Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

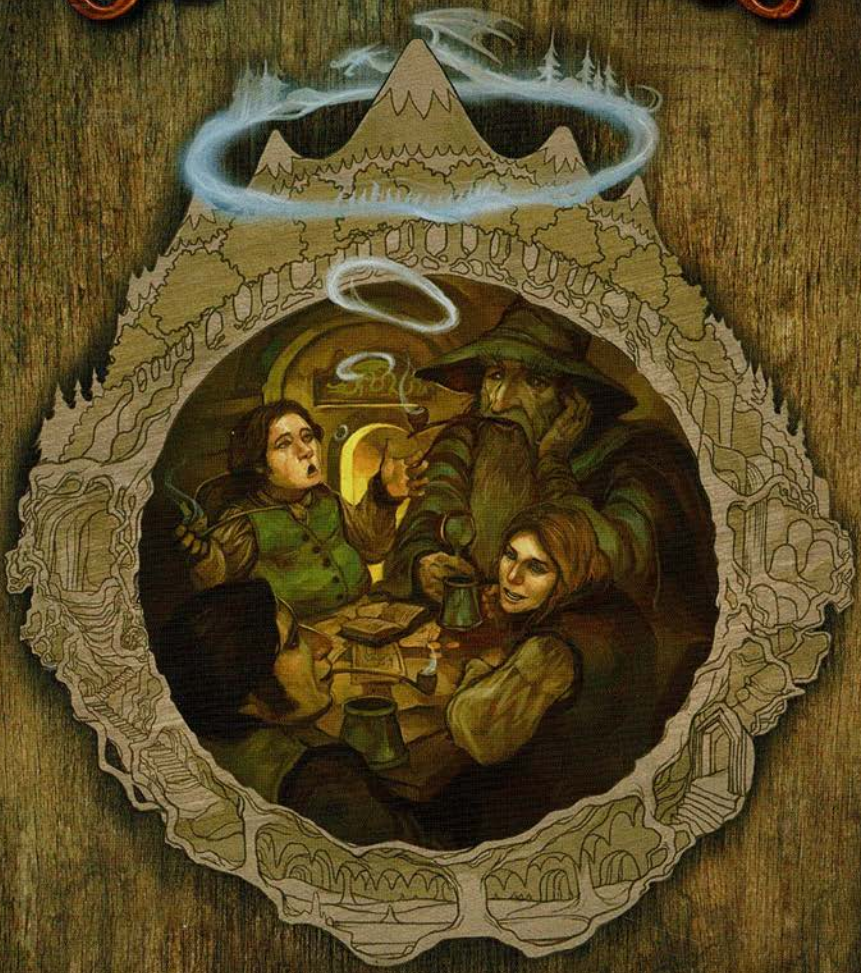
ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Histoires de Hobbits™



Comme on les raconte
à l'Auberge du Dragon Vert™

Histoires de Hobbits
Comme on les raconte à l'Auberge du Dragon Vert

Un jeu pour 2 à 5 joueurs par Sébastien Maggi & Francesco Nepitello

Dans ce jeu, des Hobbits se racontent des histoires devant une chope de bière à ***L'Auberge du Dragon Vert*** (ou à celle du ***Buisson de Lierres***, ou de la ***Perche d'Or***...). Ils parlent d'Elfes, de forêts et de montagnes, d'Orques et de Gobelins...

Introduction

Dans *Histoires de Hobbits*, les joueurs doivent chacun leur tour inventer une histoire en se servant de cartes d'Aventures tandis que les autres essaient de leur mettre des bâtons dans les roues à l'aide des cartes de Péril.

En récompense pour leur conte et même parfois pour avoir bien joué une de leurs cartes de Péril, ils gagnent des pions Acclamations. Ces pions ont tous une valeur en points et servent à désigner le vainqueur.

Lorsque tous les joueurs ont raconté une histoire, la partie est finie et on compte les points.

Contenu de la boîte

1 plateau, 75 cartes d'Aventures, 40 cartes de Péril, 5 sous-verres, 40 pions Acclamations, un Dé du Destin *L'Anneau Unique* à douze faces (d12).

Le plateau

Le plateau comporte 5 cases vides de la taille d'une carte. Pendant la partie, les joueurs y déposent leurs cartes d'Aventures les unes après les autres, de gauche à droite. Lorsque toutes les cases sont pleines, l'histoire arrive à son terme et le tour du conteur est fini.

Les cartes d'Aventures

Ce sont les cartes grâce auxquelles le conteur invente son histoire. Chacune d'elles comporte **un titre** (a), **une citation** tirée des livres de Tolkien (b), **un ou deux symboles de Terrain** (c), quelquefois **un Symbole Spécial** (d) et une magnifique illustration (e).

(Les symboles situés en bas à droite de chacune de ces cartes servent pour les utiliser avec les règles de voyage du jeu L'Anneau Unique. Pour en savoir plus, rendez-vous au dernier chapitre de ce livret).

Le titre, l'image et la citation sont là pour inspirer le conteur tandis que les symboles de terrain (c) servent pour jouer les cartes de Péril.

Il existe cinq symboles :

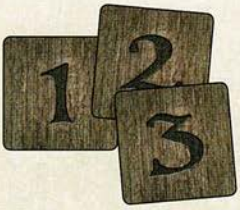
Les symboles Spéciaux (d), lorsqu'il y en a, indiquent un évènement particulier. Ils donnent par exemple le droit de tirer une carte supplémentaire (**PIQUES**), ou signalent qu'une carte de Péril va maintenant changer le cours du récit (**ŒIL**).

Les cartes de Péril

Ces cartes représentent des Périls. L'un des ingrédients essentiels à toutes les bonnes histoires dans la Terre du Milieu. Chacune d'elles comporte **un titre** (a), **deux symboles de Terrain** (b), et un **niveau de Menace** (c). Elles permettent de glisser des embûches dans l'histoire du conteur.

