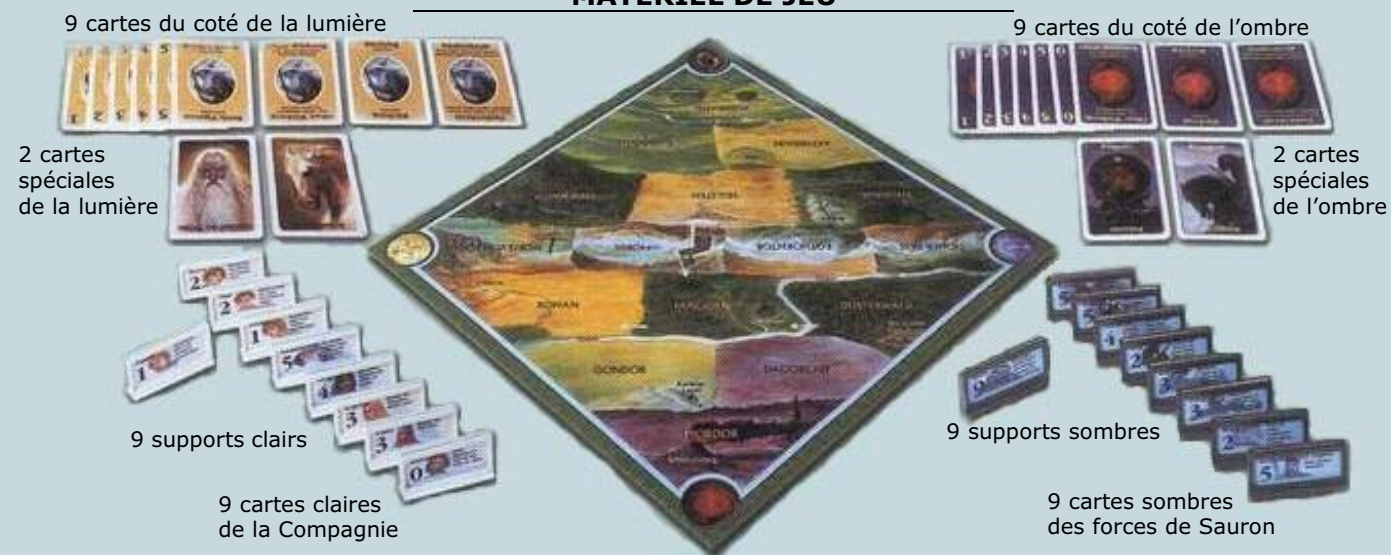




**Un jeu de Reiner Knizia avec des illustrations de John Howe  
Pour 2 joueurs à partir de 12 ans • Durée de jeu : 30 min**

La confrontation entre l'ombre et la lumière sur les Terres du Milieu va commencer. Frodo réussira-t-il, avec l'aide de la communauté, à amener l'anneau à Mordor et le détruire dans le Mont du destin ? Où est-ce Sauron qui, en envoyant ses sinistres cavaliers noirs, asservira les peuples de toutes les Terres du Milieu ? Un seul sera le vainqueur !

**MATÉRIEL DE JEU**



**PRÉPARATION**

Pour la première partie, les cartes seront soigneusement détachées de leur support. Les joueurs devront se familiariser avec les cartes de leur camp et de leur adversaire en lisant attentivement les textes.

- \* Un joueur conduit la compagnie et sera le joueur de la lumière.
- \* L'autre joueur sera à la tête des forces de Sauron et sera donc le joueur de l'ombre.
- \* Le joueur de la lumière insère les 9 cartes de la lumière dans les supports clairs de telle manière qu'il puisse en voir l'image et le texte, le joueur adverse faisant de même avec les cartes dans les supports foncés. Le tout en faisant attention que le joueur opposé ne puisse repérer où se trouvent les différents pions.
- \* Chaque joueur prend ses 9 cartes dans sa main – le joueur de la lumière les cartes claires et le joueur des ténèbres les cartes sombres (les 2 cartes particulières ne sont utilisées que dans la variante).
- \* Le plateau de jeu sera placé entre les deux joueurs, pour que le coin de Mordor soit en face du joueur des ténèbres et que la Comté (Auenland) soit du côté du joueur de la lumière. La chaîne montagneuse se situant entre les deux joueurs.
- \* Le joueur de la lumière choisit 4 de ses figurines (pions insérés dans les supports) et les place dans la Comté (Auenland). Les 5 restantes seront placées, à raison d'une par région dans les 5 régions restantes (Arthedain, Cardolan, Rudhaur, Hulsten et Enedwaith).

