

Le HOBBIT  
Histoire d'un Aller et Retour



UN JEU DE REINER KNIZIA

# Hobbit Histoire d'un Aller et Retour

Un jeu de dés plein d'aventures de Reiner Knizia,  
pour 1 à 4 joueurs - 30 minutes par partie.

*Dans un trou vivait un Hobbit. Ce n'était pas un trou déplaisant, sale et humide, rempli de bouts de vers et d'une atmosphère suintante, non plus qu'un trou sec, nu, sablonneux, sans rien pour s'asseoir ni sur quoi manger : c'était un trou de Hobbit, ce qui implique le confort.*

– Bilbo le Hobbit, de J.R.R. Tolkien

## Matériel

### 1 dé noir

(aux faces numérotées de 1 à 12)



### 4 feutres effaçables avec gomme



### 4 carnets d'Aventure



### 30 jetons Pain

(20 jetons de 1 et 10 de 5)



### 5 dés de voyage blancs

(portant les symboles ci-dessous)



### 30 jetons Épée

(20 jetons de 1 et 10 de 5)



Dé 1	Dé 2	Dé 3	Dé 4	Dé 5
+	+		+++	+++
++	++		+++	+++

### 19 jetons Pomme de pin

(réservés au Chapitre 5)



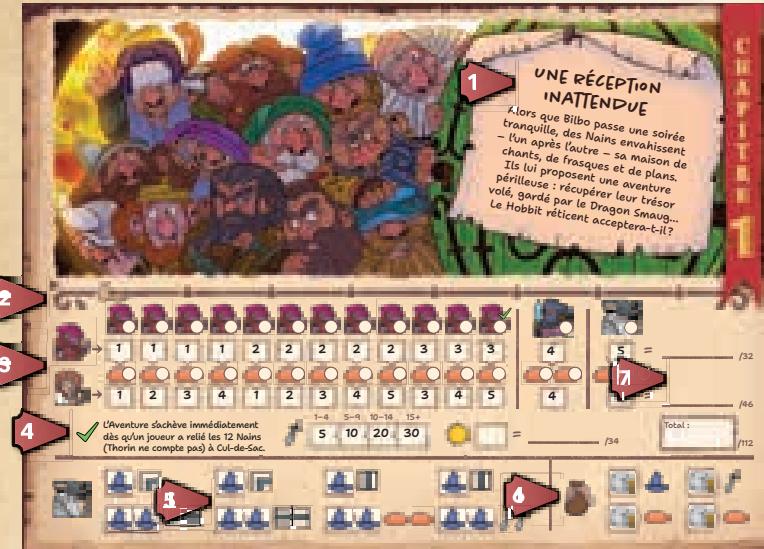
### 1 marqueur Solo

(réservé au mode solo ; voir page 29)

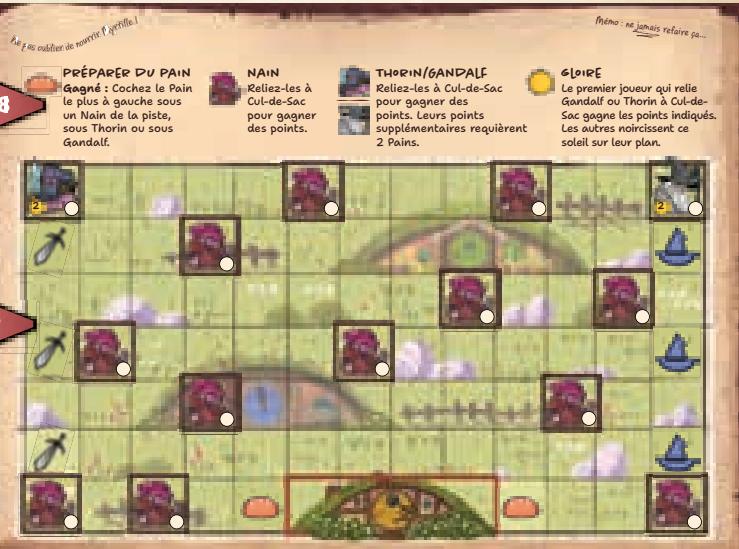


## Présentation des carnets d'Aventure

### FEUILLE DE SCORE



### PLAN



1 Contexte

2 Progression de l'histoire

3 Lignes de score

4 Rappel des conditions de fin de partie

5 Actions de Magie

6 Actions de cambriolage

7 Cases de score et score maximum par ligne

8 Rappel des règles spécifiques

9 Plan

### CHOISISSEZ VOTRE AVENTURE

Ce jeu propose 8 Aventures différentes basées sur le roman *Bilbo le Hobbit*, de J.R.R. Tolkien. Vous pouvez jouer ces chapitres indépendamment, mais il est conseillé de toutes les jouer dans l'ordre au moins une fois.

Prenez chacun un carnet d'Aventure et un feutre, puis choisissez ensemble quel chapitre vous voulez jouer. Chacun ouvre alors son carnet à la page correspondante. Ce livret de règles indique pour chaque chapitre le matériel utilisé et les règles spécifiques.



Scannez ce code pour découvrir notre tutoriel en vidéo !

### SOMMAIRE

<b>Chapitre 1 - Une réception inattendue</b> .....	8-9
<b>Chapitre 2 - Grillade de mouton</b> .....	10-11
<b>Chapitre 3 - Dans la montagne et sous la montagne</b> .....	12-13
<b>Chapitre 4 - Énigmes dans l'obscurité</b> .....	14-15
<b>Chapitre 5 - Tombés de la poêle dans le feu</b> ..	16-17
<b>Chapitre 6 - Les dangers de la Forêt Noire</b> ...	18-19
<b>Chapitre 7 - Sur le seuil</b> .....	20-21
<b>Chapitre 8 - Feu et eau</b> .....	22-23
<b>Mode difficile</b> .....	24-28
<b>Mode solo</b> .....	29-30
<b>Crédits</b> .....	31

# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Déterminez le premier joueur au hasard (ou suivez la coutume des Hobbits et des Nains : laissez le plus petit d'entre vous commencer).

Le premier joueur commence par lancer les 5 dés de voyage blancs au centre de la table, puis il joue le premier tour du round : il choisit 1 des dés, le place devant lui et utilise immédiatement son résultat sur son carnet d'Aventure (comme décrit plus bas).

Dans le sens horaire, chaque joueur choisit ensuite 1 des dés restants au centre de la table, le place devant lui et l'utilise immédiatement pour effectuer une action sur son carnet d'Aventure.

Dans une partie à 2 joueurs, à chaque round, le premier joueur aura pris en tout 3 dés et l'autre 2. À 3 joueurs, le premier et le deuxième auront pris 2 dés et le troisième 1 seul. À 4 joueurs, le premier joueur aura pris 2 dés et tous les autres 1 seul.

Une fois qu'un joueur a pris et utilisé le dernier dé au centre de la table, le joueur suivant devient le premier joueur du nouveau round : il récupère les 5 dés, les lance au centre de la table, puis en prend 1 et l'utilise.

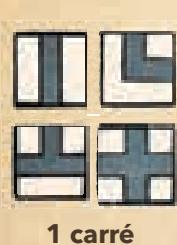
La partie se poursuit ainsi jusqu'à la fin de l'Aventure. Celui ou celle avec le plus de points l'emporte.

## Exemple de partie à 4 joueurs :

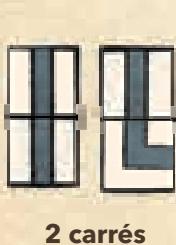


## ACTIONS DE CHEMIN

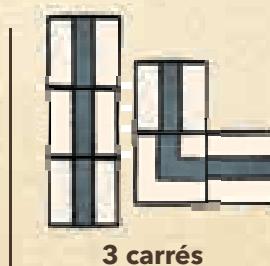
3 des 5 dés de voyage blancs vous permettent de tracer un chemin au feutre sur votre plan. Chaque face de ces dés montre une section de chemin différente s'étalant sur 1, 2 ou 3 carrés. Utiliser le résultat d'un dé signifie tracer sur votre plan la section qu'il affiche.



1 carré



2 carrés



3 carrés

Les règles spécifiques à chaque Aventure indiquent où doivent commencer les chemins que vous tracez sur votre plan.

