



LE
SEIGNEUR
DES
ANNEAUX

RISK

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

SOMMAIRE	Page
Introduction	2
Contenu	2
Différences avec Risk Classique	2
Mise en place	7
Déroulement de la partie	9
Renforts	9
Combat	10
Manœuvres	13
Pioche des cartes	14
Déplacer la Communauté	14
Gagner la partie	15
Marquer des points	15
Partie à 2 joueurs	17
Partie de Risk Classique	18
Résumé des phases d'un tour de jeu	19

INTRODUCTION

Il y a très très longtemps existait un Anneau unique qui détenait le pouvoir sur les Terres du Milieu. Naturellement, sa force mystérieuse était convoitée par ceux qui avaient l'ambition de conquérir ce pays. Pendant longtemps on ne sut pas où il se trouvait ; mais récemment, son pouvoir s'est manifesté dans sa région d'origine. Les Forces du Mal entreprennent une chasse sans merci pour conquérir l'Anneau unique, alors que les Forces du Bien veulent le protéger.

Cette édition spéciale du jeu Risk vous permet de décider du destin du peuple des Terres du Milieu. Vous allez jouer le rôle des Forces du Bien ou des Forces du Mal qui essayeront de prendre le contrôle du pays. Unissez vos forces et entrez en bataille pour que les Terres du Milieu tombent en de bonnes mains...

Vous pouvez également choisir d'utiliser le plateau de la version Risk Seigneur des Anneaux pour jouer à Risk classique, en laissant de côté les éléments spécifiques.

QUELLES DIFFÉRENCES AVEC RISK CLASSIQUE ?

Si vous souhaitez jouer à Risk classique, la règle se trouve en page 18. Cette version du *Seigneur des Anneaux* diffère sur les points suivants :

- * Tous les territoires correspondent à des lieux qui se trouvent dans les Terres du Milieu.
- * Les personnages ont été spécialement adaptés pour cette édition et représentent les Archers Elfes, les Cavaliers de Rohan, les Orques, les Cavaliers noirs, les Aigles géants et les Trolls des Cavernes,
- * Vous disposez de pions Héros pour vous aider dans votre quête,
- * Lorsque vous défendez vos Forteresses, votre pouvoir est augmenté,
- * Les montagnes et les rivières représentent des régions infranchissables, alors que les ports donnent plus de marge de manœuvre aux bataillons,
- * Visitez, avec votre Héros, les anciens Sites de Pouvoir qui sont répartis dans les Terres du Milieu, et réalisez des missions qui vous apporteront des récompenses,
- * L'Anneau unique se déplace avec la Communauté de Hobbitebourg, vers le sud à travers les Terres du Milieu – mais attention, il ne reste plus beaucoup de temps avant que l'Anneau unique ne quitte le pays !

CONTENU

Plateau de jeu,
4 armées complètes
de différentes couleurs,
42 cartes Territoire,
2 cartes Joker,
40 cartes Aventure,
1 pion Anneau,
1 support pour l'Anneau,
3 dés rouges, 2 dés noirs.



PLATEAU

Le plateau est divisé en six Régions des Terres du Milieu, chacune composée d'un certain nombre de Territoires, comme suit :

RÉGION	COULEUR	NOMBRE DE TERRITOIRES
Arnor	Rouge	11
Rhovanion	Orange	8
Rohan	Bleu	7
Forêt Noire	Vert Foncé	5
Eriador	Vert Clair	7
Rhun	Violet	4

PERSONNAGES

Il y a trois sortes de personnages avec leur équivalence en nombre de bataillons, comme indiqué ci-dessous.

LES FORCES DU BIEN:



Archer Elfe
- 1 bataillon



Cavalier de Rohan
- 3 bataillons



Aigle géant
- 5 bataillons

LES FORCES DU MAL :



Orque
- 1 bataillon



Cavalier Noir
- 3 bataillons



Troll des Cavernes
- 5 bataillons

Utilisez les personnages qui valent le plus grand nombre de bataillons au fur et à mesure de la partie, pour empêcher le plateau d'être trop encombré, ex. remplacez trois Orques par un Cavalier Noir. Ceux-ci pourront être rescindés en plus petites unités si nécessaire.

