

Le SEIGNEUR des ANNEAUX

LA CONFRONTATION

Un jeu de Reiner Knizia illustré par John Howe

Pour 2 joueurs à partir de 12 ans • Durée de la partie : environ 30 min.

L'heure du jugement est arrivée en Terre du Milieu. Mais qui des Ténèbres ou de la Lumière l'emportera ?

Frodon, le Hobbit, aidé de ses compagnons, parviendra-t-il à porter l'Anneau en Mordor, jusqu'au Mont du Destin ? Ou tombera-t-il en chemin entre les mains des sombres serviteurs de Sauron, le Seigneur Ténébreux, laissant ainsi les Ténèbres s'étendre sur toute la Terre du Milieu ? Il n'y aura qu'un vainqueur !

CONTENU

9 cartes de la Lumière



2 cartes spéciales de la Lumière



9 murs blancs



9 plaquettes de la Lumière :
La Compagnie de l'Anneau



Le plateau de jeu,
divisé en 16 régions

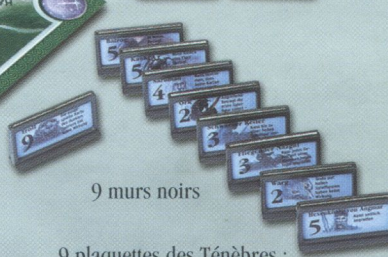
9 cartes des Ténèbres



2 cartes spéciales des Ténèbres



9 murs noirs



9 plaquettes des Ténèbres :
les créatures des Ténèbres

PRÉPARATION

Avant la première partie, détachez soigneusement les plaquettes de la planche prédécoupée.
Avant de commencer, il est préférable de se familiariser avec ses cartes et ses personnages, ainsi que ceux de son adversaire, afin de découvrir les différents sorts et capacités.

- * Un joueur dirige les Neuf Compagnons : le joueur de la Lumière.
- * L'autre joueur dirige les neuf créatures des Ténèbres : le joueur des Ténèbres.
- * Le joueur de la Lumière glisse les 9 plaquettes **représentant les Compagnons** dans les murs blancs, de manière à ce qu'il puisse voir le dessin et le texte (mais pas son adversaire). Le joueur des Ténèbres glisse les 9 plaquettes **représentant les créatures des Ténèbres** dans les murs noirs. Chaque joueur possède ainsi 9 personnages. (Attention : l'adversaire ne doit pas voir quel personnage se cache derrière quel mur !)
- * Chaque joueur prend ses 9 cartes en main : le joueur de la Lumière, les cartes claires, le joueur des Ténèbres, les cartes sombres. (Les 2 cartes spéciales de chacun ne servent que dans la variante.)
- * Placer le plateau entre les deux joueurs, le coin "La Comté" orienté vers le joueur de la Lumière et le coin "Mordor" vers le joueur des Ténèbres. La chaîne de montagnes au milieu sépare les deux joueurs.
- * Le joueur de la Lumière choisit quatre de ses cinq personnages et les place dans la Comté. Il répartit ses cinq personnages restants comme il veut dans les cinq autres régions devant lui, à raison d'un personnage par région.
- * Le joueur des Ténèbres procède de même : il place quatre de ses personnages en Mordor. Il répartit ses cinq personnages restants dans les cinq autres régions devant lui, à raison d'un personnage par région.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur des Ténèbres commence. Chacun joue ensuite à tour de rôle.

Le déplacement

Quand vient son tour, le joueur déplace un de ses personnages vers une région voisine.

- * Un personnage ne peut être déplacé qu'en avant, jamais latéralement ou en arrière, sauf si la capacité du personnage ou une carte l'y autorise. (Exemple : le joueur de la Lumière peut se déplacer de Cardolan vers Eregion ou Enedwaith.)

- Le tour d'un joueur se compose :
- * Soit d'un déplacement seul ;
- * Soit d'un déplacement et d'un combat s'il rencontre un personnage adverse.

- * Au début de la partie, aucun personnage ne se trouve sur la chaîne de montagnes.
- * L'adversaire ne voit que le côté aveugle des murs ; il ignore donc l'identité des personnages adverses.



