

# Der Herr der Ringe > Die Suche

[ Le Seigneur des anneaux La quête ]

Peter Neugebauer • 2001 • Kosmos | traduction "Dominique Vandaële" 1.0

2 joueurs

+ 10 ans

30-40 mn

## CONTENU



48 tuiles "paysage"

8 tuiles bleues  
"rencontre" pour les eaux

8 tuiles jaunes  
"rencontre" pour les champs

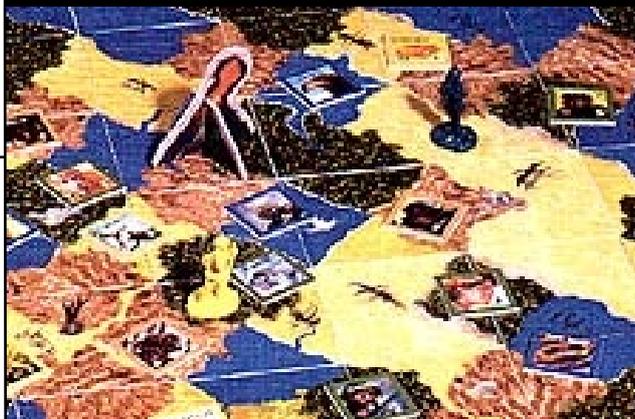
8 tuiles vertes  
"rencontre" pour les forêts

20 tuiles brunes  
"rencontre" pour les montagnes

2 tuiles "bateau"

1 Mt. Doom  
à assembler

2 figurines Hobbits



*Les 2 Hobbits, Frodo et Sam, sont à la recherche du Mt. Doom pour y détruire l'Anneau maléfisant. Leur aventure commence dans le pacifique Comté "Shire". Personne ne sait où se trouve le Mt. Doom. Dans leur quête les 2 Hobbits vont explorer la contrée inconnue de "Middle Earth". Beaucoup de dangers se dresseront sur leur chemin, mais Frodo et Sam croiseront aussi de serviables compagnons et trouveront de précieux objets.*

## Objectif

Le but du jeu est d'abord de découvrir le territoire inconnu et d'y collecter des points de victoire. Une fois que toutes les tuiles "paysage" sont découvertes, la localisation du Mt. Doom sera connue. Le jeu se termine quand un des Hobbits atteint le Mt. Doom. On décompte alors les points et celui qui en a collecté le plus gagne.

## Mise en place d'une partie:

- Avant la première partie, détachez soigneusement toutes les tuiles de leurs supports.
- Des 48 tuiles "paysage", écartez la tuile "Shire" (le dos est unique) et placez-la face visible au centre de la table. Les 47 tuiles restantes sont soigneusement mélangées et divisées en 3 piles faces cachées sur le bord de la table.
- Les tuiles "rencontre" bleues, vertes, jaunes et brunes sont mélangées séparément et laissées également faces cachées à côté des tuiles "paysage".
- Le Mt. Doom assemblé et les 2 tuiles "bateau" sont ajoutés à cette réserve.
- Les joueurs déterminent qui sera Frodo (jaune) et qui sera Sam (vert). Les deux joueurs jouent successivement en commençant par Frodo.
- Chaque joueur commence par piocher 3 tuiles "paysage" de la réserve et les prend dans sa main.

**Note du traducteur:** Bien que cela ne soit pas clairement dit, on place les 2 figurines sur le "Shire".

Le Clube

clube.free.fr

## Déroulement

*Le jeu est divisé en trois phases*

### Phase 1

Le "champ" de jeu se crée en déposant des tuiles "paysage", sous la forme d'une croix.

Le "champ" de jeu doit être de 8 tuiles dans une direction et de 6 dans l'autre. Les tours des joueurs se succèdent.

- le joueur dont c'est le tour choisit une tuile "paysage" dans sa main et la place près d'une tuile déjà jouée.
- il pioche ensuite une autre tuile "paysage" de la réserve et la prend dans sa main.

### Phase 2

a) Le paysage est découvert

Chaque joueur joue successivement. Le joueur dont c'est le tour exécute 3 actions dans cet ordre :

- il choisit et place une tuile "paysage" de sa main.
- il déplace sa figurine.
- il pioche une nouvelle tuile.

b) La recherche du Mt. Doom

- La recherche du Mt. Doom commence dès qu'un joueur n'a plus de tuile dans sa main.
- Aussitôt que toutes les tuiles "paysage" sont placées, la localisation du Mt. Doom est déterminée.

