

Le Seigneur des Anneaux JCE - Aide de jeu

MISE EN PLACE

- Choisir 1 Quête : prendre toutes les cartes de cette Quête, face A visible et former une pile, 1A dessus
- Chaque joueur choisit de 1 à 3 Héros, puis affecte son compteur avec le total des Pts de Menace des Héros (chiffre haut gauche)
- Chaque joueur compose ensuite son Deck : mini 50 cartes, max 3 fois la même carte
ATTENTION : seules les cartes de même Influence (symbole bas droite) que le Héros peuvent être achetées par le Héros
- Chaque joueur pioche 6 cartes de son Deck joueur ; possible de défausser sa main 1 fois pour re-piocher
- Déterminer le premier Joueur, puis lire la carte Quête 1A et la retourner pour afficher 1B ...

TOUR DE JEU

PHASE DE RESSOURCE

- Chaque Héros prends un jeton ressource qu'il place dans sa réserve de jetons Ressource
- Chaque pioche une carte (Si Deck joueur vide, ne pioche pas de carte)
- Actions des joueurs

PHASE D'ORGANISATION

- Le 1er joueur joue une (ou +) carte Allié et/ou Attachement, puis les joueurs suivant font de même ... (Optionnelle)
- Actions des joueurs
C'est la seule phase où l'on peut jouer les cartes Allié et Attachement - Possible d'utiliser jetons Ressource de réserve d'un Héros seulement pour payer cartes de même Influence - Possible de grouper les réserves de plusieurs Héros de même Influence - Carte neutre (grise) peut être payée par n'importe quel Héros - Possible de cumuler toutes les réserves - Carte unique : symbole devant nom ; 1 seule possible en jeu (pour tous les joueurs) en même temps - Une Carte doit être posée à la Phase Organisation, pour que « Action » ou « Réponse » puisse être utilisée, SAUF les cartes Évènement (à payer et jouer directement depuis main) ou si précisé sur carte - Possible de jouer carte Attachement sur personnage autre joueur

PHASE DE QUÊTE

- Engager des personnages dans la quête (les inclinez, ils le restent jusqu'à la phase Restauration)
- Piocher 1 Carte de Renforcement par joueur dans le Deck de Rencontre. Appliquer les effets 1 par 1 ;
Si Deck de Rencontre vide, recycler la défausse (seulement à ce moment que ce fait le recyclage défausse Rencontre)
- Actions des joueurs
- Résolution de la Quête
Faire la somme des Pts de Volonté (soleil) personnages engagés, et la somme des Pts de Menace des cartes dans la Zone de Cheminement uniquement !!! (Monstres + Lieux SAUF Lieu Actif et Monstres engagés précédemment dans un combat)
Si + de Volonté = ajouter autant de marqueurs Progression (pieds) que la différence (Volonté – Menace) sur carte Quête ou Lieu Actif s'il y en a 1. *Si Lieu Actif exploré, défausser carte dans défausse Rencontre, marqueurs restants vont sur carte Quête. Si carte Quête explorée, défausser carte, lire carte Quête suivante face A puis la retourner en B, les marqueurs restants sont perdus*
Si plus de Menace = chaque joueur augmente son compteur de Menace d'autant de points que la différence (Menace – Volonté). **Si égalité**, rien ne se passe
- Actions des joueurs

PHASE DE VOYAGE

- Possibilité de voyager vers un lieu (carte Lieu dans la Zone de Cheminement)
- Actions des joueurs
1 seul Lieu Actif possible à la fois - Carte à placer sur la carte Quête = ne compte plus dans somme Pts de Menace de Zone de Cheminement MAIS tous marqueurs de Progression à poser lors de Phase de Quête vont sur Lieu Actif jusqu'à ce que celui-ci soit exploré

PHASE DE RENCONTRE

- Possibilité d'engager (pour l'attaquer) 1 seul Ennemi situé dans la zone de Cheminement. Le placer devant soi
- Actions des joueurs
- Tests d'Engagement (les Ennemis se prépare au combat)
en commençant par Premier Joueur, Prendre Monstre avec niveau d'Engagement le plus élevé puis :
- Si le niveau Engagement Monstre est plus petit/égale au Pts Menace du joueur = Monstre engage le joueur, puis joueur suivant
- Sinon passer au Monstre avec niveau Engagement inférieur, jusqu'à avoir trouvé 1 Monstre qui attaque le joueur, ou aucun Monstre ne peut l'attaquer.
- Passer ensuite au joueur suivant.
- Continuer jusqu'à ce que tous les Monstres de la Zone de Cheminement qui peuvent engager soient engagés.
- Actions des joueurs