- * En montagne, un **déplacement latéral** n'est **jamais (!)** possible (même si la capacité d'un personnage ou une carte l'y autorise) !
- * Dans la **Comté** et en **Mordor** chaque joueur peut **avoir jusqu'à quatre personnages**.
- * Chaque joueur ne peut avoir **qu'un seul personnage** dans chacune des régions de la **zone montagneuse**.
- * Dans toutes les autres **régions**, chaque joueur peut avoir jusqu'à **deux personnages**.
- * Un joueur n'a **jamais (!)** le droit de déplacer un personnage vers une région s'il y possède déjà le **maximum de personnages autorisés** (même si la capacité d'un personnage ou une carte l'y autorise).
- * Un joueur peut intervertir **ses personnages dans une même région** à tout moment (même les prendre en main et les mélanger derrière son dos), pour troubler son adversaire. Ceci est particulièrement utile lorsque l'adversaire a deviné l'identité d'un personnage ennemi. (Attention : des personnages situés dans des régions différentes ne peuvent jamais être interchangeables !).
- * **Le fleuve Anduin sur le plateau :**
Le joueur de la Lumière peut utiliser le fleuve. Il peut se déplacer latéralement de la Forêt Noire vers Fangorn ou de Fangorn vers le Rohan (mais pas en sens inverse). Le joueur des Ténèbres ne peut pas utiliser le fleuve.
- * **Les Mines de la Moria :**
Le joueur de la Lumière peut déplacer ses personnages à travers les Mines de la Moria directement d'Eregion à Fangorn (pas en sens inverse, même pour fuir). Cependant, si le joueur des Ténèbres dévoile le Balrog dans la Moria, le personnage de la Lumière est immédiatement éliminé sans combattre. Les Mines ne peuvent pas être utilisées comme raccourci par le joueur des Ténèbres.

Le combat entre les Ténèbres et la Lumière

Dès qu'un personnage arrive dans une région où se trouvent déjà un ou plusieurs personnages adverses, un combat a lieu.

Si plusieurs personnages adverses se trouvent dans la région attaquée, **l'attaquant** désigne l'un d'eux pour combattre.

1. Les deux combattants sont posés **à plat, face visible**, dans la région et leurs capacités sont **lues à voix haute**. (Si l'Ouargue combat, la capacité du personnage de la Lumière est annulée.)



Les personnages de la Lumière Frodon et Pippin ont la capacité de fuir (après avoir été dévoilés) vers une région voisine, latéralement ou vers l'arrière selon le cas. Cependant, un personnage ne peut jamais **fuir** vers une région occupée par un personnage adverse ou qui a déjà atteint le maximum de personnages autorisés. En montagne, un déplacement latéral n'est jamais possible.

Si aucun des personnages ne fuit, il se peut que l'un, ou les deux, soient **immédiatement éliminés**, selon leurs capacités. Si un joueur élimine un personnage adverse, il le retire du plateau et le place devant lui, face visible.

2. Si aucun des personnages n'est immédiatement éliminé, les deux joueurs choisissent chacun **une des cartes qu'ils ont en main** et la jouent simultanément. Certaines indiquent un sort (texte), d'autres une force (chiffre). Les sorts sont appliqués avant les forces. Si les deux joueurs ont joué un sort, le joueur des Ténèbres applique le sien en premier. Les sorts sans rapport avec ce combat sont ignorés.

Nous vous conseillons de jouer deux parties : chacun étant à tour de rôle joueur de la Lumière et joueur des Ténèbres. À la fin d'une partie, le vainqueur marque un point pour chacun de ses personnages encore sur le plateau. Les personnages du perdant ne rapportent rien. Celui qui possède le plus de points après deux parties est déclaré vainqueur.

- * Le joueur de la Lumière gagne immédiatement des que Frodon atteint Mordor, peu importe si des personnages adverses s'y trouvent encore ou non.
- * Le joueur des Ténèbres gagne :
 - s'il élimine Frodon,
 - ou s'il possède 3 de ses personnages dans la Comté.
- * Si un joueur ne peut plus déplacer aucun de ses personnages quand vient son tour, il perd immédiatement la partie.

FIN DE LA PARTIE

<p>Résumé d'un combat :</p> <p>1. Dévoiler les deux personnages qui combattent. Lire les capacités des personnages et les appliquer. S'il y a lieu.</p>	<p>2. Si le combat n'est pas encore résolu, jouer chacun une carte de sa main simultanément. Lire les sorts des cartes et les appliquer. Le joueur des Ténèbres commence.</p>	<p>3. Si le combat n'est toujours pas résolu, additionner les forces des personnages et des cartes et les comparer. Le plus faible est éliminé. En cas d'égalité, les deux sont éliminés.</p>
--	---	---



3. Si, après l'application du sort, le combat n'est toujours pas résolu, les joueurs additionnent la force de leur personnage et de leur carte. Celui qui possède la force la plus faible est éliminé. En cas d'égalité, les deux personnages sont éliminés.