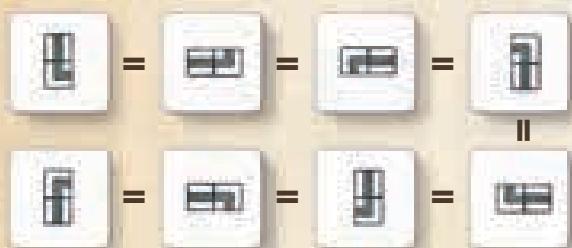
Un chemin peut être tracé s'il est relié à un carré de départ ou s'il touche ou croise 1 de vos chemins précédemment tracés. Vous devez tracer la forme complète du chemin indiqué par le dé.



Exemple (chapitre 1) : André choisit le dé indiquant un trait droit sur une section de 1 carré. Son chemin peut partir de Gandalf ou de n'importe quel Nain, y compris Thorin. André décide de partir d'un Nain. Sur son plan, il reproduit la section du dé sur un carré adjacent à ce Nain.

## ACTIONS DE CHEMIN (SUITE)

Vous pouvez faire pivoter la section de chemin comme vous le souhaitez, et/ou l'inverser (miroir).



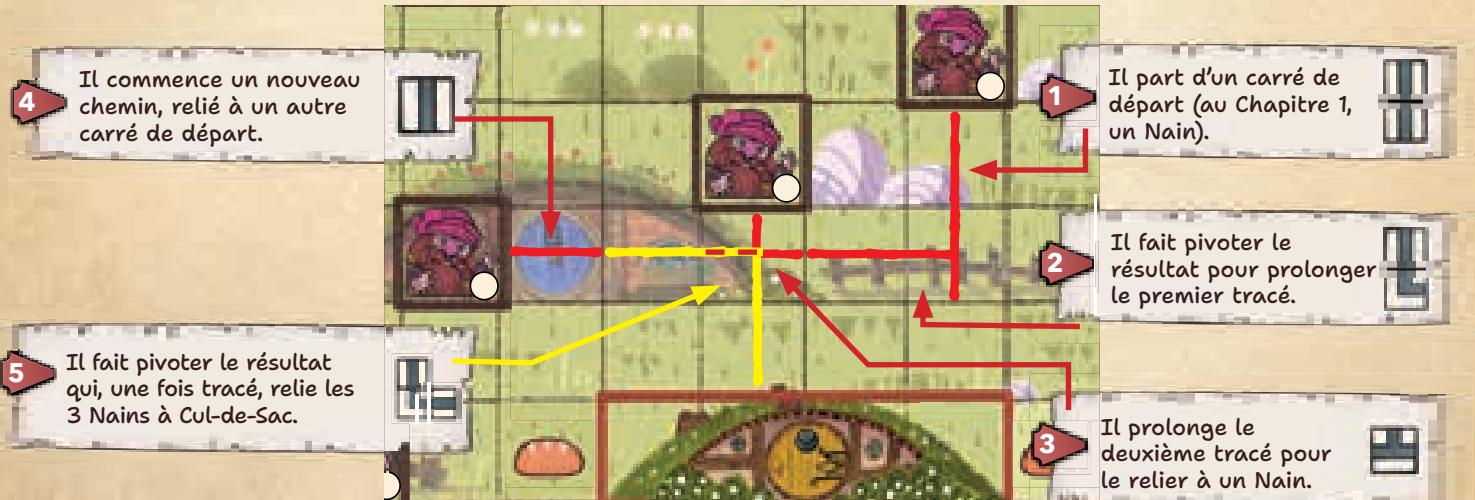
*Exemple : Vous pouvez faire pivoter ce résultat ou choisir sa forme symétrique pour obtenir un de ces chemins.*

Vous pouvez tracer un chemin sur les carrés où vous en avez tracé précédemment pour les combiner, ou prolonger un chemin dans de nouvelles directions. Vous êtes libre de recouvrir tout ou partie de vos chemins déjà tracés (ceux-ci ne sont pas effacés).

Vos chemins interagissent avec les carrés du plan de 2 façons très différentes : vous pouvez les relier, et vous pouvez y entrer.

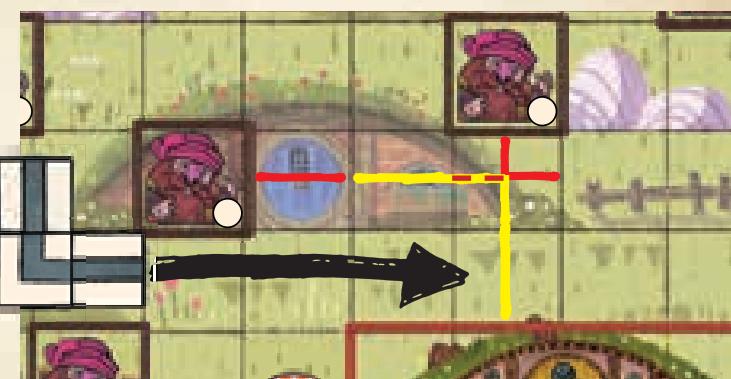
Si vous tracez un chemin de sorte qu'il touche la bordure d'un carré, vous le **reliez** à ce carré.

Si vous tracez un chemin sur un carré, vous y **entrez**. La première fois que vous entrez sur un carré indiquant une ressource (comme une Épée, un Pain ou des Chapeaux), gagnez immédiatement cette ressource (voir page 6).



*Exemple (Chapitre 1) : Voici les 5 premiers tours d'André. Chaque fois, il prend le résultat indiqué.*

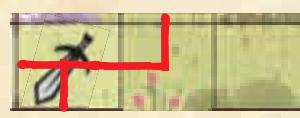
Pour éviter que les chemins deviennent confus, veillez à tracer des traits droits, et au milieu de chaque carré.



*Exemple (Chapitre 1) : À son tour, André choisit le résultat indiqué (3 carrés). Avant d'ajouter ce chemin (le jaune) à un autre tracé précédemment sur son plan (le rouge), il décide de le faire pivoter.*



*Vous avez relié le chemin à un Nain.*



*Vous êtes entré sur ces 2 carrés (et avez gagné 1 Épée).*

Vous ne pouvez **jamais** entrer sur un carré avec une bordure épaisse.



Il commence un nouveau chemin, relié à un autre carré de départ.

Il part d'un carré de départ (au Chapitre 1, un Nain).

Il fait pivoter le résultat pour prolonger le premier tracé.

Il prolonge le deuxième tracé pour le relier à un Nain.

# ACTIONS DE RESSOURCES

2 des 5 dés de voyage blancs vous permettent de gagner des ressources. Leurs faces indiquent 1 ou 2 symboles Épée, Pain ou Chapeau. Lorsque vous utilisez ces dés, en fonction de l'Aventure, vous gagnez les jetons correspondants ou cochez des cases sur votre feuille de score. Vous pouvez aussi gagner des ressources sur les plans (voir page 5).

## Pains et Épées

**Jetons gagnés :** Gardez tous les jetons que vous avez gagnés près de votre carnet d'Aventure, de sorte que les autres joueurs puissent aisément voir combien vous en avez.

**Ressources cochées :** Quand l'Aventure vous demande de cocher une ressource sur votre feuille de score (au Chapitre 1, des Pains), chaque fois que vous gagnez cette ressource, cochez un cercle à l'endroit indiqué.



1 Épée / 2 Épées

1 Pain / 2 Pains



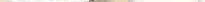
Jetons de valeur 1 et 5



Exemple : André coche son premier Pain.

## Actions de Magicien

Lorsque vous utilisez un dé indiquant des Chapeaux de Magicien, vous recevez l'aide de Gandalf le Magicien : pour chaque Chapeau gagné, noircissez immédiatement 1 des cases avec un Chapeau sur votre feuille de score.



1 Chapeau /  
2 Chapeaux

Vous pouvez noircir ces cases dans l'ordre de votre choix. Si une action de Magicien requiert plusieurs Chapeaux, il n'est pas nécessaire de tous les noircir en 1 tour.