Les pions Acclamations et les Sous-Verres

Les pions Acclamations servent à compter les points. Les joueurs les piochent à l'aveugle dans un récipient opaque lorsqu'ils ont terminé leur histoire et à la fin des rebondissements provoqués par les cartes de Péril. Chaque pion vaut de 1 à 3 points. Bien entendu, il ne faut jamais dire aux autres joueurs de combien de points on dispose.



Le Dé du Destin

Ce dé à douze faces (le même que celui que l'on retrouve dans le jeu de rôle *L'Anneau Unique*) sert à déterminer si oui ou non les cartes de Péril vont influer sur le cours du récit.

Les préparatifs

Une fois installés autour du plateau, les joueurs prennent tous un sous-verre. Puis on mélange séparément les deux paquets de cartes (le paquet de cartes d'Aventures et le paquet de cartes de Péril). Pour finir, on place les pions Acclamations dans un récipient opaque (comme un sac ou une tasse).

Un des joueurs est choisi pour être le premier **conteur** et les autres prennent le rôle des **trouble-fêtes**.

Lorsque l'on arrive au bout d'une histoire, les rôles changent et c'est le début d'un nouveau tour : le joueur assis à la gauche du dernier conteur prend la parole et tous les autres deviennent les nouveaux trouble-fêtes.

Le début du tour

Au début du tour, le conteur pioche **quatre cartes** dans le paquet de cartes d'Aventures (ce sera sa main). Tous les autres (les trouble-fêtes) piochent des cartes dans le paquet de cartes de Péril. Pour savoir combien ils doivent en prendre, il faut compter le nombre de joueurs qui participent à la partie :

1 Trouble-fête – pioche 6 cartes de Péril

2 Trouble-fêtes – piochent 3 cartes de Péril

3 ou 4* Trouble-fêtes – piochent 2 cartes de Péril

** Dans les parties à 4 Trouble-fêtes, chacun d'eux pioche 2 cartes de Péril et le conteur pioche une carte d'Aventures en plus.*

Le conteur pioche ensuite **deux nouvelles cartes** d'Aventures. Après les avoir bien regardées, il en choisit une qu'il va devoir jouer tout de suite : ce sera sa carte d'*introduction*. L'autre deviendra sa carte d'*épilogue*.

La carte d'introduction : le conteur place une carte face visible sur la première case du plateau. Elle sert de point de départ à son histoire.

La carte d'épilogue : le conteur pose la deuxième carte face cachée à l'autre bout du plateau, à droite de la dernière case. Il ne la retournera qu'à la fin de son récit. C'est la conclusion de son histoire.

Le déroulement d'un tour

Tous les tours se déroulent de la même façon :

Le conteur commence son récit en s'inspirant de la carte d'Aventures qu'il a choisi d'utiliser comme carte *d'introduction*. Puis dès que l'histoire le permet, il joue une des cartes d'Aventures de sa main en la déposant sur la première case libre du plateau.

À ce moment de la partie, en avançant dans le sens horaire, les trouble-fêtes regardent chacun à leur tour s'ils peuvent jouer une carte de Péril et intervenir dans le récit. Dès que quelqu'un a joué une carte de Péril et que le rebondissement est arrivé à son terme (ou si personne n'en joue), le conteur reprend le fil de son histoire.

Le conteur continue ainsi à jouer ses cartes d'Aventures les unes après les autres. Et à chaque fois qu'il en pose une nouvelle sur le plateau, les trouble-fêtes regardent s'ils peuvent jouer une de leurs cartes de Péril ou pas.

Dès que le conteur pose une carte sur la dernière case vide du plateau (ou si l'histoire est écourtée : cf. *Quand vient le temps d'improviser,* page 6), il retourne sa carte d'épilogue et met fin à son récit.

Le rôle du conteur

Le rôle du conteur consiste à utiliser ses cartes d'Aventures pour inventer une histoire. Il les joue une par une en les posant faces visibles sur le plateau, en ligne, de gauche à droite. Normalement, il doit remplir les cinq cases vides pour que son récit soit complet.

Avant de pouvoir jouer une carte d'Aventures, le conteur doit d'abord réussir à l'introduire avec doigté dans sa fable (pour ça, il peut s'inspirer de l'image, du titre ou de la citation). Bien sûr, les joueurs restent libres d'interpréter les cartes d'Aventures comme ils le souhaitent tant que leur histoire tient la route.

De l'art de la fable

Les cartes d'Aventures peuvent être jouées lorsqu'elles rentrent naturellement dans le cadre du récit. En règle générale, mieux vaut considérer le sujet de la carte comme un élément important de l'histoire, voir même comme un épisode à part entière. Mentionner un ou deux détails, ne suffit pas à donner le droit de jouer une carte d'Aventures.

Faire des histoires à part entière

Pour être considéré comme une histoire à part entière, le récit doit avoir un début et une fin clairs. Les conteurs ne doivent pas le perdre de vue quand ils jouent leurs cartes ; même s'ils ont le droit de « réécrire » un peu les choses. En définitive, le conteur doit toujours être capable de résumer son histoire avant d'introduire un fait nouveau.

Le rôle des trouble-fêtes

Les trouble-fêtes sont là pour mettre des bâtons dans les roues du conteur. Pour ça, ils utilisent des cartes représentant des créatures malveillantes et des dangers inattendus.

À chaque fois que le conteur pose une carte d'Aventures sur le plateau, un des trouble-fêtes va avoir une chance de jouer l'une des cartes de Péril qu'il a en main.

Lorsque plusieurs trouble-fêtes veulent jouer une carte de Péril, c'est celui qui est le plus à gauche du conteur qui peut le faire.

Quand le premier trouble-fête ne peut pas jouer de carte de Péril, c'est au tour du suivant, assis à sa gauche, d'en avoir l'occasion (et ainsi de suite, en avançant dans le sens horaire).

