

Inspiré du roman de
JRR Tolkien

LE HOBBIT™

LE JEU DE SOCIÉTÉ

Variantes des règles

Ces règles sont à votre disposition pour être jouées tout aussi bien de manière individuelle comme groupées. Elles sont compatibles avec les règles du jeu dans la mesure où elles viennent en sus. Seule la règle « Éviter Smaug » et Jouer l'Initiative remplacent la règle originale.

Pour une immersion totale dans l'atmosphère du roman, nous vous conseillons de jouer avec les règles suivantes :

- ⊗ « Défaite Commune »
- ⊗ La règle initiale de rencontre avec Smaug qui propulse Bilbo directement au Mont Solitaire
- ⊗ « Le dragon endormi »
- ⊗ « L'Arkenstone »
- ⊗ « Des Devinettes dans le noir »
- ⊗ « L'anneau est maléfique »
- ⊗ « Sur les pas de Bilbo »

Éviter Smaug

Lorsque le joueur qui déplace le pion Bilbo l'amène sur l'espace occupée par Smaug, il ne se passe rien. Il s'est caché du dragon et **ne gagne pas** les Compétences indiquées sur l'espace atteint. Le jeu se poursuit ensuite normalement jusqu'à ce que la Compagnie atteigne le Mont Solitaire. Si le joueur déplace Bilbo sur le Mont Solitaire et qu'il y rejoint le dragon, il prend toujours 3 Lembas, comme les autres joueurs !

Cette règle est conseillée pour les premières parties afin de faciliter la conclusion du jeu de manière positive pour la Compagnie. Elle est moins difficile que la règle initiale mais représente tout de même la rencontre avec Smaug pour le joueur atterrissant sur la case où se trouve le dragon!

L'Anneau est maléfique

Lorsque le détenteur de l'anneau décide d'utiliser son pouvoir, **Smaug avance d'UN espace** vers la Ville du Lac !

Cette règle limite la portée d'utilisation de la règle liée à l'anneau. En effet, celle-ci peut déstabiliser le cours du jeu, rendant le propriétaire de l'anneau un vainqueur trop facile lors des différentes Aventures. Cela représente également l'attraction que provoque l'anneau sur les viles créatures qui sont inexorablement attirées par lui...

L'Arkenstone !

Le premier joueur à déplacer Bilbo sur le Mont Solitaire s'empare de la gemme placée sur cette case en début de partie (la couleur n'a pas d'importance). La présence ou non de Smaug n'a aucune importance pour cette variante. Le joueur qui pénètre en premier sur la case trouve l'Arkenstone ! Il en devient le propriétaire. Cela signifie que lorsque vous jouez avec la règle originale et que Bilbo croise Smaug sur le Chemin, il saute directement jusqu'au Mont Solitaire, perdant le bénéfice des Compétences présentes sur l'Espace occupé par Smaug, mais ramassant l'Arkenstone. Le joueur en possession de l'Arkenstone peut décider à tout moment de la jouer afin de faire reculer Smaug **d'UNE** case vers le Mont Solitaire. C'est la seule manière de faire revenir le dragon en arrière ! Vous pouvez également convenir de le faire reculer de 2 cases en début de partie, ce qui est le maximum autorisé, pour une partie plus facile. Si à la fin de la partie le joueur qui a trouvé l'Arkenstone est toujours en possession du joyau, il remporte l'équivalent de **6 gemmes** !

L'Arkenstone représente la plus belle pièce du trésor des Nains! Celui qui la découvre possède le « Cœur de la Montagne ». C'est la raison pour laquelle sa valeur est supérieure à celle de la plus puissante des Aventures. L'utiliser pour faire reculer Smaug peut sauver la Compagnie d'une défaite assurée. Les discussions autour de son utilisation sont le parfait reflet de l'épisode du roman lorsque Thorin refusa de partager son trésor avec les Elfes et les Hommes et de la haine qu'il éprouva envers Bilbo qui leur offrit le joyau.

Le dragon endormi...

