



Le célèbre jeu de transactions immobilières

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

Édition Trilogie

Un anneau pour les gouverner tous,
Un anneau pour les trouver,
Un anneau pour les amener tous,
et dans les ténèbres les lier.

NEW LINE CINEMA

An A.O. Line Warner Company





UN ANNEAU POUR LES GOUVERNER TOUS ET DANS LES TÉNÉBRES LES LIER...

Une Communauté inattendue s'est constituée. Homme, Elfe, Nain et Hobbit se sont rassemblés pour combattre le mal qui s'élève des cendres du Mordor.

Entrenez le voyage avec la Communauté et revendiquez les territoires des Terres du Milieu. Cumulez des points Pouvoir lorsque vous entrez dans ces territoires et que vous en sortez, construisez des Places-fortes et des Forteresses pour combattre l'ombre grandissante et obtenez d'anciens artefacts comme les bâtons des Magiciens.

Jouez à la version classique ou utilisez le pouvoir de l'Anneau Unique avec les règles spéciales du *Seigneur des Anneaux*. C'est une aventure incomparable !

Si vous n'avez jamais joué au Monopoly classique, référez-vous aux règles de base, à partir de la page 5 de ce livret. Elles présentent le jeu comme il a été joué pendant des générations. Si vous êtes familier du Monopoly, lisez les règles spéciales du *Seigneur des Anneaux* ci-dessous pour découvrir les similitudes et les différences avec le jeu de société le plus populaire, transposé dans les Terres du Milieu.

Les similitudes

Le jeu est identique au jeu de société auquel tout le monde joue depuis plus de soixante ans. Mais si les règles de base sont les mêmes, tout le reste a changé.

Les différences

- ★ Le plateau et les cartes Titres de propriété représentent les territoires des Terres du Milieu. Toutes les valeurs sont les mêmes que les titres correspondants à l'édition classique.



- ★ 6 pions de collection sur le thème du *Seigneur des Anneaux* remplacent les pièces traditionnelles.
- ★ Les cartes Peuple et les cartes Événement remplacent les cartes classiques Chance et Caisse de communauté.
- ★ Le Pouvoir (Ɔ) prend la place de l'argent – plus vous devenez puissant, plus vous êtes proche de la victoire !
- ★ Les Montures sont les équivalents, dans les Terres du Milieu, des gares : Bill le Poney, Asfaloth, Brego et Gripoil.
- ★ Les Places-fortes et les Forteresses peuvent être construites et remplacent les maisons et les hôtels.
- ★ Les bâtons des Magiciens, Gandalf et Saroumane, tiennent lieu de services publics.
- ★ Deux dés spéciaux avec l'Œil de Sauron sont présents.
- ★ Les règles spéciales du *Seigneur des Anneaux* vous permettent d'utiliser la puissance de l'Anneau Unique.

Contenu

Plateau de jeu, 28 cartes Titres de propriété Terres du Milieu, billets de Pouvoir, support de banque, 6 pions personnages *Le Seigneur des Anneaux*, 2 dés, 16 cartes Peuple, 16 cartes Événement, 32 Places-fortes, 12 Forteresses, Anneau Unique en étain doré.

Remarque : les pions personnages dans ce jeu sont en étain de la plus haute qualité. L'étain étant un métal très flexible, ces pions peuvent être légèrement déformés. Dans ce cas, il suffit de les manipuler, *avec précaution*, en sens inverse pour leur redonner leur forme initiale.

LES DÉS

Les dés dans ce jeu sont spécifiques à l'Édition du *Seigneur des Anneaux*. À la place du "1", ces dés ont l'Œil de Sauron. Si l'Œil de Sauron est tiré, traitez-le comme un "1", à moins que vous ne jouiez avec les règles spéciales (*voir plus loin*).



RÈGLES SPÉCIALES

Au début de la partie, placez l'Anneau Unique à Cul-de-Sac.

À votre tour

1. Lancez le dé. Si vous obtenez l'Œil de Sauron, déplacez immédiatement l'Anneau Unique sur le territoire suivant qui peut être revendiqué.