Dès que vous avez noirci toutes les cases d'une action de Magicien, elle est débloquée et vous devez l'utiliser immédiatement. Parfois, noircir 1 seule case suffit pour débloquer une action de Magicien, mais certaines requièrent de noircir 2 cases, voire 3.

Vous ne pouvez utiliser chaque action de Magicien qu'une seule fois. Si une action de Magicien vous fait gagner un chemin, tracez-le en suivant les règles des chemins octroyés par les dés.



Exemple : Lors d'un tour précédent, André a noirci 1 case Chapeau. À ce tour, il noircit la seconde (sur notre exemple, en rouge) et trace immédiatement un chemin droit de 2 carrés sur son plan.



**Exception :** Quand vous utilisez un dé indiquant 2 Chapeaux, vous devez appliquer les deux à la même action de Magicien. Vous **ne pouvez pas** les répartir pour débloquer 2 actions de Magicien différentes. Si vous débloquez une action ne requérant que 1 Chapeau, le second est perdu.

## Actions de cambrioleur



En bas à droite de la feuille de score figurent des symboles Dé avec un point d'interrogation. Ils représentent l'aide qu'apporte Bilbo au groupe. Après avoir choisi un dé, vous pouvez ignorer son résultat et noircir 1 de ces symboles à la place.

Parfois, noircir 1 seul symbole suffit pour débloquer une action de cambrioleur, mais certaines requièrent d'en noircir 2. Lorsque vous débloquez une action de cambrioleur, utilisez-la immédiatement (vous ne pouvez pas la garder pour plus tard). Chaque action de cambrioleur ne peut être utilisée qu'une seule fois.



*Exemple : André choisit ce dé de voyage indiquant une section. Au lieu de la tracer sur son plan, il décide de noircir un symbole «Dé?» sur sa feuille de score pour gagner 1 Épée à la place.*

## AUTRES RÈGLES



**Gloire :** À chaque chapitre, des points de gloire sont accordés aux joueurs qui accomplissent des objectifs avant les autres. Ils apparaissent sur le plan dans un symbole Soleil jaune. Le premier à accomplir un objectif spécifique gagne les points de gloire associés : il entoure le soleil sur son plan, et les autres joueurs le noircissent sur le leur (ils ne peuvent plus gagner ces points).

Chaque Aventure indique ce que les joueurs doivent accomplir pour gagner de la gloire. En fin de partie, chaque joueur ajoute à son score tous les points de gloire qu'il a gagnés.



**Régions :** Certains plans (pas celui du Chapitre 1) sont divisés en régions. Dès que vous tracez un chemin qui entre sur un carré d'une nouvelle région, vous ne pouvez plus tracer de chemin dans la région précédente. Le cas échéant, les règles spécifiques indiquent les différentes régions d'une Aventure.

**Mode difficile :** Peut-être souhaiterez-vous relever de plus grands défis... Pour savoir comment augmenter la difficulté d'une Aventure pour les joueurs qui le veulent, voir pages 24-28.

## LA FIN D'UNE AVENTURE



Chaque chapitre comporte 1 ou plusieurs conditions de fin de partie, indiquées par une marque verte dans ces règles et sur votre carnet d'Aventure. Dès qu'un joueur la ou les remplit, l'Aventure s'achève immédiatement. Sauf indication contraire, les dés restants au centre de la table sont ignorés.

Chaque joueur inscrit alors sur sa feuille de score les points qu'il a gagnés : il note les totaux de chaque ligne sur les traits correspondants à droite, puis les additionne pour obtenir son score final.

Celui ou celle avec le plus de points devient l'illustre vainqueur de cette Aventure. En cas d'égalité, les ex-aequo se partagent la victoire.



*Gardez en tête que si les Nains ne sont pas dénués d'égoïsme et de cupidité, il s'agit moins de gagner que de passer un bon moment!*

## VOUS ÊTES QUASIMENT PRÊT À JOUER !

Il ne vous reste qu'à lire les règles spécifiques à l'Aventure que vous comptez jouer, dans les pages qui suivent.

# CHAPITRE 1 – UNE RÉCEPTION INATTENDUE



1  
2

3  
4

3  
4

3  
4

3  
4

3  
4

- 1 Piste de score Nains  
2 Piste de score Pains

- 3 Thorin (départ)  
4 Gandalf (départ)

- 5 Nain (départ)  
6 Cul-de-Sac (arrivée)

## Objectif

Reliez vos bruyants convives à Cul-de-Sac et nourrissez-les une fois arrivés. Tâchez de gagner des Épées pour vous préparer aux dangers à venir.

## Matériel utilisé



Les 5 dés de voyage blancs  
Jetons Épée  
(Les jetons Pain et le dé à 12 faces noir ne sont pas utilisés lors de cette Aventure.)

## Départ des chemins

Vos chemins peuvent partir de n'importe quel invité, à savoir Gandalf, Thorin et les 12 autres Nains.



Tracez des chemins jusqu'à ce que tous les Nains soient reliés à Cul-de-Sac.

**Rappel :** Des chemins séparés par un carré contenant un invité ne sont pas reliés, et vous ne pouvez pas tracer de chemin sur ces carrés.

Exemple : Fili est relié à Cul-de-Sac, mais Kili ne l'est pas. Gardez en tête que vos chemins ne peuvent pas entrer sur un carré avec une bordure épaisse, comme celui contenant Bombur.



## Fin de l'Aventure

L'Aventure s'achève immédiatement dès qu'un joueur a relié les 12 Nains à Cul-de-Sac. Thorin ne compte pas : Gandalf et lui n'ont pas d'incidence sur la fin de l'Aventure.



# RÈGLES SPÉCIFIQUES

**Préparer le festin :** Quand vous gagnez un Pain, cochez le symbole Pain non coché le plus à gauche sur votre feuille de score.

À la place, vous pouvez cocher les Pains sous Thorin ou sous Gandalf (il n'est pas nécessaire d'avoir coché les Pains sous tous les Nains pour cocher ceux sous Thorin ou Gandalf).

Si vous avez déjà coché tous les symboles Pain, en gagner davantage est sans effet.



*Exemple : André a gagné 3 Pains. Il décide de cocher les 2 premiers Pains sous les Nains et 1 sous Gandalf.*

**Les invités arrivent à Cul-de-Sac :** Dès qu'un chemin relie un invité Nain (hormis Thorin) à Cul-de-Sac, procédez comme suit :



- ♦ sur votre plan, cochez la case du carré du Nain relié ;
- ♦ sur votre feuille de score, cochez le premier Nain non coché le plus à gauche, puis entourez les points sous ce Nain ;
- ♦ si le Pain sous ce Nain est déjà coché, entourez les points sous ce Pain - s'il n'est pas coché, cochez-le et noircissez les points en dessous (vous ne les gagnerez pas).



*Exemple (suite) : André complète un chemin permettant à 3 Nains d'arriver à Cul-de-Sac. Il coche donc les 3 premiers Nains et entoure les points sous chaque Nain et ceux sous les 2 premiers Pains (précédemment cochés). Puis, il noircit le troisième Pain (qui n'était pas coché) et noircit les points en dessous pour indiquer qu'il ne les gagnera pas.*

Dès qu'un chemin relie Thorin ou Gandalf à Cul-de-Sac, procédez comme suit :



- ♦ sur votre plan, cochez la case du carré relié (Thorin ou Gandalf) ;
- ♦ sur votre feuille de score, cochez la case de Thorin ou de Gandalf, puis entourez les points sous le personnage concerné ;
- ♦ si les **deux** symboles Pain sous Thorin ou Gandalf sont déjà cochés, entourez également les points sous ces Pains - si vous n'avez pas coché les deux, noircissez les points en dessous (vous ne les gagnerez pas) ;



- ♦ le premier joueur à relier Gandalf à Cul-de-Sac gagne 2 points de gloire (voir page 7). De même pour Thorin.



*Remarque : Si vous collectez 1 Pain en traçant un chemin, cochez-le sur la feuille de score avant de cocher les invités que vous reliez.*



**Épées collectées :** Quand vous obtenez des Épées, prenez le nombre de jetons Épée correspondant et gardez-les jusqu'à la phase de calcul des scores en fin de partie.