### Phase 3

Une fois la localisation du Mt. Doom déterminée, la course vers la montagne commence :

- les joueurs déplacent leur figurine à tour de rôle.
- Sitôt qu'un joueur atteint le Mt. Doom, le jeu est terminé, et l'on procède au décompte des points.

## Phase 1: Créer "l'aire" de jeu

Alternativement, les joueurs déposent des tuiles pour former une croix: une rangée avec 6 tuiles, l'autre avec 8 tuiles. Le Comté "Shire" doit toujours former le centre de la croix. Voici 3 exemples montrant chacun une croix et le "champ" de jeu autorisé.

*Voir les illustrations de la page 3 du livre de règles*

- Frodo commence. Il place une tuile "paysage" appropriée.
- Puis il pioche une nouvelle tuile "paysage" de l'une des piles de la réserve.
- C'est maintenant le tour de Sam.
- Cette phase s'achève quand une croix de 6 sur 8 tuiles est placée pour déterminer la taille exacte de l'aire de jeu.

## Le placement des tuiles "paysage"

Toutes les tuiles "paysage" sont divisées diagonalement en 4 sections. Les 4 sections peuvent montrer des paysages complètement différents.

- Une tuile "paysage" doit toujours être placée de telle manière que les sections bord à bord montrent le même type de paysage:
  - Forêt (vert) avec forêt
  - Champ (jaune) avec champ
  - Eau (bleu) avec eau
  - Montagne (brun) avec montagne

- Si un joueur n'a pas de tuile appropriée, il doit se défausser de ses 3 tuiles, faces visibles (sur une pile de réserve de tuiles "faces visibles"). De la réserve de tuiles "faces cachées", il pioche 3 nouvelles tuiles dans sa main. Son tour est alors terminé sans placer de tuile.

### Un espace constitué avec exactement 2 sections

Dès qu'un espace est créé avec exactement 2 sections, il devient un lieu de "rencontre".

**Note :** *les chaînes de montagnes sont dessinées afin qu'elles créent toujours un espace de 2 sections.*

- Une tuile "rencontre" (prise dans la réserve) de la même couleur que le paysage (par ex. Bleue pour l'eau) est placée immédiatement

sur cet espace de "rencontre".

- Les tuiles de "rencontre" vertes et jaunes sont placées faces visibles.
- Les tuiles bleues et brunes sont placées faces cachées.

**Note :** *Si une tuile appropriée n'est plus disponible, l'espace de "rencontre" reste vide.*

## Phase 2a: Le paysage est découvert

Une fois l'aire de jeu créée, la deuxième phase commence. Les joueurs jouent l'un après l'autre. Chaque joueur a trois actions:

### 1. Le joueur actif doit placer une tuile "paysage".

- Le joueur doit sélectionner une tuile "paysage" de sa main et la place adjacente à deux tuiles "paysage" déjà jouées. Le paysage de chaque section doit s'accorder avec les sections adjacentes.
- Si un joueur n'a pas de tuile avec les paysages appropriés, il doit se défausser de sa main sur la pile de réserve "faces visibles". Des piles de réserve "faces cachées", il pioche 3 nouvelles tuiles. Son tour est alors terminé, il ne peut pas jouer une autre tuile et ses actions suivantes sont aussi perdues (déplacer son Hobbit et piocher une nouvelle tuile).
- Une fois de plus, si un espace de "rencontre" est créé, une tuile "rencontre" est placée.
- Si un joueur n'a plus de tuile "paysage" dans sa main, alors les tuiles de la réserve "faces visibles" sont étalées individuellement pour former une pioche. Le joueur doit maintenant sélectionner et jouer une de ces tuiles.

**Note:** *Dans le rare cas où un joueur n'a plus de tuile dans sa main et qu'il n'y a pas non plus de tuile "faces visibles" à étaler, il effectue seulement l'action "déplacement" de son tour.*

Dés que plus aucune tuile de la pioche "faces visibles" ne convient, le jeu continue par la phase 2b.