CARTES

Il y a deux sortes de cartes utilisées dans le jeu.

CARTES TERRITOIRE

Chacun des 42 Territoires du plateau est représenté par une carte. Elles comportent également un symbole :

Infanterie
(Archers Elfes

ou Orques), Cavalerie

(Cavaliers de Rohan ou Cavaliers Noirs) ou Créatures (Aigles géants ou Trolls des Cavernes). Il y a deux

jokers qui représentent les trois types de personnages à la fois.

Les cartes Territoire peuvent être utilisées pour obtenir des renforts durant la partie (voir Renforts en page 9).

Il y a neuf cartes Territoire du Bien, neuf cartes Territoire du Mal et vingt-quatre cartes Territoire neutres, qui influenceront sur votre statut au départ.

CARTES AVENTURE

Ces cartes vous aident au cours de la partie. Il en existe trois sortes :

* CARTES MISSION

Ces cartes comportent des missions secrètes pour votre Héros et vous permettent de recevoir des récompenses.

* CARTES ÉVÈNEMENT

Des choses diverses peuvent vous arriver durant votre voyage. Les évènements, que représentent ces cartes lorsque vous les mettez en jeu, aident ou bien entravent votre quête.

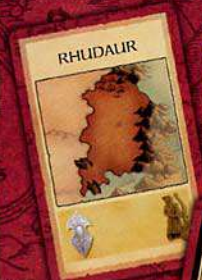
* CARTES POUVOIR

La balance des pouvoirs peut changer durant la partie. Les cartes Pouvoir peuvent avoir beaucoup d'importance dans votre stratégie et votre destin !

Remarque : Les cartes Aventure ne sont pas nécessaires si vous choisissez de jouer uniquement à la version classique de Risk.

DÉS

Il y a cinq dés : trois rouges et deux noirs. Un ou plusieurs dés d'une même couleur peuvent être utilisés lors du combat : les rouges pour les manœuvres offensives et les noirs pour la défense. Voir paragraphe Combat page 10.



INFANTERIE



CAVALERIE



CRÉATURE

Cartes
Territoire
du Bien

Cartes
Territoire
du Mal

MISE EN PLACE DU PLATEAU

CARTES AVENTURE

L'ANNEAU UNIQUE
TERRITOIRES

HÉROS

CARTES TERRITOIRE

PERSONNAGES
DE BATAILLONS

CHEMIN DE LA
COMMUNAUTÉ
DÉS DE DÉFENSE
DÉS D'ATTAQUE

MONTAGNES – elles
sont infranchissables.

PORT – déplacez-vous d'un Territoire contenant un port vers un autre Territoire adjacent et contenant également un port.

RIVIÈRE – vous ne pouvez traverser une rivière que par un pont.

SITE DE POUVOIR – recevez des cartes Aventure et réclamez vos récompenses de Mission ici.

FORTERESSE – ajoutez 1 à votre dé lors du lancer pour défendre un Territoire contenant une Forteresse.

MISE EN PLACE

1. Placez le plateau sur une surface plane, comme indiqué.
2. Choisissez votre armée. Les couleurs vertes et jaunes représentent les Forces du Bien, alors que les rouges et les noirs sont les Forces du Mal. En fonction du nombre de joueurs, vous prendrez le nombre suivant de bataillons pour votre plus petite armée (Archers Elfes si vous êtes côté Bien, et Orques si vous êtes côté Mal) :

2 joueurs	35 bataillons chacun*
3 joueurs	35 bataillons chacun
4 joueurs	30 bataillons chacun

* Remarque : dans une partie à 2, les deux armées doivent être ennemies, Bien contre Mal. Une troisième armée neutre sera aussi nécessaire. Partie à 2 joueurs, page 17.