- \* Le joueur des ténèbres fait de même : 4 figurines dans Mordor et 5 dans les autres régions (Rohan, Fangorn, Dagorlad, Gondor et Dústerwald).
- \* Aucune figurine ne sera placée sur la chaîne montagneuse.
- \* Les figurines seront placées avec le côté mur vers le joueur adverse afin que seul le propriétaire puisse en voir les informations.

**LE JEU**

Le joueur des ténèbres commence. Ensuite c'est au tour du joueur de la lumière et on continue ainsi alternativement.



À son tour, le joueur effectue :

- \* un **mouvement**, ou, s'il arrive sur une case occupée par un pion ennemi :
- \* un **mouvement** et un **combat**.

**Le mouvement**

Un joueur dont c'est le tour peut bouger sa figurine dans une **région frontalière**.

- \* La figurine peut uniquement bouger vers l'avant, jamais en arrière ou de côté, sauf indication contraire sur le texte de la figurine ou sur une carte jouée par l'un des joueurs. (Exemple : De Cardolan le joueur de la lumière peut se déplacer vers Hulsten ou Enedwaith).

- \* Dans les montagnes, le mouvement de côté est interdit, même si le texte de la figurine ou d'une carte jouée indique le contraire.
- \* Dans les régions d'**Auenland** et Mordor les joueurs peuvent avoir jusqu'à 4 figurines.
- \* Dans les régions de la chaîne montagneuse, les joueurs ne peuvent avoir qu'une seule figurine.
- \* Dans les autres régions, les joueurs peuvent avoir jusqu'à 2 figurines.
- \* Un joueur ne peut jamais bouger une figurine dans une région qui a déjà atteint sa limite (même par le texte d'une figurine ou d'une carte). À l'exception d'un mouvement suivi d'un combat.
- \* Un joueur peut à tout moment **mélanger les figurines** dans une région pour éviter que l'adversaire ne repère la nature de l'une d'elles (il peut les prendre en main, les mélanger et ensuite les remettre en jeu). Ceci est particulièrement utile quand l'une des figurines est révélée lors d'un combat (attention : les figurines de régions différentes ne peuvent être échangées).
- \* **La rivière Auduin** : le joueur de la lumière peut utiliser la rivière pour bouger de côté : de Dusterwald vers Fangorn ou de Fangorn vers Rohan (cf. flèches jaunes sur le plateau de jeu). Le joueur de l'ombre ne peut utiliser la rivière.
- \* **La Moria** : Le joueur de la lumière peut passer à travers la Moria, pour passer directement de Huslten à Fangorn (pas en sens inverse ou en retraite). Si le joueur des ténèbres a mis le Balrog dans la Moria, il élimine la figurine qui utilise le passage et ceci sans combat.

La Moria ne peut être utilisée par le joueur de l'ombre.

### Le combat entre la lumière et les ténèbres

Dès qu'une figurine arrive dans une région où se trouvent une ou plusieurs figurines ennemies, un combat commence. S'il y a plusieurs opposants, c'est l'attaquant qui désigne au hasard quelle figurine il combat en premier.

1. Les deux figurines concernées sont révélées pour faire apparaître le texte (si le Warg combat, le texte de la figurine de la lumière est ignoré).

Les figurines Frodo et Pippin ont la possibilité de fuir le combat avant qu'il n'ait lieu (donc juste après la lecture de leur texte). Ils peuvent retraire dans une région frontalière de côté ou en arrière. Une figurine ne peut cependant pas retraire dans une région qui a atteint sa limite d'occupation. Dans les montagnes on ne peut fuir de côté.

S'il n'y a pas de retraite, le texte sur les figurines élimine une ou même les deux figurines. Le joueur qui élimine une figurine ennemie la pose devant lui.

2. Si aucune des figurines n'est victorieuse automatiquement, les joueurs choisissent une carte dans leur main et la posent simultanément devant eux. Certaines cartes portent un chiffre, les cartes restantes un texte.

