

Résumé des règles du jeu

- **Victoire** : accomplir les objectifs de la partie, en terminant par *Détruire l'Anneau Unique*
- **Défaite** : Le marqueur d'Espoir tombe à 0

Mise en place

- Placer les marqueurs Espoir et Niveau de menace
- Placer les 2 cartes Ombre spéciales sur la défausse Ombre
- Piocher 9 cartes Ombres une par une pour ajouter des armées ennemis, puis les défausser
- Placer l'Œil, les armées alliées et ennemis, les Nazgûl
- Déterminer des objectifs selon la difficulté en plus de *Détruire l'Anneau Unique* :
 - Initiation - 4 objectifs
 - Standard - 4 objectifs
 - Héroïque - 5 objectifs
 - Épique - 5 objectifs
 - Légendaire - 6 objectifs
- Distribuer 2 personnages par joueur (Frodon compris) et placer leur silhouette
- Prendre des cartes Évènements au hasard :
 - 5 joueurs - 9 Événements
 - 4 joueurs - 7 Événements
 - 3 joueurs - 6 Événements
 - 2 joueurs - 6 Événements
 - 1 joueur - 5 Événements
- Mélanger ces cartes Événements aux cartes Région pour constituer les cartes Joueurs
- Distribuer au hasard les cartes Joueurs :
 - 5 joueurs - 2 cartes chacun
 - 4 joueurs - 2 cartes chacun
 - 3 joueurs - 3 cartes chacun
 - 2 joueurs - 4 cartes chacun
 - 1 joueur - 4 cartes chacun
- Séparer les cartes Joueurs restantes en pile égale :
 - Initiation - 4 piles
 - Standard - 5 piles
 - Héroïque - 5 piles
 - Épique - 6 piles
 - Légendaire - 6 piles
- Ajouter une carte *Le ciel s'assombrit* dans chaque pile puis les mélanger séparément
- Superposer chaque pile les unes sur les autres pour faire la pioche joueur

Symboles & Cartes

- Amitié : Rallier ou Frodon relance dés de Traque
- Vaillance : retirer armées ennemis en Bataille, 3 pour Capture
- Furtivité : annuler test de Traque pour Voyage de Frodon
- Résistance : relancer dés de Traque ou Bataille

Les coûts en Symbole peuvent se faire en défaussant un pion ou une carte.

Les cartes et pions sont partagés entre les 2 personnages d'un joueur.

Structure d'un tour (3 étapes)

1. Effectuer 0-4 actions pour un personnage, puis 0-1 pour l'autre
2. Piocher 2 cartes Joueur en même temps
 - Si pioche vide, perdre 1 Espoir par carte manquante
 - Limite de 7 cartes en main
 - Si carte **Le ciel s'assombrit**, une Bataille se déclenche si renfort sur un lieu avec armée alliée mais celle-ci ne déplacent pas l'Œil
3. Piocher des cartes Ombre (selon le niveau de menace)
 - Un refuge est capturé en forteresse si présence d'armée ennemie et absence d'armée alliée (perdre 3 Espoir)

Tests de Traque

- 1 dé par Nazgûl dans la région + 1 par armée de l'Ombre sur le lieu (max 7)
- Tout personnage présent peut dépenser des pour relancer des dés de Traque

Les 6 actions possibles

1. Voyage (Déplacement)

- Déplacer un personnage par routes normales, spéciales ou itinéraires d'invasion
- Peut emmener d'autres personnages et armées alliées
- **Routes spéciales** : coût en symboles par le **personnage qui effectue l'action**
- Si le lieu de destination comporte des armées ennemis, une Bataille **n'est pas obligatoire**
- **Frodon** : le personnage effectuant l'action et emmenant Frodon doit dépenser 1 ou faire un test de Traque sur le lieu de destination

2. Communauté (Échange de cartes)

- Échanger des cartes Région avec un autre joueur sur le même lieu et **dans la même Région** que la carte en question
- Limite de 7 cartes en main

3. Préparatifs (Pion symbole)

- **Sur un refuge** : défausser une carte Région pour prendre un pion Symbole correspondant
- La région n'a aucune importance

4. Ralliement (Lever une armée)

- Dépenser 1 pour ajouter 1 armée de la couleur du lieu

5. Attaque

- **Déplacer l'Œil** vers la région de l'attaque (seul cas de figure où une Bataille déplace l'Œil)
- Lancer jusqu'à 1 dé de Bataille pour chaque armée alliée sur le lieu (min 1, max 3)
- Résoudre tous les dés lancés simultanément
- Puis tout personnage présent peut dépenser des pour relancer des dés, et dépenser des pour retirer des armées ennemis
- Retirer des armées selon les résultats

6. Capture

- Personnage du joueur actif avec au moins 1 armée alliée sur une forteresse de l'Ombre sans armée ennemie
- Dépenser 3
- Gagner 2 Espoir et **déplacer l'Œil**

Action spéciale : Détruire l'Anneau Unique

- Frodon est sur la Montagne du Destin
- Frodon dépense 5
- Test de Traque final en ajoutant 1 dé pour chaque case Espoir vide au-dessus du marqueur

Cartes Ombre

- Tirer un nombre de carte selon le niveau de menace
- **Bannière rouge** : Avancée (déplacer armées sur itinéraires d'invasion)
- **Bannière noire** : Renforts (ajouter armées, déplacer Nazgûl)
- Une Avancée ou un Renfort déclenchent une Bataille si des armées alliées et ennemis sont alors sur le même lieu
- Résoudre les déplacement et Batailles en commençant par la fin de l'itinéraire
- Les Batailles **ne déplacent pas l'Œil**