



## LE SEIGNEUR DES ANNEAUX LE DUEL

Jeu pour 2 joueurs à partir de 10 ans

### THEME DU JEU

Dans les souterrains de la Moria, Gandalf affronte le Balrog. Un duel fantastique s'engage sur un pont étroit au-dessus d'un gouffre profond. Le duel est livré à l'aide de cartes qui portent des symboles de pouvoir du côté gauche et droit. Deux cartes côte à côte représentent la défense et l'attaque. Chaque symbole qui n'est pas bloqué cause une perte d'énergie.

### OBJECTIF DU JEU

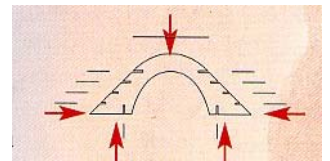
Celui qui dispose de la plus grande énergie après un duel se déplace vers le sommet du pont. Celui qui est le plus près du sommet du pont, après trois duels et un final, gagne le combat.

### MATERIEL

1 plateau de jeu, 1 pont, 1 pion gris Gandalf, 1 pion rouge Balrog, 2 compteurs d'énergie (cubes), 54 cartes

### MISE EN PLACE DU JEU

- Avant la première partie, les différents éléments du pont sont découpés soigneusement. Le pont est mis en place comme indiqué sur le croquis.
- Le plateau du jeu est placé entre les deux joueurs de telle sorte qu'ils soient assis à côté à côté.
- Le pont est placé au-dessus du gouffre.
- Un joueur joue le rôle de Gandalf et l'autre celui du Balrog.
- Chaque joueur reçoit son pion et le place de son côté du pont sur la marche la plus basse.
- Chaque joueur prend le compteur d'énergie de la couleur de son pion et le place sur l'échelle d'énergie, sur la case marquée du signe + de couleur blanche.
- Gandalf reçoit les 27 cartes Gandalf, le Balrog les 27 cartes Balrog.
- Chaque joueur mélange ses cartes et les met en une pile face cachée devant lui.



### LE DEROULEMENT DU JEU

Le jeu se compose de trois duels successifs suivis d'un final. Chaque joueur tire les neuf premières cartes de sa pioche pour le premier duel. Pendant le duel 6 cartes sont utilisées, et 3 seront mises de côté pour le final. Gandalf commence le premier duel.

### LE DUEL

#### Premier échange de coup : jouer une carte

- Gandalf choisit une des 9 cartes de sa main et la met comme première carte à côté du plateau de jeu (voir fig. page 1).
- Ensuite, le Balrog choisit lui aussi une carte de sa main en guise de réponse et la met à droite de la carte de Gandalf. Remarque : il est possible que pour certaines cartes du Balrog, le sens de la carte n'apparaisse pas clairement. En cas de doute les joueurs regarderont le motif au dos de la carte pour s'assurer du sens de la carte.

#### Premier échange de coup : les dommages

Les joueurs comparent les points de pouvoir (bleu pour Gandalf, rouge pour le Balrog) des deux cartes se trouvant côte à côte. Sur le bord droit de la carte se trouve le pouvoir d'attaque et sur le bord gauche d'une carte se trouve le pouvoir de défense. Ligne par ligne les points de la carte de l'attaquant -côté droit- et du défenseur -côté gauche- sont comparés. Sur une ligne, si chaque carte comporte un point de pouvoir, ils se neutralisent. Aucun dommage pour les joueurs. Sur une ligne, si une seule carte comporte un point de pouvoir, le propriétaire de la carte sans point de pouvoir subit un point de dommage. Il doit déplacer son compteur sur l'échelle d'énergie d'une case en direction de la zone marquée d'un signe -.