Si personne ne joue de carte de Péril, le conteur reprend tout simplement son récit.

Jouer les cartes de Péril

Pour pouvoir jouer une carte de Péril, les trouble-fêtes doivent retrouver les deux **symboles de Terrain** sur cette carte parmi ceux des deux dernières cartes d'Aventures posées sur le plateau (en comptant celle qui a servi d'*introduction* à l'histoire).

*À titre d'exemple, imaginons que les deux dernières cartes d'Aventures soient « Courte pause » (**TERRES SAUVAGES, RUINES**) et « Marais infranchissables » (**CAVERNES, CAVERNES**). Pour pouvoir jouer une carte de Péril il faut qu'elle possède soit les symboles **TERRES SAUVAGES** et **RUINES** (comme les cartes « Maléfice » et « Bande d'assassins »), les symboles **TERRES SAUVAGES** et **CAVERNES** (comme la carte « Grand loup gris »), **RUINES** et **CAVERNES** (comme la carte « Chef de guerre Orque »), ou deux symboles **CAVERNES** (comme la carte « Loups Sauvages »).*

Lorsqu'un trouble-fête joue une carte, il doit d'abord l'introduire habilement dans le récit (« Je parie que c'est à ce moment-là que le Troll à deux têtes t'a reniflé et qu'il s'est jeté sur toi ? »). Ce n'est qu'ensuite qu'il s'intéresse à ses effets (cf. *Résolution des cartes de Péril, ci-dessous*).

Taper sur la table

Pour accélérer la partie, les trouble-fêtes peuvent faire savoir qu'ils ne peuvent pas jouer de carte en tapant doucement sur la table. S'ils le font tous, le conteur reprend le fil de son histoire.

Résolution des cartes de Péril

Une valeur est inscrite sur toutes les cartes de Péril. C'est leur **niveau de Menace**. La carte **Grand Orque** possède par exemple un niveau de Menace de 5.

Pour déterminer les effets d'une carte de Péril, le trouble-fête qui vient de la jouer doit lancer une fois le Dé du Destin :

S'il obtient un résultat égal ou supérieur au Niveau de Menace de la carte, ou un 👁, **c'est une réussite** et la carte de Péril change le cours du récit.

S'il obtient un résultat inférieur au Niveau de Menace de la carte, ou un 🖐, **c'est un échec** et l'histoire continue comme si de rien n'était.

Dès qu'un épisode lié à une carte de Péril se termine, le conteur reprend le fil de son histoire.

Les Réussites

Lorsque le lancer de Dé du Destin est une réussite, la dernière carte d'Aventures à avoir été jouée et la carte de Péril sont toutes les deux mises de côté (cette carte d'Aventures ne servira pas à compter les points du conteur et la case qu'elle occupait restera vide).

De plus, **le trouble-fête pioche un pion Acclamations.** S'il a obtenu un 👁 en lançant le dé, **le trouble-fête pioche deux pions Acclamations** ; il les examine puis en choisit un qu'il garde et remet l'autre dans le récipient.

Le trouble-fête qui vient de jouer la carte de Péril doit alors raconter comment l'incident a eu lieu.

Mais attention : les trouble-fêtes ne doivent pas perdre de vue qu'ils ne retracent qu'un des rebondissements du récit de quelqu'un d'autre. Ils ne sont pas là pour bloquer le conteur et mettre son histoire à l'eau. L'épisode doit rester court et amusant !

Les Échecs

Lorsque le lancer de Dé du Destin aboutit à un échec, il ne se passe rien et le conteur peut tout simplement ignorer la carte de Péril ou, s'il en a envie, raconter comment l'obstacle a été évité.

Si le trouble-fête a obtenu un 🖐 en lançant le Dé du Destin, **le conteur pioche un pion Acclamations,** reprend aussitôt le cours de son récit et aucune relance n'est autorisée (cf. la règle optionnelle *Relances des Cartes de Péril* ci-dessous).

Relances des cartes de Péril (Règle optionnelle)

Quand un trouble-fête joue une carte de Péril mais que son lancer de dé aboutit à un échec, un autre joueur peut **défausser une de ses cartes de Péril** afin de lancer le Dé du Destin à son tour. Mais attention, pour cela, il doit jeter une carte **dont le titre est de la même couleur** que la carte de Péril de son comparse.

Les cartes de Péril qui ont un titre souligné fonctionnent comme des jokers dans cette situation. Elles peuvent toujours être défaussées en échange d'une relance, quelle que soit la couleur des titres.

À titre d'exemple, imaginons que Sébastien décide de jouer la « Patrouille gobeline » et qu'il rate son lancer de Dé du Destin. Nicolas défausse « Grand Orque », une carte dont le titre est de la même couleur que celui de la « Patrouille gobeline ». Nicolas a droit à une relance.

Si la relance est couronnée de succès, le joueur qui vient de défausser la carte prend la parole et introduit le Péril initial dans l'histoire. Tous ses effets s'appliquant.

Un seul trouble-fête a le droit de défausser une carte en échange d'une relance. S'ils sont plusieurs à vouloir le faire en même temps, c'est celui qui est assis à gauche du joueur qui vient de jouer la carte de Péril qui a la précédence (puis c'est au tour du joueur qui est à sa gauche à lui, et ainsi de suite, en avançant dans le sens horaire).

Les symboles Spéciaux

Des **symboles Spéciaux** figurent en bas à droite de certaines cartes d'Aventures. Ils peuvent représenter un **ŒIL**, ou un ou deux **PIQUES**.

Lorsque le conteur pose une de ces cartes sur le plateau, ces symboles ont les effets suivants :

Un PIQUE : le joueur assis à gauche du conteur pioche une carte de Péril et la met dans sa main.

Deux PIQUES : tous les trouble-fêtes de la partie piochent une carte de Péril et la mettent dans leurs mains.