3

Les cartes texte sont appliquées avant les cartes chiffres. Si les deux joueurs ont choisi une carte texte, le joueur de l'ombre applique le texte de sa carte en premier. Les textes ne s'appliquant pas directement au combat sont ignorés.

3. Si après l'application du texte des cartes, le combat n'est pas terminé, le facteur force des figurines est ajouté à la force des cartes. La figurine avec le total le plus élevé est victorieuse, l'autre figurine est enlevée du plateau et mise devant le joueur vainqueur. En cas d'égalité les deux figurines sont enlevées.

Après un combat, les cartes utilisées sont mises de côté. Quand les joueurs ont utilisé leurs 9 cartes, les cartes défaussées sont récupérées et remises en main.

Si après un combat, il reste encore des figurines ennemies en jeu dans la région, on procède à un nouveau combat. L'attaquant désigne au hasard la figurine ennemie à combattre. Le tour du joueur s'arrête quand tous les combats sont terminés dans la région et qu'il n'y reste donc que des figurines de la lumière ou

que des figurines de l'ombre ou encore aucune. À la fin du combat, les figurines restantes sont relevées (également celles qui ont retraité) et seront à nouveau cachées de l'opposant.

### Résumé du combat :

1. Les 2 figurines sont révélées et les textes lus et appliqués. Retraite ? Victoire immédiate ?
2. Si le combat n'est pas terminé, chaque joueur joue une carte dont le texte est lu et appliqué (le joueur des ténèbres commence).
3. Si le combat n'est pas terminé, les forces de la figurine et de la carte sont additionnées. Le plus bas est éliminé. En cas d'égalité, les deux sont éliminés.

### FIN DU JEU

- \* Le joueur de la lumière gagne immédiatement dès que Frodo atteint Mordor, même s'il s'y trouve des figurines ennemies.
- \* Le joueur des ténèbres gagne :
  - i. si Frodo est éliminé ou
  - ii. s'il amène 3 de ses figurines dans la Comté.
- \* Si un joueur, quand vient son tour, ne peut plus bouger une de ses figurines, il perd immédiatement.

4

Nous conseillons de jouer deux parties. Chaque joueur doit jouer une fois la lumière et une fois les ténèbres. Le gagnant gagne un point pour chacune de ses figurines sur le plateau. Les figurines du perdant ne rapportent aucun point. Le joueur avec le plus de points après les deux parties est déclaré vainqueur.

## LES FIGURINES

Le chiffre entre Parenthèses correspond à la force de la figurine.

### Les figurines de la Lumière :



#### **Frodo (1) :**

Frodo peut fuir le combat avant qu'il n'ait lieu, en retraitant latéralement dans une région frontalière. Il n'utilise cette capacité que lorsqu'il est attaqué, et non quand c'est lui qui initie le combat. Contre le Warg, Frodo ne peut utiliser sa capacité. Ce pouvoir doit être utilisé avant que les cartes ne soient jouées. La retraite n'est pas un mouvement normal.



#### **Sam (2) :**

Il ne peut utiliser sa capacité que lorsqu'il se trouve dans la même région que Frodo. Dans ce cas, il combat avec une force de 5. Si Frodo est attaqué en premier, Sam peut prendre sa place - et ceci même dans un combat contre les Orques. Le joueur doit révéler Sam et Frodo au début du combat pour pouvoir bénéficier de la capacité de Sam. Cette capacité ne peut être utilisée contre le Warg ou dans les régions de montagnes (où seule une figurine peut s'y tenir).



#### **Pippin (1) :**

Pippin a la possibilité de fuir le combat avant qu'il n'ait lieu, en retraitant vers une région frontalière située en arrière. Il ne peut utiliser cette capacité que lorsqu'il est



#### **Merry (2) :**

Il élimine immédiatement le Roi Sorcier d'Angmar avant même que les cartes soient jouées. Pour tous les autres combats les règles normales s'appliquent.



#### **Gandalf (5) :**

Dans un combat contre Gandalf, le joueur des ténèbres doit jouer et révéler sa carte en premier (sauf contre le Warg). Si le joueur des ténèbres joue une carte Sorcellerie il doit l'appliquer immédiatement. Ensuite le joueur de la lumière joue sa carte (même si le joueur des ténèbres a joué une carte Retraite).



