

# Le SEIGNEUR DES ANNEAUX™

LE JEU DE CARTES

## LE HOBBIT™

PAR MONTS ET PAR SOUTERRAINS

*Les Sacquet [...] n'avaient jamais d'aventures et ne faisaient rien d'inattendu : on savait ce qu'un Sacquet allait dire sur n'importe quel sujet sans avoir la peine de le lui demander. Ceci est le récit de la façon dont un Sacquet eut une aventure et se trouva dire et faire les choses les plus inattendues.*

– J. R. R. Tolkien, *Le Hobbit*

Bienvenue ! *Le Hobbit : Par Monts et par Souterrains* est la première extension de saga pour *Le Seigneur des Anneaux : le jeu de cartes*.

Contrairement aux autres extensions du jeu, qui proposent de nouvelles aventures dans la Terre du Milieu, les extensions de saga offrent aux joueurs l'occasion de participer aux événements décrits dans les romans de J. R. R. Tolkien.

*Le Hobbit : Par Monts et par Souterrains* permet aux joueurs d'entreprendre un voyage périlleux de la Comté au Mont Solitaire, aux côtés de Bilbon Sacquet, de Gandalf et d'une compagnie de Nains. Vous trouverez dans cette boîte trois scénarios couvrant la première moitié de leur récit palpitant. Pour la suite de l'aventure, vous devrez attendre la prochaine extension de saga *Le Hobbit : Au seuil de la porte*. Ensemble, ces deux extensions vous permettront de rejouer les événements du roman *Le Hobbit* du début à la fin.

*Le Hobbit : Par Monts et par Souterrains* propose de nouvelles cartes dont les joueurs vont pouvoir se servir pour personnaliser leur deck. La plupart de ces cartes sont parfaitement compatibles avec tous les scénarios déjà publiés du *Seigneur des Anneaux : le jeu de cartes* mais quelques cartes ne pourront être utilisées que dans les scénarios proposés par les extensions de saga *Le Hobbit*.

### Contenu

L'extension de saga *Le Hobbit : Par Monts et par Souterrains* contient les éléments suivants :

- Ce livret de règles
- 165 cartes :
  - 5 cartes Héros
  - 45 cartes Joueur
  - 106 cartes Rencontre
  - 9 cartes Quête

Il existe un tutorial du jeu sur le site Internet de EDGE :

[http://www.edgeent.com/v2\\_fr/edge\\_public/videos/lotr\\_tutorial/lotrlcg\\_tutorial.html](http://www.edgeent.com/v2_fr/edge_public/videos/lotr_tutorial/lotrlcg_tutorial.html)

Vous pouvez également enregistrer les scores obtenus sur les différents scénarios, via le *Gestionnaire de Missions du Seigneur des Anneaux JCE* :

[http://www.edgeent.com/v2\\_fr/edge\\_comunidad\\_gr.asp](http://www.edgeent.com/v2_fr/edge_comunidad_gr.asp)

### Règles et Nouveaux Termes

#### « Immunisé aux Effets de Carte des Joueurs »

Les cartes comportant la mention « Immunisé aux effets de carte des joueurs » ignorent les effets de toutes les cartes Joueur. Les joueurs ne peuvent pas non plus choisir ces cartes immunisées comme cible d'un effet de carte Joueur.

## Bilbon Sacquet

Dans *Le Hobbit : Par Monts et par Souterrains* vous trouverez Bilbon Sacquet, une nouvelle carte Héros qui s'accompagne d'un ensemble de règles spéciales. Cette version de Bilbon doit être utilisée avec les scénarios de cette boîte. Cette carte Héros appartient à une sphère d'influence unique, la sphère Sacquet, symbolisée par l'icône de ressource ♣. De même que Thorin et ses compagnons durent compter sur ce héros improbable, les joueurs auront besoin de son aide pour surmonter chaque scénario de cette extension.

### Mise en Place

Quand vous jouez les scénarios du *Hobbit : Par Monts et par Souterrains*, le premier joueur doit prendre le contrôle du héros Bilbon Sacquet ♣ au début de chaque partie. Cela signifie que les joueurs ne peuvent pas utiliser une autre version de Bilbon dans le cadre de ces scénarios. Cette version de Bilbon Sacquet a un coût de menace de 0 et ne compte pas dans le nombre maximal de héros qu'un joueur peut prendre en début de partie. Le premier joueur pourra donc commencer la partie avec un maximum de 4 héros sous son contrôle si l'un d'eux est Bilbon Sacquet ♣.