3. Triez les cartes Territoire entre Bien, Mal et Neutre afin d'en faire trois piles séparées. Mélangez chaque tas et placez-le face cachée à côté du plateau de jeu.
4. Lancez un dé pour débiter, le joueur avec le dé le plus fort commence et devient joueur n°1 dans le tour de jeu. Le joueur à sa gauche est joueur n°2 et ainsi de suite. Piochez les cartes indiquées ci-dessous :

PARTIE À 3 JOUEURS :

N° DU JOUEUR	NOMBRE DE CARTES TERRITOIRE À PIOCHER
1	5 Mal , 4 Neutres
2	9 Bien
3	4 Mal, 5 Neutres

PARTIE À 4 JOUEURS :

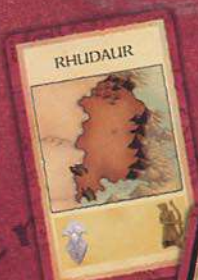
N° DU JOUEUR	NOMBRE DE CARTES TERRITOIRE À PIOCHER
1	5 Bien
2	5 Mal
3	4 Bien
4	4 Mal

5. Le premier joueur place un de ses bataillons sur chacun de ses Territoires. Le joueur à sa gauche fait de même et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les Territoires soient occupés.

6. Le premier joueur peut maintenant placer l'un de ses bataillons sur l'un des autres Territoires, puis chaque joueur à son tour fait de même, dans le sens des aiguilles d'une montre. Continuez à placer des bataillons, un à la fois, jusqu'à ce que tous les Territoires contiennent un bataillon chacun. Une fois que chaque Territoire contient un bataillon, les joueurs continuent à placer un bataillon à la fois sur chacun des Territoires qu'ils contrôlent.
7. Dès que vous avez placé tous vos bataillons sur le plateau, déposez un Héros sur un Territoire que vous possédez.
8. Remettez toutes les cartes Bien et Mal sur la pioche des cartes Territoire, ajoutez les deux Jokers, mélangez-les et placez-les face cachée près du plateau de jeu.
9. Enlevez les cartes Événement de la pioche des cartes Aventure et distribuez 3 cartes Aventure, face cachée, à chacun des joueurs.
10. Remettez les cartes Événement dans la pioche, mélangez et reposez la pile face cachée à côté du plateau de jeu.
11. Placez l'Anneau sur son socle et posez-le dans la Comté.

BUT DU JEU

Marquer le plus de points possible avant que la Communauté, détenant l'Anneau unique, ne quitte les Terres du Milieu. Vous marquez des points pour chaque Territoire que vous occupez et pour chaque Région que vous contrôlez ainsi qu'avec les cartes jouées et les Forteresses détenues.



Cartes
Territoire
du Bien



Cartes
Territoire
du Mal



Cartes
Neutre



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

PHASES D'UN TOUR

Lancez un dé : le joueur ayant obtenu le score le plus fort commence la partie qui se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le tour de chaque joueur se compose des cinq phases suivantes :

1. RENFORTS
2. COMBAT
3. MANŒUVRES
4. PIOCHE DES CARTES
5. DÉPLACEMENT DE LA COMMUNAUTÉ

Chacune de ces phases est expliquée ci-dessous.

RENFORTS

Vous pouvez apporter du renfort à votre armée au début de votre tour de jeu de trois manières différentes :

1. TERRITOIRES OCCUPÉS

Vous recevez 1 bataillon pour 3 Territoires que vous possédez sur le plateau à ce moment-là.

Remarque : vous recevez toujours un minimum de 3 bataillons de renforts. Ainsi si vous occupez moins de 9 Territoires, placez tout de même 3 bataillons supplémentaires sur le plateau.

2. BONUS PAR RÉGION

Si, au début de votre tour de jeu, vous occupez la totalité de la couleur d'une Région des Terres du Milieu, vous recevrez des renforts supplémentaires comme indiqué dans le barème inséré sur le plateau de jeu et ci-dessous :

RÉGION	NOMBRE DE BATAILLONS REÇUS
Arnor	7
Rhovanion	5
Rohan	4
Forêt Noire	4
Eriador	3
Rhun	2

Ces renforts viennent en plus de ceux reçus en paragraphe 1. Vous ne pouvez continuer à recevoir des renforts pour cette région que si vous contrôlez la totalité des Territoires qui la composent.