## Calcul des scores

**Première ligne :** Additionnez les points (les valeurs entourées) de tous les invités que vous avez reliés à Cul-de-Sac (les Nains, Thorin et Gandalf).

**Deuxième ligne :** Additionnez les points (les valeurs entourées) de tous les invités ayant obtenu un Pain à leur arrivée.

**Troisième ligne :** Comptez combien d'Épées vous avez gagnées et entourez la valeur correspondante. Inscrivez vos éventuels points de gloire et faites la somme de cette ligne.

Votre score final est la somme de ces 3 lignes.

# CHAPITRE 2 – GRILLADE DE MOUTON



**1** Piste de score Carrés Dangereux

**2** Cul-de-Sac (départ)

**3** Carré Dangereux

**4** Carrés infranchissables

**5** Fondcombe (arrivée)

**6** Séparateur de régions

## Objectif

Tracez le chemin de votre voyage en évitant les carrés Dangereux. Collectez des Épées pour distraire les 3 Trolls, puis entrez sur les carrés marqués d'une Pierre blanche pour atteindre Fondcombe. Enfin, veillez à conserver de nombreuses provisions sur vos poneys!

## Matériel utilisé



Les 5 dés de voyage blancs



Jetons Épée



Jetons Pain

(Le dé à 12 faces noir n'est pas utilisé lors de cette Aventure.)

## Régions



Cette Aventure comporte 3 régions séparées par des pointillés (voir les règles sur les régions en page 7). Le premier joueur à entrer dans chaque nouvelle région gagne 2 points de gloire.

## Fin de l'Aventure



L'Aventure s'achève immédiatement dès que le chemin d'un joueur relie Cul-de-Sac à Fondcombe. Le joueur qui met fin à l'Aventure gagne 2 points de gloire.

## Départ des chemins

Vos chemins peuvent partir de n'importe lequel des trois carrés sous Cul-de-Sac, dans le coin supérieur gauche du plan.



# RÈGLES SPÉCIFIQUES



**Carrés Dangereux :** Vous pouvez y entrer, mais cela vous coûtera des points. Chaque fois que votre chemin entre sur un carré Dangereux, vous devez noircir la valeur non noircie la plus à gauche de la piste de score Carrés Dangereux sur votre feuille de score.



*Exemple : Si vous n'entrez sur aucun carré Dangereux au cours de l'Aventure, vous marquerez 15 points en fin de partie. Si vous n'entrez qu'une fois sur un tel carré, vous n'en gagnerez plus que 13. Si vous entrez deux fois sur un carré Dangereux (le même ou 2 différents), vous gagnerez 10 points. Ceux-ci tomberont à 5 si vous y entrez trois fois, et vous ne gagnerez aucun point si vous y entrez 4 fois ou plus.*



**Trolls :** Les 4 carrés adjacents à chaque Troll portent un symbole Épée brisée. Chaque fois que votre chemin entre sur 1 de ces carrés pour la première fois, vous devez défausser (remettre dans la réserve) 1 de vos Épées. Si vous n'en avez pas, vous ne pouvez pas y entrer. Après avoir défaussé l'Épée, cochez la case du carré Épée brisée sur votre plan. Désormais, vous pourrez tracer d'autres chemins sur ce carré sans avoir à défausser de jeton.

Dès que vous cochez la quatrième case Épée brisée adjacente à un Troll, vous l'avez distrait assez longtemps pour que l'aube le pétrifie ! Cochez la case du carré du Troll. Pour chaque Troll, si vous êtes le premier joueur à le cocher, gagnez 3 points de gloire.



**Remarque :** Votre chemin n'a pas besoin d'être relié au carré du Troll, il suffit qu'il entre sur les carrés adjacents. (Pour rappel, vous ne pouvez pas entrer sur un carré Troll.)

**Action de Magicien spéciale :** Noircir les 3 symboles Chapeau suivis de l'Épée brisée vous permet de cocher n'importe quelle case d'Épée brisée adjacente à un Troll sur le plan (on considère que vous entrez sur ce carré pour les besoins de la case du Troll à cocher).



**Butin de Troll :** Si vous entrez sur ce carré, cochez sa case. Vous gagnerez ces 5 points bonus à la fin de l'Aventure. Tous les joueurs peuvent gagner ces points.



**Pierres blanches :** Si vous entrez sur 1 de ces carrés, cochez sa case. Vous gagnerez des points à la fin de l'Aventure.

## Calcul des scores

**Première ligne :** Entourez la plus haute valeur non noircie de la piste de score Carrés Dangereux. Entourez la valeur sous le nombre de Trolls cochés sur votre plan (après être entré sur leurs 4 carrés adjacents). Enfin, entourez le nombre de carrés Pierre blanche cochés. Faites la somme de ces 3 valeurs entourées.

**Deuxième ligne :** Comptez combien de Pains vous avez gagnés et entourez la valeur correspondante. Faites de même pour les Épées qu'il vous reste. Entourez les points du Butin de Troll (s'il est coché) et inscrivez vos éventuels points de gloire. Faites la somme de cette ligne.

Votre score final est la somme de ces 2 lignes.

# CHAPITRE 3 - DANS LA MONTAGNE ET SOUS LA MONTAGNE



**1** Piste de score  
Orages

**2** Carré Abri

**3** Carré Orage

**4** Fondcombe  
(départ)

**5** Carrés  
infranchissables

**6** Séparateur de  
régions

**7** Vallon (arrivée)

**8** Carré Étroit

**9** Gobelins

**10** Le Grand  
Gobelin

## Objectif

Tracez au plus vite le chemin de votre voyage en évitant les carrés où la tempête se prépare. Gagnez des Pains pour disposer de nombreuses provisions une fois dans la Caverne, ainsi que des Épées pour vous défendre contre les Gobelins. Tentez de vaincre le Grand Gobelin avec l'aide de Gandalf, puis reliez votre chemin au Vallon pour vous échapper !

## Matériel utilisé



Les 5 dés de voyage blancs



Jetons Épée



Jetons Pain



Le dé à 12 faces noir

## Départ des chemins

Vos chemins peuvent partir de n'importe lequel des trois carrés au-dessus de Fondcombe, dans le coin inférieur gauche du plan.



## Régions



Cette Aventure comporte 4 régions séparées par des pointillés (voir les règles sur les régions en page 7). Le premier joueur à entrer dans la deuxième région gagne 2 points de gloire.

## Fin de l'Aventure

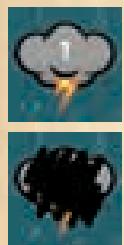


L'Aventure s'achève immédiatement dès que le chemin d'un joueur relie Fondcombe au Vallon, dans le coin supérieur droit. Le joueur qui met fin à l'Aventure gagne 2 points de gloire.

# RÈGLES SPÉCIFIQUES



**La tempête se prépare :** À chaque début de round, le premier joueur lance en même temps les 5 dés de voyage blancs et le dé à 12 faces noir. Immédiatement après, tous les joueurs doivent noircir sur leur plan les 2 nuages dont le numéro correspond au résultat du dé noir : ces carrés deviennent des carrés Orage.



**Orages :** Vous pouvez entrer sur des carrés Orage (les nuages noircis), mais cela vous coûtera des points. Chaque fois que vous entrez sur un carré Orage, vous devez noircir la valeur non noircie la plus haute de la piste de score Orages sur votre feuille de score (voir Carrés Dangereux, page 11).



**Remarque :** Entrer sur un carré avant qu'il devienne un carré Orage ne vous coûte pas de point et vous pouvez continuer votre chemin sain et sauf. Une fois que tous les joueurs sont entrés dans la deuxième région, ne lancez plus le dé noir pour le reste de la partie.



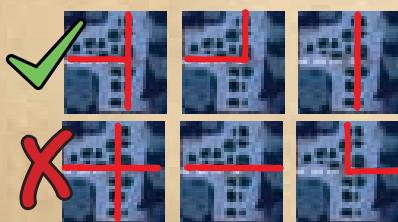
**Se mettre à l'abri :** Si vous entrez sur le carré dans le coin supérieur gauche du plan, cochez sa case. Vous gagnerez ces 5 points bonus à la fin de l'Aventure. Tous les joueurs peuvent gagner ces points.