#### Exemple::

Avec ces cartes, Gandalf touche 2 fois (dans la première et quatrième ligne). Le Balrog touche 1 fois dans la deuxième ligne. Quant au point de pouvoir de Gandalf de la troisième ligne, il est bloqué par le point de pouvoir de la troisième ligne du Balrog. Gandalf perd 1 énergie : le compteur de Gandalf est descendue d'une case sur l'échelle d'énergie. (déplacement vers la



zone négative). Le Balrog perd 2 énergie ; déplacement du compteur de 2 cases dans le sens négatif.

### Echange suivant

La carte avec laquelle le Balrog vient de se défendre (côté gauche) est celle qui sert à attaquer Gandalf (côté droit). C'est donc au tour de Gandalf de se défendre. Il choisit l'une des cartes de sa main et la pose à côté de la dernière carte posée par le Balrog. Il s'agit du second échange de coups. Les deux cartes sont comparées pour en déduire les dommages pour chacun des joueurs.

### Suite de l'exemple :

Le Balrog touche 2 fois (dans la troisième et dans la quatrième ligne), Gandalf touche 1 fois (dans la deuxième ligne). Pour cette échange, Gandalf perd 2 énergies (déplacement du compteur de 2 cases dans le sens négatif) et le Balrog perd 1 énergie.

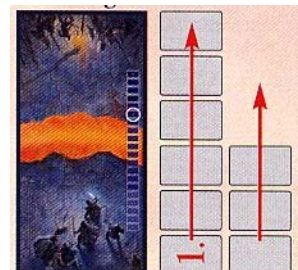


Ainsi, les coups s'échangent les uns après les autres jusqu'à ce que le premier duel prenne fin.

Note: après 6 cartes posées côte à côte, recommencer une nouvelle série de cartes au-dessous des premières.

### Différence d'au moins 3 (3 ou plus)

Dans le cas où la distance qui sépare les deux compteurs d'énergie est d'au moins 3 cases après un échange de coups, le joueur ayant le plus d'énergie, peut regarder les cartes de la main de son adversaire.



### Cartes spéciales



Certaines cartes portent du texte. Quand une telle carte est jouée, les joueurs comparent les cartes d'attaque et de défense pour en déduire les dommages avant de jouer le texte de la carte. On trouvera le détail des instructions relatif à chacune des cartes est décrit à la fin de la règle.

### Trance de Gandalf et du Balrog

Ces deux cartes ne portent ni texte ni pouvoir. Les joueurs éviteront si possible l'utilisation de ces cartes, puisqu'elles représentent leur point faible du combat.



### LA FIN D'UN DUEL

Un duel se termine

- soit lorsque chaque joueur a joué ses six cartes,
- soit lorsque le compteur d'énergie d'un ou des deux joueurs est parvenu dans la zone négative.

### Cas exceptionnel :

Si les compteurs d'énergie se trouvent tous les deux au même niveau (sur la même case) dans la zone négative, et que l'un ou les deux joueurs possèdent encore plus de trois cartes, le duel continue.

Dans ce cas, le duel prend fin lorsque le compteur d'énergie d'un joueur passe en dessous de l'autre dans la zone négative ou si les deux joueurs ne possèdent plus que 3 cartes en main.

Si un duel (ou le final) prend fin sur la comparaison des points de pouvoir, dans le cas où la dernière carte jouée est une carte spéciale, son texte n'est pas joué.

Une fois le duel terminé, on détermine ses conséquences:

### LES SUITES D'UN DUEL

Chaque joueur met les trois cartes restantes de sa main de côté face caché. Ces cartes (qui seront au nombre de 9 après les trois duels) sont utilisées pour le final. S'il reste à un joueur plus de trois cartes en main (c'est le cas lorsqu'un compteur d'énergie atteint rapidement la zone négative), il choisit trois cartes pour le final. Ils écartent ses autres cartes du jeu en les plaçant dans la boîte.

Le gagnant d'un duel est le joueur auquel il reste le plus d'énergie (celui dont le compteur d'énergie est le plus élevée). Le gagnant du duel déplace son pion vers le haut du pont selon le nombre de cases qui séparent les compteurs d'énergie.

