





Jeux Ravensburger® n° 27 103 0

Le Jeu de cartes palpitant tiré de la fantastique épopée cinématographique. Pour 2 à 4 Joueurs de 8 à 99 ans.

Auteur : Reiner Knizia

Design: vitamin-be.de

Au cœur de la Terre du Milieu, dans le paysage idyllique de la Comté vit le Hobbit, Bilbo Sacquet. Un jour, il reçoit la visite de Gandalf le magicien, accompagné de 13 nains. Ils réussissent à convaincre le petit Hobbit de se joindre à eux pour aller récupérer ensemble le trésor des nains, dérobé il y a bien longtemps par Smaug, le terrible dragon. Un voyage palpitant et dangereux commence alors...

Les joueurs suivent les compagnons durant la première partie de leur quête et essayent, grâce à leur tactique et leur chance dans le tirage des cartes, de récupérer le maximum de pierres précieuses en chemin.

CONTENU :

72 cartes de 4 couleurs (18 cartes par couleur : 3 cartes Bilbo, 4 cartes Gandalf, 1 carte Thorin, 6 cartes Nain, 3 cartes Couple de nains, 1 carte Gollum)

8 cartes Lieu

44 pierres précieuses



BUT DU JEU :

Les joueurs se déplacent d'un lieu à un autre. À chaque fois, ils y posent des cartes. Dès qu'un lieu est complètement entouré, ceci déclenche un décompte qui permet aux joueurs de gagner des pierres précieuses. Puis le voyage reprend vers le lieu suivant. Le joueur qui possédera le plus de pierres précieuses à l'issue de la 8^e étape remportera la partie.

PRÉPARATION :

Classer les cartes Lieu dans l'ordre croissant selon leur valeur et les empiler face visible (le 1 au-dessus, le 8 en dessous).

À 3 joueurs, les cartes Lieu 3 et 7 ne sont pas utilisées.

À 2 joueurs, retirer également les lieux 2 et 6 du jeu.

Placer ensuite la carte Lieu n° 1 au milieu de la table, face visible.

C'est autour de ce lieu que seront posées les premières cartes.

Au cours de la partie, le dernier lieu posé sera toujours considéré comme le lieu où se déroule l'action.

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit les 18 cartes correspondantes ; il les mélange bien et garde son paquet, face cachée, devant lui. Les cartes des couleurs non utilisées sont remises dans la boîte. Chacun pioche 5 cartes de son paquet pour constituer sa main, sans les montrer aux autres.

Garder les pierres précieuses à portée de main.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Le plus petit joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient son tour, le joueur place une ou plusieurs cartes de sa main, face visible, au contact du dernier lieu posé. Il pioche ensuite le nombre nécessaire de cartes de son paquet pour en avoir de nouveau 5 en main. Puis c'est au tour du joueur suivant de jouer.



POSE DES CARTES :

Les règles de pose des cartes sont les suivantes :

- Le joueur est obligé de placer au moins 1 carte à son tour de jeu.
- Les cartes ne peuvent être posées que sur l'un des 8 emplacements entourant le lieu de l'action (voir illustration).
- Toutes les cartes peuvent être posées sur des emplacements libres ou recouvrir des cartes déjà jouées. Dans ce dernier cas, la hiérarchie des cartes à respecter est la suivante :
Une carte Gollum peut être recouverte par n'importe quelle carte.
Une carte Bilbo peut être recouverte par une carte Nain ou Couple de nains.
Une carte Gandalf peut recouvrir une carte Bilbo, une carte Nain ou Couple de nains.
Grâce au pouvoir de l'Anneau, la carte Gollum peut, à son tour, recouvrir n'importe quelle autre carte.
Une carte ne peut jamais recouvrir une autre carte de même valeur ! Voici deux exemples : Une carte Bilbo ne peut pas recouvrir une autre carte Bilbo et une carte Couple de nains ne peut recouvrir ni une carte Couple de nains, ni une carte Nain.