ŒIL : un des trouble-fêtes joue une carte de Péril. Elle change aussitôt le cours de l'histoire, exactement comme s'il avait obtenu un **ŒIL** en lançant le Dé du Destin *(cf. Résolution des cartes de Péril, ci-dessus)*.

À titre d'exemple, imaginons que Thomas vienne tout juste de jouer « Rivière de la forêt », une carte d'Aventures avec un symbole PIQUE. Christophe, qui est assis juste à gauche de Thomas, pioche immédiatement une carte de Péril.

Quand vient le temps d'improviser

Il arrive parfois qu'un conteur se retrouve à court de cartes avant d'avoir réussi à remplir toutes les cases du plateau.

Lorsque c'est le cas, il peut quand même continuer son histoire. Pour cela, il pioche une nouvelle carte d'Aventures dans le paquet et procède de la manière suivante :

Il pose la carte qu'il vient de piocher sur la première case libre du plateau et commence à l'introduire dans son récit.

Comme toujours, les trouble-fêtes regardent alors s'ils peuvent jouer une de leurs cartes de Péril. Si aucun d'eux n'a de carte, ils en piochent tous une nouvelle.

Le conteur peut continuer à improviser (et à piocher des cartes d'Aventures) jusqu'à ce que :

Il place une carte sur la dernière case du plateau. (Et dans ce cas, il a mené son histoire à bien)

ou

Un des trouble-fêtes réussit à jouer une carte de Péril. (Et dans ce cas, l'histoire prend fin de manière inattendue, cf. *La fin de l'histoire*).

La fin de l'histoire

Une histoire arrive à son terme lorsqu'un conteur a rempli toutes les cases du plateau avec ses cartes d'Aventures, ou lorsqu'il tombe à court de cartes et qu'il ne parvient pas à improviser.

Le récit est mené à bien

Le récit est mené à bien lorsque le conteur réussit à placer une carte d'Aventures sur la dernière case du plateau :

Il retourne la carte d'Aventures qu'il a choisie comme carte d'épilogue et raconte la fin de son histoire (et les trouble-fêtes n'ont pas le droit de l'interrompre).

Chaque joueur défausse ensuite les cartes qu'il lui reste et c'est au tour du joueur assis à la gauche du conteur de prendre la parole et de raconter une histoire. La partie continue ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient raconté une histoire.

Le récit connaît une fin prématurée

Si le conteur n'arrive pas à remplir toutes les cases du plateau (il a dû improviser et un des trouble-fêtes a réussi à jouer une carte de Péril), il doit achever son récit sur une note triste. Comme lorsque l'histoire est menée à bien, il retourne alors sa carte d'épilogue. Mais cette fois, il raconte comment l'histoire à tourner court : les héros n'ont pas atteint leur but, leurs espoirs ont volé en éclat, etc.

La récompense du conteur

À la fin de son histoire, le conteur pioche **un pion Acclamations par carte qu'il a placée sur le plateau** (on ne compte pas les cartes d'Aventures mises de côté avec les cartes de Péril). S'il est parvenu à mener son récit à bien, il pioche aussi un pion supplémentaire (pour représenter la carte qui lui sert d'épilogue).

Piocher les pions Acclamations

Les joueurs piochent des pions Acclamations à la fin de leur tour lorsqu'ils tiennent le rôle de conteur, et lorsqu'ils jouent des cartes de Péril, si le résultat du lancer de Dé du Destin le permet (comme indiqué dans le paragraphe : Résolution des cartes de Péril).

Quand un joueur pioche un ou plusieurs pions Acclamations, il doit immédiatement décider s'il souhaite tous les conserver ou s'il souhaite en dépenser pour payer des tournées de bières :

- Les joueurs conservent leurs pions en les plaçant sous leurs sous-verres.
- Les joueurs payent des tournées de bières en plaçant leurs pions sur leurs sous-verres (face cachée).

À la fin de la partie, les joueurs gagnent des points grâce aux pions qui sont sous leurs sous-verres, et parfois un bonus grâce aux pions qui sont au-dessus.

La fin de la partie

La partie prend fin quand tous les joueurs ont tenu le rôle de conteur et ont raconté une histoire.

Ils retournent alors un par un les pions Acclamations qu'ils ont glissés sous leurs sous-verres et calculent un premier score en additionnant les quatre plus gros. C'est leur score de base pour la partie.

Imaginons, par exemple, que Nicolas ait rassemblé cinq pions Acclamations sous son sous-verre : un pion avec une valeur de 3, deux pions avec une valeur de 2 et deux pions avec une valeur de 1. Il additionne les quatre plus gros pour calculer son score de base et arrive à un total de 8 points (3 + 2 + 2 + 1).

Les joueurs retournent ensuite les pions qu'ils ont posés sur leurs sous-verres (ceux qui représentent les tournées de bières). Ils additionnent les trois plus gros et comparent leurs scores entre eux : le joueur qui a le meilleur score gagne un **bonus de 4 points** et l'ajoute à son score de base. Si plusieurs joueurs sont ex aequo, personne ne reçoit de bonus.

Imaginons par exemple que Nicolas ait quatre pions Acclamations sur son sous-verre : un pion avec une valeur de 3, un pion avec une valeur de deux, et deux pions avec une valeur de 1. En additionnant les trois plus gros, il obtient un total de 6 (3 +2 +1). Nicolas compare alors son score avec celui des autres joueurs : Sébastien a obtenu un total de 5 et Jean-Baptiste de 3. C'est Nicolas qui remporte le bonus. Il ajoute donc 4 points à son score de base de 8 et arrive à un total de 12 points.

Le joueur qui a le plus grand score final est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est toujours celui qui a raconté son histoire en premier qui l'emporte.

