

LA GUERRE DE L'ANNEAU

d'après "Le Seigneur des Anneaux"™ de J.R.R. Tolkien

LE JEU DE CARTES

CONTRE L'OMBRE

Cette extension solo/coopérative offre la possibilité aux joueurs de vivre l'expérience de *La Guerre de l'Anneau – le jeu de cartes* en solitaire ou avec un ami!

Vous prendrez le contrôle des Peuples Libres et jouerez normalement. Les cartes de l'Ombre sont remplacées par les cartes de cette extension. Ces cartes ont été adaptées pour le jeu solo/coopératif.

De nombreuses cartes de l'Ombre ont changé. Si vous êtes très habitués au jeu de base, commencez doucement la première fois afin de ne rien manquer.

Cette extension peut être utilisée avec tous les scénarios. Vous pouvez jouer le scénario de la Trilogie en solo, en gérant les deux paquets des Peuples Libres, ou avec un partenaire en coopération. Les scénarios de la Communauté de l'Anneau et de Duel peuvent également être joués en solo.

Les actions de l'Ombre sont conditionnées par le diagramme fourni. Il peut paraître un peu intimidant au début, mais après une partie, vous ne devriez plus avoir besoin de vous y référer.

Les joueurs de l'Ombre sont appelés « bots » (abréviation de « robots ») pour les distinguer des joueurs humains.

Quelquefois les actions prises par l'Ombre pourront paraître mal optimisées, mais une partie du fun est justement de pousser les bots à mal jouer.

MATÉRIEL

60 CARTES DE FACTION DES BOTS DE L'OMBRE



Isengard

Monstres

Sudérons

Mordor

6 CARTES DE LIEU DE REMPLACEMENT



2 Champs de bataille de l'Ombre

4 Routes



2 cartes de diagramme



Ce livret de règles

Au lieu d'utiliser les cartes de faction de l'Ombre fournies dans le jeu de base, utilisez les cartes de l'Ombre fournies dans cette extension.

Échangez les routes et les champs de bataille de la boîte de base avec ceux fournis ici.

Les cartes de cette extension sont marquées d'un  en bas de la carte.

CHANGEMENTS GÉNÉRAUX

MISE EN PLACE

PEUPLES LIBRES

Pour les joueurs des Peuples Libres (humains), utilisez la mise en place normale pour le scénario choisi.

OMBRE

Les joueurs de l'Ombre (bots) sont mis en place normalement pour le scénario choisi, sauf que :

- Les bots de l'Ombre ne reçoivent pas de pions Anneau.
- Lorsque des cartes sont piochées pour les mains des bots, ne regardez pas les cartes. Placez-les face cachée sur la table.
- Si vous jouez le scénario de la Trilogie, chaque bot pioche 7 cartes et place immédiatement les 2 dernières de ces cartes (sans les regarder) dans sa défausse.

VICTOIRE

Quand vous jouez avec cette extension, il n'y a pas de Vérification de Victoire à la fin de chaque manche. Jouez jusqu'à la dernière route du scénario et évaluez la victoire à ce moment-là.

MAIN ALÉATOIRE DE L'OMBRE

À chaque fois que vous jouez, défaussez ou éliminez une carte d'une main de l'Ombre, prenez-la au hasard.

PREMIER ARRIVÉ, DERNIER SORTI

Arrangez toujours les cartes de l'Ombre en réserve, sur les champs de bataille et sur les routes de la gauche vers la droite, de sorte qu'une carte jouée le soit toujours à droite de la dernière carte déjà en jeu à cet endroit.

Quand un bot de l'Ombre doit décider entre plusieurs cartes qui remplissent une condition, la carte la plus à droite sera celle choisie.

1. Quand il y a plusieurs cartes éligibles en réserve qui peuvent être déplacées, déplacez celle la plus à droite.
2. Quand l'Ombre abandonne une carte de la réserve, choisissez celle la plus à droite.
3. Quand l'Ombre défend, les cartes éliminées pour contrer les symboles d'attaque des Peuples Libres sont prises à partir de la droite, jusqu'à ce que suffisamment de cartes soient éliminées, même si cela n'est pas le plus efficient.

