

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 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Le SEIGNEUR des ANNEAUX

## Action Quizz



Venez tester vos connaissances sur l'œuvre de J.R.R. Tolkien, grâce au jeu de société "Le Seigneur des Anneaux, Action Quizz".

Chaque joueur ou équipe de joueurs, incarne Frodon Baggins dans sa quête pour détruire l'Anneau Unique en le jetant dans les feux du Mont du Destin.

Les joueurs traversent 14 régions des Terres du Milieu en dépensant de précieuses ressources et en répondant à diverses questions.

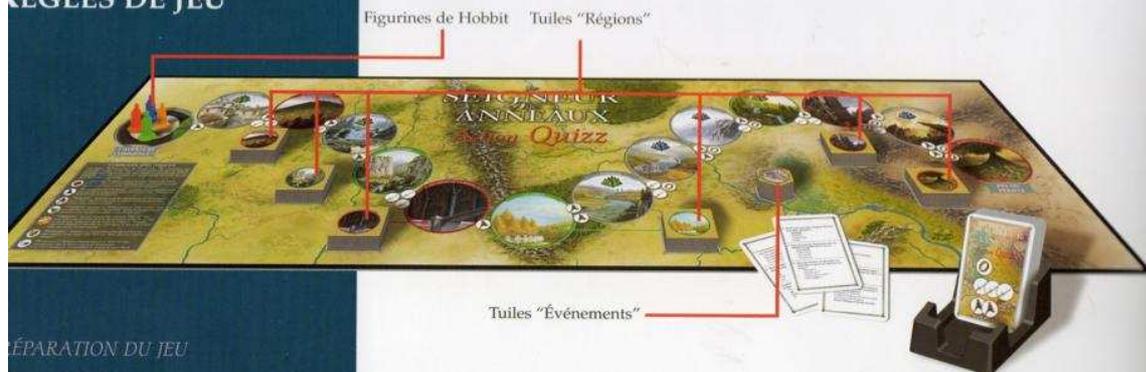
Le gagnant de la partie sera le joueur ou l'équipe de joueur à atteindre et à affronter avec succès l'épreuve du Mont du Destin.

Le Seigneur des Anneaux, Action Quizz, est un jeu conçu pour 2 à 4 joueurs ou équipes de joueurs.

### CONTENU

1 Plateau  
4 figurines de Hobbit  
400 cartes Action Quizz proposant 1200 questions, chacune avec 4 réponses possibles.  
48 Tuiles "Régions" (8 pour chacune des 6 régions spéciales)  
11 Tuiles "Événements"  
113 pions "Ressources" :  
25 Anneaux, 44 Épées, 44 Déplacements  
1 dé "Ressources",  
1 Livret de Règles.

## RÈGLES DE JEU



### PRÉPARATION DU JEU

Placez le plateau au centre de la table.

Placez un paquet de cartes dans le sabot.

Séparez les tuiles "Régions" en 6 tas différents (Mont Venteux, Fondcombe, Moria, Lorien, Cirith-gol et le Mont du Destin). Mélangez chaque tas et placez-les face cachée sur leur lieu respectif du plateau de jeu (les 8 tuiles Mont Venteux sont placées sur le lieu Mont Venteux etc...).

Mélangez les 11 tuiles "Événements" et placez-les à l'emplacement prévu à cet effet sur le plateau de jeu (voir illustration au-dessus).

Chaque joueur choisit une figurine de hobbit et la place sur la région de Cul de Sac, qui sert de lieu de départ de la quête.

Chaque joueur reçoit les pions "Ressources" suivants : 1 Anneau, 1 Voyage et 1 Épée.

Les pions "Ressources" sont placés de façon visible devant la face de chaque joueur. Placez les autres pions "Ressources" dans une pioche à côté du plateau de jeu.

### SÉQUENCE DE JEU

Déterminez aléatoirement quel joueur ou équipe de joueurs débute la partie. Une fois son tour terminé, c'est au joueur situé à sa gauche de jouer. On continue ensuite à tourner dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'un joueur remporte la partie.