**Se reposer dans la caverne :** Tous les carrés Caverne comportent un symbole Pain en partie mangé. Chaque fois que vous entrez sur 1 de ces carrés pour la première fois, vous devez défausser 1 de vos Pains. Si vous n'en avez pas, vous ne pouvez pas y entrer. Après avoir défaussé 1 Pain, cochez la case du carré.



**Chemins Étroits :** Dans les 2 dernières régions, vous allez devoir vous défendre contre les Gobelins dans les tunnels. Elles contiennent des carrés Étroits, sur lesquelles votre chemin ne pourra pas mener vers les 4 directions : vous devez utiliser des sections qui correspondent aux pavés de ces carrés. Si la section choisie ne leur correspond pas, vous ne pouvez pas la tracer.



*Exemple : Vous ne pouvez tracer un chemin suivant les pavés que pour traverser un carré ou le relier à un Gobelin. Si un chemin est censé recouvrir les murs de la caverne, il ne peut pas être utilisé.*



**Combattre les Gobelins :** Quand vous reliez votre chemin à un Gobelin, vous devez défausser 1 de vos Épées. Si vous n'en avez pas, vous ne pouvez pas effectuer cette connexion. Après avoir défaussé 1 Épée, cochez la case du Gobelin sur le plan pour indiquer que vous l'avez vaincu. (Pour rappel, vous ne pouvez pas entrer sur un carré Gobelin.)



**Affronter le Grand Gobelin :** Sur votre feuille de score, vous pouvez noircir 3 symboles Chapeau pour débloquer le Bâton de Gandalf. Par la suite, vous pourrez à tout moment relier votre chemin au Grand Gobelin, et ainsi le vaincre. Si c'est le cas, cochez sa case sur le plan. Si vous n'avez pas activé le Bâton de Gandalf, vous ne pouvez pas effectuer cette connexion.



Le premier joueur à relier son chemin au Grand Gobelin gagne la gloire indiquée, mais tous les joueurs peuvent « participer à l'affrontement » et relier leur chemin à ce carré sur leur plan. (Pour rappel, vous ne pouvez pas entrer sur le carré du Grand Gobelin.)



**Actions de cambrioleur :** Quand vous effectuez cette action, gagnez une ressource au choix : Pain, Épée ou Chapeau.

## Calcul des scores

**Première ligne :** Entourez la plus haute valeur non noircie de la piste de score Orages. Comptez le nombre de carrés Pain cochés dans la deuxième région de votre plan et entourez la valeur correspondante. Comptez combien de Pains il vous reste et entourez la valeur correspondante. Faites la somme de ces 3 valeurs entourées.

**Deuxième ligne :** Comptez le nombre de carrés Gobelin cochés sur votre chemin et entourez la valeur correspondante ; s'ils sont cochés, entourez également les 10 points du Grand Gobelin de même que les 5 de l'Abri. Enfin, inscrivez vos éventuels points de gloire. Faites la somme de cette ligne (vos Épées restantes n'apportent aucun point).

Votre score final est la somme de ces 2 lignes.

# CHAPITRE 4 - ÉNIGMES DANS L'OBSCURITÉ



**1** Formes

**2** Énigme

**3** Bilbo (départ)

**4** Carré Eau

**5** L'Anneau Unique

**6** Gollum

## Objectif

Résolvez les 8 Énigmes (en noircissant les 4 carrés adjacents à chaque carré Énigme) et récupérez l'Anneau Unique (en noircissant les 8 carrés adjacents). Et comme Bilbo ne sait pas nager, tentez de noircir le plus de carrés Eau possible.

## Matériel utilisé



Le dé à 12 faces noir

(Ni les jetons ni les autres dés ne sont utilisés lors de cette Aventure.)

## Mode de jeu différent

Cette Aventure se joue différemment des précédentes : chaque round, un joueur lance le dé noir à 12 faces ; son résultat s'applique à tous les joueurs.

La feuille de score comporte différentes formes s'étalant sur 1 à 6 carrés. Chaque forme est associée à un nombre. Une fois le dé lancé, indépendamment les uns

des autres, choisissez une forme associée à un nombre **inférieur ou égal** au résultat et reproduisez-la sur votre plan en noircissant le ou les carrés concernés ; vous pouvez la faire pivoter et/ou l'inverser (miroir).

Une fois que tous les joueurs ont tracé la forme de leur choix, un autre joueur lance le dé noir et un nouveau round commence.

## Départ des chemins



La première forme de votre chemin doit être adjacente à Bilbo.

## Fin de l'Aventure



L'Aventure s'achève lorsqu'un joueur a résolu les 8 Énigmes. Les autres peuvent quand même jouer leur tour en utilisant le résultat du dé. L'Anneau Unique n'a pas d'incidence sur la fin de l'Aventure.

# RÈGLES SPÉCIFIQUES



**Tracer des formes :** Chaque forme est disponible 3 fois sur votre feuille de score. Tout d'abord, noircissez la forme choisie non noircie la plus haute de la colonne. Quand vous noircissez la troisième forme d'une colonne, cochez sa case. Si vous choisissez une forme plus de 3 fois, vous pouvez toujours la tracer sur votre plan, bien que sur votre feuille de score, elles soient toutes noircies.

Ensuite, noircissez un ou plusieurs carrés sur le plan pour reproduire la forme choisie. Le tout premier doit être 1 des 3 adjacents à Bilbo. Par la suite, au moins un carré de chaque forme que vous reproduirez devra être adjacent à un carré précédemment noirci (en d'autres termes, tous les carrés noircis sur le plan doivent être groupés). (Remarque : Les carrés en diagonale ne sont pas adjacents.)



*Exemple : Le dé noir indique 5. Comme il peut choisir d'utiliser un nombre inférieur au résultat, André décide de tracer la forme associée au 4. Il la noircit sur sa feuille de score et sur son plan.*

Vous ne pouvez pas noircir un carré déjà noirci, ni les carrés illustrés (Bilbo, les 8 carrés Énigme, les 4 de l'Anneau Unique et les carrés Gollum). Il est à noter que ces carrés sont bloqués et qu'ils ne font donc pas partie de votre groupe de carrés noircis. Vous pouvez noircir les carrés Eau.



Si le dé noir indique 12 et que vous choisissez la forme 12, vous pouvez noircir 6 carrés reliés au choix (vous créez ainsi à chaque fois votre propre forme de 6 carrés reliés).



Si vous noircissez un carré contenant une forme bonus, ajoutez cette forme en la noircissant sur votre plan (mais pas parmi les colonnes de formes de votre feuille de score). Si, au cours d'un même round, vous noircissez plus d'un carré avec une forme bonus, vous ne pouvez en utiliser qu'une seule. Les formes bonus restantes après la première sont perdues.



**Résoudre des Énigmes :** Le plan comporte 8 Énigmes. Lorsque vous noircissez les 4 carrés adjacents à un carré Énigme, elle est résolue : cochez sa case sur votre plan (chaque fois qu'un joueur coche une Énigme en premier, il gagne la gloire indiquée).



**Récupérer l'Anneau Unique :** Dès que vous noircissez les 8 carrés adjacents à ceux contenant l'Anneau Unique, vous le récupérez : cochez-le sur votre plan (le premier joueur à récupérer l'Anneau Unique gagne la gloire indiquée).



**Remarque :** Comme tous les joueurs jouent leur tour en même temps et utilisent le même résultat du dé, il est possible que plusieurs d'entre eux résolvent une Énigme ou récupèrent l'Anneau Unique «en premier» au même round : ceux-là gagnent tous la gloire indiquée.



**Carrés Eau :** Quand vous reproduisez des formes sur le plan, vous pouvez noircir les carrés Eau. En fin de partie, tout carré Eau non noirci réduira votre score.

## Calcul des scores

**Première ligne :** Comptez le nombre d'Énigmes cochées et entourez la valeur correspondante. Si vous avez récupéré l'Anneau Unique, entourez ses 20 points. Comptez le nombre de colonnes cochées sur votre feuille de score (après avoir choisi la même forme au moins 3 fois) et entourez la valeur correspondante. Faites la somme des valeurs entourées.

