

THE LORD OF THE RINGS

THE CARD GAME

Aide de Jeu

1. Phase de Ressource

Chaque joueurs ajoute 1 ressource à la réserve de ressources de chacun de ses héros, puis pioche 1 carte.

Actions des joueurs

2. Phase d'Organisation

Le premier joueur joue des cartes alliés et attachement.

Actions des joueurs

Le joueur suivant joue des cartes alliés et attachement, et ainsi de suite.

Actions des joueurs

3. Phase de Quête

Les joueurs engagent les personnages dans la quête en cours.

Renforcement: on révèle 1 carte par joueur du deck de rencontre.

Actions des joueurs

Résolution de la quête.

☉ > ♣: **succès de quête.** Placer autant de ♣ que la différence sur le Lieu actif puis le restant sur la Quête en cours.

☉ = ♣: rien ne se passe.

☉ < ♣: **échec de quête.** Augmentation du niveau de menace de chaque joueur de la différence.

Actions des joueurs

4. Phase de Voyage

Les joueurs peuvent **voyager** vers 1 lieu s'il n'y a pas actuellement de lieu actif.

Actions des joueurs

5. Phase de Rencontre

Chaque joueurs peut choisir 1 ennemi de la zone de cheminement pour s'engager au combat avec lui.

Actions des joueurs

Tests d'engagement au combat.

Les ennemis engagent les joueurs en commençant par le premier. L'ennemi avec le plus haut **Coût d'engagement inférieur ou égal au niveau de menace** de ce joueur l'engage au combat. On passe ensuite au joueur suivant, et ainsi de suite.

Actions des joueurs

Test d'Évasion

Les joueurs engagent des personnages pour ce test. Ajoutez les ☉.

Actions des joueurs

Révéler X cartes du deck de rencontre.

Ajoutez les scores d'Évasion.

☉ > Évasion : **Réussite.**

☉ ≤ Évasion : **Échec.** Vous subissez les effets de la carte.

Test d'Orientation

Le joueur concerné peut défausser une carte pour révéler la première carte du deck de rencontre. Si la carte a le mot **RÉUSSI**, le test est réussi. Sinon, le joueur peut choisir de recommencer le test en défaussant une nouvelle carte jusqu'à sa réussite.

En cas d'échec, les joueurs doivent appliquer les effets de la carte.

6. Phase de Combat

Attribuez une carte Ombre face cachée à chaque ennemi.

Actions des joueurs

Défense

Le premier joueur résout les attaques ennemies dirigées contre lui

1. Choisir un ennemi

Actions des joueurs

2. Déclarer le défenseur (inclinez-le)

Actions des joueurs

3. Résoudre l'effet Ombre

Actions des joueurs

4. Déterminez les dégâts ♣ - ✖

Actions des joueurs

Si un attaque est **sans défense**, tous les dégâts sont assignés à un **seul héros**.

Les joueurs suivants font de même.

Attaque

Le premier joueur déclare et résout ses attaques contre ses ennemis

1. Déclarer l'ennemi à attaquer

Actions des joueurs

2. Déterminer la force de l'attaque ✖

Actions des joueurs

3. Déterminez les dégâts ♣ - ✖

Actions des joueurs

Déclarer d'autres attaques contre d'autres ennemis.

Les joueurs suivants font de même.

7. Phase de Restauration

Chaque joueur restaure toutes les cartes qu'il contrôle.

Chaque joueur augmente son niveau de menace de 1.

Le marqueur premier joueur passe au joueur de gauche.

Actions des joueurs

Rouge - Les joueurs ne peuvent pas interrompre avec des actions.

Vert - Les joueurs peuvent effectuer des actions.


À Distance

Peut être déclaré comme attaquant contre des ennemis engagés au combat contre d'autres joueurs au moment où ils déclarent leur attaque.

Abordage X

Révélez les X premières cartes du deck corsaire et engagez les ennemis révélés avec le joueur (sauf si engagement depuis la zone de jeu d'un autre joueur, depuis le deck de rencontre ou de la défausse).

Agripper

Attachez cette carte face caché au lieu de la zone de cheminement désigné (s'il n'y a pas de lieu désigné, placez-le dans la zone de cheminement). Tant qu'il est agrippé à un lieu, il n'est pas dans la zone de cheminement. Ajoute +2  au lieu agrippé.

En voyageant vers ce lieu, l'ennemi se détache et retourne dans la zone de cheminement.



Archerie X

Cet ennemi inflige ses dégâts au début de chaque phase de combat. Ces dégâts sont infligés à n'importe quels personnages et peuvent être répartis comme les joueurs l'entendent.

Bas-fonds X

Placer X cartes du deck des Bas-fonds, face caché, sous ce lieu. Quand le lieu quitte le jeu, placer ces cartes dans la zone de cheminement.

Bataille

Les personnages additionnent leur  au lieu de leur  pour faire progresser la quête.





Cambriolage

Si une carte demande une tentative de cambriolage, le joueur défausse des cartes du deck de rencontre jusqu'à obtenir une carte avec effet de cambriolage et applique ses effets.