Un joueur commence son tour en choisissant soit a) d'avancer, soit b) de se reposer.

### A. AVANCER

Si un joueur décide de se déplacer, il doit suivre la séquence de jeu suivante :

1. Le joueur doit payer le Coût de Déplacement pour atteindre la région suivante. Défaussez-vous du nombre de pions "Ressources" nécessaire dans la pioche "Ressources". Le Coût de Déplacement est indiqué par les symboles situés entre les régions du plateau.

Si le joueur ne possède pas les pions "Ressources" suffisants, il ne peut pas avancer et doit donc se reposer (voir plus bas).

### EXEMPLE

Si un joueur présent dans la région de Bree décide d'avancer vers Mont Venteux, il doit se défausser de 2 pions ressources "Épée" et un pion ressource "Voyage".

### Remplacer des Ressources

(a) Un joueur peut utiliser un pion ressource "Anneau" pour remplacer un pion ressource "Épée" ou "Voyage" (les "Anneaux" sont considérés comme des jokers). Cependant, il est conseillé de conserver ses pions "Anneaux" car les joueurs auront besoin de beaucoup de ces ressources en fin de jeu.

(b) Un joueur peut aussi utiliser 5 pions "Épée" ou "Voyage" pour remplacer un autre type de ressources.

### EXEMPLE

Un joueur a accumulé 5 pions ressources "Voyage". Il peut se défausser de ces 5 pions pour remplacer un pion ressource "Anneau" ou "Épée".

Un joueur doit payer le Coût de Déplacement à chaque fois qu'il tente d'avancer dans une nouvelle région et cela même s'il a déjà payé ce coût lors du tour précédent mais a dû reculer faute d'avoir réussi le Défi.



1) Après avoir payé le Coût de Déplacement, le joueur doit ensuite affronter le Défi de cette Région.

■ Si la région dans laquelle il avance contient un œil vert, le joueur doit répondre à une question facile. (Voir les instructions supplémentaires sur les cartes Action Quizz). Si le joueur répond correctement à la question, il réussit le Défi et peut effectivement avancer dans la nouvelle région.

■ Si la région contient un œil bleu, le joueur doit répondre à une question moyenne. Si le joueur répond correctement à la question, il réussit le Défi et peut effectivement avancer dans la nouvelle région.

■ Si un joueur avance dans l'une des 6 régions spéciales (Mont Venteux, Fondcombe, Moria, Lorien, Cirith Ungol ou Mont du Destin) le joueur doit alors piocher une tuile "Région" du tas correspondant et affronter le Défi indiqué sur la tuile (voir page 4 "régions spéciales").

Si le joueur réussit le Défi indiqué, il peut alors avancer dans cette région.

### CARTES "ACTION QUIZZ"

Les joueurs devront résoudre les Défis provenant de certaines tuiles ou ceux indiqués sur le plateau de jeu, en répondant correctement aux cartes "Action Quizz". Une réponse correcte leur permet de récupérer des ressources supplémentaires.

Chaque carte "Action Quizz" contient 3 questions sur "Le Seigneur des Anneaux" numérotées de 1 à 3. Le dos de chaque carte montre les ressources gagnées par le joueur pour une réponse correcte à la question concernée.

Le niveau de difficulté des questions (facile, moyen ou difficile) est déterminé par la façon dont on pose la question. Toutes les questions peuvent être posées au niveau facile, moyen ou difficile.

#### Pour toutes les Questions

Le joueur situé à la droite du joueur actif lit la question

Il pioche une carte "Action Quizz" dans la pile et montre le dos de la carte au joueur actif. Le dos est divisé en trois parties numérotées de 1 à 3, indiquant quelles ressources le joueur actif peut gagner en répondant correctement à la question correspondante.

Chaque question a quatre réponses possibles. La réponse correcte est en gras. La réponse entre parenthèses est une réponse optionnelle qui n'est lue que pour les questions moyennes ou difficiles.