#### **Aragorn (4) :**

Il peut bouger pour attaquer vers une région voisine, de côté, en avant ou en arrière (sauf dans les régions montagneuses où il ne peut bouger de côté). Il peut également utiliser sa capacité contre le Warg.



#### **Legolas (3) :**

Il élimine immédiatement le Nazgul volant, sans avoir à jouer de carte. Pour tous les autres combats les règles normales s'appliquent.



#### **Gimli (3) :**

Il élimine immédiatement les Orques, sans avoir à jouer de carte. Pour tous les autres combats les règles normales s'appliquent.



#### **Boromir (0) :**

Que Boromir soit l'attaquant ou le défenseur, les deux figurines sont éliminées immédiatement. Cette capacité ne marche ni contre le Warg ni contre le Balrog lorsque Boromir utilise le passage de la Moria.

5

### Les figurines de l'Ombre :



#### **Balrog (5) :**

Quand le Balrog se trouve dans la Moria, il élimine immédiatement la figurine qui utilise le passage de la mine de la Moria (de Hulstien vers Fangorn), ceci sans initier de combat. Frodo ne peut retraiter en utilisant le passage de la Moria. Une figurine utilisant la mine de la Moria ne peut éliminer le Balrog. Boromir ne peut utiliser sa capacité dans cette situation.



#### **Kankra (Shelob) (5) :**

Quand Krankra élimine une figurine ennemie, elle retourne immédiatement à Gondor. S'il y a déjà deux figurines des ténèbres ou une seule figurine de la lumière à Gondor, Kankra est éliminée.



#### **Le Roi Sorcier D'Angmar (5) :**

Peut bouger de côté pour attaquer. Cette capacité ne s'applique pas dans les montagnes. Pour les autres mouvements, les règles normales s'appliquent.



#### **Nazgul volant (3) :**

Il peut survoler n'importe quel nombre de régions (quelque soit le nombre de figurines, de l'ombre ou de la lumière qui y sont présentes), dans toutes les directions, pour atterrir dans une région occupée par exactement une figurine de la lumière (afin de l'attaquer). Son mouvement dans des régions vides ou occupées par plus d'une figurine doit suivre les règles normales.



#### **Cavalier Noir (3) :**

Il peut parcourir plusieurs régions, en bougeant vers l'avant, afin d'attaquer une région où se trouve au moins une figurine de la lumière. Les régions parcourues ne devront pas avoir atteint leur maximum de capacité. Si le Cavalier Noir ne veut pas attaquer, il doit utiliser son mouvement normal, uniquement vers une région frontalière et vers l'avant.



#### **Saruman (4) :**

Il peut décider que dans le combat aucune carte ne soit jouée. Si aucune figurine n'est éliminée après avoir appliqué les capacités, c'est uniquement la force des figurines qui sera pris en compte.



#### **Ork (2) :**

Quand les Orques attaquent, ils éliminent automatiquement la première figurine de la région concernée (sauf si l'unité retraite). Si d'autres combats suivent dans la même région, les Orques n'ont plus cette capacité. Gimli élimine les Orques et n'est pas éliminé. En cas de combat entre Boromir et un Orque, les deux protagonistes sont éliminés.



#### **Warg (2) :**

Dans un combat contre le Warg, le texte des figurines de la lumière est ignoré. Seul Aragorn peut utiliser sa capacité pour attaquer le Warg.



#### **Troll (9) :**

Dans un combat impliquant un Troll, les cartes jouées par le joueur des ténèbres n'ont pas de valeur. Le joueur des ténèbres devra néanmoins jouer une carte.



6

## LES CARTES

### Les cartes de la lumière :

Il y a 5 cartes avec des valeurs de 1 à 5 et 4 cartes ne possédant que du texte.



#### **Zauberkraft-Karte :** (Sorcellerie)

La carte Sorcellerie peut être jouée en combat. Elle permet de choisir une carte déjà jouée (sur la table face visible). Si les deux joueurs jouent la carte Sorcellerie, c'est le joueur de l'ombre qui doit choisir en premier.