Par exemple, après Cul-de-Sac, l'Anneau Unique passe la case carte Événement et arrive à la Ferme Maggotte. La prochaine fois que l'Œil de Sauron est tiré au dé, déplacez l'Anneau Unique sur le Bac de Châteaubouc. **Remarque** : si vous tirez deux fois l'Œil de Sauron, avancez l'Anneau Unique de deux territoires.

2. Après avoir déplacé l'Anneau Unique, déplacez votre pion personnage.
3. Lorsque votre personnage s'arrête sur un territoire sur lequel se trouve l'Anneau Unique :

★ Si le territoire n'est pas revendiqué, vous pouvez le prendre **GRATUITEMENT**.

★ Si le territoire est revendiqué, vous devez payer le **DOUBLE** du loyer normal au propriétaire du territoire.

Aussitôt que vous déplacez l'Anneau Unique sur la dernière case, la Montagne du Destin, la partie se termine immédiatement et le joueur ayant le plus de Pouvoir gagne.



Chaque joueur comptabilise ensuite :

1. Le Pouvoir qu'il détient,
2. Les territoires, les montures et les bâtons de magiciens qu'il possède au prix indiqué sur la carte,
3. Tous les territoires hypothéqués dont il est propriétaire à la moitié du prix indiqué sur la carte,
4. Les places-fortes estimées à leur prix d'achat,
5. Les forteresses estimées à leur prix d'achat, comprenant la valeur des 4 places-fortes.

Le joueur qui obtient le total le plus élevé gagne la partie.



Ceci est le symbole de l'Œil de Sauron



RÈGLES DU JEU STANDARD

LE JEU EN BREF

Monopoly est le jeu où l'on achète, loue et vend des propriétés de façon à accroître ses richesses, le joueur le plus riche étant le vainqueur. En partant de la case départ, déplacez votre pion sur le plateau de jeu suivant votre résultat au lancer de dés. Quand vous arrivez sur une case qui n'appartient encore à personne, vous pouvez l'acheter à la banque. Si vous décidez de ne pas l'acheter, la propriété sera proposée aux autres joueurs dans une vente aux enchères et reviendra au plus offrant. Les joueurs qui sont propriétaires perçoivent des loyers de la part des adversaires s'arrêtant sur leur terrain. La construction de maisons et hôtels augmente considérablement le loyer que vous pouvez percevoir pour vos propriétés ; aussi, il est conseillé de construire dans un maximum de sites. Si vous avez besoin davantage d'argent, la banque peut vous en prêter par le biais d'hypothèques sur vos propriétés. Vous devez toujours vous référer aux instructions données par les cartes caisse de communauté et chance. Parfois, vous serez envoyé en prison.

BUT DU JEU

Être le seul joueur qui n'ait pas fait faillite.

RÈGLE DE JEU RAPIDE

Monopoly se joue aussi de manière rapide. Reportez-vous au paragraphe "Règle pour une partie plus rapide" (p.14).

PRÉPARATION DU JEU

1. Rangez dans la boîte les maisons, hôtels, cartes de propriété et les billets de banque (en fonction de leur valeur).
2. Séparez les cartes chance et caisse de communauté. Mélangez-les et posez-les à l'endroit indiqué sur le plateau de jeu.
3. Chaque joueur choisit un pion et le met sur la case départ.



4. Le banquier et la banque.

Un des joueurs est élu banquier. S'il y a plus de 5 joueurs, le banquier peut choisir de n'assumer que ce rôle.

Le banquier donne à chaque joueur ₣1500 (points Pouvoir) :

2 x ₣500	4 x ₣100	1 x ₣50	1 x ₣20
2 x ₣10	1 x ₣5	5 x ₣1	

Le banquier s'occupe aussi des cartes de propriété, des maisons et hôtels jusqu'à ce qu'ils soient achetés par les joueurs. De plus la banque verse des salaires ou des primes, prête de l'argent sur les propriétés hypothéquées et encaisse l'argent des taxes, des amendes, des prêts et intérêts. Dans le cas d'une vente aux enchères, c'est le banquier qui dirige la vente.