Cette nouvelle version de Bilbon Sacquet ne peut pas être utilisée en tant que héros si vous jouez d'autres scénarios que ceux de cette boîte *Le Hobbit : Par Monts et par Souterrains*.

### La Sphère Sacquet

En sa qualité de héros, Bilbon Sacquet collecte 1 ressource durant la phase de ressource. La carte précise cependant : « ne peut pas gagner de ressources grâce aux effets de carte des joueurs » limitant ainsi les ressources ♣ disponibles pour les joueurs. La gestion et l'utilisation de ces ressources ♣ est un aspect important de chaque scénario de cette boîte.

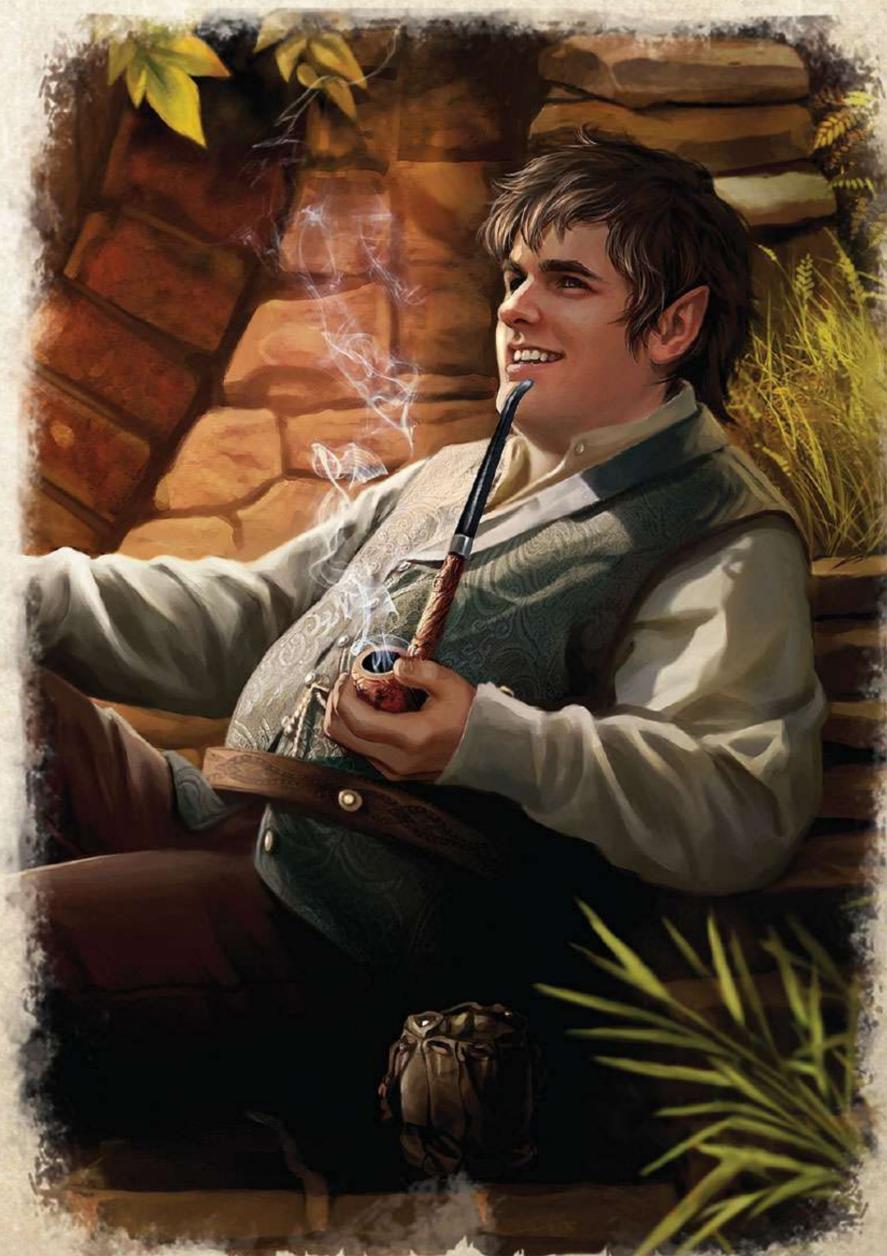
En plus de permettre de payer le coût des cartes qui appartiennent à la sphère Sacquet (et de servir aussi pour payer des cartes neutres), il y a de nombreuses situations au cours du jeu où ces ressources ♣ seront utiles aux joueurs.

