



## Jeu de base

### Les forces des Ténèbres

### Sauron

### Les Ténèbres

## Parcours de la Communauté

### Cul-de-Sac (plateau principal)

#### Bree (scénario)

#### Rivendell (plateau principal)

#### La Moria (plateau principal)

S'il n'y a pas d'ennemis révélés, la Communauté peut sauter la Moria et Lothlórien : le porteur de l'Anneau peut alors ■ pour distribuer 1 carte Lothlórien de son choix à chaque joueur. 4 ennemis sont ensuite révélés et la Communauté arrive en Isengard.

#### Lothlórien (plateau principal)

#### Isengard (scénario)

La Communauté peut terminer Isengard et sauter le Gouffre de Helm (Événement "Les Uruk-Hai de Saroumane).

#### Le Gouffre de Helm (scénario)

S'il n'y a pas d'ennemis révélés, la Communauté peut sauter le Gouffre de Helm. 4 ennemis sont ensuite révélés et la Communauté arrive dans l'antre d'Arachné.

#### L'antre d'Arachné (scénario)

S'il n'y a pas d'ennemis révélés, la Communauté peut sauter l'antre d'Arachné : la Communauté se défausse de la carte "Livre" ou de la carte "Grispoil". 4 ennemis sont ensuite révélés et la Communauté arrive en Mordor.

#### Mordor (scénario)

## Scénario

Le joueur actif peut tuer autant de fois qu'il le désire l'ennemi le plus à gauche.

Si le porteur de l'Anneau rencontre le Cavalier Noir :

- Le Cavalier Noir fait demi-tour
- Sauron pioche une carte Nazgûl
- Le porteur de l'Anneau ■.

#### 1) Devenir le joueur actif

Activation mineure de Sauron qui réalise l'une des 3 actions suivantes :

- Jouer 1 carte Sauron contre le joueur actif (1 seul symbole appliqué)
- Piocher 1 carte Sauron
- Jouer 1 carte Nazgûl (symbole en haut pour le joueur actif, texte pour la Communauté)

Les étapes 2) et 3) sont à répéter jusqu'à ce qu'une tuile d'Activité soit révélée.

#### 2) Révéler une tuile Événement

La tuile peut être rejetée si la précédente ne l'a pas été.

Si la première tuile montre un symbole d'Activité, 1 ennemi est révélé.

#### 3) Exécuter la tuile Événement.

#### 4) Réaliser l'une des actions suivantes

• Jouer 1 ou 2 cartes. Si 2 cartes sont jouées, l'une doit être blanche et l'autre grise. Le marqueur avance sur les lignes d'Activité correspondantes, en appliquant les effets.

- Piocher 2 cartes Hobbit.
- Reculer son Hobbit d'1 case vers la lumière.
- Tuer instantanément l'ennemi le plus à gauche.
- Faire reculer le Cavalier Noir de 3 cases.

#### 5) Défausser les cartes jouées et les tuiles Événement.

#### 6) Contrôler les ennemis

S'il reste au moins 8 ennemis vivants, la Communauté a perdu.

## Fin d'un scénario

Un scénario est terminé quand :

- La ligne d'Activité principale est terminée.
- Le dernier Événement est réalisé.

A ce moment-là :

- Sauron pioche 1 carte Nazgûl.
- Le Cavalier Noir revient à la case 15.

Pour chaque joueur, pour chaque jeton Vie manquant, le Hobbit avance d'1 case vers les ténèbres (sauf en Mordor).

Le joueur ayant le plus de jetons Anneau devient le nouveau porteur ; en cas d'égalité, c'est le joueur le plus proche du porteur actuel. Le nouveau porteur pioche alors 2 cartes Hobbit.

## Jeu de base

### Les forces des Ténèbres

### Sauron

### Les Ténèbres

- Les jetons Vie sont remisés et les jetons Ressource non utilisés sont défaussés.

- On installe le nouveau scénario.

- On place 4 nouveaux jetons Ressource sur les 4<sup>es</sup> et dernières cases des lignes d'Activité secondaires.

- On remélange les tuiles Événement.

A la fin du scénario Mordor :

Il n'y a plus de porteur.

- Sauron complète sa main à 6 cartes.

- Sauron ne peut plus jouer de cartes Nazgûl.

- S'il n'a pas encore rencontré le porteur, le Cavalier Noir doit faire demi-tour à la case 0.

Le joueur actif ■.

- S'il survit, l'Anneau est détruit et la Communauté a gagné.