La banque ne fait jamais faillite : elle peut mettre en circulation autant d'argent que nécessaire sous forme de reconnaissances de dettes écrites sur du papier ordinaire.

5. Les joueurs lancent les deux dés. Le joueur qui fait le plus grand score joue le premier, puis c'est au tour du joueur situé à sa gauche et ainsi de suite.

UNE PARTIE DE MONOPOLY

Quand c'est votre tour, lancez les deux dés et avancez d'autant de cases que le nombre de points indiqués sur les dés. La case où vous vous arrêtez déterminera ce que vous avez à faire. Deux pions ou plus peuvent s'arrêter simultanément sur la même case. Suivant la case où vous vous arrêtez, vous pouvez :

- * acheter une propriété,
- * payer un loyer au propriétaire,
- * payer des taxes,
- * tirer une carte chance ou caisse de communauté,
- * aller en prison,
- * vous reposer sur le parc gratuit,
- * toucher votre salaire de ₣200 (points Pouvoir).



Doubles

Si vous faites un double, effectuez les opérations habituelles sur la case où vous vous arrêtez, puis relancez les dés. Si vous faites ainsi trois doubles à la suite, rendez-vous immédiatement en prison.

En passant par la case Départ

Chaque fois que vous passez par ou vous vous arrêtez sur la case départ, vous recevez ₣200 (points Pouvoir) de la banque. Il est possible de percevoir deux salaires pendant le même tour si, par exemple, vous tirez une carte chance ou caisse de communauté juste après être passé par la case départ, et que cette carte vous indique Avancez jusqu'à la case Départ.

Achat de propriétés

Si vous vous arrêtez sur une propriété qui n'appartient pas déjà à un autre joueur, vous pouvez l'acheter. Si vous décidez de l'acheter, payez à la banque le prix indiqué sur la case. Vous recevrez en échange, comme preuve de cette acquisition, une carte de propriété que vous devez garder face visible devant vous. Si vous décidez de ne pas l'acheter, le banquier doit immédiatement ouvrir une vente aux enchères, en commençant à n'importe quel prix fixé par un joueur désireux d'acheter. La propriété revient au plus offrant. Même si vous avez refusé de l'acheter au prix initial, vous pouvez participer à la vente aux enchères.

Être propriétaire

Le fait d'être propriétaire vous permet de percevoir un loyer de la part de tous les locataires qui s'arrêtent sur vos terrains. Vous pouvez construire sur n'importe quelle propriété à partir du moment où vous possédez tous les terrains de la même couleur que celle-ci, c'est-à-dire dès que vous en avez le monopole.

Arrêt sur une propriété déjà achetée

Si vous vous arrêtez sur une propriété qui a été achetée par un autre joueur, il peut vous réclamer un loyer. Le joueur qui est propriétaire de cette case doit vous réclamer le loyer avant que le deuxième joueur après vous n'ait lancé les dés. Le montant du loyer est indiqué sur la carte de propriété et varie selon le nombre de bâtiments qu'elle comporte. Si toutes les propriétés d'un même groupe (terrains de même couleur) appartiennent au même joueur, le loyer est doublé pour chaque propriété de ce groupe où il n'y a pas encore de construction. Toutefois, un propriétaire qui possède tout un groupe ne peut pas recevoir ce double loyer si une des propriétés est hypothéquée. Sur les terrains où des maisons et des hôtels ont été construits, le loyer à payer est indiqué sur la carte de propriété correspondante. Aucun loyer ne sera dû pour une propriété hypothéquée.

Arrêt sur les services publics

Si vous vous arrêtez sur un service public, vous pouvez l'acquérir s'il n'a pas encore été acheté. Comme pour les autres propriétés, payez la somme due à la banque. S'il appartient déjà à un autre joueur, ce joueur peut vous demander de lui payer un loyer suivant le nombre de points obtenus aux dés. Si le propriétaire a seulement un des deux services publics, le loyer sera le total de vos dés multiplié par 4. Mais si le propriétaire a les deux en sa possession, vous devez payer 10 fois le total des dés. Si vous êtes envoyé sur cette case à cause d'une carte chance ou caisse de communauté, vous devez relancer les dés pour déterminer le montant à payer.