Si la Compagnie arrive jusqu'au Mont Solitaire sans avoir réveillé le dragon, c'est à dire si Smaug est toujours sur la case initiale du Mont Solitaire, les joueurs en commençant par celui qui a la plus haute initiative peuvent tenter de lui dérober son trésor, représenté par les gemmes! La décision est facultative. Cette phase a lieu avant la phase d'Aventures, donc avant de piocher les 3 Lembas. Le premier joueur décide s'il va défier le dragon avec une carte Nain de plus forte ou de plus faible valeur. Il pose sa carte devant lui et retourne la première carte de la pioche. Si la valeur de la carte retournée est inférieure ou supérieure à la valeur de la carte annoncée par le joueur, celui-ci a réussi à voler 2 gemmes du trésor de Smaug endormi ! Il place les gemmes à côté de ses cartes Aventures gagnées ou les rajoute à son amas. S'il échoue, Smaug se réveille et le joueur doit piocher immédiatement une tuile « Dragon » et en appliquer les conséquences. Même si le résultat de la tuile ne

fait pas se déplacer Smaug sur le Chemin, il n'est plus possible de lui chaparder son trésor. La Compagnie passe alors à la phase d'Aventures. Si la récupération du trésor a réussi, c'est au tour du deuxième joueur qui a la plus grande Initiative de tenter le coup. Et ainsi de suite. Lorsque tous les joueurs ont réussi ou passé le tour revient au joueur ayant la plus grande initiative... Les joueurs ne peuvent tenter de subtiliser le trésor qu'autant de fois qu'ils ont de cartes «Nains» en fin de partie, c'est à dire 5 fois au maximum. Ils ne piochent pas de nouvelles cartes. Cette phase se poursuit jusqu'à ce que le Dragon se réveille ou jusqu'à ce que les joueurs aient joué toutes leurs cartes ou aient passé. Un joueur qui passe son tour ne peut plus tenter de dérober le trésor. Le joueur qui est en possession de l'anneau peut décider d'éviter de tirer la tuile «Dragon» en utilisant le pouvoir de l'anneau, sans conséquence pour lui ou pour la Compagnie. Si vous jouez avec la règle « L'Anneau est Maléfique » cela implique le réveil de Smaug et son déplacement d'un Espace, donc la fin du pillage ! Vous pouvez décider en début de partie de jouer cette règle même si Smaug s'est envolé afin de revivre une partie des aventures de la Compagnie. Attention toutefois à la position de Smaug car si vous tirez une tuile avec deux têtes de dragon, vous pouvez mettre fin prématurément à la partie !

Cette séquence fait vivre aux joueurs la fin du roman s'ils ont été discrets durant la partie ! Cette règle renforce la coopération entre joueurs qui ont tout intérêt à ne pas réveiller Smaug. Cela permet également d'utiliser les cartes Nains en fin de partie et de favoriser les joueurs les plus fins, qui ont conservé leurs cartes Nains «fortes» en main.

Des Devinettes dans le noir...

Lorsque le pion Bilbo atteint l'un des 3 espaces « Anneau », le jeu s'arrête. Le joueur ne prend pas le pion anneau. Il doit d'abord entamer un concours de devinettes avec le joueur de son choix ! Une devinette est un jeu d'énigme ou une charade et l'on doit pouvoir trouver la réponse ! «Qu'ai-je dans ma poche ? N'est pas une devinette!». «Je regarde la nuit les étoiles et vois luire le messenger des Dieux...Qui suis-je ou que suis-je? Réponse : Mercure!» est une devinette. Le joueur qui a atteint l'espace énonce la devinette. Si son adversaire ne trouve pas la solution, il prend possession de l'anneau et le jeu se poursuit avec l'application de la carte Nains suivante. Si son adversaire trouve la devinette, le conteur ne peut plus gagner l'anneau cette fois-ci! C'est au tour du joueur ayant trouvé la solution de choisir un nouvel adversaire. Vous devez toujours choisir un adversaire qui n'a pas énoncé une devinette sauf s'il s'agit du dernier joueur qui doit alors jouer avec le premier conteur. L'opération se répète jusqu'à ce que tous les joueurs aient tenté leur chance. Si tous les joueurs échouent dans cet exercice, alors l'anneau n'est pas trouvé ou bien il est perdu s'il avait été en possession d'un joueur ! Que l'anneau soit récupéré ou non, le joueur ayant déplacé Bilbo sur la case perd toujours 1 en Perspicacité. *Cet aspect du jeu reprend l'un des moments les plus angoissants et sans doute le plus intéressant du livre : la rencontre entre Gollum et Bilbo. Il permet aux joueurs de le revivre en leur demandant de faire preuve d'imagination. D'ailleurs il est conseillé de reprendre le passage du livre et de redécouvrir la subtilité cachée derrière les énigmes. Cette approche permet également de ne pas donner automatiquement l'anneau à un joueur ! A deux joueurs, l'exercice est encore plus difficile puisque la mécanique de jeu joue déjà contre les joueurs...En ce qui concerne le jeu des devinettes dans le livre, Bilbo l'emporte en demandant à Gollum ce qu'il a dans sa poche ! Mais il lui laisse trois tentatives et comme le dit Gollum « ce n'est pas juste » ! Ici nous recherchons l'intérêt du jeu et le plaisir d'amener petits et grands à inventer...*