Après un combat, les cartes jouées sont placées côte à côte, face visible. Lorsque les deux joueurs auront utilisé leurs neuf cartes, ils les reprendront en main.

Si, après un combat, il reste toujours des personnages des deux joueurs dans la région, un nouveau combat a lieu. L'attaquant désigne son adversaire suivant dans cette région... (Ex. : Il peut y avoir jusqu'à quatre personnages de la Lumière dans la Comté ; quatre des Ténèbres en Mordor ; en montagne, on ne peut rencontrer qu'un adversaire, et dans toutes les autres régions jusqu'à deux).

Le tour d'un joueur ne prend fin que lorsque tous les combats dans la région ont été résolus et qu'elle ne contient plus que des personnages de la Lumière ou que des personnages des Ténèbres (ou plus aucun des deux).

Après un combat, même en cas de fuite, les personnages posés à plat et non-éliminés sont redressés et de nouveau cachés à l'adversaire.

VARIANTE DE JEU

Le jeu comporte quatre cartes spéciales supplémentaires qui sont utilisées différemment des cartes de la règle de base. Le joueur de la Lumière pose **Gandalf le Blanc** et **Gripoil** devant lui, face visible.

Le joueur des Ténèbres pose **Palantir** et **l'Esprit de l'Anneau** devant lui, face visible.

Les cartes spéciales ne peuvent être utilisées qu'une seule fois au cours de la partie, puis sont remises dans la boîte. Si la différence de niveaux entre les deux joueurs est trop grande, il est possible d'équilibrer la partie en n'utilisant que certaines cartes spéciales.

Gripoil : Quand vient son tour, le joueur de la Lumière peut déplacer un personnage vers l'avant dans une région voisine. (Il peut ainsi également traverser les Mines de la Moria. Dans les Mines, le personnage peut bien sûr être éliminé par le Balrog.) La région d'arrivée ne doit pas être occupée par un personnage des Ténèbres. Le joueur de la Lumière peut ensuite effectuer son tour normal avec le même personnage.



Gandalf le Blanc : Le joueur de la Lumière renonce à son tour de jeu. En utilisant cette carte, il peut, à la place, récupérer son personnage Gandalf déjà éliminé et le placer dans Fangorn, à condition qu'aucun personnage des Ténèbres et, au maximum, un personnage de la Lumière ne s'y trouve.



Palantir : Au début de son tour, le joueur des Ténèbres peut regarder un personnage de la Lumière dans une région, sauf dans la Comté. Le joueur de la Lumière ne peut pas intervenir ce personnage dans ce tour.



L'Esprit de l'Anneau : Le joueur des Ténèbres renonce à son tour de jeu. À la place, il peut retirer un de ses personnages du plateau et le replacer en Mordor, à condition qu'aucun personnage de la Lumière ne s'y trouve. Il ne doit pas non plus s'y trouver plus de quatre personnages des Ténèbres au total.

L'illustrateur

John Howe est né au Canada et vit aujourd'hui en Suisse avec sa famille. Il est considéré comme l'un des plus brillants illustrateurs de Tolkien. Il a également participé très activement au design de la trilogie

L'auteur
Reiner Knizia est né en 1957 à Illertissen. Ce docteur en mathématiques vit aujourd'hui dans sa patrie d'adoption, l'Angleterre, où il se consacre entièrement à ses jeux. Reiner Knizia fait partie des auteurs de jeux les plus connus au niveau international. Il a déjà reçu de nombreuses distinctions dans le monde entier.

Remerciements

Reiner Knizia remercie David Farquhar pour ses suggestions et sa contribution au développement de ce jeu, ainsi que tous les lecteurs, et particulièrement Mathew Dodkins, Kevin Jacklin, Chris Lawson et Les Murrell.

Graphisme : Bluguy Grafik-Design, Munich

Rédaction : Barbel Schmidt

© 2002 Tolkien Enterprises Ltd.

© 2002 Sophisticated Games Ltd.

© 2002 Kosmos Verlag

TLSIT Editions - 8, place Marcel Rebuffat

Z.A. Courtaboeuf 7 - 91971 Villidat Cedex - contact@tlsit.fr

© 2002 TLSIT Editions - pour la version française

Développement : TLSIT Team

Maquette de la version française : Olivier Beck

Traduction : Eric Bouret

The Lord of the Rings and the characters and places therein are trademarks of Tolkien Enterprises, Berkeley CA and are used, under license, by Sophisticated Games Ltd.