- Durant son tour de jeu, le joueur peut jouer **soit** une carte Gollum, **soit** une carte Nain ou Couple de nains, **soit** une carte Gandalf. Par contre, il peut jouer en plus autant de cartes Bilbo qu'il veut. Il est également permis de jouer une carte Bilbo seule.
- Si le joueur décide de jouer plusieurs cartes, il est libre d'en choisir l'ordre.



CARTE THORIN :

Thorin Écu-de-chêne est le chef des nains et un guerrier légendaire.

Si un joueur pose la carte Thorin, son voisin de gauche doit passer un tour. Sinon, ses caractéristiques sont les mêmes que pour n'importe quelle autre carte Nain.

DÉCOMPTE D'UN LIEU :

Si un joueur pose une carte sur le dernier emplacement libre autour d'un lieu, le jeu est interrompu et un décompte intervient. Chaque joueur compte combien il a placé de personnages autour du lieu de l'action. Chaque personnage vaut 1 point ; seuls les couples de nains valent 2 points. Les cartes recouvertes ne comptent pas.

Le joueur qui totalise le plus de points est considéré comme ayant le plus contribué à atteindre ce lieu. En récompense, il gagne autant de pierres précieuses qu'indiqué par la grande pierre précieuse sur la carte lieu. Le joueur en deuxième position gagne autant de pierres précieuses qu'indiqué par la petite pierre précieuse. Les autres joueurs repartent bredouilles de ce lieu.

En cas d'égalité, le vainqueur de l'étape est le joueur qui a posé une carte adjacente au bord de la carte lieu portant une petite clé. Si cette carte appartient à un joueur qui n'est pas concerné par l'égalité, on passe à la carte suivante dans le sens des aiguilles d'une montre autour du lieu, jusqu'à ce que l'on tombe sur une carte appartenant à l'un des ex æquo.

Règle particulière à 2 joueurs : Si le joueur en 2^e position n'a pas placé au minimum 3 personnages autour du lieu de l'action, il ne gagne aucune pierre précieuse.

MISE EN PLACE DU LIEU SUIVANT :

Après un décompte, le dernier joueur à avoir posé une carte autour du lieu choisit l'emplacement du prochain lieu où se déroulera l'action. Ce nouveau lieu doit cependant toucher une carte déjà posée par au moins un bord. Un contact par un coin n'est pas autorisé ! De plus, il doit y avoir suffisamment de place sur la table pour pouvoir disposer 8 cartes autour de ce nouveau lieu d'action. Les cartes déjà posées ne peuvent pas être poussées pour faire de la place.

Toutes les cartes déjà posées se trouvant autour du lieu d'action et qui ne sont pas recouvertes entre temps compteront lors du prochain décompte.

Emplacements interdits et autorisés pour la pose du lieu d'action suivant :



FIN DE LA PARTIE :

Dès qu'un joueur a épuisé son paquet de cartes, il ne peut plus piocher. Il continue à jouer jusqu'à ce qu'il ait posé la dernière carte de sa main. La partie continue sans lui.

La partie s'arrête après le décompte de la dernière carte Lieu ou si, après le décompte d'un lieu, seul un joueur possède encore des cartes en main. Dans ce dernier cas, aucun nouveau lieu n'est posé.

Chaque joueur compte alors ses pierres précieuses. Celui qui en possède le plus **remporte la partie**.

ASTUCES :

- Chacun entame la partie avec les 18 mêmes cartes.
N'oubliez pas, en jouant vos cartes, que la valeur des pierres précieuses sur les cartes Lieu augmente au fur et à mesure.
- Repérez bien les cartes déjà jouées par vos adversaires et celles qu'ils ont encore en main.
- Il est souvent très important de jouer plusieurs cartes à la fois pour entourer un lieu. D'une part, c'est le moyen d'accroître vos chances de gagner davantage de pierres précieuses; d'autre part, cela vous donne le droit de choisir l'emplacement de la carte Lieu suivante.



L'auteur et l'éditeur remercient tous les testeurs qui ont contribué au développement de ce jeu de cartes et en particulier Iain Adams, Ross Inglis et Kevin Jacklin.

© 2012 Ravensburger Spieleverlag

© Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved.
THE HOBBIT: AN UNEXPECTED JOURNEY and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises under license to New Line Productions, Inc.
(s12)