



## Le Retour du Roi

### Le jeu du film

Pour 3-4 joueurs

10 ans et plus

La dernière grande bataille des Terres du Milieu contre les troupes de Sauron a commencé. Aragorn est arrivé à Minas Tirith avec son armée. Maintenant, les peuples libres se sont massés contre le Mordor pour combattre les armées de Sauron ; une tentative qui semble sans espoir. Mais il reste encore un atout. Frodon et Sam sont en route en direction de la Montagne du Destin afin d'y détruire l'anneau unique. Hélas, Gollum, cette créature torturée poursuit un autre but...

#### But du jeu

Les joueurs gagnent s'ils atteignent et détruisent la Porte Noire du Mordor ou si Frodon et Sam parviennent à la case finale de La Montagne du Destin et y jettent l'anneau dans le cratère. Mais, si Gollum parvient à cet endroit le premier, tous les joueurs ont perdu.

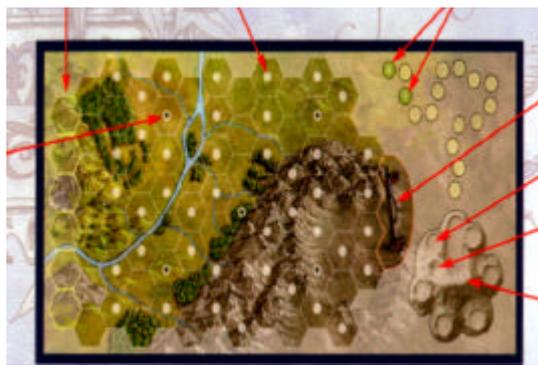
#### Matériel

- Un plateau de jeu
- 1 Montagne du destin avec une tuile volcan de feu
- 50 tuiles « forces de Sauron »
- 1 Porte Noire
- Une figurine de Sam et Frodon avec un anneau
- Une figurine de Gollum
- 2 dés
- 90 cartes de jeu (armées, héros, et cartes action)
- 4 pions de joueurs
- 1 carte information pour les joueurs

#### Préparation

- Avant la première partie, détachez soigneusement toutes les tuiles et les figurines, et assemblez les comme indiqué dans l'exemple.
- Placez le plateau au milieu de la table
- Placez la Montagne du Destin sur le plateau de jeu en veillant à bien l'orienter. A son sommet, placez la tuile volcan de feu.
- Frodon et Sam sont placés sur leur case de départ : à 4 joueurs, placez-les sur l'espace marqué « 4 », à 3 joueurs, sur l'espace « 3 ». Placez l'anneau au-dessus.
- Gollum est placé sur l'espace indiqué de la Montagne du Destin (voir la figure).
- Retirez les trois tuiles Trolls avec une valeur de 16. A 4 joueurs les trois tuiles sont utilisées, à 3 joueurs, on en utilise seulement 2. Ces tuiles sont placées image visible sur le plateau, derrière la Porte Noire. Le troll inutilisé est écarté définitivement du jeu sans avoir regardé sa valeur en points de victoire.
- Placez la Porte Noire devant les trolls qui viennent d'être posés comme montré sur le schéma.
- Mélangez les tuiles Sauron restantes, image face visible. Sur chacun des 5 hexagones « Nazgul » (marqués d'un point noir) placez une tuile Nazgul (valeur de bataille 15). Sur chaque autre case marquée d'un point, placez aléatoirement les autres tuiles.
- Mélangez toutes les cartes et distribuez-en 3 à chaque joueur. Placez les cartes restantes en une pile face cachée, à côté du plateau.
- Chaque joueur prend un pion et le place devant lui.
- On détermine le premier joueur en jetant les dés. Celui qui obtient le plus grand chiffre commence en prenant les dés et la carte d'information.

Cases départ  
Tuiles armée de Sauron  
Cases de départ de Sam et Frodon selon le nombre de joueurs



Case Nazgul

Portes Noires

Case de départ de Gollum

Cratère

Sommet de la montagne

#### Le jeu commence

Chaque round comporte deux phases :

- 1) **Recrutement**
- 2) **Mouvement et combat**

##### 1) Recrutement

Le premier joueur pioche du talon un lot de cartes par joueurs participant. Chaque lot comporte 5 cartes placées face visible les unes à côté des autres. Sous la première rangée, on place la seconde rangée de 5 cartes et ainsi de suite. Si à un moment de la partie, toutes les cartes de la pioche sont épuisées, on les mélange pour former un nouveau talon.

Le joueur à droite du premier joueur choisit alors un lot de 5 cartes et les intègre dans sa main. Ensuite, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, tous les autres joueurs choisissent un lot parmi ceux restant. Le premier joueur prend ainsi le dernier lot de 5 cartes disponible.