ACTIVER DE NOUVEAUX CHAMPS DE BATAILLE

Placez les champs de bataille activés ou réactivés plus tard pendant cette manche à la droite de ceux activés ou réactivés plus tôt. Quand il faut choisir entre deux champs de bataille et que tout est égal, choisissez celui le plus à droite.



EXEMPLES DE PREMIER ARRIVÉ, DERNIER SORTI



EXEMPLE 1

Les Peuples Libres l'emportent à **Orthanc** (5 symboles d'attaque contre 4 de défense). Le bot de l'Ombre déplace donc une carte de sa réserve vers le champ de bataille. La carte la plus à droite (**Le Serpent Noir**) n'est pas éligible puisqu'elle n'est pas de la bonne faction. La carte éligible la plus à droite est **Saroumane**, elle est donc déplacée sur le champ de bataille et placée à la droite des autres cartes.



EXEMPLE 2

L'Ombre doit abandonner une carte et pour cela la première option du bot est de défausser une carte en réserve. La carte la plus à droite est **Le Serpent Noir** : elle est retirée de la réserve et ajoutée à la pile de défausse (cela diffère de la règle du jeu de base, voir p. 5 Abandonner)



EXEMPLE 3

C'est la résolution du combat à Orthanc. Deux symboles d'attaque sont annulés par la défense du champ de bataille. Il reste donc trois symboles à annuler en éliminant des cartes. Les cartes de l'Ombre les plus à droite sur le champ de bataille sont les **Chevaliers de Loups** et **Saroumane**, qui ont un total de trois symboles de défense. Ces deux cartes sont éliminées, alors que la carte la plus à gauche (**Orques de la main blanche**) ne l'est pas et est défaussée à la place.

RÈGLES DES BOTS DE L'OMBRE

Les bots de l'Ombre jouent en suivant les règles normales, à l'exception des points de cette section de règles.

FAIRE UNE ACTION

Utilisez le diagramme fourni (voir page 8 ou les cartes de Diagramme) pour déterminer une action d'un bot de l'Ombre.

PEUT ÉVENTUELLEMENT GAGNER

Le diagramme des actions de l'Ombre comporte la phrase « peut éventuellement gagner ».

Quand il faut déterminer où un bot doit jouer une carte, ou s'il doit déplacer une carte, cette phrase veut dire : « *si toutes les cartes de l'Ombre en réserve qui peuvent se déplacer sur ce lieu le font, est-ce que l'Ombre gagnerait le combat ?* »

Quand vous déterminez où vous devriez jouer une carte, incluez la carte en train d'être jouée également.

L'Ombre **ne prend pas en compte** les cartes que les Peuples Libres peuvent déplacer sur ce lieu, ni l'état des combats sur les autres routes et champs de bataille !

CHOISIR

Certaines cartes vous demandent de « choisir » le comportement du bot. On n'attend pas de vous que vous fassiez le meilleur choix pour le bot, mais bien pour vous ! Cependant, vous ne pouvez pas faire un choix impossible, vous devez choisir une option qui est possible à réaliser. De plus, votre choix doit être un choix utile pour l'Ombre (voir page 5).

NE PEUT ÊTRE JOUÉ DEUX FOIS

Les bots de l'Ombre ne peuvent pas jouer deux fois le même Personnage, Objet ou Événement pouvant être défaussé lors d'une manche. Si cela est sur le point d'arriver, défaussez la carte de l'Ombre au lieu de la jouer.

CHANGEMENTS DE PROCÉDURES DE JEU

JOUER

Jouez une carte au hasard de la main de l'Ombre.
Un bot de l'Ombre ne défausse pas une carte pour jouer une carte !

DÉFAUSSER

Quand vous devez défausser une carte de l'Ombre et qu'il n'y a pas de raison de la regarder, ne le faites pas. Cela rendra les choses encore plus mystérieuses !