### 2. Déplacer sa figurine

Le joueur actif peut maintenant bouger son Hobbit.

**Note :** *s'il juge que cela est plus favorable pour lui, le joueur peut ne pas le bouger. Quelquefois, il n'a pas d'autre possibilité.*

- Toutes les aires de la même couleur de sections adjacentes sont considérées comme une région, indépendamment du nombre de tuiles par laquelle cette région existe. Il doit y avoir au moins 2 sections pour qu'une aire soit considérée comme une région (2 ou 3 sections identiques sur une même tuile forment une région)
- Le Comté "Shire" sur la tuile de départ est considéré comme une région entière.
- Un Hobbit peut se déplacer vers une région adjacente. Les régions qui se touchent diagonalement les unes aux autres ne sont pas considérées comme adjacentes. Si un Hobbit est présent sur une grande région (occupant plusieurs tuiles), il peut être bougé de "n'importe où" dans cette région. Exemple (page 5 du livre de règles): Le Hobbit peut se déplacer vers A et B, mais pas vers C (seulement 1 section) ni vers D (pas adjacent).
- Seulement 1 Hobbit peut occuper une région (exception: Le Shire). Ainsi, une tuile ne peut pas être placée si elle met en présence les 2 Hobbits dans la même région.
- Si un Hobbit atteint une région qui contient une tuile "rencontre" verte ou jaune, le joueur prend la tuile et la pose face cachée devant lui.
- Un Hobbit peut se déplacer vers une région "mer" seulement s'il possède une tuile "bateau". De même, il prend la tuile bleue qui s'y trouve et la place devant lui face cachée. Il peut la regarder d'abord.
- Les tuiles "rencontre" brunes sont tournées faces visibles et leurs effets agissent immédiatement. Dans la plupart des cas, le joueur trouvera une grotte vide. Il ne se passe alors rien et le joueur prend immédiatement la tuile devant lui. Dans d'autres cas, le Hobbit aura à combattre et il perdra ainsi un ou deux tours de mouvement. C'est seulement après le combat qu'il prend la tuile face cachée devant lui.
- Le nombre sur la tuile lui indique combien de points de victoire cela lui rapporte.
- De plus, Les tuiles "rencontre" vertes, jaunes et bleues ont des capacités spéciales.

### 3. Piocher une nouvelle tuile "paysage"

Si un joueur a bougé son Hobbit, il pioche alors une nouvelle tuile de la réserve pour sa dernière action.

Si la réserve est épuisée, les joueurs ne piochent plus et continuent de jouer avec les tuiles de leur main.

## Phase 2b: La quête du Mt. Doom

- Si le joueur actif ne trouve pas de tuile appropriée parmi les tuiles étalées "faces visibles", alors il en choisit une et la place face cachée.
  - Le joueur prend l'une des tuiles "paysage" visibles et la place avec son côté "neutre" visible.
  - La tuile doit être adjacente à au moins 2 tuiles déjà jouées.
  - La tuile montre 4 sections neutres. Puisque ces sections neutres vont avec tous les paysages, la création de l'aire de jeu peut continuer avec n'importe quelle tuile "paysage". Si un paysage est posé près d'une section neutre, cette section neutre agit comme étant le paysage de la section adjacente. Un Hobbit peut entrer dans ce paysage.
  - Aussi longtemps que la situation se répète, donc qu'un joueur ne peut pas placer de tuile appropriée, le procédé ci-dessus est répété.
  - Dès que les 48 tuiles "paysage" sont placées, le Mt. Doom est localisé. Il est placé sur la dernière tuile neutre jouée.
- Note: Dans le rare cas où toutes les tuiles sont placées sans qu'il ait été nécessaire de placer des tuiles avec leur côté neutre visible, Le Mt. Doom est placé sur la dernière tuile jouée.

### Phase 3: La course vers le Mt. Doom

Maintenant les Hobbits font leur chemin vers le Mt. Doom. Les joueurs continuent à jouer l'un après l'autre et déplacent leur figurine. Pour atteindre le Mt. Doom, un joueur doit aller sur la tuile où se trouve la montagne. Si un joueur se trouve sur une région à côté de la tuile avec le Mt. Doom, il doit encore grimper sur la montagne à son prochain tour.

