





## 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 ennemies, puis les défausser
- Placer l'Œil, les armées alliées et ennemies, 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 Événements 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** : Ralliement ou Frodon relance dés de Traque
-  **Vaillance** : retirer armées ennemies 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 ennemies, 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)
- Puis tout personnage présent peut dépenser des  pour relancer des dés, et dépenser des  pour retirer des armées ennemies
- 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 ennemies sont alors sur le même lieu
- Résoudre les déplacements et Batailles en commençant par la fin de l'itinéraire
- Les Batailles **ne** déplacent **pas** l'Œil