ÉLIMINER

Vous pouvez inspecter le contenu de la pile des cartes éliminées de l'Ombre.

ABANDONNER

Les cartes abandonnées par un bot de l'Ombre sont généralement défaussées. Quand l'Ombre doit abandonner, il appliquera la première option possible :

- Défausser la carte la plus à droite de la réserve.
- Défausser une carte au hasard de sa main.
- Éliminer la carte au sommet de sa pioche.

DÉPLACER

Un bot de l'Ombre peut déplacer des cartes jouées en réserve pendant la même manche.

RENOUVELER SA MAIN

L'Ombre ne renouvelle pas sa main.

UTILEMENT

Le diagramme inclut le mot « utilement ».

L'Ombre ne jouera, ne déplacera ou n'utilisera pas le texte d'une carte si cela n'est pas utile; cependant, si cela est en partie utile, ou d'un usage douteux, l'Ombre utilisera le texte de la carte.

Dans quelques rares cas il sera certain qu'une action ne sera pas utile en connaissance de ce qui a été joué ou éliminé. Par exemple, si vous savez que tous les Nazgûl sont en jeu ou ont été éliminés, il n'y aurait aucun intérêt à utiliser la capacité du Messager. Jouez comme si le bot savait ce que vous savez; par exemple, vous pouvez ne pas être sûr du contenu de la défausse.

CECI EST UTILE :

- Ajouter des symboles de combat à un combat où l'Ombre ne gagnerait pas s'il était résolu maintenant, mais pourrait éventuellement gagner.
- Forcer les Peuples Libres à abandonner, éliminer ou défausser des cartes.
- Ajouter de la corruption (quel que soit le coût).
- Piocher des cartes.
- Jouer une carte en réserve. Rappelez-vous, le bot de l'Ombre peut déplacer une carte jouée en réserve pendant la même manche.
- Jouer un objet sur un porteur.

CECI N'EST PAS UTILE :

- Ajouter plus de symboles de combat à un combat que l'Ombre gagne déjà, sauf sur une route 9 (ou le plus haut numéro de route autorisé par le scénario).
- Jouer ou déplacer une carte avec uniquement des symboles de commandement sur un champ de bataille, à moins qu'il y ait déjà une armée pour la supporter.
- Activer un champ de bataille que l'Ombre ne peut pas éventuellement gagner. Par exemple, avant que l'Ombre n'utilise le texte des Pillards Côtiers, il devrait déjà y avoir au moins 2 symboles  de l'Ombre en réserve, qui devraient également être déplacés à Dol Amroth.
- Activer une route si l'Ombre ne peut pas gagner le combat sur la route en cours. Cependant, il n'est pas nécessaire que l'Ombre puisse éventuellement gagner le combat sur la nouvelle route.



Exemple 1 : le diagramme exige que les bots de l'Ombre exécutent un texte « utilisez une action » avant de considérer d'autres possibilités. De fait, le texte du Commandant devrait être utilisé, même si cela pourrait paraître plus utile pour l'Ombre de déplacer la carte en combat. Voilà pourquoi il est utile que l'Ombre pioche des cartes.



Exemple 2 : Gríma Langue-de-Serpent ne peut pas être utilisé pour prendre Saroumane en main si Saroumane est éliminé, et ne peut de même être utilisé que pour éliminer un personnage du Rohan si l'un d'eux est en jeu. Cependant, vous êtes libre de piocher 2 cartes, même si Saroumane est dans la pioche, si vous pensez que ce sera mieux pour les Peuples Libres.



Exemple 3 : la carte Nuée de Crébains est (seule) à La vallée des rigoles sombres. Le bot de l'Ombre utilisera son action pour activer un nouveau chemin 5 aléatoire, même si cela peut être bénéfique aux Peuples Libres.



NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Il y a deux niveaux de difficulté possibles : **standard** et **difficile**.

Quand vous jouez au niveau standard, chaque bot de l'Ombre pioche 1 carte de moins pendant la phase de Pioche qu'indiqué par le scénario que vous jouez.