- Si la distance des compteurs est de zéro, un ou deux : le pion monte d'1 marche
- Si la distance est de 3 ou 4, le pion monte de 2 marches
- Si la distance est de 5 ou plus, le pion monte de 3 marches.

Si les compteurs sont sur la même case, il y a égalité. Dans ce cas, c'est le joueur qui a commencé le duel qui perd. Le gagnant monte son pion d'1 marche.

Après le duel, les cartes jouées sont écartées du jeu et remises dans la boîte.

### LES DUELS 2 ET 3

Avant de commencer un nouveau duel, les compteurs d'énergie sont replacés sur la case marqué du signe + de couleur blanche. Les pions restent à leur place sur le pont. Chaque joueur prend en main neuf nouvelles cartes de sa pioche. C'est Le perdant du duel précédent qui détermine après examen de ses cartes, celui qui commence le nouveau duel. Le jeu se déroule



comme décrit précédemment. Une fois le troisième duel achevé (toutes les cartes sont alors épuisées), le combat continue avec le final.

### LE FINAL

En dehors de quelques petites modifications, le final se déroule comme les duels précédents.

- Chaque joueur prend les neuf cartes qu'il a mises de côté dans les trois duels précédents. C'est avec ces cartes qu'il joue le final.
- Les joueurs disposent de plus d'énergie. C'est pourquoi les deux compteurs sont placés sur la case marquée d'un signe + de couleur orange.
- Le joueur dont le pion est le moins haut sur le pont choisit celui des deux joueurs qui commence le final. Dans le cas où les deux pions sont à la même hauteur, c'est le joueur qui a perdu le dernier duel qui détermine celui qui commence.
- Le final prend fin, si un compteur arrive dans le secteur négatif ou si les deux joueurs ont épuisé toutes les cartes de leur main. Il ne reste pas de cartes à l'issue du final.
- Le gagnant du final, selon le résultat, fait monter son pion sur le pont d'1, 2 ou 3 marches .



### LA FIN DU JEU

A la fin du final, le joueur dont le pion est plus élevé sur le pont gagne la partie. Dans le cas où les deux pions sont à la même hauteur, c'est le joueur qui a gagné le final qui est déclaré vainqueur.

Il est possible que le jeu prenne fin avant le final. C'est le cas lorsque le pion d'un joueur atteint le sommet du pont après le second ou le troisième duel. Dans ce cas le joueur gagne immédiatement la partie.

### Variante: pour un jeu plus long.

Les joueurs enchaînent deux manches complètes. Après la première manche, les joueurs échangent leur rôle.

Après chaque manche, les joueurs gagnent des points en fonction de la position de leur pion sur le pont : si le pion est sur la première marche, le joueur marque 1 point ; si le pion est sur la seconde marche, le joueur marque 2 points, etc...

A la fin de la seconde manche, les points de chaque manche sont additionnés. Le joueur ayant le total le plus élevé gagne. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a joué Gandalf dans la seconde manche qui gagne la partie.

### Importance des cartes spéciales

Les textes des cartes spéciales n'ont pas besoin d'être lus avant de jouer. En cas de doute, se reporter aux explications ci-dessous.

### Balrogs Finte / Feinte du Balrog



*Le Balrog peut rejouer une carte déjà jouée durant ce duel (pas une carte spéciale). A l'emplacement de la carte il met Feinte du Balrog.*

- Le joueur du Balrog pose la carte Feinte du Balrog sur la table. Il choisit l'une de ses cartes déjà jouées (sauf les cartes spéciales) et il la met à la fin de la série de cartes. La Feinte est posée à la place laissée libre par la carte rejouée. Les dommages sont donc calculés avec la carte rejouée.
- Dans le cas où le Balrog n'a joué que des cartes spéciales, la Feinte est utilisée et jouée comme une carte normale. La Feinte ne possède aucun valeur de défense et d'attaque.
- Si la Feinte répond à Miroir de Gandalf, elle ne perd pas sa capacité spéciale puisqu'elle n'est pas directement jouée à côté du Miroir de Gandalf
- Si la Feinte répond à Rage de Gandalf, elle conserve sa capacité spéciale Rage de Gandalf s'applique à la prochaine carte spéciale.