Récompense pour la meilleure histoire

Dans les parties à plus de deux joueurs, ou lorsqu'il y a des spectateurs, il est possible de discerner une récompense pour l'histoire la plus amusante.

Dans ce cas, à la fin du calcul des points, celui qui a en le plus n'est pas déclaré vainqueur tout de suite. Au lieu de ça, **les joueurs avec les deux meilleurs scores** rentrent en compétition pour le titre.

À titre d'exemple, si à la fin de la partie Nicolas et Sébastien ont les deux meilleurs scores. Nicolas avec 12 points et Sébastien avec 14, vont se disputer la victoire.

Tous les autres joueurs et tous les spectateurs décident qui, selon eux, a raconté la meilleure histoire. Leur choix peut dépendre de n'importe quoi : du goût des uns et des autres, du respect de l'univers de Tolkien, de l'originalité ou de la légèreté du récit, etc. Une fois qu'ils se sont mis d'accord, ils désignent leur lauréat. Celui-ci pioche deux pions Acclamations de plus et les ajoute à son score final. Et ce n'est qu'à ce moment-là que le joueur qui a le plus de points est déclaré vainqueur (en cas d'égalité, c'est celui qui a été élu meilleur conteur qui l'emporte).

Dans notre exemple, Nicolas est désigné meilleur conteur. Il gagne donc le droit de piocher deux pions Acclamations en plus : l'un a une valeur de 1 et l'autre une valeur de 2. Le score final de Nicolas s'élève désormais à 15 (12 + 2 +1) et dépasse celui de Sébastien. Nicolas est le grand vainqueur !

Exemple d'une partie

Jean-Baptiste, Sébastien et Francesco se lancent dans une partie. Sébastien gagne le tirage au sort : ce sera le premier conteur. Sébastien et Francesco vont jouer les Trouble-fêtes pendant son tour.

Jean-Baptiste s'assoit à gauche de Sébastien et Francesco à droite. Ils battent séparément les deux paquets de cartes et placent les pions Acclamations dans un petit sac opaque.

Tous les joueurs posent leurs sous-verres devant eux : ils s'en serviront pour conserver les pions qu'ils vont gagner. Sébastien pioche quatre cartes d'Aventures. Il pioche : BATEAUX, RIVIÈRE DE LA FORÊT, TRÉSORS GARDÉS, MAUVAIS TEMPS.

De leur côté, Jean-Baptiste et Francesco piochent tous les deux trois cartes de Péril. Jean-Baptiste pioche :

FEU DE FORÊT, MALÉFICE, PIÈGE GOBELIN

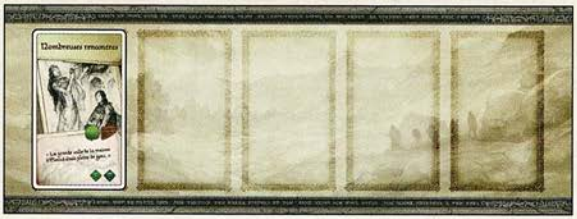
Et Francesco pioche :

CHEF DE GUERRE ORQUE, HORREUR SANS NOM, TROLL DES CAVERNES

Sébastien pioche ensuite deux nouvelles cartes d'Aventures, celles qui vont lui servir de carte d'introduction et de carte d'épilogue. Il pioche :

NOMBREUSES RENCONTRES et L'AUBERGE ABANDONNÉE

Sébastien décide d'utiliser NOMBREUSES RENCONTRES comme carte d'introduction. Il place la carte face retournée sur la première case et pose L'AUBERGE ABANDONNÉE face cachée près du bord droit du plateau.



Le moment est venu de raconter le début de l'histoire. Sébastien prend la parole, avec son meilleur accent de Hobbit :

« Comme vous le savez tous, chez nous, les Poings-Durs, on adore *se réunir en famille* pour les fêtes de fin d'année... Nous nous retrouvons tous, fils et filles, neveux et nièces, dans le plus grand de nos trous de Hobbit, celui de l'oncle Barnabas, pour fumer ou une ou deux bonnes pipes... »

Ici, Sébastien fait allusion à NOMBREUSES RENCONTRES, sa carte d'introduction.

« Un jour, je rentrais chez moi après une de ces fêtes, en sifflotant et en battant la mesure avec ma canne quand il s'est mis à pleuvoir. Bon, je ne crains pas l'eau même si je préfère une bonne bière comme tous les Hobbit... mais là il commençait à tomber des cordes ! »

Sébastien place la carte MAUVAIS TEMPS sur la première case libre à droite de sa carte d'introduction.

Francesco et Jean-Baptiste ont maintenant le droit de jouer leurs cartes de Péril (car il y a deux cartes d'Aventures sur la table). Ils regardent leurs cartes. Jean-Baptiste est le premier à pouvoir en jouer puisqu'il est assis à gauche du conteur.

Sur les cartes d'Aventures du plateau, on retrouve en tout et pour tout : un symbole RUINES, un symbole FORÊTS, un symbole TERRES SAUVAGES, et un symbole CAVERNES.

Jean-Baptiste ne peut pas utiliser sa carte FEU DE FORÊT, puisqu'il faut un symbole ŒIL MALÉFIQUE et qu'il n'y en a pas sur les cartes d'Aventures. En revanche, il peut jouer sa carte MALÉFICE, puisqu'il faut un symbole RUINES et un symbole TERRES SAUVAGES et qu'il y a les deux en jeu.

Jean-Baptiste pose donc la carte MALÉFICE devant lui, et demande :

« Ce n'est pas cette nuit-là que tu as été pris de vertiges et que tu t'es perdu dans la Vieille Forêt ? »

Jean-Baptiste lance ensuite le Dé du Destin. La carte MALÉFICE a un Niveau de Menace de 5 et il obtient un 7. C'est une réussite ! On met de côté la dernière carte d'Aventures jouée par Sébastien (MAUVAIS TEMPS) avec la carte MALÉFICE : la carte MAUVAIS TEMPS ne servira pas au calcul de ses points.