LES PERSONNAGES

Le chiffre entre parenthèses derrière le nom indique la force de chaque personnage.

Les personnages de la Lumière :



Frodon (1):

S'il est attaqué, il peut **fuir latéralement**, mais pas s'il est lui-même attaquant. Dans un combat contre l'Ouargue, Frodon ne peut pas utiliser sa capacité. Frodon ne peut utiliser sa capacité de fuite qu'au début du combat ; cependant, il ne le peut plus dès que des cartes ont été jouées. La capacité de fuite ne peut pas être utilisée pour un déplacement normal.



Sam (2) :

Sam possède des capacités particulières lorsqu'il se trouve dans la même région que Frodon. En combat, il possède alors une **force de 5**. Si Frodon est attaqué en premier, Sam peut combattre **immédiatement à la place de Frodon** (même contre l'Orque). Pour prouver la force de Sam, le joueur doit dévoiler Sam et Frodon au début du combat. Dans un combat contre l'Ouargue, les capacités des personnages de la Lumière sont annulées, et donc celles de Sam. En montagne, il ne peut y avoir qu'un personnage par région : Sam ne peut donc pas y combattre à la place de Frodon.



Pippin (1)

Si Pippin attaque, une fois lui et son adversaire dévoilés, il peut **fuir en arrière vers une région voisine**, sauf contre l'Ouargue. Cependant, si Pippin est attaqué, il ne peut pas fuir. Pippin ne peut utiliser sa capacité de fuite qu'au début du combat ; cependant, il ne le peut plus dès que des cartes ont été jouées. La capacité de fuite ne peut pas être utilisée pour un déplacement normal.



Merry (2) :

Il **élimine immédiatement le Roi-sorcier d'Angmar**, sans avoir besoin de jouer de cartes. Contre tout autre adversaire, le combat se déroule normalement.



Gandalf (5) :

Dans un combat contre Gandalf, **le joueur des Ténèbres doit choisir sa carte le premier** et la jouer face visible, sauf contre l'Ouargue. Si le joueur des Ténèbres choisit sa carte "Pouvoir magique", il la remplace immédiatement. Le joueur de la Lumière joue alors sa carte (même si le joueur des Ténèbres a joué sa carte "Fuite").



Aragorn (4) :

Il peut se déplacer dans **n'importe quelle région voisine**, en avant, en arrière ou latéralement, à condition qu'il attaque un personnage adverse. Sinon, Aragorn ne peut se déplacer qu'en avant, comme n'importe quel autre personnage. Il peut aussi attaquer l'Ouargue puisqu'il atteint la région où il se trouve avant que sa capacité ne soit annulée. En montagne, Aragorn ne peut attaquer latéralement.



Legolas (3) :

Il **élimine immédiatement le Nazgûl Ailé**, sans avoir besoin de jouer de cartes. Contre tout autre adversaire, le combat se déroule normalement.



Gimli (3) :

Il **élimine immédiatement l'Orque**, sans avoir besoin de jouer de cartes. Contre tout autre adversaire, le combat se déroule normalement.



Boromir (0) :

Peu importe qu'il soit attaquant ou attaqué, **les deux personnages sont éliminés immédiatement**, sauf l'Ouargue, et sauf le Balrog si Boromir emprunte le raccourci par les Mines.

Les personnages des Ténèbres :

Le Balrog (5) :

S'il se trouve dans la Morta lorsqu'un personnage de la Lumière emprunte le raccourci à travers les Mines

(d'Erejon vers Fangorn), **le Balrog élimine**

immédiatement ce personnage de la Lumière sans

combat. Si Frodon utilise le raccourci par les Mines, il ne

peut pas utiliser sa capacité de fuite ! Le Balrog en sort

indemne. Même Boromir n'a aucun pouvoir dans cette

situation.

Arachne (5) :

Si elle élimine un personnage adverse, Arachne est

immédiatement remplacée en Gondor. Cependant, si

deux personnages des Ténèbres, ou bien un, voire deux,

personnages de la Lumière, se trouvent déjà là-bas,

Arachne est également éliminée.

Le Roi-sorcier d'Angmar (5) :

Il peut se déplacer **latéralement dans n'importe**

quelle région voisine, à condition que ce soit pour

attaquer un adversaire. Sinon, il ne peut se déplacer qu'en

avant, comme tous les autres personnages. En montagne, il

ne peut pas attaquer latéralement.