*Note : il n'y a aucune limite au nombre de cartes qu'un joueur peut avoir en main .*

##### 2) Mouvement et combat

Après avoir réparti les lots de cartes, le premier joueur commence à effectuer la phase de mouvement et de combat. Puis, dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs effectuent leurs actions de mouvement et de combat. (voir exemple)

Le joueur dont c'est le tour place son pion sur le plateau dans l'hexagone de départ entouré d'une ligne jaune. Vous pouvez placer votre pion sur l'espace de Minas Tirith ou tout autre espace que vous souhaitez sur la même rangée.

**Mouvement:** Pour bouger votre pion vers un hexagone vide adjacent, vous devez défausser une carte de votre choix. Un joueur peut se déplacer aussi loin qu'il veut au travers des hexagones libres aussi longtemps qu'il peut défausser une carte pour chaque case parcourue. Les hexagones recouverts d'une tuile Sauron ne peuvent être franchies ainsi. Il est possible de reculer.



*Exemple : pour aller de l'hexagone marqué d'un «X» le joueur se défausse de 2 cartes de son choix.*

##### Combat

Un joueur ne peut attaquer que de l'endroit où se trouve son pion. La force de votre attaque est déterminée en ajoutant la force « armée », « héros » et le résultat des dés. Vous ne pouvez attaquer que les tuiles « Sauron » adjacentes à votre pion.



Exemple : Le joueur violet peut attaquer les 3 tuiles Sauron montrées sur la figure.

- a) tout d'abord, le joueur doit indiquer quelle tuile « Sauron » il va combattre. Alors, il décide combien de cartes « armée » il va utiliser pour cette attaque. On doit jouer au moins une carte armée pour attaquer. On place alors le nombre de cartes armées choisi face visible en suivant les consignes suivantes :
  - toutes les cartes « armées » jouées doivent être de la même couleur.
  - exception : un joueur qui attaque avec la carte héro Gandalf ou Theoden peut utiliser des armées de deux couleurs différentes.
- b) On peut alors jouer autant de cartes héros que l'on veut. Leurs valeurs seront ajoutées à celles des cartes armées déjà jouées.
- c) On lance alors les dés et on additionne le résultat obtenu aux valeurs des cartes armées et héros posées précédemment.
  - si le total est égal ou supérieur à la valeur indiquée sur la tuile Sauron, alors l'attaque est un succès. Si le total est inférieur, l'attaque est manquée.
  - Si l'attaque est réussie, le joueur prend la tuile Sauron et la place devant lui, sans regarder sa valeur en point de victoire indiquée au dos. Plus la valeur de bataille de la tuile est élevée, plus élevée sera sa valeur en points de victoire. La répartition exacte des points de victoire est détaillée sur la carte d'information aux joueurs.
  - Après une attaque menée avec succès, vous devez déplacer votre pion sur la case qui vient d'être libérée. Ceci s'effectue gratuitement (sans avoir à défausser une carte)
  - Après une attaque menée avec succès, toutes les cartes héro et armée qui ont été jouées sont placées dans la pile de défausse. Exception : si un joueur a joué la carte action « Gandalf 's Schultz » (protection de Gandalf), il peut reprendre les cartes armées jouées dans ses mains. Cela ne s'applique pas aux cartes héro qui sont bien défaussées.
  - Si l'attaque a échoué, le joueur peut reprendre une des cartes armées jouées de son choix (pas héro) dans ses mains. Toutes les autres cartes jouées sont défaussées. Si cela arrive, son tour de jeu prend fin immédiatement.

Après une attaque victorieuse, un joueur peut de nouveau attaquer d'autres tuiles Sauron adjacentes au nouvel hexagone sur lequel il se trouve. S'il est de nouveau victorieux, il pourra de nouveau se déplacer et attaquer autant de fois qu'il voudra et tant qu'il lui reste des cartes pour le faire. Mais, dès qu'une attaque rate, le tour de jeu s'arrête immédiatement.

#### Carte armée : « Relancer » (Erneut Wurfeln )



Ces cartes permettent à un joueur de recommencer la résolution d'une attaque sans changer ses cartes jouées. Ces cartes ne peuvent être utilisées qu'avec des cartes armées de même couleur. Par exemple, une carte Rohan « relancer » peut seulement être utilisée si des cartes armées du Rohan participent à l'attaque. Après une attaque ratée, un joueur peut jouer une carte « relancer » pour relancer les dés. Durant un tour, un joueur peut jouer autant de cartes « relancer » qu'il souhaite en suivant les restrictions précédentes.

#### Déplacer Frodon et Sam ou Gollum



A chaque fois qu'une attaque contre une tuile Sauron réussit, déplacez Frodon et Sam d'une case. Exception : Après une attaque victorieuse contre des orques, Frodon et Sam ne sont pas déplacés. S'il y a plusieurs attaques victorieuses pendant un tour, déplacez Frodon et Sam d'une case par succès. (dans le jeu à quatre joueurs, la case vert marquée d'un 3 compte comme une case normale).