3. CARTES TERRITOIRE

Vous pouvez également obtenir des renforts en échangeant des cartes Territoire contre des bataillons supplémentaires. Les cartes Territoire sont obtenues en conquérant des Territoires, voir paragraphe Combat ci-dessous. Vous pouvez échanger soit une carte de chaque catégorie ou trois cartes de la même sorte, comme indiqué ci-dessous :

COMBINAISON DE CARTES TERRITOIRE

COMBINAISON DE CARTES TERRITOIRE	NOMBRE DE RENFORTS
Infanterie + Infanterie + Infanterie	4
Cavalerie + Cavalerie + Cavalerie	6
Créature + Créature + Créature	8
Infanterie + Cavalerie + Créature	10

Vous pouvez échanger une combinaison de cartes Territoire, mais uniquement durant la phase Renforts. Si vous avez en main cinq cartes Territoire ou plus, vous devez en échanger trois contre des renforts.

Si l'une des cartes que vous échangez désigne un Territoire que vous occupez actuellement, vous gagnez un bonus de 2 bataillons, qui doivent être placés sur ce Territoire.

Mettez les cartes Territoire échangées sur la pile de défausse, face visible, à côté de la pioche. Lorsque la pioche des cartes Territoire est épuisée, mélangez la pile de défausse et posez-la face cachée pour vous en servir comme pioche.

Le nombre de renforts que vous pouvez obtenir est le TOTAL des points 1, 2 et 3 ci-dessus. *A l'exception des bataillons obtenus en bonus, vous pouvez placer vos renforts à votre guise sur les Territoires que vous occupez.*

COMBAT

Que la bataille commence ! Une fois que tous les renforts ont été déployés, vous pouvez maintenant passer à l'attaque. Vous pouvez attaquer un Territoire occupé par un autre joueur s'il a une frontière commune avec l'un des vôtres ou s'il est relié par un port ou un pont. Vous devez avoir au moins deux bataillons sur le Territoire depuis lequel vous menez l'attaque, parce qu'un bataillon doit toujours rester à l'arrière.

Le nombre maximum de bataillons avec lesquels vous pouvez attaquer est de trois.



INFANTERIE



CAVALERIE



CRÉATURE

EXEMPLE

Vous occupez 16 Territoires au début de votre tour. $16 \div 3 = 5$ (ne tenez pas compte du restant). Vous pouvez alors apporter un renfort de 5 bataillons.

EXEMPLE

Le joueur 1 attaque le joueur 2, en utilisant trois dés rouges. Il obtient en lançant les dés : un 5, un 2 et un 1. Le joueur 2 se défend avec deux dés noirs et obtient un 4 et un 2. En comparant, le joueur 1 bat le dé le plus élevé du joueur 2 ; alors le joueur 2 perd un bataillon. Cependant, le second dé du joueur 2 est égal à celui du joueur 1, l'attaquant perd alors un bataillon.

COMMENT ATTAQUER

1. Annoncez quel Territoire vous allez attaquer et d'où vous allez l'attaquer.
2. Annoncez le nombre de bataillons avec lesquels vous allez attaquer ; au minimum un des bataillons de ce Territoire ne doit pas attaquer. Lancez le même nombre de dés rouges que le nombre de bataillons avec lesquels vous attaquez (1, 2 ou 3).

COMMENT SE DÉFENDRE

1. Lancez le dé noir. Lancez le même nombre de dés que le nombre de bataillons avec lesquels vous vous défendez (1 ou 2). Si l'attaquant ne lance qu'un seul dé, vous ne pouvez lancer qu'un dé pour votre défense.

COMMENT COMBATTRE

1. Les deux joueurs en même temps lancent le nombre de dés choisis dans l'emplacement réservé à cet effet dans le fond de la boîte de jeu. Ne lancez pas les dés sur le plateau au risque de déplacer les personnages.
2. Comparez vos résultats, comme suit :
 - * Comparez le dé le plus fort de l'attaquant avec le dé le plus fort du défenseur. Celui qui est le plus élevé gagne. S'il y a égalité, le défenseur gagne.
 - * Faites de même avec le second dé le plus fort de chaque joueur, si plusieurs dés ont été lancés.