Le Nazgûl ailé (3) :

Il peut **survoler autant de personnages et voler aussi**

loin qu'il veut dans n'importe quelle direction et se

poser dans une région où se trouve **un seul personnage**

de la Lumière pour l'attaquer. Si le Nazgûl désire

atteindre une région vide ou occupée par

plusieurs personnages adverses, il ne peut

se déplacer qu'en avant vers une région

voisine, comme tous les autres

personnages.



Le Cavalier Noir (3) :

Il peut traverser, vers l'avant, plusieurs régions qui

n'ont pas déjà atteint le maximum de personnages

autorisés, jusqu'à une région occupée par **au moins un**

personnage de la Lumière. Si le Cavalier Noir ne désire

pas attaquer, il ne peut se déplacer qu'en avant vers une

région voisine, comme tous les autres personnages.

Saroumane (4) :

Il peut décider **qu'aucune carte ne sera jouée lors du**

combat. Si aucun des personnages n'est éliminé

immédiatement, la force des personnages décide de

l'issue du combat. Sinon, les règles de combat restent les

mêmes.

L'Orque (2) :

À chaque fois que l'Orque attaque, il **élimine**

immédiatement le premier personnage de la

Lumière attaqué, tant que ce dernier ne fuit pas. Si

plusieurs combats se succèdent dans un même tour,

l'Orque n'a plus de capacités particulières. Gimi élimine

l'Orque et en sort indemne. Si l'Orque combat Boromir,

les deux personnages sont éliminés.

L'Ouarque (2) :

Dans un combat contre l'Ouarque, **les capacités des**

personnages de la Lumière sont annulées. Seul

Aragorn peut utiliser les sténies et attaquer une région

voisine, car le combat entre lui et l'Ouarque ne se

déclenche qu'après et ne peut pas être annulé par la

capacité de l'Ouarque.

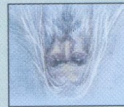
Le Troll (9) :

Dans un combat contre le Troll, si des cartes sont

jouées, **la propre carte du joueur des Ténèbres**

est annulée. Il est néanmoins obligé de jouer une

carte face visible.



LES CARTES

Les cartes de la Lumière :

Les cartes de la Lumière indiquent soit une force variant de 1 à 5, soit différents sorts expliqués ci-dessous :



Pouvoir magique :

Chaque joueur possède une carte "Pouvoir magique" qu'il peut utiliser en combat. Elle permet au joueur qui l'utilise de la remplacer immédiatement en combat par n'importe quelle autre de ses cartes déjà jouées. Si les deux joueurs utilisent cette carte en même temps, le joueur des Ténèbres doit remplacer sa carte en premier, face visible.



Les deux personnages sont éliminés :

Si cette carte est utilisée, les deux combattants sont éliminés, à moins que le joueur des Ténèbres n'ait joué sa carte "Fuite" ; dans ce cas, aucun personnage n'est éliminé.



Faiblesse :

Si le joueur de la Lumière joue cette carte tandis que le joueur des Ténèbres joue une force, cette dernière est annulée. Cependant, si le joueur des Ténèbres a joué un sort (!), la carte "Faiblesse" du joueur de la Lumière est annulée.



Fuite :

Le joueur de la Lumière peut faire reculer son personnage vers une région voisine, tant que celle-ci n'est pas occupée par un personnage adverse ou n'a pas atteint le maximum de personnages autorisés. Cette carte est appliquée également si le joueur des Ténèbres utilise sa carte "Fuite".

Les cartes des Ténèbres :

Les cartes des Ténèbres indiquent soit une force variant de 1 à 6, soit différents sorts expliqués ci-dessous :



Pouvoir magique :

Voir "Les cartes de la Lumière".



Contresort :

Si le joueur des Ténèbres joue cette carte tandis que le joueur de la Lumière joue un **sort**, ce dernier est annulé. Cependant, si le joueur de la Lumière a joué une force (!), la carte "Contresort" du joueur des Ténèbres est annulée.



Fuite :

Le joueur des Ténèbres peut faire fuir son personnage latéralement, vers une région voisine, tant que celle-ci n'est pas occupée par un personnage adverse ou n'a pas atteint le maximum de personnages autorisés. En montagne, tout déplacement latéral est interdit. Si le joueur des Ténèbres fuit un combat avec cette carte, tandis que la carte de la Lumière "Les deux personnages sont éliminés" a été jouée, la carte de la Lumière est annulée.