Bilbon aidera en bien des façons les joueurs durant ces scénarios, mais ceux-ci devront veiller sur lui et le protéger. **Si Bilbon Sacquet quitte le jeu, et ce quelle qu'en soit la raison, les joueurs ont perdu la partie.**

### Règles Multijoueurs

Cette version de Bilbon Sacquet précise aussi : « Le premier joueur gagne le contrôle de Bilbon Sacquet ». Quand à la phase de restauration, le marqueur premier joueur passe à un nouveau joueur, ce dernier prend alors le contrôle de Bilbon Sacquet, de toutes les ressources de sa réserve et de toutes les cartes qui lui sont attachées.

Si Bilbon Sacquet est le dernier héros contrôlé par un joueur, ce joueur est immédiatement éliminé de la partie dès que Bilbon change de contrôleur.



## Cartes Trésor

Il s'agit d'un nouveau type de carte Joueur qui représente des objets rares et précieux que vos personnages trouveront au fil de leurs aventures dans la Terre du Milieu. Ces cartes ne sont pas automatiquement intégrées dans le deck des joueurs. Ils doivent découvrir ces trésors au cours d'un scénario, après quoi elles seront utilisables lors de scénarios ultérieurs.

Un joueur a le droit d'ajouter une carte Trésor à son deck s'il remplit **les deux** conditions suivantes :

1. Le joueur a découvert la carte Trésor (\*) au cours d'un scénario précédemment joué avec le même groupe de Héros qu'il va utiliser pour le scénario en cours.

(\*) *Les conditions pour découvrir un trésor sont indiquées dans le texte de jeu de certaines cartes du scénario.*

2. La carte Trésor appartient à un « set de trésor » qui est autorisé dans le descriptif de présentation du scénario en cours. L'icône du « set de trésor » apparaît sur les cartes Trésor à la place d'une icône de sphère. Cette icône permet également d'identifier le scénario dans lequel ce trésor peut être découvert.

Toute carte Trésor remplissant les deux conditions ci-dessus peut être ajoutée au deck d'un joueur durant la mise en place d'un scénario. Il ne peut y avoir qu'un seul exemplaire d'une même carte Trésor (c'est-à-dire ayant le même titre) dans le deck d'un joueur. Les cartes Trésor ajoutées à un deck ne comptent pas dans le minimum de 50 cartes d'un deck.

*Exemple : Stéphane a découvert la carte Trésor « Dard » dans le scénario « Il nous faut aller avant le lever du jour ». En s'appêtant à jouer le scénario « Au-delà des montagnes froides et embrumées », il s'aperçoit que Dard appartient à un set de trésor utilisable lors de ce scénario. Il ajoute donc 1 carte Trésor « Dard » à son deck.*

## Symbole d'extension

Les cartes de l'extension de saga *Le Hobbit : Par Monts et par Souterrains* sont identifiées par ce symbole, qui précède leur numéro d'identification :



## Description d'une carte Trésor

1. Titre de la carte
2. Coût
3. Icône du set de trésor
4. Traits
5. Texte de jeu
6. Type de carte
7. Information d'édition



## Il nous Faut Aller avant le Lever du Jour

*Bilbon Sacquet, un Hobbit cossu, profitait d'une belle matinée dans la contrée paisible de la Comté lorsque le magicien Gandalf l'invita à partir à l'aventure avec Thorin Écu-de-Chêne et sa compagnie de Nains. Après avoir organisé une réception des plus inattendues et ouï leurs récits, Bilbon renonça au confort de son trou de Hobbit pour entreprendre à leurs côtés la quête du Mont Solitaire. Mais la montagne se situait à de nombreuses lieues et la compagnie connut ses premiers problèmes plus tôt que prévu, lorsqu'elle croisa la route de trois Trolls affamés...*

Le deck de rencontre Il nous Faut Aller avant le Lever du Jour est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Il nous Faut Aller avant le Lever du Jour et Terres de l'Ouest. Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :



### Le deck à sacs

Ce scénario se joue avec un deck supplémentaire appelé le « deck à sacs ». Lors de la mise en place du scénario, retirez les 7 cartes Objectif **Sac** (cartes 44 à 50) du deck de rencontre et mélangez-les pour construire ce deck. Placez-le, face cachée, près du deck de rencontre.

