

Le SEIGNEUR des ANNEAUX LE DUEL

Duel haletant pour 2 joueurs à partir de 10 ans

CONTEXTE

Gandalf et le Balrog s'affrontent dans les galeries souterraines de la Moria. Un fantastique duel s'engage sur l'étroit pont qui surplombe un abîme insondable. Le duel se joue à l'aide de cartes sur lesquelles figurent à droite et à gauche les points de force d'attaque et de défense des deux protagonistes. Lorsque deux cartes se retrouvent côte à côte, on confronte ces points : chaque point de force qui n'est pas neutralisé cause à l'adversaire une perte d'énergie.

BUT DU JEU

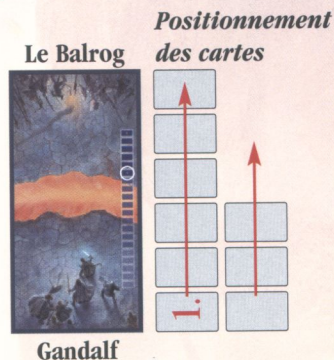
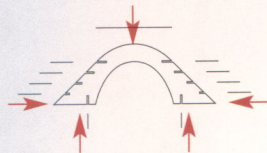
Celui qui possède le plus de points d'énergie à la fin de chaque duel progresse sur le pont. Le joueur le plus avancé sur le pont après trois duels et la finale, est déclaré vainqueur.

MATERIEL DE JEU

1 plateau de jeu, 1 pont à assembler, 1 pion gris "Gandalf", 1 pion rouge "Balrog", 2 marqueurs d'énergie, 54 cartes.

PREPARATION DU JEU

- *Avant tout, détachez soigneusement les éléments du pont et assemblez-les comme l'indique le schéma.*
- Chaque joueur se place à l'une des extrémités du plateau de jeu.
- Le pont est placé au-dessus de l'abîme.
- Un joueur incarne Gandalf, et son adversaire le Balrog.
- Chacun pose son pion de son côté sur le plateau de jeu devant la première marche du pont.
- Les marqueurs d'énergie sont tous deux positionnés sur la case marquée d'une croix blanche de l'échelle d'énergie sur le plateau de jeu.
- Gandalf reçoit ses 27 cartes, et le Balrog les siennes.
- Chaque joueur mélange ses cartes et pose son paquet face cachée devant lui.



DÉROULEMENT DU JEU

La partie se déroule en 3 duels et 1 finale.

Pour disputer le premier duel, chaque joueur prend en main les 9 premières cartes du dessus de son paquet. 6 d'entre elles vont être utilisées pour ce premier duel et les 3 restantes réservées pour la finale.

Gandalif débute le premier duel.

LE DUEL

PREMIÈRE ATTAQUE : JOUER UNE CARTE

- Gandalif choisit une des 9 cartes de sa main et la place face visible à côté du plan de jeu (voir schéma p.1).
- Le Balrog procède de même et accole sa carte au côté droit de celle déjà posée.

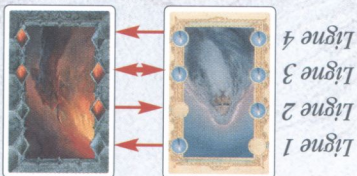
Conseil : le Balrog ayant l'image d'un être de flammes et de fumées, certaines de ses cartes peuvent prêter à confusion quant à leur orientation ; il est utile en cas de doute de vérifier leur sens grâce à la flamme qui figure au verso de celles-ci. Veillez à ce que chaque carte jouée accole son côté gauche au côté droit de la carte précédemment posée.

PREMIÈRE attaque : Résolution

- Les joueurs confrontent face à face les points de force des deux cartes juxtaposées.
- Les points de force d'attaque sont toujours indiqués à droite des cartes et ceux de défense à gauche. On regarde si les points de force se font face le long du côté commun aux deux cartes.
- Deux points de force qui se font face se neutralisent, ne causant aucun dommage.
 - Un point de force sans vis-à-vis inflige au possesseur de la carte démunie du point de force correspondant l'obligation de descendre son marqueur d'énergie d'une case vers le négatif.