#### Questions faciles

On pose une question facile quand le joueur tombe sur un œil vert, imprimé sur le plateau de jeu ou sur une tuile Défi.



Le joueur actif choisit dans un premier temps à quelle question il souhaite répondre (1, 2 ou 3), en fonction des récompenses qu'il peut obtenir. Le joueur, situé à sa droite, lit alors la question correspondante à haute voix ainsi que les réponses possibles, exception faite de la réponse optionnelle (entre parenthèses) qui est ignorée. Le joueur actif doit donc donner la bonne réponse en choisissant parmi les 3 réponses qui lui sont proposées.

#### Questions Moyennes

Les questions moyennes sont posées quand le joueur tombe sur un œil bleu (sur le plateau de jeu ou sur une tuile Défi).



Le joueur actif choisit à quelle question il veut répondre (1, 2, ou 3) en fonction des récompenses potentielles. Le joueur à sa droite lit la question correspondante à haute voix ainsi que les réponses (on lit également la réponse entre parenthèses). Le joueur actif doit donc choisir sa réponse parmi 4 réponses possibles.

#### Questions difficiles

On pose une question difficile quand le joueur tombe sur un œil rouge. Les yeux rouges ne peuvent se trouver que sur les tuiles Défi.



Le joueur situé à sa droite, lit silencieusement les 3 questions et choisit celle qui lui semble la plus difficile. Il lit alors cette question à haute voix ainsi que les 4 réponses possibles (y compris la réponse optionnelle). Le joueur actif doit donc choisir sa réponse parmi 4 réponses possibles.

S'il répond correctement à la question, le joueur actif reçoit la récompense correspondant à la question à laquelle il a répondu.

### Récompenses

Si le joueur actif choisit la bonne réponse (celle en gras), il récupère immédiatement la récompense correspondant à la question. Ceci est valable pour toutes les questions (facile, moyenne ou difficile).

Quelques récompenses montrent un symbole de dé. Dans ce cas le joueur actif récupère sa récompense en lançant le dé de ressources et en récupérant les ressources (ou événements) et les quantités indiquées par le dé.

Contrairement au fait de se reposer, le joueur actif ne perd pas son tour en lançant le dé de ressources pour obtenir une récompense ou suite à un Don. Après avoir lancé son dé et reçu ses ressources, il peut donc continuer son tour.

### EXEMPLE

Un joueur entre dans la région du Gué de Bruinen. Après avoir payé le Coût de Déplacement, il doit à présent répondre à une question facile (œil vert) pour réussir le Défi de cette région. Le joueur à sa droite tire une carte "Action Quizz".

Le joueur actif choisit la question 1. Le joueur à sa droite lit donc la question ainsi que les réponses proposées à haute voix, mais ne lit pas la réponse entre parenthèses, puisqu'il s'agit d'une question facile.

Si le joueur actif répond correctement à la question, il gagne 3 pions ressources "Voyage" et continue son tour de jeu.



Si le joueur avance avec succès dans une nouvelle région, il doit à nouveau décider s'il veut : a) avancer ou b) se reposer.

Un joueur peut continuer à avancer tant qu'il dispose des ressources suffisantes pour payer le Coût de Déplacement et continue à répondre correctement aux Défis de chaque nouvelle région.

Si le joueur ne réussit pas à résoudre le Défi, il doit alors reculer son hobbit jusqu'à la région sur laquelle il a commencé son déplacement à ce tour (ou jusqu'au dernier Havre, voir chapitre suivant). Son tour de jeu s'achève immédiatement.

#### Les Havres

Il y a 3 régions qui sont considérées comme des Havres sur le plateau, Fondcombe, la Lorien et l'Ithilien. Un joueur, obligé de reculer, ne peut jamais reculer plus loin que le dernier Havre.