Jean-Baptiste prend maintenant la parole et raconte l'épisode lié à la carte de Péril.

« Mais oui, je m'en souviens très bien ! Tu étais tellement ivre que tu ne t'es pas rendu compte qu'on t'avait jeté un mauvais sort et tu t'es perdu dans les bois ! »

Jean-Baptiste conclut son intervention en piochant un pion Acclamations dans le sac (pour son succès au lancer de Dé du Destin). Il le regarde : le pion a une valeur de deux. Jean-Baptiste décide de le conserver pour compter ses points à la fin de la partie et le glisse sous son sous-verre.

Sébastien peut reprendre le fil de son histoire. Mais il n'a pas le droit d'ignorer ce que Jean-Baptiste vient d'ajouter.

« Oui, c'est vrai, c'était bien cette nuit-là ! Je ne voulais pas vraiment en parler... ça me fait froid dans le dos rien que d'y penser ! Je ne me rappelle pas combien de temps j'ai marché, mais je suis sûr que celui qui m'a lancé ce maudit sort m'aurait eu si je n'étais pas tombé la tête la première dans une rivière ! L'eau glacée a rompu le charme !

Sébastien place la carte RIVIÈRE DE LA FORÊT sur le plateau.

Sur la carte RIVIÈRE DE LA FORÊT, il y a un symbole Spécial : un pique. Cela signifie que le joueur assis à gauche du conteur (Jean-Baptiste) a le droit de piocher une nouvelle carte de Péril. Jean-Baptiste en profite et tire la carte LOUPS SAUVAGES.

Jean-Baptiste et Francesco regardent ensuite leurs mains pour voir s'ils peuvent jouer quelque chose. Ce n'est pas le cas : aucune de leurs cartes ne possède les bons symboles de Terrain pour le moment. Sébastien est libre de continuer son récit.

« Heureusement que j'ai un peu du sang des Brandebouc dans les veines, grâce à mon grand-père... Dès que je suis tombé à l'eau, j'ai commencé à nager. Vous vous seriez tous noyés à ma place ! Enfin bref, j'ai bien dû suivre le courant pendant un ou deux kilomètres avant d'apercevoir un peu de lumière dans le noir... Un bateau venait vers moi et il avait une lanterne suspendue à la proue ! »

Sébastien dévoile alors la carte BATEAUX et croise les doigts. Il espère que Francesco et Jean-Baptiste ne pourront rien jouer contre lui.

Sur les deux dernières cartes d'Aventures, on retrouve maintenant un symbole RUINES et un symbole TERRES SAUVAGES. Aucune des cartes de Péril des trouble-fêtes ne possède cette combinaison et l'histoire continue sans être interrompue.

« Je suis sûr que vous pensez que ce devait être des Elfes, ou peut-être un de ces étrangers qui mettent leur nez partout, les Rôdeurs ? Eh bien non, c'était un des Grandes Gens et je ne l'avais jamais vu avant. Il était vieux et maigre, et sûrement sourd comme un pot et à moitié aveugle : il ne m'a même pas remarqué quand je me suis agrippé à son bateau ! J'étais trop fatigué pour appeler à l'aide, alors je suis resté comme ça sans bouger. Il a continué sa route un moment et il a fini par accoster sur une plage de galets. Puis, après avoir mis pied sur la rive, il est parti en direction d'une caverne. Il avançait doucement, plié en deux, comme s'il portait quelque chose de lourd : et c'est là que je l'ai vu, il avait un coffre en bois dans les bras ! »

Sébastien joue alors sa dernière carte, TRÉSORS GARDÉS, et attend pour savoir si Jean-Baptiste et Francesco peuvent jouer une de leurs cartes de Péril.

Sur les deux dernières cartes d'Aventures on retrouve maintenant deux symboles TERRES SAUVAGES et un symbole CAVERNES. Jean-Baptiste ne peut pas se servir de ses cartes, mais Francesco peut jouer son TROLL DES CAVERNES, une carte pour laquelle il faut un symbole CAVERNES et un symbole TERRES SAUVAGES.

Francesco abat sa carte TROLL DES CAVERNES et demande :

« Et c'est là qu'un Troll des cavernes est apparu et s'est jeté sur vous ? »

Francesco lance le Dé du Destin. La carte TROLL DES CAVERNES possède un Niveau de Menace de 5. Il obtient un 4 ! C'est un échec ! Sébastien est libre d'ignorer cette carte et poursuit son récit.

« Bien sûr que non ! Tu ferais mieux de ne plus toucher à la satanée liqueur que fabrique ta tante ! »

À ce moment de la partie, Sébastien n'a plus qu'une case à remplir avant d'atteindre son épilogue. Mais comme il n'a plus de cartes en mains, il doit improviser. Il prend la première carte du paquet de cartes d'Aventures et la pose sur la dernière case. Il s'agit des INVITÉS SURPRISES…

Après avoir réfléchi un instant, Sébastien poursuit son histoire :

« Alors, comme je le disais, le vieil homme s'enfonçait dans la caverne avec son trésor. Évidemment, je voulais savoir où il allait et ce qu'il y avait dans le coffre ! Alors j'ai rejoint la rive et je l'ai suivi. »

« Et mes amis, je ne me serais jamais attendu à découvrir ce qu'il y avait dans cette cave froide de la Vieille Forêt ! Une bande de fantômes barbus se tenaient assis autour d'un coffre plein d'or ! Ils le dévoraient des yeux et essayaient désespérément de s'en emparer, mais leurs mains passaient au travers. »

De l'avis de Jean-Baptiste et Francesco, Sébastien a bien improvisé et il a réussi à introduire la carte INVITÉS SURPRISES dans son récit. Ils regardent leurs mains pour voir s'ils peuvent jouer une dernière carte de Péril avant l'épilogue.