Exemple :



Lors de cette attaque, Gandalif a fait mouche à deux reprises (une fois sur la première ligne et une fois sur la quatrième). Le Balrog a réussi son coup une fois sur la deuxième ligne. Le point de force d'attaque de la troisième ligne de Gandalif est neutralisé par son vis-à-vis sur la carte du Balrog. En conséquence, le marqueur d'énergie de Gandalif descend d'une case et celui du Balrog de deux cases.

L'attaque suivante

La carte qui a permis au Balrog de se défendre devient sa carte d'attaque. C'est maintenant au tour de Gandalif de se défendre. Il choisit alors une carte de sa main qu'il place à côté de celle que vient de jouer le Balrog. Cette deuxième attaque est résolue immédiatement.

Suite de l'exemple :



Le Balrog a fait mouche deux fois (une fois sur la troisième ligne et une fois sur la quatrième), mais est touché une fois par Gandalif (sur la deuxième ligne). Cette fois le marqueur du Balrog descend d'une case et celui de Gandalif de deux cases.

Les attaques se succèdent ainsi jusqu'à la fin de ce premier duel.

Conseil : il est pratique, au bout de la sixième carte jouée, de débiter une nouvelle rangée (voir schéma p.1).

Différence d'au moins 3 cases d'énergie

Lorsque, à la suite d'une attaque, les marqueurs d'énergie sont séparés par 3 cases libres ou plus, le joueur le plus haut placé sur l'échelle d'énergie a le droit de regarder les cartes que son adversaire a en main.

Cartes spéciales



Certaines cartes comportent un texte. Lorsqu'une d'entre elles est jouée, on résout tout d'abord l'attaque puis on applique ses consignes (voir le détail des cartes spéciales en fin de règle).

Epuisement de Gandalf et du Balrog



Deux cartes dans le jeu sont dépourvues et de texte et de points de force. Elles indiquent que leur possesseur est dans un moment de faiblesse extrême.

Conseil : évitez de les jouer car elles représentent votre moment le plus noir du duel.

FIN D'UN DUEL

Un duel prend fin :

- lorsque les deux adversaires ont joué 6 cartes de leur main, ou
- dès que le marqueur d'énergie d'un des joueurs (ou les deux) se trouve dans la partie négative de l'échelle d'énergie.

Exception :

Si les marqueurs d'énergie des deux joueurs se retrouvent sur la même case dans le négatif, et qu'au moins l'un des deux possède plus de 3 cartes en main, le duel se poursuit.

CONSEQUENCES D'UN DUEL

Quand un duel se termine suite à la résolution d'une attaque et que la dernière carte jouée était une carte spéciale, celle-ci perd sa fonction. À la fin de chaque duel, on applique immédiatement les conséquences sur la progression des pions sur le pont.

Il ne prendra fin que si les marqueurs ne se trouvent plus sur la même case ou si les deux joueurs n'ont plus que 3 cartes en main.

Le vainqueur d'un duel est celui qui se trouve le plus haut placé sur l'échelle d'énergie. Celui-ci gravit alors les marches du pont en fonction de l'écart qui sépare les deux marqueurs :

- avec un écart de 0, 1 ou 2 cases libres : il gravit une marche ;
- avec un écart de 3 ou 4 cases libres : il gravit 2 marches ;
- avec un écart de 5 cases libres ou plus : il gravit 3 marches.

Si les marqueurs d'énergie se retrouvent sur la même case, il y a égalité. C'est alors toujours celui qui a débuté ce duel qui perd (donc Gandalf s'il s'agit du premier duel). Le vainqueur progresse alors d'une seule marche.

À la fin d'un duel, les cartes jouées sont délassées et retournent faces cachées dans la boîte.



LES DEUXIEME ET TROISIEME DUELS

Au début d'un nouveau duel, les marqueurs d'énergie sont replacés sur leur case de départ. Les pions restent bien sûr en place sur le pont.