### EXEMPLE

Un joueur avance sa figurine de hobbit de la région de l'Anduin à celle d'Amon Hen. Il se défausse d'un pion ressource "Anneau" et de deux pions ressources "Épées" pour avancer dans la nouvelle région et doit répondre à une question de difficulté moyenne.

Le joueur ne répond pas correctement, il doit donc reculer dans la région de l'Anduin et son tour de jeu s'arrête là.

Au prochain tour de jeu, il se défausse des ressources nécessaires à avancer dans Amon Hen. Cette fois, il répond correctement à la question et réussit à avancer. Il doit à présent choisir de continuer à avancer vers Emyr Mull ou de se reposer et finir ainsi son tour de jeu. S'il décide d'avancer mais ne répond pas correctement à la question de difficulté moyenne d'Emyr Mull, il doit reculer jusqu'en Anduin (où il a commencé son déplacement) et finir son tour de jeu.

### B. SE REPOSER

Si un joueur décide de se reposer, il peut lancer deux fois le dé "Ressources".

#### Le dé "Ressources"

Quand un joueur lance le dé "Ressources", il récupère le nombre et le type de pions ressources indiqués par le dé (Voyage, Épée ou Anneau).

Si on obtient le résultat Arbre blanc / 2 Anneaux, le joueur doit décider s'il veut prendre les 2 pions ressources "Anneau" ou bien prendre la tuile "Événement" du haut de la pile.



S'il choisit de prendre la tuile, il la pose face visible devant lui. Consulter la liste des Symboles Spéciaux à la fin de cette règle pour savoir comment utiliser les tuiles ainsi conservées. Si toutes les tuiles "Événements" ont déjà été piochées, le joueur doit prendre les deux pions ressources "Anneau".

#### Les Régions Spéciales

Il y a 6 régions spéciales sur le plateau de jeu : Mont Venteux, Fondcombe, Moria, Lorien, Cirith Ungol et le Mont du Destin.

Chacune de ces régions contient une pile de 8 tuiles "Régions" et leur Défi ne se résout pas de la même manière que pour les régions normales.

Comme pour une région normale, le joueur doit payer le Coût de Déplacement pour entrer dans une région spéciale.

Les régions spéciales n'ont pas de symbole Défi imprimés sur le plateau. Cependant, après être entré dans cette région, le joueur actif doit piocher la tuile "Région" du haut de la pioche de cette région spéciale.

### EXEMPLE

Quand un joueur avance dans la région de Mont Ventoux, il doit se défausser de deux pions ressources "Épée" et d'un pion ressource "Voyage" pour payer le Coût de Déplacement. Il doit également piocher la première tuile de la pioche "Région" de cette région spéciale.

Il existe deux types de tuiles "Régions", chacune identifiée par une bordure de couleur différente. Une tuile à bord rouge est une tuile "Défi", une tuile à bord vert est une tuile "Don". Ces deux types de tuiles sont gérées très différemment.

### Piocher des tuiles "Défis"

Quand le joueur pioche une tuile "Défi" avec le symbole de l'œil, il doit résoudre ce Défi de la même façon que s'il était tombé sur un œil sur le plateau de jeu. S'il répond correctement à la question, il réussit à passer le Défi, il peut donc avancer dans la nouvelle région et cela lui permet de gagner les ressources indiquées sur la carte "Action Quizz" (sauf si la tuile "Défi" porte le symbole voir plus loin).

### EXEMPLE

Après avoir avancé dans la région du Mont Ventoux, le joueur pioche la tuile du dessus de la pioche "Région". Il pioche la tuile Défi "Le Roi Sorcier d'Angmar". Le symbole du Défi est un œil bleu, le joueur doit donc répondre à une question de difficulté moyenne. Si le joueur répond correctement, le Défi est réussi, le joueur peut donc avancer dans la région. Le joueur doit maintenant décider s'il veut a) continuer à avancer vers le Gué de Bruinen ou b) se reposer.

Si le joueur ne parvient pas à résoudre la tuile Défi, il devra faire reculer sa figurine de hobbit jusqu'à la région

dans laquelle il a commencé son tour de jeu (ou le dernier Havre). Le tour de ce joueur s'achève immédiatement.