PHASE DE COMBAT

A. Attaque des ennemis (à faire pour chaque Monstre engagé avec joueur) :

- Attribuer 1 carte Ombre (face cachée) par Ennemi qui attaque
- Actions des joueurs
 1. Choisir Attaquant ennemi à résoudre en premier
 2. Choisir 1 Défenseur (à incliner) ou pas : si pas de Défenseur, tous dommages faits par Attaquant à assigner à 1 seul Héros
 3. Retourner et appliquer carte Ombre Attaquant : effet si texte sous barre crâne.
Carte Ombre reste TOUT le combat, y compris durant étape joueur, à enlever à fin action du joueur attaqué
 4. Dégâts au joueur = Pts Attaque Attaquant (haches) – Pts Défense Défenseur (boucliers).
*Si >= PV du personnage, personnage tué = défaussé.
Si Défenseur tué, Pts attaque en excès.*

B. Attaque joueur : joueur peut attaquer chaque Monstre avec qui il est engagé si assez d'attaquants (non inclinés)

1. Choisir cible et personnage(s) attaquant(s) (à incliner) ; possible d'attaquer à plusieurs
 2. Déterminer force attaque = somme des haches
 3. Dégâts à Monstre = Force Attaque – Pts Défense Monstre (boucliers).
Si >= PV Monstre, Monstre tué = défaussé
- Actions des joueurs

PHASE RESTAURATION

- Désincliner toutes les cartes inclinées
- Augmenter le niveau de Menace de chaque joueur de 1
- Passer le marqueur 1er joueur au joueur suivant
- Actions des joueurs

FIN DE LA PARTIE

Victoire des joueurs : la dernière carte Quête est explorée, avec au moins un joueur survivant

Défaite : si tous joueurs éliminés (joueur éliminé si tous ses Héros sont morts ou si son compteur atteint 50 pts de Menace).
Quand un joueur est éliminé, les Monstres avec qui il était engagé rejoignent Zone de Cheminement avec leurs blessures.

NOTIONS AVANCÉES

EFFETS PERMANENTS

Les effets permanents affectent le jeu tant que la carte est en jeu et que les conditions spécifiées sur cette carte sont remplies Ces effets n’ont aucun déclencheur (mot en gras) car ils sont activés de façon permanente une fois la carte en jeu La carte Lieu Rivière Enchantée est un exemple d’effet permanent

ACTIONS

Les actions sont indiquées par un déclencheur (mot en gras) « Action : » sur la carte Les actions sont toujours facultatives et peuvent être déclenchées par leur contrôleur durant les fenêtres d’action de la séquence de jeu (en vert). Pour déclencher une action sur une carte Héros, Allié, ou Attachement, la carte sur laquelle le déclencheur est imprimé doit être en jeu, à moins que l’action spécifie qu’elle peut être déclenchée d’un état hors jeu. Les cartes Événement sont des actions qui sont jouées directement de la main d’un joueur. Certains déclencheurs d’action sont précédés par le nom d’une phase spécifique du jeu (en gras entre crochets). Cela indique que l’effet ne peut être déclenché que pendant la phase spécifiée. Par exemple, un effet avec le déclencheur « [Quête] Action : » ne peut être déclenché que durant une fenêtre d’action de la phase de quête Les actions sans phase spécifique peuvent être déclenchées pendant n’importe quelle fenêtre d’action du tour (voir Séquence de Tour aux pages 30-31) La carte Héros Glorifindel est un exemple d’action pouvant être déclenchée durant n’importe quelle fenêtre d’action du tour La carte Événement Ruse de Radagast est un exemple d’action ne pouvant être uniquement déclenchée que pendant la phase de quête

RÉPONSES

Les réponses sont indiquées par un déclencheur (mot en gras) « Réponse : » sur la carte Les réponses sont toujours facultatives et peuvent être déclenchées par leur contrôleur en réponse à (c’est-à-dire, immédiatement après) la condition de déclenchement spécifiée. Pour déclencher une réponse sur une carte Héros, Allié, ou Attachement, la carte sur laquelle le déclencheur est imprimé doit être en jeu, à moins que la réponse spécifie qu’elle peut être déclenchée d’un état hors jeu. Les cartes Événement avec un effet « Réponse : » sont des réponses qui sont joués de la main d’un joueur. La carte Allié Fils de l’Arnor est un exemple de réponse pouvant être déclenchée (à la discrétion du joueur) quand sa condition de déclenchement (l’entrée en jeu des Fils de l’Arnor) est remplie

EFFETS FORCÉS ET « UNE FOIS RÉVÉLÉE »