Le perdant doit retirer du Territoire un bataillon à chaque confrontation des dés et le retirer du plateau.

Lorsque vous avez terminé une attaque sur un Territoire, quelque soit le résultat, vous pouvez choisir de continuer d'attaquer le même Territoire ou d'attaquer un autre Territoire adjacent, du moment que vous avez suffisamment de bataillons pour le faire.

En cas de victoire, vous devez déplacer au moins autant de bataillons que le nombre utilisé lors de l'attaque finale vers le Territoire conquis. Vous pouvez bouger autant de bataillons supplémentaires que vous le souhaitez depuis le Territoire attaquant vers le Territoire conquis, à condition de laisser au moins un bataillon derrière vous. Vous pouvez aussi utiliser ces bataillons pour continuer l'attaque vers d'autres Territoires voisins.

LES HÉROS

Les héros possèdent des pouvoirs à la fois en attaque et en défense. Ils ne représentent pas un bataillon à part entière.

Lorsque vos bataillons sont impliqués dans un combat sur un Territoire possédant un Héros, vous pouvez ajouter +1 au dé le plus élevé de votre lancer. Si un Héros est utilisé lors du combat pour la conquête de ce Territoire, il doit alors se déplacer sur ce Territoire à la fin du combat.

Si le dernier bataillon d'un Territoire possédant un Héros est vaincu, le Héros est également vaincu et doit être retiré du plateau.

Si vous n'avez pas de Héros en jeu, votre Héros retourne sur n'importe lequel de vos Territoires à la fin de votre tour, avant de piocher les cartes.

Il est possible de posséder deux Héros si le deuxième vous est attribué par une carte Aventure. Si vous n'occupez qu'un Territoire, vous ne pouvez pas mettre le second Héros sur le plateau.

Deux Héros d'une même armée ne peuvent pas se trouver sur le même Territoire. Cependant, pendant la phase des Manœuvres, un Héros peut être déplacé à travers un Territoire même s'il contient un autre Héros de la même couleur.

ANNONCER UNE MISSION ACCOMPLIE

Vous pouvez déclarer votre Mission accomplie et réclamer la récompense à tout moment durant les phases de Combat et de Manœuvres, en déplaçant votre Héros vers le Territoire concerné. Une fois que cela est fait, votre Héros doit rester dans ce Territoire pour le restant de votre tour, alors que tous les bataillons de ce Territoire peuvent continuer à se déplacer normalement (voir le paragraphe Cartes Aventure, page 16).

FORTERESSES

Les Forteresses (voir à droite) sont les suivantes : Annum Innas, Fondcombe, Mines de Moria, Dol Guldur, Isengard et le Gouffre de Helm. Elles font partie intégrante des Territoires sur lesquels elles se trouvent et ne sont pas comptées en plus. Chacune renforce la défense des bataillons qui occupent la Forteresse en ajoutant +1 au résultat le plus élevé du lancer de dés en défense.



Mines de Moria



Annum Innas
DAGORLAB



Gouffre de Helm



Fondcombe



Isengard



Dol Guldur

EFFET DES HÉROS ET DES FORTERESSES

Le bonus ajouté au dé le plus élevé de votre lancer grâce aux différentes combinaisons possibles des pouvoirs se décline comme suit :

ÉLÉMENT	ATTAQUE	DÉFENSE
Héros	+1	+1
Forteresse	0*	+1
Héros et Forteresse	+1	+2

* Les Forteresses sont fixes et n'apportent donc pas de bonus en attaque.

MANOEUVRES

Une fois que vous avez réalisé toutes les attaques souhaitées, vous pouvez déplacer le nombre de bataillons que vous souhaitez d'un Territoire que vous occupez vers un autre de vos Territoires. Le déplacement doit se faire à travers des Territoires occupés par votre armée. Vous ne devez pas passer par un Territoire occupé par un autre joueur, ni traverser une montagne ou une rivière, sauf sur un pont, mais vous pouvez utiliser les ports normalement.

Les Héros peuvent être déplacés lors des manoeuvres de troupes ou ils peuvent être déplacés seuls. Ils n'ont pas besoin d'être accompagnés par un bataillon.