### Mot-Clé « Sac X »

Le mot-clé « Sac X » est propre à ce scénario. Il oblige les joueurs à piocher des cartes du deck à sacs. Quand ce mot-clé est déclenché par des cartes de rencontre, le premier joueur pioche les X premières cartes du deck à sacs et résout leur effet de « Mise en sac ». Si les joueurs doivent piocher plusieurs cartes du deck à sacs, on résout l'effet de chaque carte **Sac** avant de piocher la suivante.

Si le mot-clé « Sac X » est déclenché et qu'il n'y a plus de cartes dans le deck à sacs, ignorez l'effet. Si une carte **Sac** quitte le jeu, quelle qu'en soit la raison, remettez-la dans le deck à sacs et mélangez ce dernier.

Quand vous résolvez l'effet de « Mise en sac » d'une carte **Sac**, c'est au premier joueur de choisir la cible s'il y en a plusieurs possibles. Si une carte **Sac** oblige les joueurs à choisir une cible qui n'est pas valide, le premier joueur doit se tourner vers une autre cible valide. S'il n'y en a pas, remettez la carte **Sac** dans le deck à sacs et mélangez-le.

Gandalf ne peut jamais être choisi comme cible d'un effet de « Mise en sac ».

*Exemple : Patricia vient d'engager au combat la carte Ennemi Bert ce qui déclenche le mot-clé Sac 1. Elle pioche la première carte du deck à sacs et révèle Un Sac Robuste. Le texte précise :*

*« Mise en sac : attachez cette carte au personnage (autre que Gandalf) dont la valeur  imprimée est la plus élevée et qui n'a pas déjà un Sac attaché. »*

*Le personnage ayant la valeur  imprimée la plus élevée est Beorn, dont le texte dit cependant : « Ne peut pas avoir d'attachements ». Il ne constitue donc pas une cible valide et Patricia va devoir choisir un autre personnage.*

*Le personnage suivant ayant la valeur  imprimée la plus élevée peut être soit Gimli, soit Thalin, qui ont 2 . Patricia en tant que première joueuse, doit décider le personnage qui va être ciblé. Elle choisit finalement d'attacher Un Sac Robuste à Thalin.*

## Au-delà des Montagnes Froides et Embrumées

*Après un bref repos chez Elrond, à Fondcombe, Bilbon et les Nains entamèrent la longue ascension des Monts Brumeux. Ils avaient été prévenus par Elrond des nombreux dangers de la montagne : des géants de pierre y lançaient d'énormes rochers pour se divertir, sans compter les créatures maléfiques tapies dans des grottes sombres et qui n'attendaient qu'une chose, que des voyageurs imprudents baissent la garde. Tels furent les périls qu'affrontèrent Bilbon et ses compagnons pour atteindre l'autre versant des montagnes et poursuivre leur quête.*

Au-delà des Montagnes Froides et Embrumées se joue avec **deux** decks de rencontre. Le premier est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Au-delà des Montagnes Froides et Embrumées, et Terres de l'Ouest. Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :



Le second deck de rencontre est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Le Grand Gobelin et Gobelins des Monts Brumeux. Ils sont identifiables par les icônes suivantes :



Durant la mise en place du scénario, un joueur peut ajouter à son deck toute carte Trésor précédemment découverte et dont l'icône est la suivante :



## Decks de rencontre actifs et inactifs

Contrairement aux autres scénarios qui n'utilisent qu'un seul deck de rencontre, celui-ci en utilise *deux*. Au début de la partie, les joueurs mélangent les cartes des sets *Au-delà des Montagnes Froides et Embrumées* et *Terres de l'Ouest* pour en faire un deck, puis les cartes des sets *Le Grand Gobelin* et *Gobelins des Monts Brumeux* pour en construire un autre. Ce second deck est mis de côté et est inactif. Les joueurs ne peuvent pas interagir avec un deck inactif tant qu'il ne devient pas le deck actif suite à un effet de quête. Le deck de rencontre actif est le deck de rencontre contre lequel vous jouez. Les cartes et effets de jeu qui interagissent avec le deck de rencontre n'affectent que le deck de rencontre actif.

Si l'effet d'une carte Quête fait du second deck de rencontre le deck actif, le premier deck de rencontre est retiré de la partie ainsi que toutes les cartes de rencontre qui sont en jeu et dans la pile de défausse de rencontre. Ces cartes sont mises de côté et ne sont plus utilisées pour le reste de la partie.