### Tuiles "Défi" avec le symbole

Certaines tuiles portent le symbole . Cela signifie "Attention Danger!". Si une de ces tuiles "Défi" est réussie, le joueur actif doit immédiatement piocher et résoudre la prochaine tuile "Région". On continue comme ça, jusqu'au moment où le joueur rate un Défi ou réussit un Défi ne portant pas le symbole .

Une tuile "Défi" portant le symbole ne donne pas droit à récupérer des ressources, même si vous répondez correctement.

### EXEMPLE

Un joueur avance dans la région de Mont Ventoux et pioche une tuile "Région".

Il pioche la tuile Défi "Les Spectres de l'Anneau" qui est un Défi facile (œil vert), mais porte aussi le symbole . Si le joueur répond correctement à la question, il ne récupère aucune ressource et doit piocher une autre tuile "Région". S'il ne répond pas correctement au nouveau Défi, il devra reculer son hobbit jusqu'à la région où il a commencé son tour de jeu.

### Piocher des tuiles "Don"

Les tuiles à bord vert contiennent des alliés ou des objets qui pourront vous être utiles pour le reste de la partie. Quand un joueur avance dans une région spéciale et pioche une tuile "Don", il la place devant lui face visible. Consultez la liste des symboles spéciaux en fin de règle pour savoir comment ces tuiles pourront vous aider dans la partie. Le joueur s'est avancé avec succès dans la nouvelle région et doit à présent choisir entre a) continuer à avancer ou b) se reposer.

### EXEMPLE

Le joueur se déplace dans la région de Fondcombe et pioche la tuile Don "Legolas" (avec le symbole de la Compagnie - voir plus loin). Le joueur place la tuile Legolas face visible devant lui. Il doit à présent décider s'il veut continuer à avancer vers la Moria ou se reposer à Fondcombe.

Chaque tuile "Don" porte un symbole spécial qui indique son effet. Ces symboles sont expliqués plus bas. Quand une tuile "Don" (ou Événement) est utilisée, enlevez-la du jeu en la reposant dans la boîte.

### EXEMPLE

La tuile Don "Legolas" porte le symbole de la Compagnie (un chapeau à la Gandalf). En défaussant une tuile avec le symbole de la Compagnie, un joueur peut immédiatement réussir un Défi facile (œil vert) ou moyen (œil bleu) sans avoir à choisir de réponse à une question. Un joueur peut prendre la décision d'utiliser sa tuile Don Compagnie après avoir entendu la question.



### Tuiles "Don" avec le symbole

Certaines tuiles "Don" portent le symbole . S'il pioche une de ces tuiles, le joueur la place devant lui et pioche la tuile "Région" suivante. Le joueur conserve la tuile "Don" quel que soit l'effet de la tuile suivante.

### Tuiles "Défi" et "Don" portant le symbole "Blessure"

Certaines tuiles "Défi" ou "Don" portent le symbole "Blessure". Si une de ces tuiles est piochée, le joueur actif doit se défausser des pions "ressources" indiquées par le symbole "Blessure". Si le joueur ne dispose pas de toutes les ressources indiquées, il doit reculer jusqu'à la région où il a commencé son tour de jeu. Son tour prend alors fin.



Si le joueur ne dispose pas d'une partie des ressources indiquées, il doit se défausser de ces ressources et reculer jusqu'à la région où il a commencé son tour de jeu. Son tour prend alors fin.

Une ressource "Anneau" peut être défaussée à la place d'une ressource "Épée" ou "Voyage". Il est aussi possible de se défausser de 5 ressources du même type pour remplacer une ressource manquante.

### Mélanger les tuiles "Région"

Une fois qu'un joueur a réussi ou échoué à une série de défis de tuiles "Région", ils doivent immédiatement poser toutes les tuiles "Défi" dans la pioche et la mélanger afin que le prochain joueur puisse avoir une nouvelle pioche. Les tuiles "Don" sont conservées par le joueur même s'il ne réussit pas les défis de la région.