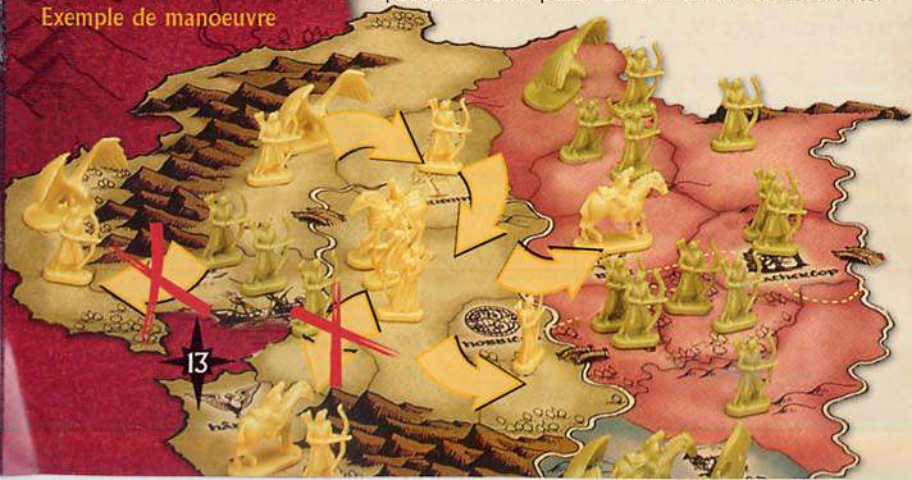
Vous ne pouvez pas continuer à déplacer un Héros qui a été utilisé pour une Mission durant ce tour de jeu.

Souvenez-vous de toujours laisser au moins un bataillon sur le Territoire que vous quittez.

PLACER UN HÉROS

Si vous n'avez pas de Héros en jeu à la fin de votre tour, vous pouvez alors en placer un sur l'un de vos Territoires.

Exemple de manoeuvre



PIOCHE DES CARTES

A la fin de votre tour de jeu, vous pourrez piocher une carte Territoire et/ou une carte Aventure dans les cas suivants :

CARTES TERRITOIRE

Si vous avez conquis au moins un Territoire après une attaque, vous piochez la première carte de la pile des cartes Territoire.


CARTES AVENTURE

Vous piochez une carte Aventure si l'un de vos Héros a conquis ou a traversé un Territoire contenant une Forteresse. Débarrassez-vous d'une carte si cela vous fait plus de trois cartes en main.

Après qu'une carte Aventure ait été piochée, aucune autre carte ne peut être jouée dans ce même tour, sauf les cartes Évènement.

Vous ne pouvez piocher qu'une seule carte, quelque soit le nombre de Forteresses que votre Héros a conquis. Voir paragraphe Cartes Aventure page 16 pour plus de détails sur la manière de jouer les cartes Aventure.

DÉPLACER LA COMMUNAUTÉ

La Communauté, représentée par l'Anneau unique, débute la partie dans la Comté. A la fin du tour de chaque joueur, déplacez-la jusqu'au Territoire suivant le long du chemin. lorsqu'elle se trouve sur un Territoire avec un  vous devez lancer le dé avant qu'elle ne se déplace. Pour continuer son voyage, le résultat du dé doit être supérieur à 3. Si ce n'est pas le cas, la Communauté reste sur le même Territoire et le dé doit être lancé à nouveau à la fin du tour suivant.



GAGNER LA PARTIE

Lorsque la Communauté quitte les Marais des Morts avec l'Anneau unique, la partie se termine. Le joueur totalisant le plus grand nombre de points gagne la partie.

MARQUER DES POINTS

Faites le compte de vos points comme indiqué ci-dessous :

- * 1 point par Territoire que vous occupez, *plus*
- * des points supplémentaires si vous possédez toute une Région, comme indiqué dans le tableau Renforts page 9 et sur le plateau. Par exemple : Forêt Noire = 4 points, *plus*
- * 2 points supplémentaires pour chaque Forteresse que vous contrôlez, *plus*
- * des points supplémentaires peuvent s'ajouter pour les cartes Aventure, en comptant les points notés sur le coin inférieur droit.