### Balrogs Macht / Pouvoir du Balrog



*La position des pions sur le pont entraîne le déplacement des compteurs d'énergie.*

*Balrog plus haut que Gandalf ⇒ Balrog +1*

*Balrog à la même hauteur que Gandalf ⇒ Balrog +1 / Gandalf -1*

*Balrog plus bas que Gandalf ⇒ Balrog +2 / Gandalf -1*

- C'est la position relative des pions sur le pont qui détermine les déplacements des compteurs d'énergie dans 1 sens ou dans un autre mais jamais au-delà de la case de départ du duel/final.
  - Si le pion du Balrog est à un niveau plus élevé que Gandalf, le Balrog gagne une énergie et il ne se passe rien pour Gandalf.
  - Si les 2 pions sont à la même hauteur, le Balrog gagne une énergie et Gandalf en perd une.
  - Si le Balrog est à un niveau inférieur à celui de Gandalf : le Balrog gagne 2 énergies et Gandalf en perd une.
- Après avoir évalué les dommages, si le duel est terminé, la fonction spéciale de Pouvoir du Balrog n'est pas jouée, même si elle amenait un compteur d'énergie dans le secteur négatif.

### Balrogs Kraft / Force du Balrog



Le Balrog pioche la prochaine carte-réponse de la main de Gandalf et la pose.

Après avoir évalué les dommages, si le duel est terminé, la fonction spéciale de Force du Balrog n'est pas jouée.

### Balrogs Trick / Ruse du Balrog



Le Balrog tire une carte de la main de Gandalf et la place comme l'une des trois cartes pour le final.

Le Balrog peut regarder la carte qu'il a tiré.

Si Ruse du Balrog est jouée dans le final, elle perd sa capacité spéciale et conserve ses points de pouvoir.

### Balrogs Wehr / Défense du Balrog



La dernière carte jouée par Gandalf sert à nouveau de réponse (en défense) contre Défense du Balrog. A sa place, Gandalf pose une carte de son choix de sa main.

- La carte qui est posée dans l'emplacement laissé libre ne sert bien sûr pas à évaluer des dommages.
- Si c'est une carte spéciale qui est rejouée, elle ne garde pas sa capacité spéciale, seulement ses points de pouvoir.
- Seul Miroir de Gandalf garde sa capacité spéciale.

### Gandalfs List /Stratagème de Gandalf



Le Balrog doit jouer dès à présent et jusqu'à la fin de ce duel à cartes découvertes.

- Si Stratagème de Gandalf est joué alors que les cartes du Balrog sont visibles : le Balrog reprend ses cartes en main, les mélange et fait tirer Gandalf. Ensuite le Balrog remet ses cartes face visible.
- Si le Balrog réussit à mettre son compteur d'énergie à une distance de plus de 3 cases de celui de Gandalf, la possibilité pour Gandalf de voir les cartes du Balrog s'arrête alors immédiatement.
- Le Balrog doit choisir ses cartes pour le final à cartes découvertes ce qui permet à Gandalf d'en avoir connaissance.

### Gandalfs Balance / Equilibre de Gandalf



La position des compteurs d'énergie entraîne leur déplacement.