Arrêt sur une gare

Si vous êtes le premier à vous arrêter sur une gare, vous avez la possibilité de l'acheter. Sinon, elle sera mise en vente par le banquier dans une vente aux enchères à laquelle vous pourrez participer. Si la gare appartient déjà à un autre joueur, vous devez payer le montant indiqué sur la carte de propriété. Ce montant variera suivant le nombre de gares détenues par ce joueur.

Arrêt sur une case chance ou caisse de communauté

S'arrêter sur une de ces cases signifie que vous devez prendre la carte située au-dessus du paquet correspondant. Ces cartes peuvent vous demander de :

- * déplacer votre pion,
- * payer une certaine somme, des taxes par exemple,
- * recevoir de l'argent,
- * aller en prison,
- * sortir de prison sans payer.

Vous devez suivre les instructions de la carte et agir aussitôt après l'avoir remise sous le paquet. Si vous tirez une carte Vous êtes libéré de prison, vous pouvez la garder jusqu'à ce que vous décidiez de l'utiliser, ou de la vendre à un autre joueur.

Remarque : une carte peut vous demander de vous rendre à une autre case. Si vous passez par la case départ, recevez ₣200 (points Pouvoir). Vous ne passez pas par la case départ quand vous êtes envoyé en prison.

Arrêt sur les cases Impôts et Taxe de luxe

Si vous vous arrêtez sur l'une de ces cases, payez le montant indiqué à la banque.

Parc gratuit

Si vous vous arrêtez sur cette case, vous pouvez vous reposer en attendant le prochain tour ou continuer vos transactions normalement (par exemple, percevoir des loyers, construire sur vos propriétés...).

Prison

Vous serez envoyé en prison si :

- * vous vous arrêtez sur la case Allez en prison,
- * vous tirez une carte chance ou caisse de communauté qui vous indique Allez en prison,
- * vous faites trois doubles à la suite.



Votre tour s'arrête quand vous êtes envoyé en prison. Pour sortir de prison il faut effectuer l'une des actions suivantes :

- ★ payer une amende de 50 (points Pouvoir) et jouer au prochain tour,
- ★ acheter une carte Vous êtes libéré de prison à un autre joueur, à un prix convenu entre vous,
- ★ utiliser une carte Vous êtes libéré de prison si vous en possédez une,
- ★ attendre en prison pendant trois tours, en lançant les dés à chaque tour pour essayer de faire un double. Si vous faites un double, sortez de prison en utilisant ce lancer de dés pour avancer.

Si après les trois tours, vous n'avez pas fait de double, payez 50 (points Pouvoir) et déplacez votre pion suivant votre lancer de dés. Pendant que vous êtes en prison, vous pouvez toucher vos loyers. Si vous n'êtes pas envoyé en prison, mais que vous vous arrêtez sur la case prison, vous êtes un simple visiteur et ne subissez aucune pénalité.

Maisons

Une fois que vous possédez les titres de tous les terrains d'une même couleur, vous pouvez acheter des maisons pour construire sur ces propriétés. Cela augmente le montant que vous faites payer aux locataires. Le prix d'une maison est indiqué sur la carte de propriété.

Vous pouvez acheter quand c'est votre tour de jouer ou entre les tours des autres joueurs. Vous devez construire uniformément. Vous ne pouvez pas construire de deuxième maison sur un terrain tant que vous n'avez pas construit une maison sur chaque terrain de ce groupe, et ainsi de suite, jusqu'à ce que chaque terrain de ce groupe possède quatre maisons. La vente des maisons doit elle aussi se faire uniformément. Vous pouvez acheter ou vendre à n'importe quel moment, autant de bâtiments que vous le désirez, tant que vos finances vous le permettent. Aucune maison ne peut être construite sur une propriété si une des propriétés du groupe est hypothéquée.