Exception : si un joueur ne peut payer le coût de "Blessure" d'une tuile "Don" (ex : tuile "Boromir") ce don ne peut être conservé et doit être re-mélangé dans la pioche.

### EXEMPLE

Un joueur avance dans Fondcombe et pioche la tuile Don "Boromir" qui porte un symbole Blessure "1 Anneau". Le joueur ne possède pas la ressource requise et donc ne réussit pas à avancer avec succès dans la région de Fondcombe. Il fait reculer son hobbit jusqu'à la région dans laquelle il se trouvait au début de son tour de jeu et re-mélange la tuile "Boromir" dans la pioche des tuiles "Région" de Fondcombe.

### Fin du Jeu

Quand un joueur avance dans la région du Mont du Destin et réussit une des tuiles défi "Destin de Gollum" ou "Les Crevasses du Destin" le jeu s'achève et il remporte la partie.

Un jeu conçu par Christian T. Petersen avec l'aide d'Eric M. Lang, Anders M. Petersen, Kevin Wilson et Greg Benago. Les questions sont de Stony Stratford et Angie Gardner. L'auteur tient à remercier la Tolkien society pour leur soutien.  
© 2003 Sophisticated Games Ltd  
© 2003 TILSIT Éditions pour la version française.  
Illustrations de Ted Nasmith  
Maquette de la version française : TILSIT Studio.  
Traduction de la version française : TILSIT Team.  
Ce jeu est une production commune de Sophisticated Games et de Kosmos Verlag.  
Tous droits réservés.  
"Le Seigneur des Anneaux", les personnages et les lieux cités sont des marques déposées de Tolkien Enterprises, Berkeley, CA et sont utilisés, sous licence par Sophisticated Games Ltd.



### Symboles Spéciaux

Les tuiles "Événements" et "Dons" contiennent des symboles que vous pouvez utiliser dans le jeu. Ci-dessous toutes les explications sur ces symboles ainsi que d'autres qui sont utilisés en cours de jeu.

Symboles et Nom	Explications
Attention Danger	Après avoir passé l'épreuve de la tuile "Défi" ou "Don", tirez immédiatement une nouvelle tuile et passez l'épreuve. (Ne prenez pas de ressources en récompense.)
Compagnie de l'Anneau	Si vous ne pouvez répondre à une question (facile ou moyenne) défaussez ce "Don" pour avancer. Ne prenez pas de récompense.
Rapidité	Défaussez avant tout déplacement cet "Événement" ou ce "Don" afin de ne pas payer le coût en ressources nécessaire pour avancer dans la région suivante.
Guérison	Défaussez cet "Événement" ou ce "Don" si vous n'avez pas répondu correctement à une question. Tentez de répondre immédiatement à une question de même niveau de difficulté.
Blessure	Dès que vous piochez cette tuile "Défi" ou "Don", vous devez vous défausser de la ou des ressources indiquées, si vous ne pouvez pas, défaussez-vous de toutes les ressources indiquées dont vous disposez et retournez sur votre région de départ de ce tour. Votre tour de jeu est alors terminé.
Protection	Défaussez cet "Événement" pour ignorer tous les effets négatifs d'une (seule) tuile "Défi" ou "Don" portant le symbole "Blessure".
Ressources	Défaussez immédiatement ce "Don" ou cette "Récompense" afin de lancer 1 fois le dé "Ressources". Prenez les récompenses correspondant au résultat du lancer de dé.

# Le SEIGNEUR des ANNEAUX.

## Action Quizz

### RÈGLES POUR PARTIE COURTE

Pour 2 à 4 joueurs ou équipes de joueurs.

#### But du jeu

Les joueurs incarnent des hobbits qui doivent traverser le plateau de jeu, de Cul de Sac jusqu'en Mordor, pour détruire l'Anneau Unique. En chemin, ils devront répondre à bon nombre de questions. Le gagnant sera le joueur qui atteint le Mont du Destin en premier et réussit à répondre correctement à une dernière question sur "Le Seigneur des Anneaux".