**Deuxième ligne :** Additionnez les valeurs de tous les carrés Eau non noircis sur votre plan et inscrivez la somme en tant que points négatifs. Enfin, inscrivez vos éventuels points de gloire. Faites la somme de cette ligne.

Votre score final est la somme de ces 2 lignes.

# CHAPITRE 5 – TOMBÉS DE LA POÊLE DANS LE FEU



1 Vallon (départ)

2 Nain dans un arbre

3 Carré Warg

4 Trajectoires des Aigles

5 Gandalf

6 Perchoir des Aigles

## Objectif

Aidez Les Nains à fuir jusqu'aux pins avant que Les Wargs ne bloquent la route. Utilisez des Pommes de pin enflammées pour retarder les Wargs. Faites en sorte que Les Grands Aigles arrivent à temps pour sauver Gandalf coincé au sommet d'un arbre en feu et transporter tous les voyageurs au Perchoir par la voie des airs.

## Matériel utilisé

Les 5 dés de voyage blancs

Jetons Pomme de pin (gagnés à la place des Pains)

Le dé à 12 faces noir

(Les jetons Pain et Épée ne sont pas utilisés lors de cette Aventure.)

## Départ des chemins



Vos chemins doivent partir du Vallon tout à gauche du plan.

## Fin de l'Aventure



L'Aventure s'achève immédiatement dès qu'un joueur a relié tous les Nains dans les arbres à la fois aux chemins partant du Vallon et aux trajectoires des Grands Aigles (Gandalf n'a pas d'incidence sur la fin de l'Aventure).



# RÈGLES SPÉCIFIQUES



**Attaque de Warg :** Comme pour le Chapitre 3, chaque round, le premier joueur lance toujours les 5 dés de voyage blancs et le dé à 12 faces noir. Immédiatement après, tous les joueurs doivent noircir sur leur plan les 2 carrés Warg dont le numéro correspond au résultat du dé noir : ces carrés sont désormais bloqués. (Pour rappel, vous ne pouvez pas entrer sur les carrés bloqués).



**Enflammer des Pommes de pin :** Après que le dé noir a été lancé, vous pouvez défausser 1 de vos Pommes de pin pour noircir seulement 1 des 2 carrés Warg désignés par le dé, ou en défausser 2 pour n'en noircir aucun ce round. Si, par la suite, ce résultat apparaît de nouveau, vous devrez noircir les carrés Warg ou défausser de nouvelles Pommes de pin.



**Carrés Warg :** Vous pouvez entrer sur un carré Warg avant qu'il ne soit bloqué ; dans ce cas, vous pourrez continuer ce chemin par la suite, même s'il devient bloqué entre-temps.



**Nains dans les arbres :** Les Nains courent depuis le Vallon jusqu'aux pins. Lorsque vous reliez votre chemin à un carré Arbre, cochez sa case, qu'il s'agisse d'un Nain ou de Gandalf. (Pour rappel, vous ne pouvez pas entrer sur des carrés Arbre et ils ne relient pas vos chemins entre eux.)



**Trajectoires des Grands Aigles :** Chaque fois que vous obtenez une Épée ou un Aigle, faites progresser les Aigles : choisissez 1 des 3 trajectoires bleues des Aigles et noircissez-la de droite à gauche jusqu'à la première flèche non noircie.

Les carrés Warg bloqués ne bloquent pas les trajectoires des Aigles. Dès qu'un carré Arbre (avec un Nain ou Gandalf) dont la case est cochée est relié à une trajectoire des Aigles, le personnage est sauvé. L'ordre dans lequel arrivent ces étapes (cocher la case et relier le carré) n'a pas d'importance. Le premier joueur à noircir totalement une trajectoire gagne les points indiqués.



Si vos 3 trajectoires sont déjà totalement noircies, gagner davantage d'Épées ou d'Aigles est sans effet.



**Sauver Gandalf :** Une fois qu'un joueur a sauvé Gandalf (en reliant son carré à la fois au chemin ordinaire et à la trajectoire des Aigles), ne lancez plus le dé noir pour le reste de la partie. Les Wargs n'apparaissent plus. Le premier joueur à sauver Gandalf gagne la gloire indiquée.



**Perchoir :** Si vous entrez sur le carré du Perchoir à droite du plan, cochez sa case. Vous gagnerez ces 5 points bonus à la fin de l'Aventure. Tous les joueurs peuvent gagner ces points.

## Calcul des scores

**Première ligne :** Comptez combien de Nains ont atteint les pins (ceux que vous avez reliés au chemin qui part du Vallon) et entourez la valeur correspondante. Comptez ensuite combien de Nains vous avez sauvés en les reliant à la fois au chemin qui part du Vallon et aux trajectoires des Grands Aigles, et entourez la valeur correspondante. Faites la somme de ces 2 valeurs entourées.

**Deuxième ligne :** Comptez combien de Pommes de pin il vous reste et entourez la valeur correspondante. Entourez les 10 points si vous avez sauvé Gandalf et les 5 si vous avez coché le Perchoir. Enfin, inscrivez vos éventuels points de gloire. Faites la somme de cette ligne.

Votre score final est la somme de ces 2 lignes.

# CHAPITRE 6 - LES DANGERS DE LA FORÊT NOIRE



1 Bilbo (départ)

2 Dard

3 Usage personnel du dé noir

4 Carré Araignée

5 Carré Cocon

## Objectif

Noircissez les carrés Araignée et libérez les 12 Nains piégés en noircissant tous les carrés adjacents à chaque Carré Cocon. Évitez de noircir les Carrés Épée, afin que Bilbo puisse faire bon usage de son épée Dard !

## Matériel utilisé

Dé à 12 faces noir

(Ni les jetons ni les autres dés ne sont utilisés lors de cette Aventure.)

## Départ des chemins



La première forme de votre chemin doit être adjacente à Bilbo.

## Mode de jeu différent



Comme pour le Chapitre 4, chaque round, un joueur lance le dé noir à 12 faces ; son résultat s'applique à tous les joueurs.

La feuille de score comporte différentes formes s'étalant sur 1 à 6 carrés. Chaque forme est associée à un nombre. Une fois le dé lancé, indépendamment les uns des autres, choisissez une forme associée à un nombre **inférieur ou égal** au résultat et reproduisez-la sur votre plan en noircissant le ou les carrés concernés (vous pouvez la faire pivoter et/ou l'inverser ; voir page 14). Vous ne pouvez pas noircir les carrés contenant Bilbo, les Nains et les Dés noirs.

Une fois que tous les joueurs ont tracé la forme de leur choix, un autre joueur lance le dé noir et un nouveau round commence.

## Fin de l'Aventure



L'Aventure s'achève lorsqu'un joueur a noirci les 12 Carrés Araignée. Les autres peuvent quand même jouer leur tour en utilisant le résultat du dé (les Cocons n'ont pas d'incidence sur la fin de l'Aventure).

# RÈGLES SPÉCIFIQUES



**Carrés Araignée :** Lorsque vous noircissez un carré Araignée, noircissez également 1 carré bonus sur votre plan (mais pas sur votre feuille de score). Si, au cours d'un même round, vous noircissez plusieurs carrés Araignée, vous pouvez noircir tous les carrés bonus octroyés : aucun n'est perdu.



Exemple : Précédemment, André a noirci la forme noire. Le dé noir indique 5 ; préférant utiliser la forme 3, André la trace sur son plan, puis noircit 1 carré bonus.



**Libérer les Nains :** Lorsque vous noircissez toutes les cases adjacentes à un carré Cocon, le Nain qui s'y trouve est libéré. Cochez sa case.

Si vous êtes le premier à libérer ce Nain, vous gagnerez la gloire indiquée. Indiquez aux autres joueurs la couleur du chapeau du Nain libéré et sa gloire afin qu'ils noircissent les points de gloire de ce carré (ils ne pourront plus les gagner).

**Remarque :** Comme tous les joueurs jouent leur tour en même temps et utilisent le même résultat du dé, il est possible que plusieurs d'entre eux libèrent le même Nain «en premier» au même round : ceux-là gagnent tous la gloire indiquée.



