

« ... c'étaient des ennemis du Seigneur Ténébreux, mais ils avaient été vaincus par le roi maléfique de Carn Dûm dans le Pays d'Angmar. »

— Tom Bombadil,  
*La Communauté de l'Anneau*

Rassemblez vos héros pour une confrontation épique contre les forces d'Angmar dans *Le Siège d'Annúminas*, un scénario conçu pour les Rencontres 2016 de la Communauté du Seigneur des Anneaux : le Jeu de Cartes ! Ce scénario peut être joué en mode Standard ou Multijoueur Épique.

### **Symbole d'extension**

Les cartes du scénario *Le Siège d'Annúminas* peuvent être identifiées par ce symbole qui précède leur numéro d'identification.



## Règles du scénario

*Le Siège d'Annúminas* peut être joué en mode Standard ou Multijoueur Épique. Le mode Standard pour 1 à 4 joueurs ne nécessite que 1 exemplaire de ce scénario. Le Mode Multijoueur Épique est conçu pour un groupe de 3-12 joueurs et nécessite 3 exemplaires de ce scénario. Pour jouer en mode Standard, conformez-vous aux instructions de **Mise en Place** de la carte Préparation double face intitulée « Mode Standard ». Pour jouer en mode Multijoueur Épique, conformez-vous aux instructions de **Mise en Place** de la carte Préparation double face intitulée « Multijoueur Épique ».

### Mode Multijoueur Épique

En mode Multijoueur Épique, les 3 à 12 joueurs sont répartis en 3 équipes qui jouent simultanément 3 étapes différentes. Chaque étape est une partie à part entière, qui nécessite son propre deck de rencontre. Les équipes de chaque étape doivent collaborer pour surmonter le scénario.



## **Mise en place en mode Multijoueur Épique**

Les instructions de **Mise en Place** de la carte Préparation du mode Multijoueur Épique indiquent aux joueurs de créer 3 zones de cheminement distinctes associées à 3 decks de quête différents. Pour cela, prenez les cartes Quête dans un seul exemplaire du scénario et faites-en 3 decks de quête distincts : 1A–3A, 1C–3C et 1E–3E. Retirez de l'événement les cartes Quête inutilisées.

Ensuite, les joueurs se répartissent en trois équipes : une pour chaque étape. Entre 1 et 4 joueurs doivent être assignés à chaque étape.

1 seul exemplaire de la carte Préparation du mode Multijoueur Épique doit être utilisé par le groupe de joueurs lors de la préparation de la partie. Après avoir exécuté les instructions de **Mise en Place**, retournez les 3 cartes Préparation et placez-en 1 près de chaque deck de quête.

## **Jouer en mode Multijoueur Épique**

Les joueurs de chaque étape sont les seuls joueurs de la partie à cette étape. Cela veut dire qu'il est possible que deux joueurs à des étapes différentes utilisent un même héros. En revanche, les joueurs d'une même étape doivent observer les restrictions habituelles des cartes uniques. Les cartes Joueur ne peuvent pas cibler ou affecter des cartes se trouvant à des étapes différentes.

Quand une équipe termine un tour à son étape, elle ne passe au tour de jeu suivant que lorsque chaque autre équipe est prête à poursuivre. Par ailleurs, les capacités qui se déclenchent à la fin du tour sont résolues dans l'ordre alphabétique des étapes. (Résoudre les effets de fin de tour de l'étape 2B avant ceux de l'étape 2D, etc.)

### **« 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 cibles d'un effet de carte Joueur.



## Résistance de la cité

« Résistance de la cité » est une valeur qui représente la quantité de dégâts que la cité d'Annúminas peut subir avant d'être submergée par l'ennemi. Pour fixer la résistance de la cité d'Annúminas lors de la mise en place, prenez un compteur de menace, placez-le près d'Annúminas, et réglez sa valeur comme il convient. Ce compteur de menace est le « compteur de résistance de la cité » pour le reste de la partie. Chaque fois qu'Annúminas subit X points de dégâts, diminuez de X la résistance de la cité. Si la résistance de la cité d'Annúminas tombe à 0, les joueurs ont perdu la partie.

## Archerie X

Tant qu'une carte avec le mot-clé Archerie est en jeu, les joueurs doivent au début de chaque phase de combat infliger aux personnages en jeu des dégâts égaux à la valeur indiquée. Ces dégâts peuvent être infligés aux personnages placés sous le contrôle de n'importe quel joueur, et peuvent être répartis entre les joueurs, comme ils l'entendent.

## Foire aux questions

Q. Quelle est la différence entre un 'groupe' et une 'équipe' ?

R. 'Groupe' fait référence aux 3 à 12 joueurs qui participent à l'événement. 'Équipe' fait référence aux 1 à 4 joueurs d'une même étape.

Q. Qu'est-ce qu'une carte « dans une pile de victoire » ?

R. Une carte est dans une pile de victoire si elle est dans la pile de victoire de n'importe quelle équipe de votre groupe.

Q. Les marqueurs de dégâts placés sur un ennemi restent-ils sur cet ennemi quand il se déplace vers une étape différente ?

R. Oui.

Q. Quand le premier joueur gagne le contrôle d'un Dúnedain d'Annúminas à l'étape 1D, résout-il son effet « une fois révélée » ?

R. Non.

Q. Que se passe-t-il quand un Dúnedain d'Annúminas est détruit ?

R. Il est placé dans la pile de défausse du deck de rencontre.