#### **Beiden Figuren sind besiegt :**

(Les deux figurines sont éliminées)  
Jouer cette carte permet d'éliminer les deux protagonistes, sauf si le joueur de l'Ombre retraite (dans ce cas aucune des figurines n'est éliminée).



#### **Ohne Wirkung :**

Quand le joueur de la lumière joue cette carte et que le joueur de l'ombre a joué une carte avec une valeur, cette valeur est nulle. Si le joueur de l'ombre a joué une carte avec du texte, Ohne Wirkung est sans effet.



#### **Rückzug rückwärts :**

Le joueur de la lumière peut retraire une de ses figurines dans une région frontalière située en arrière. La région vers laquelle il retraite ne doit pas contenir de figurines ennemies et ne doit pas avoir atteint sa limite de capacité. L'action est quand même exécutée même si le joueur de l'ombre à joué la carte équivalente et a déjà retraité.

### Les cartes de l'ombre :

Il y a 6 cartes avec des valeurs de 1 à 6 et 3 cartes ne possédant que du texte.



#### **Zauberkraft-Karte :**

(Sorcellerie)

Voir carte équivalente du coté de la lumière.



#### **Ohne Wirkung :**

Quand le joueur de l'ombre joue cette carte et que le joueur de la lumière a joué une carte avec du texte, ce texte n'est pas pris en compte. Si le joueur de la lumière a joué une carte avec une valeur, Ohne Wirkung est sans effet.



#### **Rückzug seitwärts :**

Le joueur de l'ombre peut retraire une de ses figurines dans une région frontalière située latéralement. La région vers laquelle il retraite ne doit pas contenir de figurine ennemie et ne doit pas avoir atteint sa limite de capacité. Dans les montagnes, le mouvement de coté est interdit et la carte est sans effet. Si la carte « Rückzug seitwärts » est jouée et que le joueur de l'ombre retraite, la carte « Beiden Figuren sind besiegt » du joueur de la lumière est sans effet.



7

## VARIANTE

Le jeu comprend également 4 cartes particulières : le joueur de la lumière prend **Gandalf der Weisse** (*Gandalf le Blanc*) et **Shattenfell** (*Grispoil*).

Le joueur de l'ombre prend le **Palantir** et **Ringgeist** (*L'esprit de l'Anneau*).

Ces cartes ne pourront être jouées qu'une seule fois et seront donc écartées du jeu après avoir été jouées.

Ces cartes peuvent être utilisées pour équilibrer une partie entre deux joueurs de forces inégales. Le plus fort des deux joueurs ne prenant qu'une seule des deux cartes.



#### **Shattenfell :** (*Grispoil*)

Quand le joueur de la lumière utilise cette carte (pendant son tour), il peut bouger une figurine vers une région frontalière, vers l'avant. Elle peut également passer par la mine de Moria avec cette carte, mais elle peut y être éliminée par le Balrog. La région atteinte ne doit contenir aucune figurine de l'ombre. Ensuite le joueur de la lumière peut exécuter normalement son mouvement avec la même figurine.



#### **Gandalf der Weisse :**

(*Gandalf le Blanc*)

Permet au joueur de la lumière de faire revenir en jeu la figurine utilisée de Gandalf éliminée. Elle revient dans Fangorn. Fangorn ne devra contenir aucune figurine de l'ombre et au plus une figurine de la lumière.



#### **Palantir :**

Cette carte permet au joueur de l'ombre, en début de tour, de regarder les figurines de la lumière se trouvant dans une région (à l'exception de la Comté). Le joueur de la lumière ne devra pas mélanger les figurines avant le début de son tour.



#### **Ringgeist :** (*L'esprit de l'Anneau*)

Le joueur de l'ombre peut jouer cette carte durant son tour. Il peut prendre une figurine sur le plateau de jeu et la remettre à Mordor (seulement si Mordor ne contient pas de figurine de la lumière, et que la limite de capacité n'est pas dépassée avec l'arrivée de cette figurine).



Traduction : Philibert 2002

Mise en page par Rody  
<http://www.Jeux2Rody.com>

Questions ou remarques :  
[jeux@philibertnet.com](mailto:jeux@philibertnet.com)



[www.philibertnet.com](http://www.philibertnet.com)

8