**Usage personnel du dé noir :** Lorsque vous noircissez tous les carrés adjacents à un symbole Dé noir pas encore utilisé, noircissez également le carré Dé noir. Ensuite, lancez le dé à 12 faces noir et procédez comme d'habitude, à la différence que vous seul utilisez ce résultat (noircissez la forme choisie à la fois sur votre feuille de score et votre plan).

Quand les joueurs gagnent de la gloire, tous les résultats de l'usage personnel du dé noir durant le round sont considérés comme utilisés en même temps que le dé noir lancé en début de round. Si vous gagnez un usage personnel du dé noir et un carré bonus d'Araignée au même tour, vous pouvez les utiliser dans l'ordre de votre choix.

## Calcul des scores

**Première ligne :** Comptez combien de carrés Araignée vous avez noircis et entourez la valeur correspondante. Comptez ensuite combien de Nains vous avez libérés (le nombre de carrés Cocon cochés sur votre plan) et entourez la valeur correspondante. Faites la somme de ces 2 valeurs entourées.

**Deuxième ligne :** Comptez le nombre de carrés Dard non noircis et entourez la valeur correspondante. Ensuite, vérifiez quelles colonnes vous avez cochées sur votre feuille de score (après avoir choisi la même forme au moins 3 fois) : additionnez la valeur des dés associés à ces colonnes ; inscrivez ce total dans la case Dé noir (par exemple, si vous avez joué au moins 3 fois les formes 1, 4 et 9, vous gagnerez 14 points). Enfin, inscrivez vos éventuels points de gloire. Faites la somme de cette ligne.

Votre score final est la somme de ces 2 lignes.

# CHAPITRE 7 - SUR LE SEUIL



1 La Ville du Lac

2 Champ

3 Flanc de la montagne

4 Entrailles du Mont Solitaire

5 Tonneaux (départ)

6 La Rivière de la Forêt

7 Bateau

8 Séparateur de régions

9 Campement

10 Dé noir à lancer

11 Smaug et Bilbo

12 Joyaux verts

13 L'Arkenstone

14 Grive

## Objectif

Gagnez des Pains pour prolonger les étapes du voyage. Sur la route, dressez des campements ; reliez votre chemin au bateau amarré pour pouvoir accéder au flanc de la montagne. Une fois dans ses entrailles, tenez tête au Dragon... et subtilisez tous les Joyaux ! Toutefois, il vous faudra gagner assez d'Épées pour l'inévitable affrontement final...

## Matériel utilisé



Les 5 dés de voyage blancs



Jetons Épée



Jetons Pain



Le dé à 12 faces noir

## Départ des chemins



Vos chemins doivent partir du carré Tonneaux, dans le coin inférieur gauche du plan, et s'étendre jusqu'à l'intérieur de la montagne. Vous pouvez les tracer indifféremment sur la Ville du Lac et sur la Rivière de la Forêt.

## Régions

Cette Aventure comporte 5 régions : la Rivière de la Forêt, la Ville du Lac, les Champs, le Flanc de la montagne et les Entrailles du Mont Solitaire (voir les règles sur les régions en page 7).



**Région Rivière de la Forêt :** Même après être entré dans une région différente, vous pouvez quand même tracer vos chemins sur les carrés Rivière. Les régions Rivière et Champs ne peuvent être reliées que sur le Carré Bateau.

## Fin de l'Aventure



L'Aventure s'achève immédiatement dès qu'un joueur est entré sur les 13 carrés portant un Joyau vert.

## Mode de jeu différent



**Règle du chemin prolongé :** Dans cette Aventure, une règle spéciale s'applique : une fois par round, après avoir ajouté une nouvelle section à un chemin, vous pouvez défausser 1 de vos Pains pour le prolonger d'une section droite supplémentaire de 1 Carré. Avant de pouvoir ajouter cette section supplémentaire, vous devez d'abord tracer le chemin issu du résultat du dé blanc (ou de l'action de Magicien) que vous avez choisi. Vous devez relier le chemin supplémentaire à celui que vous venez de tracer (ou le recouvrir).

# RÈGLES SPÉCIFIQUES



**La Ville du Lac :** Gagnez des Pains en entrant sur les carrés Pain de cette région. Le premier joueur à entrer sur le carré en haut à gauche de la Ville du Lac gagne la gloire indiquée.



**Bateau amarré :** Vous ne pouvez entrer dans la région Flanc de la montagne qu'après avoir relié deux chemins à la clé. Tracez un chemin à travers la région Rivière et un autre à travers la région Champs, et reliez-les en bordure du Carré Bateau, sur les pointillés blancs. Pour chaque côté, le premier joueur à atteindre la clé gagne la gloire indiquée. Lorsque vous reliez vos deux chemins, noircissez la clé sur votre plan.



**Campements :** Chaque fois que vous entrez sur un Carré Campement pour la première fois, vous devez défausser 2 Pains. Si vous ne les avez pas, vous ne pouvez pas y entrer. Après avoir défaussé vos jetons, cochez la case.



**Grive :** Si vous entrez sur le Carré avec la Grive (dans la région Flanc de la montagne), cochez sa case. Vous gagnerez ces 5 points bonus à la fin de l'Aventure. Tous les joueurs peuvent gagner ces points.



**Converser avec Smaug (dé noir à lancer) :** Le premier Carré de la région Entrailles du Mont Solitaire contient 2 symboles Dé noir. 3 autres Carrés de cette région contiennent 1 seul symbole Dé noir.



Quand vous entrez pour la première fois sur un Carré avec un ou deux Dés noirs, lancez le dé noir une fois par symbole sur le Carré. Vous pouvez alors inscrire le résultat obtenu dans la section Smaug et Bilbo, dans la région Entrailles du Mont Solitaire.

Dès que vous avez inscrit un nombre dans les deux étoiles d'une même colonne, soustrayez la valeur de l'étoile inférieure à celle de l'étoile supérieure et notez le résultat dans la case entre les deux. Vous gagnerez ces points à la fin de l'Aventure.



Il est à noter que vous n'êtes pas obligé d'utiliser le résultat obtenu, en particulier si cela devait rendre le total de la colonne négatif et vous faire perdre des points. Vous ne pouvez utiliser chaque symbole Dé noir qu'une seule fois.



Votre feuille de score vous permet d'effectuer des actions de Magicien pour débloquer d'autres lancers de dé noir, voire pour débloquer la capacité d'inscrire les valeurs 1 ou 12 dans une étoile de la section Smaug et Bilbo. Vous ne pouvez débloquer ces actions qu'après être entré dans la région Entrailles du Mont Solitaire, sans quoi ces actions sont perdues (vous pouvez néanmoins noircir la première des 2 cases Chapeau du Magicien en attendant de débloquer l'action plus tard).

Le premier joueur à inscrire un chiffre dans les 8 étoiles gagne la gloire indiquée.



**L'Arkenstone :** Si vous entrez sur le Carré avec l'Arkenstone, dans le coin inférieur droit de la région Entrailles du Mont Solitaire, cochez sa case. Vous gagnerez ces 5 points bonus à la fin de l'Aventure. Tous les joueurs peuvent gagner ces points.

## Calcul des scores

**Première ligne :** Comptez combien de Carrés Campement vous avez cochés et entourez la valeur correspondante. Ensuite, dans la section Smaug et Bilbo, faites la somme des totaux des colonnes complètes et notez-la sur la feuille de score, à droite de Smaug. Entourez les 5 points de la Grive et/ou de l'Arkenstone s'ils sont cochés. Faites la somme de cette ligne.

**Deuxième ligne :** Dans le Mont Solitaire, comptez sur combien de Carrés avec un Joyau vert vous êtes entré et entourez la valeur correspondante. Ensuite, comptez combien d'Épées vous avez gagnées et entourez la valeur correspondante. Enfin, inscrivez vos éventuels points de gloire. Faites la somme de cette ligne.

Votre score final est la somme de ces 2 lignes.

# CHAPITRE 8 - FEU ET EAU



1 Barque

2 Maison

3 Smaug

4 Grive

5 Barde (départ)

## Objectif

Reliez Barde aux Maisons avant que Smaug ne les détruise et aux Barques pour évacuer les habitants de la Ville du Lac. Tentez d'entrer sur le Carré Grive pour gagner plus de points. Dardez Smaug de vos flèches jusqu'à ce qu'enfin vous lui asseniez un treizième coup, fatal !