Un effet forcé est automatiquement déclenché et immédiatement résolu quand sa condition de déclenchement est remplie, que le contrôleur de la carte le veuille ou non Les effets forcés sont indiqués par un déclencheur (mot en gras) « Forcé : » sur la carte La carte Ennemi Serpent des Marais est un exemple d’effet forcé qui doit être déclenché quand sa condition de déclenchement (chaque fois que le Serpent des Marais attaque) est remplie

Les effets « une fois révélée » sont un cas spécial d’effets forcés, qui se déclenchent automatiquement dès que la carte Rencontre est révélée Ils sont indiqués par un déclencheur (mot en gras) « Une fois révélée : » sur la carte Exception : vous ne devez pas résoudre un effet « une fois révélée » si la carte est révélée en tant que carte Ombre

EFFETS OMBRE

Certaines cartes du deck de rencontre ont un effet secondaire qui est appelé effet ombre Cet effet ombre est séparé des autres effets de la carte par le symbole graphique ci-dessus et son texte est imprimé en italique Les effets ombre sont indiqués par un déclencheur (en gras et italique) « Ombre : » sur la carte Un effet ombre n’est résolu que si la carte a été attribuée à un ennemi attaquant pendant la phase de combat.

La carte Ennemi Orque de Dol Guldur est un exemple d’effet ombre qui est déclenché quand la carte est attribuée à un ennemi attaquant en tant que carte Ombre

EFFETS TRAJET

Certaines cartes Lieu ont un effet trajet, qui est indiqué par un déclencheur (mot en gras) « Trajet : » sur la carte Les effets trajet sont des coûts ou des restrictions que certains joueurs (ou tous les joueurs) doivent payer ou remplir pour voyager vers ce lieu Si les joueurs ne peuvent pas remplir la condition de l’effet trajet, ils ne peuvent pas voyager vers ce lieu

MOTS-CLÉS

Les mots-clés précisent que les cartes sur lesquelles ils apparaissent sont soumises aux effets de jeu décrits ci-dessous Les mots-clés sont indiqués textuellement, généralement au début du texte de la carte. Les mots-clés Renfort, Maudit et Protégé doivent être résolus à chaque fois que la carte sur laquelle ils apparaissent entre en jeu, même pendant les instructions de mise en place du scénario

MAUDITX

Quand une carte Rencontre avec le mot-clé « Maudit » entre en jeu, chaque joueur doit augmenter son niveau de menace de la valeur indiquée

PROTÉGÉ

Ce mot-clé se trouve sur certaines cartes Objectif Il sert à rappeler aux joueurs qu’ils doivent révéler et attacher la prochaine carte du deck de rencontre à la carte Objectif quand cette dernière est placée dans la zone de cheminement depuis le deck de rencontre. Les joueurs placent les 2 cartes ensemble dans la zone de cheminement L’objectif ne peut pas être récupéré tant qu’il a une carte Rencontre attachée Une fois que la carte Rencontre est défaussée, l’objectif reste dans la zone de cheminement jusqu’à ce qu’il soit récupéré. Si les joueurs ont révélé une autre carte Objectif suite à l’utilisation du mot-clé « Protégé », ils placent cet autre objectif dans la zone de cheminement et pioche une nouvelle carte Rencontre pour l’attacher au premier objectif. Les cartes Lieu et Ennemi attachées aux objectifs protégés comptent toujours leur valeur de menace tant qu’elles se trouvent dans la zone de cheminement. Selon le type de la carte, une carte Rencontre reste attachée à un objectif protégé jusqu’à ce que :

Ennemi : l’ennemi quitte le jeu, en étant éliminé au combat ou grâce à un effet de carte.

Lieu : le lieu quitte le jeu, en étant entièrement exploré ou grâce à un effet de carte.

Traîtrise : les effets de la traîtrise soient résolus ou annulés (rappel : les effets des cartes Traîtrise sont immédiatement déclenchés quand elles sont révélées)

Une fois que toutes les cartes Rencontre attachées à un objectif protégé ont quitté le jeu, les joueurs peuvent récupérer l’objectif de la manière indiquée sur la carte

À DISTANCE

Un personnage avec ce mot-clé peut être déclaré par son contrôleur comme attaquant contre des ennemis engagés au combat avec d’autres joueurs Un personnage peut déclarer des attaques à distance au moment où son propriétaire déclare ses attaques, mais il peut aussi participer à des attaques déclarées par d’autres joueurs Dans les deux cas, il faut incliner le personnage et remplir toutes les autres conditions qui pourraient être nécessaires pour réaliser cette attaque à distance