Chacun prend en main les 9 cartes suivantes de son paquet. Le perdant du duel précédent décide, après avoir consulté ses cartes, qui débute le nouveau duel. Celui-ci se déroule de la façon déjà décrite.

À la fin du troisième duel (chacun a alors tiré toutes les cartes de son paquet), la finale commence.

LA FINALE

Elle se déroule comme les duels précédents à quelques détails près.

- Chaque joueur s'empare des 9 cartes qu'il a mis en réserve durant les 3 duels précédents. Elles vont être utilisées pour disputer la finale.
- Les joueurs disposent de plus d'énergie que lors des duels. Les marqueurs d'énergie sont placés sur la case comportant une croix orange au plus haut de l'échelle d'énergie.
- Le joueur le moins avancé sur le pont décide qui débute la finale. Si les joueurs s'y trouvent au même niveau, c'est le perdant du duel précédent qui décide.
- La finale prend fin lorsqu'un marqueur d'énergie se retrouve dans la partie négative de l'échelle ou quand les 9 cartes de chaque joueur ont été utilisées.
- Le pion du vainqueur de la finale gravit le pont de 1, 2 ou 3 marches en fonction du nombre de cases séparant les deux marqueurs d'énergie :
 - avec un écart de 0, 1 ou 2 cases libres : il gravit une marche ;
 - avec un écart de 3 ou 4 cases libres : il gravit 2 marches ;
 - avec un écart de 5 cases libres ou plus : il gravit 3 marches.



FIN DE LA PARTIE

Le vainqueur de la partie est celui qui a le plus progressé sur le pont lorsque la finale est terminée. En cas d'égalité, c'est celui qui a remporté la finale.

La partie peut aussi se terminer avant la finale, lorsqu'un joueur atteint le haut du pont à la fin d'un duel. Il est alors immédiatement déclaré vainqueur.

Variante : Partie Prolongée

On peut jouer deux parties entières consécutivement. Les rôles sont échangés après la première.

On distribue à la fin de chaque partie autant de points à chaque joueur que son pion a gravi de marches.

Les points sont additionnés au bout de deux parties et celui qui en possède le plus est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est le joueur qui incarnait Gandalf dans la deuxième partie qui gagne.

Description des cartes spéciales :

Il n'est pas nécessaire de les lire avant la première partie. En cas de doute, vous pourrez néanmoins vous référer au descriptif qui suit.

La Feinte du Balrog

- Le Balrog remplace dans la rangée de cartes une de celles qu'il a déjà jouées au cours de ce duel par la Feinte, et rejoue la carte remplacée au bout de la rangée. Il ne peut pas reprendre une carte spéciale. On résout l'attaque avec cette carte rejouée.
- S'il n'a joué au cours de ce duel que des cartes spéciales, il ne peut jouer la Feinte qu'au bout de la rangée. On résout alors l'attaque normalement (la Feinte ne comporte aucun point de force).
- C'est la seule carte qui ne perd pas sa fonction si elle est jouée après le Miroir de Gandalf car elle n'est pas posée à côté de celui-ci.
- La Feinte jouée alors que la Colère de Gandalf a été posée au cours de ce duel ne perd pas sa fonction pour la même raison et est toujours valable. La Colère de Gandalf conserve également sa fonction.

La Force du Balrog

Si les points de force de défense de cette carte (côté gauche) font que le duel en cours prend fin, son texte n'est plus valable.

Le Pouvoir du Balrog

La position des pions sur le pont détermine de combien de cases les marqueurs d'énergie sont déplacés vers le négatif de l'échelle ou au maximum jusqu'à la case à la croix orange.

• Si le pion du Balrog a gravi plus de marches que celui de Gandalf, il gagne de l'énergie. Il avance donc son marqueur d'une case sur l'échelle d'énergie. Le marqueur de Gandalf ne bouge pas.