## Des Cachots Profonds et des Cavernes Obscures

*Au cours d'une fuite éperdue, pourchassé par les gobelins qui les avaient capturés sur le versant ouest des montagnes, Bilbon fut séparé de ses compagnons et se perdit dans des cavernes obscures. Il fit alors la rencontre d'une créature du nom de Gollum. Pendant ce temps, les Nains combattirent et finirent par atteindre la porte orientale des cavernes des gobelins et à s'échapper de la montagne. Mais leur répit fut de courte durée, ils furent rapidement encerclés par des Wargs dans une clairière de la forêt !*

Le deck de rencontre Des Cachots Profonds et des Cavernes Obscures est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Des Cachots Profonds et des Cavernes Obscures, et Gobelins des Monts Brumeux. Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :



Durant la mise en place du scénario, un joueur peut ajouter à son deck toute carte Trésor précédemment découverte et dont l'icône est la suivante :



## Mise en Place

Les instructions de mise en place du scénario précisent que les joueurs doivent créer une « zone d'énigmes » avec l'étape 2A du deck de quête. Comme expliqué ci-dessous, les deux cartes Quête sont alors en jeu en même temps.

## La zone d'énigmes

L'étape 1A demande aux joueurs de créer une zone d'énigmes. C'est une nouvelle zone de jeu, distincte de la zone de cheminement, qui matérialise le concours d'énigmes entre Bilbon et Gollum. Cette zone est constituée de la carte Quête n°2 du deck de quête (*Énigmes dans l'Obscurité*), ainsi que de la carte Ennemi Gollum, de la carte Objectif Anneau Magique de Bilbon et de la carte Héros Bilbon Sacquet.

Les cartes de la zone d'énigmes (et cela inclut Bilbon Sacquet) sont immunisées aux effets de carte des joueurs et ne peuvent la quitter que si l'effet d'une carte Quête l'autorise spécifiquement. Tant que Gollum est dans la zone d'énigmes, sa valeur de menace n'est pas prise en compte durant la phase de quête et les joueurs ne peuvent pas l'engager au combat. Tant que Bilbon Sacquet est dans la zone d'énigmes, il reste toujours sous le contrôle du premier joueur. Cependant, Bilbon ne peut pas être engagé dans une quête, attaquer, subir

des dégâts infligés par des cartes (sauf de la carte Gollum) ou défendre (sauf contre Gollum). Les joueurs ne peuvent pas non plus jouer d'attachements sur lui.

## Précision Carte Quête 3B (...En Scylla)

Cette carte Quête indique « Gollum engage au combat le premier joueur ». Quand à la phase de restauration, le marqueur premier joueur passe à un nouveau joueur, ce joueur est engagé au combat par Gollum.

## Énigmes

« *Énigme* » est un nouvel effet de jeu qui apparaît sur certaines cartes Rencontre. Quand on révèle du deck de rencontre une carte assortie d'un effet énigme, le premier joueur doit choisir entre jouer normalement cette carte (c.-à-d. placer la carte dans la zone de cheminement s'il s'agit d'un ennemi ou d'un lieu et s'il s'agit d'une carte Traîtrise en résoudre l'effet « une fois révélée » puis la défausser) ou répondre à l'énigme qui y figure. Le premier joueur ne peut choisir de répondre à une énigme que si la carte a été révélée du deck de rencontre. Si une carte avec une énigme est attribuée en tant que carte ombre, le premier joueur ne peut pas choisir de répondre à l'énigme.

## Suggestion de mise en place pour le scénario

Diagramme illustrant la suggestion de mise en place pour le scénario, montrant les zones de jeu et les cartes associées :

- Zone de cheminement** : Contient la carte *Lac Scouterain*.
- Deck de quête** : Contient la carte *De Charbon...*
- Deck de rencontre** : Contient la carte *Wargs Sauvages*.
- Pile de défausse de rencontre** : Contient la carte *Énigmes dans l'Obscurité*.
- Zone d'énigmes** : Contient les cartes *Gollum*, *Bilbon Sacquet*, *Héros* et *Objectif Anneau Magique de Bilbon*.



## Decks Historiques : Le Hobbit

Les scénarios de cette extension *Le Hobbit : Par Monts et par Souterrains* se déroulent pendant la période chronologique du roman *Le Hobbit*, soixante ans avant les événements décrits dans *Le Seigneur des Anneaux*. Nombre des héros et alliés du *Seigneur des Anneaux : le jeu de cartes* n'existaient tout simplement pas à cette époque. Pour rester fidèle à l'œuvre de l'auteur, nous vous invitons à ne jouer ces scénarios qu'avec des cartes qui s'intègrent dans la période chronologique du roman *Le Hobbit*. Pour vous aider, voici une liste de cartes pour construire deux decks historiques à partir d'une boîte de base du *Seigneur des Anneaux : le jeu de cartes* et des cartes Joueur de cette présente extension.