## Règles particulières pour les tuiles "rencontre"

### Tuiles de rencontres bleues

*Gwaihir, l'Aigle*

Le joueur peut utiliser cette tuile plus tard à la place d'un mouvement normal. Son Hobbit peut de sa région de départ atteindre en ligne droite la prochaine région de même type mais à n'importe quelle distance.

*Exemple p6 : Le Hobbit jaune sur la région forêt du centre peut atteindre les régions forêt 1,3,4 et 5. La région 6 n'est pas la prochaine région. La région 2 n'a qu'une section.*

*Ent*

Le joueur joue cette tuile à la fin de son tour et peut rejouer immédiatement ses 3 actions d'un tour de jeu. Toutes les tuiles bleues utilisées sont défaussées définitivement dans la boîte.

### Tuiles de rencontre brunes

*Grottes vides*

Pas d'effet.

*Orks, Chefs-Orks, et Trolls*

Le Hobbit doit combattre et perd au tour suivant son action mouvement (un point blanc).

*Balrog et Shelob (Kankra)*

Le Hobbit doit combattre et perd l'action mouvement de ces 2 prochains tours (deux points blancs). Un joueur qui doit combattre perd seulement l'action mouvement de son tour c'est-à-dire qu'il doit encore placer une tuile "paysage". S'il ne le peut pas, il perd une action mouvement supplémentaire.

*Achat d'un bateau*

Pour 2 tuiles brunes, un joueur peut acheter un bateau à n'importe quel moment.

Il se défausse de 2 tuiles brunes et prend la tuile "bateau". A partir de maintenant, il peut déplacer son Hobbit sur les régions d'eaux. Chaque joueur ne peut posséder qu'un seul bateau.

Conseil: Il vaut mieux donner 2 grottes vides pour acheter un bateau plutôt que de sacrifier des points de victoire.

### Tuiles de rencontre vertes et jaunes

Gandalf, Aragorn, Gimli, Boromir, Pippin ou Merry (tous verts) associés à Sting (Stich), Anduril ou Mithril (tous jaunes)

Quand un joueur expose l'une de ces combinaisons, il perd une action mouvement de moins dans la bataille contre ses ennemis dans la montagne. Un ork est donc immédiatement battu. Un joueur peut aussi utiliser 2 combinaisons pour battre immédiatement les plus dangereux adversaires Balrog ou Shelob (Kankra) d'un seul coup.

Galadriel ou Legolas (les deux verts) associés à Elvencloak (Elbenmantel), Elvenrope (Elbenseil), Phial (Phiole), Lembas ou Athelas (tous jaunes)

Quand un joueur expose l'une de ces combinaisons, il peut regarder une tuile de rencontre face cachée sur une région adjacente

(pas diagonale) et décider alors où bouger.

**Note :** Toutes les combinaisons de tuiles vertes-jaunes exposées et donc utilisées retirent 1 point de victoire au joueur à la fin du jeu.

## Fin du jeu et décompte de points

Dés qu'un Hobbit va sur la tuile avec le Mt Doom, le jeu prend fin. Toutes les tuiles de rencontre qu'un joueur possède (sans tenir compte si elles sont faces visibles ou cachées) marquent de la façon suivante:

- Tuile bleue non utilisée (exception Gollum): **1 point**
- Tuile verte, jaune et brune : **le chiffre sur la tuile**
- Chaque combinaison de tuiles verte-jaune utilisée : **- 1 point**

### Points de bonus supplémentaires

- a) Atteindre le Mt Doom : **3 points**
- ou
- b) Atteindre le Mt Doom avec l'anneau : **4 points**
- ou
- c) Atteindre le Mt Doom avec l'anneau et Gollum : **5 points**
- d) possession de Gollum, excepté la combinaison c) : **- 1 point**

**Note:** Gollum donne toujours un désavantage à son propriétaire sauf s'il peut l'amener avec l'anneau au Mt Doom.

Le joueur avec le plus grand nombre de points gagne. En cas d'égalité, le joueur qui a atteint le Mt Doom gagne.

---

*Traduit par Dominique Vandaële pour Kinkajou, rue Longue, 15 B-1950 Kraainem*

---