Remarque : si l'un des joueurs prend le contrôle de tous les Territoires des Terres du Milieu avant que la Communauté ne quitte le plateau, il est déclaré vainqueur.

S'il y a égalité, le joueur possédant le plus grand nombre de Territoires gagne. S'il y a encore égalité, c'est le joueur possédant le plus de Forteresse qui l'emporte. S'il y a à nouveau égalité, c'est le joueur avec le plus de points sur ses cartes Aventure qui est le gagnant. S'il y a toujours égalité, lancez les trois dés rouges. Le joueur obtenant le score le plus fort remporte la partie.

CARTES AVENTURE

CARTES MISSION




Ces cartes spéciales contiennent des Missions secrètes, qui peuvent être conservées jusqu'à leur réalisation.

Pour réaliser une Mission, votre Héros doit parvenir au Site de Pouvoir indiqué sur la carte soit en conquérant ce Territoire ou y arriver à la suite d'une manœuvre de troupes. Vous déclarez alors votre Mission accomplie et récoltez votre récompense. Une fois que votre Mission a été accomplie, le Héros ne doit pas sortir de ce Territoire jusqu'au tour suivant.

Remarque : certaines Missions ont des récompenses différentes pour les forces du Bien et les forces du Mal. Prenez la récompense en fonction de votre appartenance et conservez la carte Mission devant vous, afin de comptabiliser les points qu'elle apporte à la fin de la partie.

CARTES ÉVÈNEMENT

Les cartes Évènement indiquées par  doivent être jouées immédiatement. Mais attention – elles peuvent être du côté Mal ou du côté Bien ! Une fois jouées, mettez-les sur la pile de défausse à côté du plateau et piochez une autre carte Aventure.

CARTES POUVOIR

Vous pouvez garder des cartes Pouvoir pour les jouer à n'importe quel moment durant la phase de Combat de votre tour, sauf contre-indication sur la carte (certaines peuvent être jouées pendant le tour d'un autre joueur ou pendant le déplacement de la Communauté). Une fois la carte Pouvoir jouée, conservez-la devant vous jusqu'à la fin de la partie car elle vaut un certain nombre de points  indiqués dans le coin en bas à droite.

Vous ne devez avoir en main qu'un maximum de trois cartes Aventure en même temps. Vous pouvez en piocher une quatrième mais vous devez en mettre une sur la pile de défausse à côté du plateau de jeu. Les cartes de cette pile ne valent plus aucun point à la fin de la partie.



Récompense du Mal



Récompense du Bien



PARTIE À 2 JOUEURS

Lors d'une partie à deux joueurs, un joueur doit choisir une armée du Bien et l'autre une armée du Mal. Une troisième armée neutre rentre aussi en jeu.

1. Retirez les jokers de la pile des cartes Territoire.
2. Distribuez les cartes du Bien, du Mal ainsi que les autres cartes Territoire de la manière suivante :

N° DU JOUEUR	NOMBRE DE CARTES TERRITOIRE
1	9 du Bien
2	9 du Mal
3 (Neutre)	14 Neutres

3. Chaque joueur place un bataillon sur chacun de ses Territoires et deux bataillons neutres sont placés sur chaque Territoire neutre.
4. Lancez le dé pour voir qui commence ; le joueur avec le score le plus fort débute. Chacun à son tour place ses bataillons, un à la fois sur les dix territoires restants, c'est-à-dire cinq chacun jusqu'à ce que chaque Territoire ait un bataillon.
5. Le jeu se poursuit de la même manière que dans la partie avec 3 ou 4 joueurs, avec les exceptions suivantes :
 - * L'armée neutre ne reçoit ni Héros ni carte de Mission.
 - * En cours de bataille, l'armée neutre ne fait que défendre. Elle réagit de la même façon que d'autres opposants. Le second joueur lance alors le dé noir pour le compte de l'armée neutre.
 - * L'armée neutre ne peut pas attaquer ou manœuvrer.
 - * La Communauté, représentée par l'Anneau unique, ne se déplace pas du fait de l'armée neutre.