RESTREINT

Certains attachements ont le mot-clé « restreint » Un personnage ne peut jamais avoir plus de deux attachements « restreint » attaché à sa carte Si un troisième attachement « restreint » est attaché à un personnage, un des attachements « restreint » doit immédiatement être défaussé dans la pile de défausse de son propriétaire

SENTINELLE

Un personnage avec ce mot-clé peut être déclaré par son contrôleur comme défenseur lors des attaques ennemies sur d’autres joueurs Un personnage peut être déclaré sentinelle en défense après que le joueur engagé au combat avec un ennemi déclare l’attaque « sans défense » Il faut incliner le personnage « sentinelle » et remplir toutes les autres conditions qui pourraient être nécessaires pour réaliser cette défense

RENFORT

Quand une carte Rencontre avec ce mot-clé entre en jeu, on révèle 1 carte supplémentaire du deck de rencontre On résout ce mot-clé immédiatement après avoir résolu les effets « une fois révélée » qui peuvent aussi être présents sur la carte

VICTOIRE X

Certaines cartes Ennemi et Lieu accordent des points de victoire quand elles sont éliminées Quand une carte avec ce mot-clé quitte le jeu, un joueur la place à côté de son compteur de « niveau de menace » pour ne pas oublier de compter ses points de victoire à la fin du jeu. Il est conseillé qu’un seul joueur récupère ces cartes « victoire », leurs points de victoire étant accordés à l’ensemble des joueurs (voir Décompte page 22)

EFFETS PERSISTANTS

De nombreux effets ne durent que le temps d’une action (immédiatement après avoir été déclenchés), cependant certains effets durent pendant un temps déterminé, voire de manière permanente Les effets qui durent plus longtemps qu’une simple action sont considérés comme des effets persistants. Plusieurs effets persistants peuvent affecter la même carte au même moment L’ordre dans lequel s’appliquent les effets persistants n’a pas d’importance, c’est la somme de ces effets qui compte. Si l’une des valeurs (Haches, Bouclier, Menace, ou Soleil) d’un héros, allié, ennemi, ou lieu tombe plus bas que 0 après l’application de tous les effets, cette valeur est arrondie à 0 On doit recalculer la somme de tous les effets persistants sur une carte, à chaque fois qu’on applique un nouvel effet à cette carte

PAYER LES COÛTS

La plupart des effets de carte sont écrits suivant la formule : « payer ou incliner X pour faire Y » Tout ce qui se trouve avant le mot « pour » est considéré comme le coût à payer pour pouvoir déclencher l’effet qui est décrit après le mot « pour ». Les coûts ne peuvent être payés qu’avec des cartes ou des ressources que le joueur contrôle Si un effet est annulé, le coût payé n’est pas remboursé

CONTRÔLE ET PROPRIÉTÉ

Un joueur est le « propriétaire » de ses héros et des cartes qu’il joue depuis son deck de joueur Un joueur est le « contrôleur » de toutes les cartes qu’il possède, à moins qu’un autre joueur ou que le deck de rencontre ne prenne le contrôle de la carte par un effet de jeu Quand une carte quitte le jeu, elle retourne dans la main, le deck ou la pile de défausse de son propriétaire (comme précisé par l’effet faisant quitter le jeu à la carte). Quand un joueur joue une carte Allié, elle entre en jeu dans sa zone de jeu et sous son contrôle. Si un autre joueur prend le contrôle de cet allié, il le déplace dans sa propre zone de jeu. Les cartes Allié ne peuvent pas être jouées sous le contrôle d’un autre joueur Elles ne peuvent changer de contrôle que par des effets de carte. Quand un joueur joue une carte Attachement, il a la possibilité de donner le contrôle de cette carte à un autre joueur en attachant la carte à l’un des personnages de ce joueur Les joueurs prennent toujours le contrôle des attachements qui sont joués sur leurs personnages Si le contrôle de ce personnage change, il en est de même des attachements de ce personnage

« EN JEU » ET « HORS JEU »

« En jeu » fait référence aux cartes qui ont été jouées ou mises en jeu (dans la zone de jeu d’un joueur), aux cartes qui se trouvent dans la zone de cheminement, à la carte Quête actuellement révélée, et aux cartes Rencontre qui sont engagées au combat avec un joueur. Les cartes « hors jeu » sont dans la main, le deck, ou dans la pile de défausse d’un joueur Les effets de carte ne peuvent jamais viser des cartes « hors jeu » sauf si l’effet fait spécifiquement référence à cet état.