- Sinon, c'est au tour du joueur suivant de ■.

## Notes générales

Sur le plateau principal et au début de chaque scénario, le porteur de l'Anneau est le joueur actif.

Les ennemis tués sont placés face cachée devant le joueur vainqueur.

La contrainte des 8 ennemis et plus vivants n'est pas vérifiée sur le plateau principal.

Les pouvoirs spéciaux des Hobbits (les forces des Ténèbres et Sauron) ne sont valables qu'une fois.

## A n'importe quel moment

Les joueurs peuvent :

- Appeler Gandalf : un joueur paye 5 boucliers et le joueur actif choisit la carte Gandalf.

- Utiliser les cartes jaunes.

- Mettre l'Anneau (1 fois par scénario) : le porteur lance le dé et avance le marqueur d'une ligne d'Activité de (4 - nombre de symboles sur la face) cases (les effets des cases traversées ne sont pas appliqués).

## Fin de la partie

La partie s'arrête quand :

• La Communauté détruit l'Anneau.

• La Communauté ne réussit pas à détruire l'Anneau à la fin du scénario Mordor.

• Le dernier Événement en Mordor est réalisé.

• Le porteur est éliminé (rencontre avec Sauron).

• Tous les ennemis sont vaincus.

• 8 ennemis ou plus sont vivants à la fin du tour du joueur actif.

• La Communauté n'arrive pas à résoudre le dernier Événement d'Isengard.

• Le Cavalier Noir retourne à la case 15 avant la fin du scénario.

## Score final

- L'Anneau est détruit : 60 + nombre de boucliers collectés + nombre d'ennemis vaincus.

- L'Anneau n'est pas détruit : 60 + nombre d'ennemis vaincus.

- Tous les ennemis sont vaincus : case de la ligne d'Activité principale + nombre de boucliers collectés + 30.

- Autre cas de figure : case de la ligne d'Activité principale + nombre d'ennemis vaincus.

## Précision : ■ avec l'extension "Sauron"

Sauron fait l'une des 2 actions suivantes :

• Compléter sa main à 6 cartes.

• Jouer 1 carte Sauron contre le joueur actif (tous les symboles sont appliqués).

## Symboles d'Activité

-  Amitié
-  Voyager
-  Se cacher
-  Combattre
-  Joker

## Symboles sur les scénarios

-  Prendre 1 point "bouclier"
-  Prendre un bouclier face cachée
-  Reculer son Hobbit d'1 case vers la lumière
-  Prendre un jeton Cœur
-  Prendre un jeton Soleil
-  Prendre un jeton Anneau
-  Prendre la carte appropriée
-  Lancer le dé / Activer Sauron

## Faces du dé

-  Sauron avance d'1 case vers la lumière
-  Avancer son Hobbit du nombre de cases indiqué vers les ténèbres
-  Se défausser de 2 cartes / Révéler 2 ennemis
-  Rien ne se passe

## Autres symboles

-  Prendre la carte appropriée
-  Piocher 3 cartes Hobbit
-  Prendre 3 points "bouclier"
-  Reculer son Hobbit de 2 cases vers la lumière
-  Le Cavalier Noir avance du nombre de cases indiqué
-  Sauron avance d'1 case vers la lumière
-  Se défausser d'1 jeton Vie
-  Se défausser d'1 jeton Anneau
-  Se défausser d'1 carte / Révéler 1 ennemi
-  Avancer son Hobbit d'1 case vers les ténèbres

## Tuiles Événement

-  Le porteur de l'Anneau avance son Hobbit d'1 case vers les ténèbres
-  Un joueur avance son Hobbit de 2 cases vers les ténèbres ou Sauron avance d'1 case vers la lumière
-  Le prochain Événement survient
-  La Communauté se défausse de 3 cartes ou le prochain Événement survient
-  La Communauté se défausse d'1 carte, d'1 jeton Vie et d'1 point "bouclier" ou le prochain Événement survient
-  Le joueur actif active Sauron
-  Le joueur actif active Sauron ou Sauron avance d'1 case vers la lumière
-  La Communauté se défausse du nombre de symboles d'Activité indiqué ou le prochain Événement survient
-  Un joueur se défausse de 2 cartes / 2 ennemis sont révélés ou Sauron avance d'1 case vers la lumière
-  Le porteur de l'Anneau
-  Avancer son Hobbit d'1 case vers les ténèbres
-  Se défausser d'1 carte / 1 Ennemi est révélé