• Si les deux pions sont au même niveau sur le pont, le Balrog gagne un point d'énergie et Gandalf en perd un.

• Si le pion du Balrog est moins élevé sur le pont que celui de Gandalf, le Balrog gagne 2 points d'énergie et Gandalf en perd un.

• La position de départ des pions (au sol devant le pont) est également prise en compte, comme une marche.

• Si les points de force de défense de cette carte font, lors de la résolution de l'attaque, qu'un duel ou la finale prenne fin, cette carte perd sa fonction même si elle avait permis à un marqueur de sortir du négatif de l'échelle.

L'astuce du Balrog

• Le Balrog a le droit de regarder la carte qu'il a tirée dans la main de Gandalf. Si cette carte est jouée pendant la finale, elle perd sa fonction mais conserve ses points de force.

La Riposte du Balrog

• On ne tient pas compte des points de force de la carte que Gandalf a posé à la place de celle qu'a déplacée le Balrog (la dernière qu'avait jouée Gandalf).
• Si la carte déplacée au bout de la rangée était une carte spéciale, son texte n'est plus valable, sauf s'il s'agit du Miroir de Gandalf, qui conserve sa fonction.

Le Réajustement de Gandalf

La position des marqueurs d'énergie au moment où cette carte est jouée détermine leur déplacement :
• Gandalf "devant" signifie qu'il possède plus d'énergie que le Balrog. Dans ce cas Gandalf gagne un point d'énergie.

La Ruse de Gandalf :

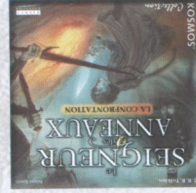
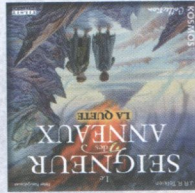
- Gandalf "sur la même case" signifie qu'il y a égalité. Gandalf gagne un point d'énergie alors que le Balrog en perd un.
- Gandalf "derrière" signifie qu'il se trouve plus près du négatif que son adversaire : il gagne alors 2 points d'énergie pendant que le Balrog en perd un.
- Si les points de force de défense de cette carte font, lors de la résolution de l'attaque, qu'un duel ou la finale prenne fin, cette carte perd sa fonction même si elle avait permis à un marqueur de sortir du négatif de l'échelle d'énergie.

La Magie de Gandalf

- Dès que Gandalf a joué cette carte, il peut choisir la carte qu'il désire parmi celles que jouera le Balrog d'ici la fin de ce duel.
- Il doit la désigner immédiatement, dès que le Balrog l'a posée.
- Le Balrog doit remplacer cette carte dans la rangée par une autre de sa main.
- Si le Balrog n'a plus de carte à jouer pour ce duel, la fonction de cette carte n'est plus valable.
- Si la Magie de Gandalf est jouée durant la finale, sa fonction n'est plus valable.

Le Miroir de Gandalf

- Attention, lorsque Gandalf joue cette carte, il ne subit pas les dégâts de l'attaque du Balrog.
- Les points de force d'attaque de la dernière carte du Balrog (côté droit de la carte) sont reflétés par le Miroir de Gandalf, de telle sorte que le Balrog doit se défendre lui-même contre sa propre attaque.
- Si le Balrog se défend avec une carte spéciale, elle perd sa fonction mais pas ses points de force ; seule la Feinte du Balrog la conserve puisqu'elle n'est pas posée en face du Miroir de Gandalf.



Découvrez dans cette collection deux autres jeux pour deux joueurs inspirés du Seigneur des Anneaux.