Sur les deux dernières cartes d'Aventures du plateau, on retrouve maintenant les Symboles de Terrains : CAVERNES, TERRES SAUVAGES, FORÊTS et RUINES. En jetant un œil à ses cartes, Jean-Baptiste s'aperçoit qu'il peut jouer son PIÈGE GOBELIN, une carte pour laquelle il faut un symbole TERRES SAUVAGES et un symbole FORÊTS.

Jean-Baptiste pose la carte PIÈGE GOBELIN sur la table et demande :

« En attendant, au fond des cavernes perdues de la Vieille Forêt ce ne sont pas les fantômes qu'il faut craindre, mais les lames des Orques et des Gobelins ! »

Jean-Baptiste lance le Dé du Destin. Il obtient un 8 ! Puisque la carte PIÈGE GOBELIN a un Niveau de Menace de 6, c'est un succès !

La carte INVITÉS SURPRISE que vient de jouer Sébastien est mise de côté, elle ne comptera pas dans le calcul de ses points, et Jean-Baptiste pioche un nouveau pion Acclamations (encore un 2, il le glisse lui aussi sous son sous-verre).

Jean-Baptiste commence ensuite à raconter l'épisode lié à la carte de Péril.

« Je me souviens maintenant. Tu étais encore paralysé par la peur quand des Gobelins te sont tombés dessus. Ils t'ont attrapé avec leurs sales pattes et t'ont emmené tout au fond de la caverne. Ils t'ont même crié : tu ne reverras jamais la lumière du soleil ! »

Comme Sébastien s'est fait interrompre alors qu'il improvisait, il doit mettre un terme à son récit.

Il retourne sa carte *d'épilogue*, L'AUBERGE ABANDONNÉE, et commence à raconter la triste fin de son histoire.

« Oui, je n'oublierai jamais ce maudit coup du sort ! J'ai passé des jours et des nuits entières au fond des tunnels des Gobelins. Mais j'ai quand même eu de la chance : ils m'ont gardé prisonnier dans un coin au lieu de me manger. D'ailleurs, quand je me suis enfin échappé de leurs cachots, j'avais tellement faim que j'ai marché au hasard sans savoir où j'allais jusqu'à ce que mes pas me conduisent à l'Auberge Abandonnée. »

Sébastien a terminé son tour de conteur. Mais comme il n'a pas réussi à mener son récit à bien, la carte d'épilogue ne comptera pas dans le calcul de ses points.

En comptant toutes les cartes d'Aventures du plateau qui n'ont pas été annulées par des cartes de Péril, Sébastien arrive à un total de 4. Il peut donc piocher quatre pions Acclamations. Il devra ensuite décider s'ils souhaitent tous les garder ou en dépenser pour payer des tournées de bières (et ainsi, essayer de gagner le bonus à la fin de la partie.)

Jouer à Histoires de Hobbits pendant une partie de Jeu de Rôle de L'Anneau Unique

Règles de rencontres optionnelles

Avec un peu d'imagination, il y a plus d'une manière d'utiliser les cartes d'*Histoires de Hobbits* pendant une partie de *L'Anneau Unique*. Les magnifiques images peuvent par exemple aider les joueurs à s'imaginer une scène, et si l'on se retrouve à court d'idées, il suffit de tirer quelques cartes d'Aventures et de Péril pour avoir de quoi improviser un rebondissement ou même une intrigue entière.

Les règles qui suivent expliquent comment utiliser les **cartes d'Aventures** pour faire face aux Périls rencontrés en voyage.

Mise en scène des Périls rencontrés en Voyage

En temps normal, dans une partie de *L'Anneau unique*, c'est un jet de dé sur une table qui décide des dangers qui s'abattent sur les voyageurs (cf. page 206 du livre de base de *L'Anneau Unique*). Mais avec cette nouvelle mécanique, tout dépend des cartes d'Aventures que l'on pioche.

Pour chacun des 👁 obtenus lors d'un test de Fatigue raté, tirez une carte d'Aventures. (Habituellement, on joue les cartes une par une, car on s'occupe des Périls les uns après les autres.)

Il y a deux symboles en bas à droite des cartes d'Aventures. Le premier est un symbole de *Voyage*, le second, le plus à droite, un symbole *d'Effets*.

Chaque **symbole de Voyage** correspond à l'un des rôles pris par les joueurs (un sert à désigner le Guide, un l'Éclaireur, un autre le Chasseur et un dernier le Guetteur ; pour finir, le symbole rouge représente tout le groupe.)

Chaque **symbole d'Effets** correspond à l'une des huit sources de Périls liées aux Rencontres (Lassitude, Tristesse, Fatigue, Blessure, Corruption, Nervosité, Désespoir, Mauvais Choix).

1. Le choix de la cible

Le symbole de voyage des cartes permet de savoir quel(s) compagnon(s) doit passer un test de compétence. En voici la liste.

Symboles de Voyage

Tous les compagnons (tout le monde effectue un test de **Voyage**)

Le Guide (test de **Voyage**)

L'Éclaireur (test de **Voyage** ou **d'Exploration**)

Le Chasseur (test de **Voyage** ou de **Chasse**)

Le Guetteur (test de **Voyage** ou de **Vigilance**)

Lorsque personne ne tient le rôle indiqué par le symbole, n'importe quel joueur peut utiliser un point d'Espoir afin de passer le test (Les joueurs doivent cependant se rappeler que la compagnie ne peut avoir qu'un seul Guide). S'il n'y a pas de volontaire, le test se solde automatiquement par un échec. Enfin, si plusieurs personnages jouent le rôle en question, ils peuvent tous essayer de passer le test ; mais seul un d'entre eux aura besoin de le réussir.

2. Description du Péril

Dès qu'un joueur est choisi (ou plusieurs), le Gardien des Légendes commence à présenter le Péril qui le guette en s'inspirant de la carte d'Aventures.