Si vous avez toutes les propriétés d'un groupe (terrains de même couleur) et que seulement une ou deux sont construites, vous pouvez demander un double loyer de terrain nu pour la ou les propriétés du groupe sans bâtiment.

Hôtels

Vous devez avoir quatre maisons sur chaque site d'un groupe avant de pouvoir acheter un hôtel. On achète les hôtels de la même façon que l'on achète les maisons. Ils coûtent quatre maisons qui sont retournées à la banque, plus le prix indiqué sur la carte de propriété. On ne peut construire qu'un hôtel par propriété.

Crise de l'immobilier

S'il ne reste plus de maisons à vendre, vous devez attendre que les autres joueurs en retournent à la banque pour pouvoir en acheter. De même, quand vous vendez des hôtels, vous ne pouvez pas les remplacer par des maisons dans le cas où il n'en resterait plus.

S'il ne reste qu'un nombre limité de maisons ou hôtels, et que deux joueurs ou plus souhaitent les acheter, alors les bâtiments seront vendus aux enchères et accordés au plus offrant. L'enchère commence au prix le plus bas indiqué sur la carte de propriété.

Vente de propriétés

Vous pouvez vendre des propriétés à tout autre joueur à un prix convenu entre vous. Toutefois, aucun terrain ne peut être vendu à un autre joueur s'il y a des bâtiments construits sur un des terrains du même groupe. Si vous voulez vendre un terrain appartenant à un groupe, vous devez d'abord vendre tous les bâtiments situés sur ces sites à la banque. Les maisons doivent être vendues uniformément, de la même façon qu'elles ont été achetées (voir la rubrique Maisons ci-dessus). Les maisons et les hôtels ne peuvent être vendus à d'autres joueurs. Ils doivent être vendus à la banque à la moitié de leur valeur, indiquée sur la carte de propriété. Ils peuvent être vendus à n'importe quel moment.

RÈGLE POUR UNE PARTIE PLUS RAPIDE

1. Durant la **PRÉPARATION** de la partie, le banquier mélange les cartes de propriétés. Le joueur à la gauche du banquier coupe alors les cartes et le banquier distribue deux cartes de propriétés à chaque joueur (y compris lui-même s'il prend part au jeu).

Les joueurs payent de suite le prix indiqué sur les deux propriétés qu'ils viennent de recevoir. La partie commence alors selon les règles d'une partie normale.

2. Dans cette partie courte, vous ne devez construire que trois maisons, au lieu de quatre, sur chaque terrain avant de pouvoir acheter un hôtel.

Le loyer perçu pour un hôtel reste le même que dans la règle standard. Si l'on désire revendre un hôtel, sa valeur est réduite de moitié par rapport au prix d'achat, plus la moitié de la valeur de chacune des trois maisons.

3. **FIN DE LA PARTIE.** Le premier joueur ayant fait faillite se retire du jeu et la partie se termine quand un deuxième joueur fait faillite. Le joueur en faillite transmet tous ses biens à son créancier (banque ou joueur).

Chaque joueur restant évalue alors sa richesse selon :

- 1 la somme des billets de banque qu'il a en main,
- 2 ses terrains, services publics et gares au prix indiqué sur le plateau de jeu,
- 3 ses propriétés hypothéquées estimées à la moitié de la valeur indiquée sur le plateau de jeu,
- 4 ses maisons estimées au prix d'achat,
- 5 ses hôtels estimés au prix d'achat, qui comprend la valeur des 3 maisons données en échange.

Le vainqueur est le joueur le plus riche.

PARTIE LIMITÉE DANS LE TEMPS

Avant de commencer la partie, convenez d'une heure limite pour la fin du jeu. Le joueur le plus riche à l'heure convenue est le vainqueur. Au début de la partie, les cartes de propriété sont mélangées et coupées, et le banquier donne deux cartes à chaque joueur. Les joueurs payent aussitôt à la banque le prix de ces propriétés et le jeu continue normalement.