Dès que Frodon et Sam atteignent la Montagne du Destin (la grande case double), Gollum peut commencer à bouger. Alors, quand une attaque rate, déplacez Gollum de 2 cases dans le sens des aiguilles d'une montre sur la montagne.



Quand Frodon et Sam se déplacent sur la montagne, ils le font également dans le sens des aiguilles d'une montre. Si la case est occupée, ils avancent à la prochaine case libre. Quand la dernière case sur la montagne est atteinte (la case cratère) le jeu prend fin. (voir fin de la partie).

#### Cartes spéciales grises :

Il y a deux types de cartes spéciales grises : des cartes héro et des cartes action.

### Les cartes héro :



Elles ne peuvent jamais être jouées seules. Elles sont ajoutées aux cartes armées. Toutes les cartes héro doivent être jouées avant de lancer le dé lors d'une attaque.

### Les cartes action :



« **Frischer Mut** » (reprendre courage) et « **Gandalf's Schutz** » (protection de Gandalf) sont jouées après avoir lancé le dé pour l'attaque. Elles vous permettent de relancer le dé si un héros faisait partie de l'attaque, ou de reprendre dans votre main les cartes armées jouées lors de l'attaque.



La carte « **Verstärkung** » (renforts) peut uniquement être jouée avant de lancer une attaque, ou après qu'une attaque soit complètement résolue. Vous pouvez alors piocher deux cartes du talon.



La carte « **Eilmarsch** » (marche forcée) peut être jouée à n'importe quel moment lors de votre tour de déplacement, elle vous permet de vous déplacer de deux cases sans jouer de cartes.

### Fin d'un round

Après que chaque joueur se soit déplacé et ait combattu, le premier joueur donne la carte d'information au joueur à sa gauche. Un nouveau round commence avec la phase de recrutement.

### Quelques règles spéciales :

#### Les cartes Rohan



Les cavaliers du Rohan sont experts dans le combat des orques (valeur de bataille 8), mais ils n'ont jamais vu de Mumakil (valeur de combat 12) auparavant. Aussi, ils obtiennent un bonus de + 1 à leur dé contre les orques pour chaque carte armée du Rohan jouée, mais - 1 contre les Mumakil pour chaque carte armée du Rohan jouée.

#### L'armée d'Aragorn



Un joueur qui peut montrer 3 cartes armée d'Aragorn de sa main (s'il les possède) peut alors déplacer son pion d'un hexagone vide gratuitement, sans avoir à défausser de carte. Il ne peut le faire qu'une fois durant son tour. Si ces cartes ne sont pas utilisées pour une bataille à ce tour, il pourra les réutiliser de la même façon lors d'un prochain tour.

#### La Porte Noire



Pour attaquer la Porte Noire, votre pion doit être dans une des 4 cases vides devant la porte. La Porte Noire possède une valeur de combat de 18. Si une attaque contre elle réussit, le joueur prend la porte noire et la place devant lui. Son tour s'arrête alors immédiatement, et la partie s'arrêtera dès que les derniers joueurs auront joué. Les joueurs qui n'ont pas encore joué durant ce round peuvent alors attaquer les trolls. Pour ce faire, il faut se trouver sur une des 4 cases devant la porte noire. Si une attaque contre un troll réussit, le joueur prend la tuile troll et termine aussitôt son tour. Plutôt que d'attaquer les trolls, les joueurs peuvent aussi jouer normalement leur tour de déplacement puis d'attaque.

Après une attaque victorieuse contre les portes de la Mort, Frodon et Sam ne bougent plus. Par contre, si les attaques qui suivent contre les trolls ou d'autres ennemis ratent, Gollum avance toujours de 2 cases par échec.

#### Fin du jeu

Le jeu prend fin après un round complet (tous les joueurs doivent avoir joué dans ce round) si les choses suivantes surviennent :

- a) Frodon et Sam parviennent sur la dernière case de la Montagne du Destin (devant le cratère) et doivent avancer d'une case. Dans ce cas, on place l'anneau sur la dernière case.

**OU**

- b) Un joueur a remporté son combat contre la porte noire.



Les joueurs retournent alors les tuiles Sauron accumulées (et dans le cas b la porte noire) et additionnent leurs points de victoire. Le joueur avec le plus de points de victoire l'emporte.

Le jeu peut se finir avant si Gollum atteint la case du cratère de la Montagne du Destin. Dans ce cas, le jeu s'arrête immédiatement et tous les joueurs (et La Terre du Milieu) ont perdu. Dans ce cas, les points de victoire accumulés ne servent à rien.

**Variante**

Si vous voulez donner moins de chance à Gollum de gagner, déplacez-le uniquement d'une case par défaite. De plus, Frodon et Sam ainsi que Gollum peuvent se trouver sur la même case.

**Crédits**

Auteur : Martin Wallace  
Préparation : TM-Spiele  
Illustration : Bernd Wagenfeld  
Production : Pohl&Rick  
Traduction par : Eric Flumian (à partir de la traduction anglaise de Walt Mulder)