Comme toujours, le Gardien des Légendes est là pour aider les joueurs à imaginer la scène et orchestrer les épreuves qu'ils doivent affronter. Pour cela, il peut se servir de tout ce qu'il y a sur la carte : l'image aussi bien que le titre et les symboles.

Laisser les joueurs raconter eux-mêmes l'incident

Lorsque les joueurs sont ingénieux et pleins d'idées, le Gardien des Légendes peut très bien les laisser raconter eux-mêmes l'incident. Dans

ce cas, au lieu de présenter la scène et de demander au personnage concerné d'effectuer un test de compétence, le Gardien lui tend tout simplement la carte qu'il vient de piocher. Il n'a plus qu'à se rasseoir et à profiter de l'histoire qu'on va lui raconter !

Lorsque c'est un joueur qui prend ainsi la parole, les règles du jeu restent les mêmes et il doit se contenter de raconter l'incident qui conduit au test de compétence, son résultat et ses conséquences.

3. Le lancer de dé

Pour surmonter un Péril, les joueurs doivent en général effectuer (au choix) un test de compétence de **Voyage** ou de la compétence associée au rôle du personnage concerné. La difficulté de ce test a un SR de 14. (Si le Gardien des Légendes préfère mettre en scène les caractéristiques des différentes régions traversées, il peut se référer au tableau page 206 du livre de base de *L'Anneau Unique*.)

Si le joueur mis au défi réussit le test, il déjoue le Péril et le voyage peut continuer.

S'il rate son lancer de dé, il doit faire face aux conséquences de son échec.

Enfin, s'il rate son lancé et obtient 👁, il doit faire face à à des conséquences souvent pires encore (voir ci-dessous).

4. Les échecs et leurs conséquences

Quand le test se solde par échec, ce sont les symboles d'Effets des cartes qui décident de la nature des malheurs qui vont s'abattre sur les joueurs. En voici la liste.

Lassitude — Le joueur est Épuisé pour le reste du voyage.

Tristesse — Le joueur est Mélancolique pour le reste du voyage.

Fatigue — Appliquez à nouveau la Fatigue, deux fois si le joueur a obtenu un ŒIL.

Blessure — Le joueur perd un nombre de points d'Endurance égal au résultat de son lancer de dé, ou subit une Blessure s'il a obtenu un ŒIL.

Corruption — Le joueur gagne un point d'Ombre, deux s'il a obtenu un ŒIL.

Nervosité — Le joueur perd un nombre de points d'Endurance égal au résultat de son lancer de dé.

Désespoir — Le joueur perd un point d'Espoir, deux s'il a obtenu un ŒIL.

Mauvais Choix — Le SR des prochains tests de Fatigue du joueur augmente d'un niveau.

Crédits

Conception du jeu : Sébastien Maggi & Francesco Nepitello

Illustrations : Nicolas Hodgson, Andy Hepworth, Jeremy Mchugh, Jan Pospíšil

Conception graphique : Nicolas Hodgson and Paul Bourne

Rédaction : Gareth Ryder-Hanrahan

Remerciements : Jean-Baptisteo Di Meglio, James R. Brown, Richard Harrison et S. W. Hodgman.

Testeurs : James R. Brown, Kathy Brown, Jennifer Brown, Steve Ellis, Michelle, Kimble, Alex Miller, Stefan Winkel, Joseph Drown, Tommaso Vaccari, Filippo Merlo, Alessandro Tonin, Jean-Baptisteo Di Meglio, Amado Angulo, Pablo Ruiz, Angela Rivera, Jordi Zamarreño, Rich Harrison, Rick Cowling, Colin Middleton, Neil Duffell, Vincent Jennings, Scott Hodgman, Jessica Hodgman, Victoria Tilley, Jared Tilley, Sean Cundiff, Shannan Hodgman et Joe Furrow.

Traduction : Anthony Devin

Relecture : Sandy et Stéphane « Edge Storytellers Team ».

- liste des symboles -

Cavernes

Œil Maléfique

Ruines

Terres Sauvages

Forêts

Symboles de Voyage

Tous les compagnons (tout le monde effectue un test de **Voyage**)

Le Guide (test de **Voyage**)

L'Éclaireur (test de **Voyage** ou **d'Exploration**)

Le Chasseur (test de **Voyage** ou de **Chasse**)

Le Guetteur (test de **Voyage** ou de **Vigilance**)

Symboles d'Effets

Lassitude – Le joueur est Épuisé pour le reste du voyage.

Tristesse – Le joueur est Mélancolique pour le reste du voyage.

Fatigue – Appliquez à nouveau la Fatigue, deux fois si le joueur a obtenu un ŒIL.

Blessure – Le joueur perd un nombre de points d'Endurance égal au résultat de son lancer de dé, ou subit une Blessure s'il a obtenu un ŒIL.

Corruption – Le joueur gagne un point d'Ombre, deux s'il a obtenu un ŒIL.

Nervosité – Le joueur perd un nombre de points d'Endurance égal au résultat de son lancer de dé.

Désespoir – Le joueur perd un point d'Espoir, deux s'il a obtenu un ŒIL.

Mauvais Choix – Le SR des prochains tests de Fatigue du joueur augmente d'un niveau.

EDGE

SOPHISTICATED GAMES

MIDDLE-EARTH

WWW.EDGEENT.COM

Histoires de Hobbits, L'Auberge du Dragon Vert, L'Anneau Unique, La Terre du Milieu, Le Hobbit, Le Seigneur des Anneaux, et les personnages, objets, événements et lieux qu'on y trouve sont des marques déposées de The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises. et sont utilisés par Sophisticated Games Ltd. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs. Édition française par Edge, marque déposée d'Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean, France. Conservez ces informations dans vos archives. Ce produit n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans. Fabriqué en Chine.