Cela veut dire que, quand vous jouez le scénario de Duel à deux joueurs, le bot de l'Ombre piochera 2 cartes de moins pendant la phase de Pioche.



Un jeu de IAN BRODY

LA
GUERRE DE L'ANNEAU
d'après "Le Seigneur des Anneaux" de J.R.R. Tolkien
LE JEU DE CARTES

CONTRE
L'OMBRE

Développement **KARIN WESTON-BRODY** et **ROBERTO DI MEGLIO**

Direction artistique **FABIO MAIORANA**

Création graphique **FABIO MAIORANA** et **FRANCESCO MATTIOLI**

Layout **HONDA EIJI**

Illustrations **JOHN HOWE, JON HODGSON, FATANEH HOWE, MATTEO MACCHI,**
FRANCESCO MATTIOLI, ANDREA PIPARO, DMITRY PROSVIRNIN,
BEN WOOTTEN, KUO YANG, QUADRA STUDIO DI ANTONIO DE LUCA
(**MAURO ALOCCI, DOMENICO CAVA, FEDERICA COSTANTINI**)

Relectures VO **KEVIN CHAPMAN**

Production **ROBERTO DI MEGLIO** et **FABRIZIO ROLLA**

Traduction version française **ARNAUD MOYON**

Mise en page **JULIA BRÉTÉCHÉ**

Un jeu créé par **ARES GAMES SRL**



Version française par **NUTS! PUBLISHING**



La Guerre de l'Anneau, la Terre du Milieu, le Seigneur des Anneaux, et les personnages, objets, événements et lieux cités sont la propriété de Middle-earth Enterprises, LLC et sont utilisés sous licence par Sophisticated Games Ltd et leurs sociétés sous licence.

La Guerre de l'Anneau – Le jeu de cartes – Contre l'Ombre © 2023 Ares Games Srl. © 2023 Sophisticated Games Ltd.

© 2023 Nuts! Publishing. Fabriqué en Chine.



Adresser les surbouts à: middleearth@mes.fr



CONTRE L'OMBRE

DIAGRAMME



Oui



Non

UTILISER UNE ACTION?

Le bot peut-il *utilement* résoudre un texte « utiliser une action » sur une carte déjà en jeu?

« Utilisez une action » dans cet ordre de priorité :

1. Sur une **route**
2. Sur un **champ de bataille**
3. En **réserve**

PASSER?

Est-ce que le bot passe?

LIMITE DE MAIN?

Est-ce qu'un autre joueur ou bot est au-dessus de sa limite de main?

ROUTE?

Est-ce que le numéro de la route est inférieur au max du scénario?

GAGNER?

Est-ce que l'Ombre gagne tous les combats?

Passer

DÉPLACER?

Est-ce que le bot peut déplacer une carte sur une route ou un champ de bataille où l'Ombre peut éventuellement gagner mais qu'il perd actuellement?

Déplacer la carte la plus à droite qui est à la fois éligible et utile de la réserve, dans cet ordre de priorité :

1. Sur une **route** si l'Ombre peut éventuellement gagner mais qu'elle perd actuellement, ou sur la route en cours si c'est le numéro le plus haut autorisé par le scénario.
2. Sur un **champ de bataille** si l'Ombre peut éventuellement gagner mais qu'elle perd actuellement (s'il y en a plusieurs, choisir celui le plus à droite).

JOUER?

Jouer une carte aléatoire de la main du bot

Jouer la carte dans cet ordre de priorité :

1. Si c'est un objet, sur le **porteur le plus à droite** qui est situé là où l'objet peut être joué, sinon jouer le texte de la carte « si injouable ».
2. Sur une **route** si l'Ombre peut éventuellement gagner mais qu'elle perd actuellement, ou sur la route en cours si c'est le numéro le plus haut autorisé par le scénario.
3. Sur un **champ de bataille** si l'Ombre peut éventuellement gagner mais qu'elle perd actuellement (s'il y en a plusieurs, choisir celui le plus à droite).
4. En **réserve**.