau doit toujours être déposée simultanément avec une carte et être déposée sur cette carte. Il ne peut y avoir qu'une fiche anneau par carte.
- ❖ Une fiche anneau peut être jouée avec toutes les cartes à l'exception de la carte Nazgûl.
- ❖ Une carte sur laquelle se trouve une fiche anneau est protégée contre les autres cartes.
- ❖ Plusieurs fiches anneau peuvent être jouées par tour. (Si un joueur a par exemple 2 cartes valeur 1 qu'il dépose, il peut déposer une fiche anneau sur chacune d'elles)

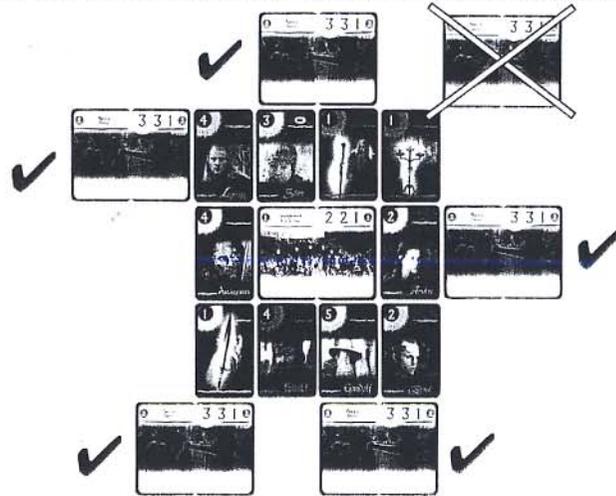
Un résumé des fiches anneaux et de leurs significations se trouve à fin des règles du jeu.

Dépôt à la région suivante

Après la distribution des points, le joueur qui a déposé la dernière carte, peut déterminer la position de la nouvelle région actuelle. Ensuite, il peut débiter la partie et peut déposer une ou plusieurs cartes et compléter son jeu de cartes de façon à en avoir 6 en main.

La nouvelle région actuelle doit toucher avec au moins un côté une carte déposée antérieurement. La région doit être installée dans la même direction. Un lien en coin n'est pas autorisé. Toutes les cartes déjà déposées antérieurement se trouvant maintenant contre la nouvelle région actuelle seront également prises en compte pour le prochain décompte. Ces cartes ont donc une influence sur le décompte des points de plusieurs régions. Même au cas où un anneau se trouve sur l'une de ces cartes, les spécificités de l'anneau exerceront leur influence sur la nouvelle région actuelle.

Exemples pour le dépôt juste ou faux auprès de la région actuelle suivante :



FIN DU JEU

Lorsque le tas de cartes d'un joueur est épuisé, il n'est plus en mesure de compléter le jeu qu'il a en main. Il continue à jouer jusqu'à ce qu'il ait déposé sa dernière carte. Ensuite la partie continue sans lui. Les fiches anneau non utilisées perdent leur influence.

Le jeu est fini

- ❖ Lorsque chaque joueur a déposé toutes ses cartes. Un décompte se fait, même au cas où il reste des endroits libres autour de la région actuelle.

ou

- ❖ lorsqu'après un décompte de points, seul 1 joueur a encore des cartes. (Lorsqu'au cours du jeu seul 1 joueur est en mesure de déposer des cartes, il les dépose toutes auprès de la région actuelle. Il n'y aura pas de dépôt de nouvelle région dans ce cas-ci).

Le joueur ayant récolté le plus grand nombre de points de victoire, gagne la partie. Lorsqu'il y a un score égal, le joueur ayant obtenu le plus grand nombre de points de victoire lors du décompte précédent sera déclaré vainqueur.

Significations des anneaux

Les fiches-anneaux protègent les cartes sur lesquelles elles se trouvent. Elles possèdent toutes, à l'exception d'une, des caractéristiques différentes qui sont décrites ci-dessous :

Anneau Cul-de-Sac

En déposant cet anneau, la couleur du fond de la région actuelle est inversée. Une région claire devient obscure et une région obscure devient claire. La caractéristique de cet anneau gardera son pouvoir et l'exercera également sur une région ultérieurement frontalière. Celle-ci changera donc également de couleur de fond.



Anneau Bree

Lors du décompte des points de la région actuelle, seul le nombre de cartes déposées par joueur est pris en compte. Toutes les cartes sont donc comptabilisées avec la valeur 1 indépendamment de leur valeur réelle. Pendant le dépôt, leur valeur réelle est prise en compte. Ceci est important pour les régions obscures, car il est crucial que les cartes déposées puissent être couvertes par des cartes de valeurs supérieures ! La caractéristique de cet anneau gardera son pouvoir sur une région ultérieurement frontalière.



Anneau Les Collines du temps

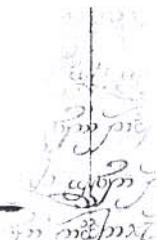
Après que le joueur a déposé une carte, il peut en redéposer une deuxième de valeur identique durant le même tour, simultanément avec le dépôt de l'anneau. La caractéristique n'exerce son pouvoir que sur cette carte.



Anneau Imladris

(pour le joueur ayant obtenu le plus grand nombre de points)

La valeur de la carte déposée avec cet anneau est augmentée de 2 points. (Ce qui peut impliquer que sur une région obscure, une carte de valeur 4 avec l'anneau, puisse couvrir une carte de valeur 5). Cette caractéristique n'exerce son pouvoir que sur cette carte.



Anneau Imladris

(pour le joueur ayant gagné le 2ème plus grand nombre de points)

Cet anneau protège la carte avec laquelle il a été déposé. Il n'a pas d'autre fonction.



Anneau Lothlórien

Cet anneau donne le droit au joueur de remplacer une de ses cartes avec l'anneau autour d'une région pour laquelle le décompte et la distribution des points ont déjà eu lieu. Les cartes déjà couvertes d'un anneau n'entrent pas en ligne de compte.



Pour conclure, une astuce stratégique

Le joueur qui dépose la dernière carte autour de la région actuelle, a le plus grand avantage stratégique : il peut déposer la nouvelle région actuelle à l'endroit qui lui conviendra le mieux !

REGLES DU JEU POUR 2 JOUEURS

Les règles pour 2 joueurs sont – hormis les différences suivantes – identiques à celles pour 3 et 4 joueurs.

Préparation

Un joueur joue avec la couleur verte et jaune, l'autre joueur joue avec la couleur rouge et bleue. Ils mélangent leurs cartes des 2 couleurs et les déposent en pile faces cachées devant eux. De cette pile ils prennent leurs 6 cartes en main. Leurs 2 couleurs peuvent être jouées combinées. (Un joueur peut par exemple déposer une carte verte et jaune de valeur 1 dans le même tour.)

Décompte des points

Lors du décompte des points, les 2 couleurs d'un joueur sont comptabilisées séparément.

Exemple :

Décompte des points à Le Gué (5—3) : le joueur A obtient avec ses couleurs le score de „10” et „5”, le joueur B obtient le score de „7” et „6”.

A reçoit 5 points parce qu'il a obtenu le plus haut score avec „0”. B reçoit au total 7 (4 et 3) points parce qu'il était 2ème et 3ème avec „7” et „6”. Pour son „5” le joueur A n'obtient rien parce qu'il a obtenu le score le moins élevé.

© 2001 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger B.V. • Neonweg 2A • Postbus 289 • NL-3800 AG Amersfoort

Ravensburger