Cherche X

Quand le lieu quitte le jeu, les joueurs identifiés révèlent X cartes de leur deck hors-jeu. Ils placent les ennemis dans la zone de cheminement et choisissent une carte Joueur qu'ils ajoutent à leur main.

Dissimulation X

Incliner autant de personnages que vous voulez et défaussez X cartes du deck de rencontre. Comparez le total de  au total de . Vous pouvez effectuer des actions à ce moment là. Si la  est supérieur à la , le test est réussi.

Embrassé X

À la fin de chaque tour, placez un marqueur dégât sur chaque lieu Embrassé dans la zone de cheminement. Dès que les dégâts atteignent la valeur X, le lieu est détruit.

Embuscade

Chaque joueur, en commençant par le premier, doit faire un test d'engagement contre cet ennemi. Arrêter s'il engage le combat contre un joueur.

Entrave

S'il est engagé en combat avec un joueur, cet ennemi ne reçoit pas de carte ombre et n'effectue pas d'attaque lors de la Phase de Combat. Au début de la Phase de Combat, chaque ennemi avec Entrave engagé avec un joueur retire 1 marqueur de progression de la quête en cours.

Fange X

À la fin de la phase de restauration, placez un marqueur sur chaque lieu de la zone de cheminement avec ce mot clé. Si le lieu a X marqueurs fange, défaussez-le et appliquez son effet.

Fatalité

Résoudre les effets de la carte sans en discuter avec les autres joueurs. Aucune action ni réponse ne peut être effectuée par les autres joueurs.

Immunisé à [...]

Indique à quel mot-clé la carte est immunisée.

Indestructible

Cet ennemi ne peut pas être détruit par des points de dégâts, même si ses points de vie tombent à 0.

Maudit X

Chaque joueur augmente de X son niveau de menace.

Navigation

Le premier joueur effectue un test de navigation.

Permanent

Une carte avec le mot clé Permanent reste sur attaché au personnage pour toute la campagne et ne peut pas être retirée.

Protégé

Révéler et Attacher la prochaine carte du deck de rencontre. Placer les 2 cartes dans la zone de cheminement. Une fois que toutes les cartes de rencontre attachées à l'objectif protégé ont quitté le jeu, récupérer l'objectif de la manière indiquée sur la carte.

Ratissage

Quand une carte demande de déclencher un effet Ratissage, résoudre tous les effets Ratissage.

Régénérer X

Cet ennemi soigne X points de dégâts à chaque Phase de Restauration après le transfert du marqueur de premier joueur.

Renfort

Révélez 1 carte supplémentaire du deck de rencontre.

Résistance X

Réduit les dégâts reçus de X.

Restreint

Un personnage ne peut pas avoir plus de 2 attachements restreints.

Sac X

Piocher les X premières cartes du deck à sac et résoudre les effets de Mise en sac.



Secret X

Réduit le coût de la carte de X si le niveau de menace est < à 20.

Sentinelles

Peut être déclaré comme défenseur chez un autre joueur.

Siège

Les personnages additionnent leur  au lieu de leur  pour faire progresser la quête.

Sûr

Si vous voyagez vers un lieu Sûr, renvoyez dans la zone de cheminement tous les ennemis engagés au combat.

Tant qu'un Lieu Sûr est actif, ignorez les effets « une fois révélée » des cartes Traîtrise, les quêtes annexes de rencontre perdent leur texte et il n'y a pas de test d'engagement au combat. Placez-le dans la pile de victoire s'il est toujours actif à la fin de la phase de quête.

Temps X

Placez X marqueurs sur la carte. Enlevez 1 marqueur de la carte à chaque phase de Restauration. S'il n'y a plus de marqueur, appliquez l'effet de la carte.

Traque X

Le groupe doit défausser X ressources de la réserve des héros.

Vaillance

Ne peut être joué que si le niveau de menace du joueur est ≥ à 40.

Venin

Si un ennemi avec Poison inflige des dégâts à un personnage, le joueur lui attache une carte de son deck face cachée. Le personnage est à présent empoisonné. Si le personnage a autant de poison que de PV il est inconscient et est retourné. Les poisons sont défaussés.

Villageois X

Placer X ressources sur la carte qui représentent des villageois.

Navires

Navire-Ennemi

- Leurs attaques ne peuvent être défendues que par des navires-objectifs.



- Si une attaque est sans défense, les dégâts sont assignés à un navire-objectif que vous contrôlez.



Navire-Objectif

- Ne peuvent attaquer que des navires-ennemis.

- Les navires-ennemis peuvent être attaqués par vos navires-objectifs et vos personnages non-Navire

Cap

Dévier du cap : tournez le cap dans le sens  (max )


Rectifier le cap : tournez le cap dans le sens  (max )

Test de Navigation

Déviez du cap.

Le joueur incline autant de personnage qu'il le souhaite pour ce test.

Le joueur regarde autant de cartes du deck de rencontre que de personnages engagés.

Chaque  révélé permet de rectifier le cap.