- Si Gandalf ne désigne pas ce moment avant la fin du duel en cours, le Balrog peut la poser sur son talon de cartes réservées pour la finale. Ceci est également valable si le Balrog a plus de 3 cartes en main à la fin de ce duel. Il décide dans ce cas si sa carte découverte rejoint ses cartes réservées ou retourne à la boîte.
 - Si le Sortilège de Gandalf est joué en finale, et que Gandalf ne décide à aucun moment que le Balrog doit la jouer, celui-ci doit la jouer en dernière carte.
 - Si la finale a déjà pris fin.
- ### Le Sortilège de Gandalf
- Après avoir tiré la carte, Gandalf la pose sur la table de façon qu'elle soit bien visible des deux joueurs.
 - Il décide du moment où le Balrog doit la jouer (même le coup immédiatement suivant).
 - Si Gandalf ne désigne pas ce moment avant la fin du duel en cours, le Balrog peut la poser sur son talon de cartes réservées pour la finale. Ceci est également valable si le Balrog a plus de 3 cartes en main à la fin de ce duel. Il décide dans ce cas si sa carte découverte rejoint ses cartes réservées ou retourne à la boîte.
 - Si le Sortilège de Gandalf est joué en finale, et que Gandalf ne décide à aucun moment que le Balrog doit la jouer, celui-ci doit la jouer en dernière carte.

- ### La Colère de Gandalf
- Si le Miroir est joué en dernière carte d'un duel (c'est-à-dire si chacun ne possède plus que 3 cartes), on ne résout pas cette dernière attaque.
 - Si le Miroir réapparaît au bout de la rangée suite à la Riposte du Balrog, il conserve sa fonction.
 - Si le Miroir est joué en dernière carte d'un duel (c'est-à-dire si chacun ne possède plus que 3 cartes), on ne résout pas cette dernière attaque.
 - Seule la Feinte du Balrog échappe à la Colère de Gandalf et conserve sa fonction. Ainsi, elle peut être échangée avec une carte déjà jouée par le Balrog. Dans ce cas la Colère de Gandalf conserve sa fonction.
 - Si le Balrog ne joue pas de carte spéciale d'ici la fin de ce duel, la Colère de Gandalf est annulée.
 - Si, et ce uniquement pendant la finale, l'Astuce du Balrog répond à la Colère de Gandalf, celle-ci conserve sa fonction.

Tous droits réservés. Le Seigneur des Anneaux, les personnages et les lieux sont des marques déposées de Tolkien Enterprises, Berkeley CA et sont utilisés sous licence par Sophisticated Games Ltd.

TLSIT a attribué le plus grand soin à la sélection et à la fabrication de ce jeu en privilégiant toujours la qualité des matériaux, le rendu esthétique et le professionnalisme de ses sous-traitants afin de vous offrir le plus grand plaisir de jeu. N'hésitez pas à nous faire connaître vos remarques et vos souhaits. Nous vous invitons vivement à découvrir les autres jeux de notre production auprès de notre réseau de revendeurs.

L'auteur et l'éditeur remercient tous les testeurs de jeu et les lecteurs de règles.
© 2003 Tolkien Enterprises
© 2003 Sophisticated Games Ltd.
© 2002 KOSMIOS Verlag
© 2003 TLSIT Éditions pour la version française

Infos en direct : www.tlsit.fr
Rédaction : TM-Spide
Réalisation : Pohl&Rück Grafikdesign
Photo : Dirk Hoffmann
Développement du jeu en français : TLSIT Team
Maquette du jeu en français : TLSIT Studio

8, place Marcel Rebuffat
Z.A. n° 7 - Villejust
91 971 Courtabœuf - FRANCE
contact@tlsit.fr
© TLSIT Éditions 2003 pour la version française.

TLSIT
ÉDITIONS

L'illustrateur :
Le Canadien John Howe réside avec sa famille en Suisse. Il est considéré comme l'un des plus brillants illustrateurs de Tolkien et a participé à la réalisation du set-design du film "Le Seigneur des Anneaux".

L'auteur :
Peter Neugebauer, né en 1956, vit avec sa femme Gaby dans la Ruhr et enseigne dans un lycée. Son premier jeu paru chez Kosmos, intitulé "La Quête", s'inspire déjà des légendes de la Terre du Milieu. Le monde fascinant et rocambolesque de Tolkien l'a également inspiré pour la conception de ce captivant combat sur le pont de la Morta.