ÊTRE À COURT DE CARTES

Si un joueur n’a plus de carte dans son deck de joueur, il continue à jouer avec les cartes qu’il a en jeu et dans sa main Il ne mélange pas sa pile de défausse pour en faire un nouveau deck Si le deck de rencontre n’a plus de cartes pendant la phase de quête (et seulement à ce moment là), la pile de défausse de rencontre est mélangée pour former un nouveau deck de rencontre

F.A.Q VERSION 1.8 04/02/2016 - CARTES DE LA BOÎTE DE BASE (nouveau contenu en rouge)

LIVRET DE RÈGLES

Page 15, colonne de droite. Dans la phrase « Quand un lieu [actif] a autant de marqueurs de progression que de points de quête indiqués sur sa carte, on considère que ce lieu est EXPLORÉ. Il est alors défaussé du jeu », il faut enlever le mot [actif].

Page 14, colonne de gauche Phase 3 : Quête. La dernière phrase devrait être : « Les joueurs ont la possibilité d’effectuer des actions et de jouer des cartes Événement AU

DEBUT et à la n de chaque étape. »

THALIN BB6

Quand une carte Ennemi est révélée du deck Rencontre, la capacité de Thalin se résout AVANT n’importe quel mot-clé (Renfort, Maudit, etc.) ou effets « Une fois révélée » de la carte Rencontre.

ELEANOR BB 8

La carte qui remplace la carte défaussée est également considérée comme « révélée » du deck de rencontre. Vous devez donc résoudre les effets « Une fois révélée » et les mots-clés qui peuvent se trouver sur cette carte remplaçante.

BERAVOR BB 12

Devrait être écrit : « Action : inclinez Beravor pour choisir un joueur. Ce joueur pioche 2 cartes. (Limite : une fois par tour) ». L’effet de Beravor ne peut être déclenché qu’une seule fois par tour.

FEINTE BB 34

Devrait être écrit : « [Combat] Action : choisissez un ennemi engagé au combat avec un joueur. Cet ennemi ne peut pas l’attaquer durant cette phase. »

HAIE DE LANCES BB 36

Devrait être écrit : « Action : choisissez un joueur. Les ennemis engagés au combat avec ce joueur ne peuvent pas l’attaquer durant cette phase. »

COR DU GONDOR BB42

Devrait être écrit : « Réponse : quand un personnage est détruit, ajoutez 1 ressource à la réserve du héros attaché. »

VOLONTE DE L’OUEST BB 49

Devrait être écrit : « Action : choisissez un joueur. Mélangez sa pile de défausse dans son deck. Retirez Volonté de l’Ouest de la partie. »

TENIR ET COMBATTRE BB 51

L’effet de cette carte ne peut pas cibler une carte Allié neutre qui se trouve dans la pile de défausse d’un joueur. Une carte neutre n’appartient à aucune sphère et l’allié choisi quand la carte Tenir et Combattre est jouée doit forcément appartenir à une sphère d’influence.

PROTECTEUR DE LA LÓRIEN BB 70

Devrait être écrit : « Action : défaussez une carte de votre main pour donner au héros attaché +1 Bouclier ou +1 Soleil jusqu’à la n de la phase. (Limite : 3 fois par phase) ».

Cette limite est valable pour chaque carte Protecteur de la Lórien attachée au héros. Ainsi si un héros a 2 cartes Protecteur de la Lórien il pourra gagner jusqu’à 6 icônes au cours de la même phase.

MAÎTRE DES BÊTES DE DOL GULDUR BB91

La carte ombre supplémentaire est attribuée quand le Maître des Bêtes de Dol Guldur est choisi durant l’étape 1 de la résolution de l’attaque ennemie.

CONDUIT PAR L’OMBRE BB 92

Devrait être écrit : « Une fois révélée : chaque ennemi et chaque lieu déjà présents dans la zone de cheminement lorsque Conduit par l’Ombre est révélée gagnent +1 Menace jusqu’à la fin de la phase …»

NAZGÛL DE DOL GULDUR BB 102

Devrait être écrit : « Aucun attachement ne peut être joué sur le Nazgûl de Dol Guldur. »

LA TOUR DU NÉCROMANCIEN 1A BB 123

Devrait être écrit : « Mise en place : Placez le Nazgûl de Dol Guldur face visible mais hors jeu à côté du deck de quête. Cherchez dans le deck de rencontre les 3 cartes Objectif, révélez-les et placez-les dans la zone de cheminement. Ensuite, mélangez le deck de rencontre. »

S’ENFUIR DES CACHOTS 3B BB 125

Une carte face cachée « Garde Orque » qui pourrait être renvoyée dans la zone de cheminent (par exemple avec l’effet de la carte Une Lumière dans les Ténèbres BB52) est à la place défaussée dans la pile de défausse de son propriétaire.