Sur les pas de Bilbo

Au lieu de mélanger les cartes Aventures, classez-les dans l'ordre suivant afin de revivre les aventures de Bilbo. Les cartes seront connues d'avance. Vous pourrez ainsi suivre la progression de la Compagnie et établir des records d'une partie l'autre en notant votre progression, la position du dragon et le trésor accumulé !

Aventure 1 :

- ⓐ Echapper aux Trolls...
- ⓐ Se protéger d'un terrible orage
- ⓐ Se cacher des géants...
- ⓐ Monter la garde...
- ⓐ Sauver la Compagnie...
- ⓐ Pourfendre le Roi des Gobelins
- ⓐ Esquiver Gollum

Aventure 2 :

- ⓐ Fuir les Gobelins...
- ⓐ Esquiver un dangereux éboulement
- ⓐ Échapper aux Wargs
- ⓐ Grimper dans les arbres...
- ⓐ Contre-Attaquer...
- ⓐ Se protéger des flammes...
- ⓐ Etre sauvé...

Aventure 3 :

- ⓐ Esquiver le Grand Cerf...
- ⓐ Franchir le rivièrè...
- ⓐ Se libérer des fils...
- ⓐ Se battre contre les Araignées géantes
- ⓐ Découvrir où sont détenus...
- ⓐ Voler les clefs des cellules
- ⓐ S'évader du palais de Thranduil...

Aventure 4 :

- ⓐ Traverser la désolation de Smaug
- ⓐ Réussir à ouvrir la porte secrète
- ⓐ Explorer l'antre...
- ⓐ Faire la preuve...
- ⓐ Cacher votre identité à Smaug
- ⓐ Échapper au souffle du dragon
- ⓐ Aider Bard à abattre Smaug
- ⓐ Négocier...
- ⓐ La bataille des cinq armées
- ⓐ Charger la garde personnelle de Bolg

Vous pouvez ainsi prévoir les Aventures et cela renforce la coopération car chacun aura au cours de la partie des Compétences appropriées au bon moment. D'autre part, le thème en ressort beaucoup plus et vous aurez l'impression de revivre le livre!

Venez découvrir d'autres règles pour des défis encore plus relevés sur nos sites internet :

www.ajaxgames.eu / www.edgeent.com



Crédits :

Reiner Knizia souhaite exprimer sa gratitude envers : Simon Kane, Sebastian Bleasdale et Mike Siggins pour leur contribution au développement de ce jeu. Merci beaucoup aux personnes qui ont testé ce jeu et en particulier à : Iain Adams, Jonty Blackwell, Chris Bowyer, John Christian, Chris Dearlove, Rob Dinnadge, Karen Easteal, Gavin Hamilton, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, Dave Spring et Graeme Tate.

Graphismes par Michaela Schelk de l'agence Fine Tuning à Stuttgart et Andrew Navaro de Fantasy Flight Games.

Fabriqué pour Sophisticated Games, Robert Hyde à Cambridge, par Barbara Schmidts chez Kosmos à Stuttgart.

Adaptation et traduction française par Guillaume Bouilleux, Ajax Games à Paris.

©2010 Sophisticated Games Ltd, 1 Andersen Court, Newnham Road, Cambridge CB3 9EZ, Grande-Bretagne, www.sophisticated-games.com

Distribué en France par Millenium et Ajax Games.

« Le Hobbit » et les personnages, les objets, les événements et les lieux qui y sont présentés sont la propriété ou constituent des marques enregistrées pour le compte de The Saul Zaentz Companyd/b/a Middle-earth Enterprises et sont utilisés sous licence par Sophisticated Games ltd et ses licenciés respectifs.

Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik et Ajax Games.