

Le Seigneur des Anneaux JCE

(Aide par Kratos38, <http://sites.google.com/site/kratos38fr>, complément des aides publiées par Edge ici : http://www.edgeent.com/v2_fr/edge_minisite_sec.asp?eidm=236&esem=4)

But du jeu

Victoire des joueurs : dernière carte Quête explorée

Défaite si tous joueurs éliminés : joueur éliminé si **tous ses Héros sont morts** ou si son compteur atteint **50 pts de**

Menace. Joueur éliminé = Monstres avec qui il était engagé rejoignent Zone de Cheminement avec leurs blessures.

Mise en place

- Choisir 1 Quête : prendre toutes les cartes de cette Quête face A visible et former une pile, 1A dessus
- Chaque joueur choisit de 1 à 3 Héros => affecte son compteur avec Pts de Menace des Héros (chiffre haut gauche)
- Chaque joueur compose ensuite son Deck : mini 50 cartes, max 3 fois la même carte
ATTENTION : seules cartes de même Influence (symbole bas droite) que Héros peuvent être achetées par Héros
- Chaque joueur pioche 6 cartes de son Deck joueur ; possible de défausser sa main 1 fois pour re-piocher
- Lire carte Quête 1A puis la retourner pour afficher 1B

Tour de jeu (voir aide Edge)

Phase de Ressource

- Si Deck joueur vide, ne pioche pas de carte !
- Chaque Héros a sa réserve de jetons Ressource

Phase d'Organisation

- Possible utiliser jetons Ressource de réserve d'un Héros seulement pour payer cartes de même Influence ; possible de grouper les réserves de plusieurs Héros de même Influence
- Carte neutre (grise) peut être payée par n'importe quel Héros, possible de cumuler toutes les réserves
- Carte unique : symbole devant nom ; 1 seule possible en jeu (pour tous les joueurs) en même temps
- Carte doit être en jeu (posée à Phase Organisation) pour que « Action » ou « Réponse » puisse être utilisée, SAUF Evènement (à payer et jouer directement depuis main) ou si précisé sur carte
- Possible de jouer carte Attachement sur personnage autre joueur

Phase de Quête

- Cartes de Renforcement à piocher du Deck de Rencontre et appliquer 1 par 1 ; Si Deck de Rencontre vide, recycler la défausse (**seulement à ce moment que recyclage défausse Rencontre**)
- Somme Pts de Volonté (soleil) personnages engagés > Somme Pts de Menace cartes dans Zone de Cheminement** (Monstres + Lieux SAUF Lieu Actif) ?
 - Oui** = ajouter autant de marqueurs Progression (pieds) que la différence (Volonté – Menace) sur carte Quête ou Lieu Actif s'il y en a 1
Si Lieu Actif exploré, défausser carte dans défausse Rencontre, marqueurs restants vont sur carte Quête
Si carte Quête explorée, défausser carte, lire carte Quête suivante face A puis la retourner en B, marqueurs restants perdus
 - Si **égalité**, rien
 - Non** = chaque joueur augmente son compteur de Menace d'autant de points que différence (Menace – Volonté)
- Personnages engagés dans Quête restent inclinés jusqu'à fin du tour

Phase de Voyage

- 1 seul Lieu Actif possible à la fois : carte à placer à côté de carte Quête = ne compte plus dans somme Pts de Menace de Zone de Cheminement MAIS tous marqueurs de Progression à poser lors de Phase de Quête vont sur Lieu Actif jusqu'à ce que celui-ci soit exploré

Phase de Rencontre

- Tests d'Engagement :
 - commencer par Premier Joueur,
 - Prendre Monstre avec niveau d'Engagement le plus élevé
 - Si niveau Engagement Monstre <= Pts Menace du joueur =>** Monstre engage le joueur, passer au joueur suivant
 - Sinon passer au Monstre avec niveau Engagement inférieur, jusqu'à avoir trouvé 1 Monstre qui attaque le joueur, ou aucun Monstre ne peut l'attaquer.
Passer ensuite au joueur suivant.
 - Continuer jusqu'à ce que tous les Monstres de la Zone de Cheminement qui peuvent engager (i.e. ont leur niveau d'Engagement <= Pts de Menace d'un joueur) soient engagés

Phase de Combat

- Si Deck Rencontre vide, NE PAS PIOCHER de carte Ombre** : recyclage fait seulement à Phase Quête
- Possible jouer cartes Evènement APRES CHAQUE ETAPE de joueur**
- Etapes attaque ennemie (à faire pour chaque Monstre engagé avec joueur) :
 - Choisir Attaquant ennemi + piocher 1 carte Ombre face cachée
 - Choisir 1 Défenseur (à incliner) ou pas : si pas de Défenseur, tous dommages faits par Attaquant à assigner à 1 seul Héros
 - Retourner et appliquer carte Ombre Attaquant : effet si texte sous barre crâne.
Carte Ombre reste TOUT le combat, y compris durant étape joueur, à enlever à fin action du joueur attaqué
 - Dégâts au joueur = Pts Attaque Attaquant (haches) – Pts Défense Défenseur (boucliers)**
Si >= PV du personnage, personnage tué = défaussé
Si Défenseur tué, Pts attaque en excès perdus, i.e. pas affectés à autre personnage
- Etapes attaque joueur : joueur peut attaquer chaque Monstre avec qui il est engagé si assez d'attaquants
 - Choisir cible et personnage(s) attaquant(s) (à incliner) ; possible d'attaquer à plusieurs
 - Déterminer force attaque = somme des haches
 - Dégâts à Monstre = Force Attaque – Pts Défense Monstre (boucliers)**
Si >= PV Monstre, Monstre tué = défaussé

Cartes

- Personnage = Héros ou Allié
- Carte Evènement est une carte Action, donc peut être jouée à toute étape Actions