#### Contenu

400 cartes Action Quizz, un sabot, un plateau de jeu et 4 figurines de hobbit.

#### Préparation du jeu

- Placez le **plateau de jeu** au centre de la table. Vous pouvez voir dessus 14 régions (carrés). Dans cette version du jeu, ignorez les symboles présents sur le plateau.
- Mélangez les **400 cartes**. Placez une partie des cartes, face cachée, dans le sabot, jusqu'à ce que celui-ci soit plein. Posez le sabot près du plateau de jeu. Sur chaque carte, vous trouverez 3 questions et 4 réponses possibles à chacune d'elle. La réponse exacte apparaît en caractères gras. Une des réponses erronée est entre parenthèses. Dans cette version des règles, vous pouvez ignorer cette réponse. Ne tenez pas compte non plus des symboles présents au dos des cartes.
- Chaque joueur choisit une **figurine de hobbit** et la place sur le plateau de jeu dans la région de départ, Cul de Sac.
- Un joueur ou équipe de joueurs débute la partie puis le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

#### Le jeu

Quand le tour d'un joueur commence (joueur actif), il bouge son hobbit jusqu'à la prochaine région. Le joueur situé à sa gauche pioche une carte du sabot et





lit à haute voix la première question ainsi que les 3 réponses (il ne lit pas la réponse entre parenthèses). Le joueur actif choisit alors la réponse qu'il pense juste.

Si la réponse choisie est fautive, le joueur doit reculer son hobbit sur la région précédente. Son tour de jeu prend fin.

Si la réponse est exacte, il peut :

- (a) rester sur place.
- (b) se déplacer sur la prochaine région et tenter de répondre à une nouvelle question.

Dans le cas a) le joueur conserve son hobbit sur la nouvelle région et son tour de jeu prend fin.

Dans le cas b) le joueur prend un risque et bouge son hobbit sur la région suivante. Il doit à présent répondre à la seconde question de la carte.

- **S'il donne une mauvaise réponse**, il doit reculer son hobbit sur la région où il a débuté son déplacement au début du tour de jeu. Son tour s'achève et c'est au joueur suivant de jouer.
- **S'il donne une bonne réponse**, il doit à nouveau décider s'il veut rester sur place et ainsi consolider son avancée ou tenter à nouveau de se déplacer sur une nouvelle région et répondre à la 3<sup>e</sup> question de la carte. Son tour de jeu prend fin après la 3<sup>e</sup> question que la réponse soit bonne ou fautive. S'il donne une mauvaise réponse, il doit reculer sa figurine sur sa case de départ au début du tour, s'il donne une bonne réponse son hobbit s'arrête sur la nouvelle région.

Défaussez les cartes Action Quizz utilisées dans une pile près du plateau de jeu.

**À plus de deux joueurs, le joueur situé sur la droite du joueur actif dispose d'une chance supplémentaire.**

Si un joueur ne répond pas correctement à une question, on pose la même question au joueur situé à sa droite. S'il répond correctement, il peut déplacer son hobbit d'une région vers l'avant ; s'il répond mal, rien ne se passe et c'est au joueur qui a lu la question de jouer.

### Experts et novices

Si des experts de Tolkien et du "Seigneur des Anneaux" jouent avec des novices, il est conseillé de poser les 4 réponses possibles aux experts (lisez aussi celle entre parenthèses) et seulement 3 aux novices (sans la question entre parenthèse). Pour les joueurs qui connaissent vraiment très bien l'univers des Terres du Milieu, vous pouvez essayer de répondre aux questions sans qu'on vous lise les réponses possibles.

### Fin du jeu

Le jeu s'arrête quand un joueur atteint le Mont du Destin et répond correctement à une question. Il devient le champion du Seigneur des Anneaux Action Quizz.