### Héros

Gimli  
Thalin  
Ori

### Alliés

Gandalf (Boîte de base) x3  
Beorn (Boîte de base) x1  
Bofur x3  
Vétéran à la Hache x3  
Lancier Gondorien x2  
Dori x2  
Forgeron d'Erebor x2  
Henamarth Chantrivière x1

### Événements

Fendoir à Gobelins x3  
Marteau à Ennemis x3  
Coup Rapide x2  
Feinte x2  
Un Mauvais Tour x3  
Chemins Secrets x2  
Ruse de Radagast x2  
Savoir d'Imladris x2  
Un Sacquet Cambrioleur x3

### Attachements

Cor du Gondor x1  
Lame de Gondolin x2  
Carte de Thrór x2  
Protecteur de la Lórien x2  
Hache de Nain x2  
Armure de la Citadelle x2

### Héros

Thorin Écu-de-Chêne  
Glóin  
Nori

### Alliés

Gandalf (Par Monts et par Souterrains) x3  
Brok Poing-de-Fer x1  
Tueur d'Orques Longue-Barbe x2  
Archer du Cours d'Argent x2  
Garde de la Citadelle x3  
Éclaireur du Snowbourn x3  
Fili x3  
Kili x2  
Touque Aventureux x2

### Événements

Une très Bonne Histoire x3  
Cause Commune x2  
Toujours Vigilant x2  
Attaque Furtive x2  
Détermination Acharnée x1  
Aventurier Inattendu x3  
Tester sa Volonté x2  
Coup Précipité x2  
Salutations des Galadhrim x2  
Tombe de Nain x1  
Volonté de l'Ouest x1

### Attachements

Cram x3  
Intendant du Gondor x2  
Capuchon et Cape de Rechange x2  
Courage Inattendu x1



## Decks Historiques : Le Hobbit

Les scénarios de cette extension *Le Hobbit : Par Monts et par Souterrains* se déroulent pendant la période chronologique du roman *Le Hobbit*, soixante ans avant les événements décrits dans *Le Seigneur des Anneaux*. Nombre des héros et alliés du *Seigneur des Anneaux : le jeu de cartes* n'existaient tout simplement pas à cette époque. Pour rester fidèle à l'œuvre de l'auteur, nous vous invitons à ne jouer ces scénarios qu'avec des cartes qui s'intègrent dans la période chronologique du roman *Le Hobbit*. Pour vous aider, voici une liste de cartes pour construire deux decks historiques à partir d'une boîte de base du *Seigneur des Anneaux : le jeu de cartes* et des cartes Joueur de cette présente extension.

### Héros

Gimli  
Thalin  
Ori

### Alliés

Gandalf (Boîte de base) x3  
Beorn (Boîte de base) x1  
Bofur x3  
Vétéran à la Hache x3  
Lancier Gondorien x2  
Dori x2  
Forgeron d'Erebor x2  
Henamarth Chantrièvre x1

### Événements

Fendoir à Gobelins x3  
Marteau à Ennemis x3  
Coup Rapide x2  
Feinte x2  
Un Mauvais Tour x3  
Chemins Secrets x2  
Ruse de Radagast x2  
Savoir d'Imladris x2  
Un Sacquet Cambrioleur x3

### Attachements

Cor du Gondor x1  
Lame de Gondolin x2  
Carte de Thrór x2  
Protecteur de la Lórien x2  
Hache de Nain x2  
Armure de la Citadelle x2

### Héros

Thorin Écu-de-Chêne  
Glóin  
Nori

### Alliés

Gandalf (Par Monts et par Souterrains) x3  
Brok Poing-de-Fer x1  
Tueur d'Orques Longue-Barbe x2  
Archer du Cours d'Argent x2  
Garde de la Citadelle x3  
Éclaireur du Snowbourn x3  
Fili x3  
Kili x2  
Touque Aventureux x2

### Événements

Une très Bonne Histoire x3  
Cause Commune x2  
Toujours Vigilant x2  
Attaque Furtive x2  
Détermination Acharnée x1  
Aventurier Inattendu x3  
Tester sa Volonté x2  
Coup Précipité x2  
Salutations des Galadhrim x2  
Tombe de Nain x1  
Volonté de l'Ouest x1

### Attachements

Cram x3  
Intendant du Gondor x2  
Capuchon et Cape de Rechange x2  
Courage Inattendu x1