PARTIE DE RISK CLASSIQUE

Vous pouvez également jouer au Risk classique, sans les règles spéciales de la version du Seigneur des Anneaux.

BUT DU JEU

Être le premier joueur à conquérir tous les Territoires des Terres du Milieu.

1. Laissez dans la boîte les cartes Aventure, les Héros et l'Anneau du Seigneur des Anneaux dont vous n'aurez pas besoin pour ce jeu.
2. Installez le plateau de jeu sur une surface plane.
3. Prenez le nombre de bataillons indiqués ci-dessous en fonction du nombre de joueurs :

Nombre de joueurs	3	4
Nombre de bataillons	35	40

Dans une partie à deux joueurs, voir règle spécifique page 17.

4. Enlevez les jokers de la pile des cartes Territoire et mélangez-les. Distribuez toutes les cartes, face cachée, à chaque joueur. A noter que lors d'une partie à quatre joueurs, deux joueurs reçoivent une carte de plus.
5. Lancez le dé pour décider qui commencera. Le joueur avec le score le plus fort débute en plaçant un bataillon sur l'un des Territoires figurant sur ses cartes. Le joueur à sa gauche place à son tour un bataillon et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les Territoires soient occupés.
6. En commençant à nouveau avec celui qui a obtenu le meilleur score au dé, chaque joueur à son tour place un autre bataillon dans l'un de ses Territoires jusqu'à ce que tous les bataillons distribués en début de partie soient sur le plateau.
7. Remettez les jokers dans la pile des cartes Territoire, mélangez-les et placez la pioche face cachée à côté du plateau de jeu.
8. Jouez exactement de la même façon que dans le paragraphe Déroulement de la partie à partir de la page 9, avec les exceptions suivantes :
 - * Ignorez les Forteresses et Sites de Pouvoir.
 - * Dans la phase Manœuvres, vos troupes ne peuvent manœuvrer qu'à partir de l'un de vos Territoires vers un autre qui lui est directement adjacent.

GAGNER LA PARTIE

Le gagnant est l'armée qui aura conquis tous les Territoires des Terres du Milieu.

Remarque : ce jeu est inspiré de la première partie du Seigneur des Anneaux, et n'inclut donc pas Gondor et Mordor.

RISK SEIGNEUR DES ANNEAUX

RÉSUMÉ DES PHASES D'UN TOUR DE JEU

RENFORT

1. Prenez un bataillon pour trois Territoires occupés par vos troupes.
2. Prenez des bataillons supplémentaires par Région entièrement occupée.
3. Echangez des cartes Territoire contre des bataillons supplémentaires.
4. Déployez des bataillons supplémentaires.

COMBAT

1. Déclarez votre attaque.
2. Lancez les dés d'attaque. Ajoutez d'éventuels pouvoirs au lancer de dés. Le lancer de dés le plus élevé gagne.
3. Occupez le Territoire en cas de victoire.
4. Continuez à attaquer d'autres Territoires si vous le souhaitez.
5. Les Missions accomplies sont annoncées et les récompenses réclamées.

MANŒUVRES

1. Déplacez, si vous le désirez, vos bataillons d'un Territoire vers un autre que vous occupez et qui y est relié directement.
2. Les Missions accomplies sont annoncées et les récompenses récoltées.

PIOCHEZ DES CARTES

1. Piochez une carte Territoire maximum après la conquête d'un ou plusieurs Territoires.
2. Piochez une carte Aventure (une maximum) si votre Héros a conquis ou est arrivé sur un Territoire contenant un site de Pouvoir durant votre tour (débarassez-vous d'une carte si vous en avez alors plus de trois en main).

DÉPLACEZ LA COMMUNAUTÉ.

© 2002 New Line Productions, Inc. The Lord of the Rings and the characters, events, items and places therein,™ The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. All Rights Reserved.
www.lordoftherings.net
www.lotrfanclub.com

© 2002 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD - Tél.: 08.25.33.48.85 - email : conso@hasbro.fr.
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., t Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.
Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.
www.hasbro.com



080246233101