Gandalf avec plus d'énergie que le Balrog ⇒ +1 énergie pour Gandalf

Gandalf avec la même énergie : que le Balrog ⇒ Gandalf +1 / Balrog -1

Gandalf avec moins d'énergie ⇒ Gandalf +2 / Balrog -1

- C'est la position relative des pierres d'énergie qui détermine les déplacements des compteurs d'énergie dans 1 sens ou dans un autre mais jamais au-delà de la case de départ du duel/final.
  - Si Gandalf a plus d'énergie que le Balrog, (c'est-à-dire que le compteur d'énergie est plus éloigné du secteur négatif) alors Gandalf gagne 1 énergie.
  - Si Gandalf et le Balrog ont leur compteur sur la même case, Gandalf gagne 1 énergie et le Balrog en perd une.
  - Si Gandalf a moins d'énergie que le Balrog, il gagne 2 points d'énergie et le Balrog en perd une.
- Après avoir évalué les dommages, si le duel est terminé, la fonction spéciale d'Equilibre de Gandalf n'est pas jouée, même si elle amenait un compteur d'énergie dans le secteur négatif.

## Gandalfs Magie / Magie de Gandalf



*Gandalf peut mettre l'une des prochaines cartes du Balrog comme l'une des 3 cartes du final. Le Balrog peut jouer une nouvelle carte.*

- Dans ce duel, chacune des cartes que va jouer le Balrog est susceptible d'être choisie par Gandalf.
- Gandalf doit toutefois se décider immédiatement après la pose de la carte du Balrog.
- Si Gandalf choisit une carte du Balrog, le Balrog joue une autre carte de sa main.
- Si le Balrog ne devait plus mettre de carte durant ce duel, le pouvoir spécial de Magie de Gandalf s'arrête.
- Si Magie de Gandalf est joué dans le final, elle perd sa capacité spéciale mais pas ses points de pouvoir.

## Gandalfs Spiegel / Miroir de Gandalf



*Le Balrog doit se défendre contre sa propre carte, la dernière. S'il a joué une carte spéciale, sa capacité spéciale est perdue.*

- Le pouvoir d'attaque de la dernière carte jouée par le Balrog devient celui de Gandalf.
- Le Balrog doit se défendre contre sa propre carte.
- Les cartes avec une capacité spéciale perdent leur capacité spéciale mais pas les points de pouvoir.
- Feinte du Balrog garde sa capacité spéciale.
- Si Miroir de Gandalf rencontre Défense du Balrog, il garde sa capacité spéciale.
- Si Miroir de Gandalf est joué comme dernière carte d'un duel, (chacun ayant encore 3 cartes en main), les compteurs d'énergie ne sont plus décalés.

## Gandalfs Wut / Rage de Gandalf



*La prochaine carte spéciale jouée par le Balrog pendant ce duel, perd sa fonction spéciale. Elle ne perd pas ses points de pouvoir.*

- Feinte de Balrog ne perd pas sa capacité spéciale. Feinte du Balrog peut être échangée par une carte déjà jouée. Rage de Gandalf garde donc sa validité.
- Si jusqu'à la fin du duel le Balrog ne joue aucune carte spéciale, le pouvoir de Rage de Gandalf prend fin.
- Si Feinte du Balrog est jouée en final en réponse à Rage de Gandalf, la capacité de Rage de Gandalf est maintenue.

## Gandalfs Zauber / Sortilège de Gandalf



*Gandalf tire une carte dans la main du Balrog et la montre. Gandalf choisira quand le Balrog joue cette carte.*

- Une fois que Gandalf a tiré la carte, il la met bien visible devant les deux joueurs.
- Gandalf peut choisir le moment où le Balrog doit jouer cette carte.
- Si à la fin du duel, Gandalf a choisi de ne pas utiliser cette carte, le Balrog peut la jouer comme une des 3 cartes du final. Il en est de même s'il reste plus de 3 cartes au Balrog. Le Balrog choisit si cette carte est éliminée ou utilisée comme carte pour le final.
- Si Sortilège de Gandalf est joué dans le final, la carte piochée, si elle n'a pas été jouée avant, doit être jouée comme dernière carte du Balrog à moins que le final n'ait pris fin auparavant.