## Matériel utilisé



Les 5 dés de voyage blancs



Jetons Épée (chaque joueur commence avec 5 Épées)



Jetons Pain



Le dé à 12 faces noir

## Départ des chemins



Vos chemins doivent partir du Carré Barde, dans le coin inférieur droit du plan.

## Fin de l'Aventure



L'Aventure s'achève immédiatement dès qu'un joueur a vaincu Smaug ou coché les 10 Barques sur son plan.

## Mode de jeu différent



**Règle du chemin prolongé :** Dans cette Aventure, cette règle spéciale s'applique : une fois par round, après avoir ajouté une nouvelle section à un chemin, vous pouvez défausser 1 de vos Pains pour le prolonger d'une section droite supplémentaire de 1 carré. Avant de pouvoir ajouter cette section supplémentaire, vous devez d'abord tracer le chemin issu du résultat du dé blanc (ou de l'action de Magicien) que vous avez choisi. Vous devez relier le chemin supplémentaire à celui que vous venez de tracer (ou le recouvrir).

# RÈGLES SPÉCIFIQUES



**Smaug attaque :** À chaque début de round, le premier joueur lance en même temps les 5 dés de voyage blancs et le dé à 12 faces noir. Immédiatement après, tous les joueurs doivent appliquer les effets du résultat du dé noir.



**Modifier la valeur du dé noir :** Une fois que le dé noir a été lancé, chaque joueur a la possibilité d'en modifier le résultat final : pour chaque point qu'il souhaite ajouter ou retirer, un joueur doit dépenser 1 Épée. Par exemple, pour baisser le résultat de 6 à 4, il faudra dépenser 2 Épées. Le résultat final doit être compris entre 1 et 13. Pour obtenir un 13, il est nécessaire de modifier la valeur du dé. Chaque joueur peut avoir une valeur finale de dé noir différente.



**Effets du dé noir :** Les Maisons de la Ville du Lac portent des numéros, de 1 à 12. Certaines sont constituées d'un seul carré, d'autres de 2. Repérez la Maison associée à votre valeur finale personnelle du dé noir : si aucun de ses numéros n'est noirci, vous devez en noircir 1. S'il s'agit du premier d'une Maison de 2 carrés, rien ne se passe ; mais si vous noircissez le dernier numéro d'une Maison (le second d'une Maison de 2 carrés ou le seul d'une Maison de 1 carré), Smaug la détruit : vous devez alors noircir complètement le ou les carrés de la Maison (pas uniquement le numéro).

Si tous les numéros d'une Maison sont déjà noircis ou entourés, l'attaque de Smaug rate et vous contre-attaquez : noircissez le numéro en question dans la section Smaug du plan. S'il est déjà noirci, rien ne se passe.



**Sauver les maisons :** Dès que vous tracez un chemin reliant Barde à une Maison dont au moins 1 numéro n'est pas encore noirci, elle est sauvée. Dans ce cas, entourez tous ses numéros (mais n'entourez pas complètement son ou ses carrés).

**Important :** Tous les carrés d'une Maison détruite sont noircis. Tous les numéros sur une Maison sauvée sont noircis ou entourés. Une Maison ayant encore un numéro ni noirci ni entouré n'est ni détruite ni sauvée : les deux issues sont encore possibles. Soit une attaque de Smaug la détruit et son dernier numéro est alors noirci, soit le joueur la relie à Barde et la sauve.



**Évacuer des habitants :** Quand vous reliez votre chemin à une Barque en bordure du plan, cochez sa case. Le premier joueur à cocher 2 Barques adjacentes gagne la gloire indiquée.



**Grive :** La Grive révèle à Barde un indice crucial, le point faible de Smaug ! Si vous entrez sur le carré contenant la Grive dans le coin supérieur droit du plan, cochez sa case. Vous gagnerez ces 12 points bonus à la fin de l'Aventure. Tous les joueurs peuvent gagner ces points.



**Vaincre Smaug :** Dès que vous avez noirci les 13 numéros de la section Smaug, vous parvenez à abattre Smaug le Terrible !



**Capacité spéciale Gandalf :** Noircissez un numéro au choix dans la section Smaug.

## Calcul des scores

**Première ligne :** Comptez combien de Maisons ne sont pas détruites (celles dont tous les numéros sont entourés ou noircis mais dont les carrés ne sont pas noircis) et entourez la valeur correspondante. Ensuite, inscrivez vos éventuels points de gloire et entourez la Grive si sa case est cochée. Faites la somme de ces valeurs.

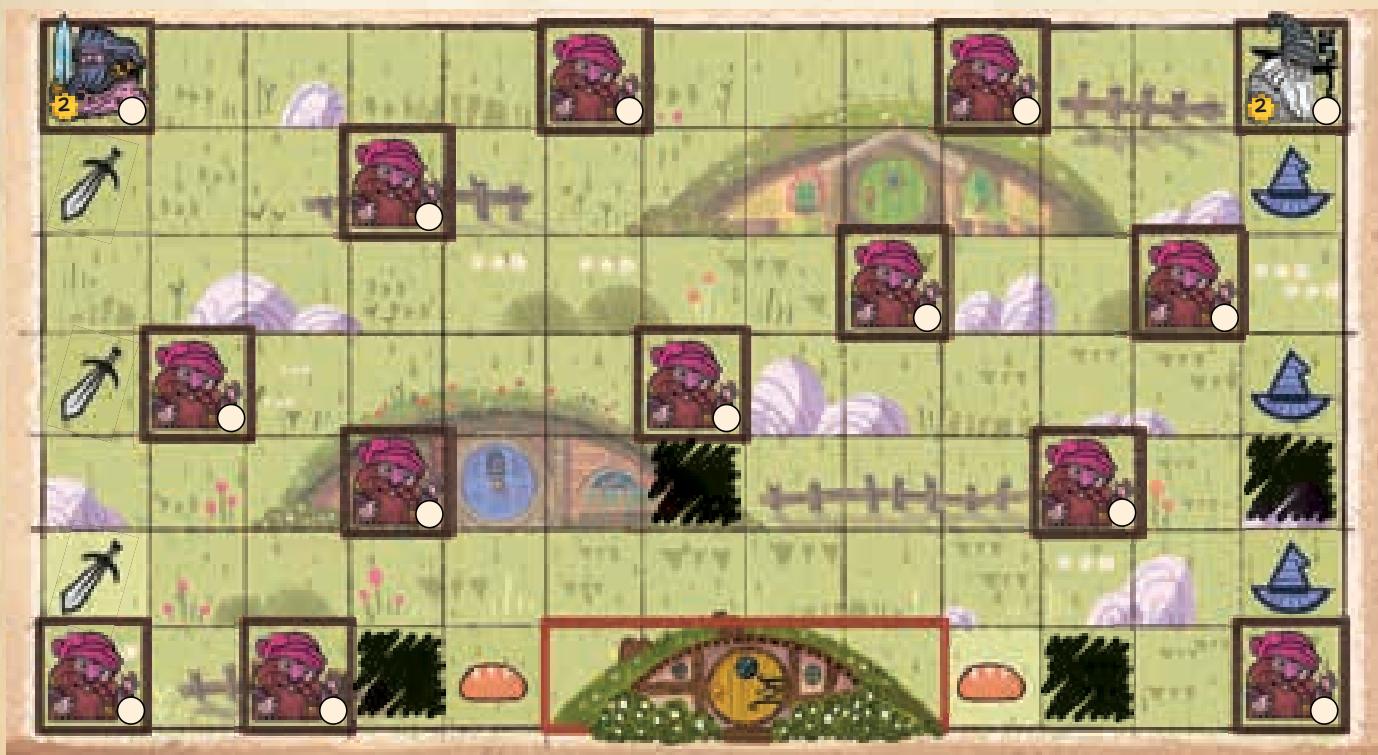
**Deuxième ligne :** Dans la section Smaug, comptez combien de numéros vous avez noircis et entourez la valeur correspondante. Ensuite, comptez combien de Barques vous avez reliées à Barde et entourez la valeur correspondante. Faites la somme de ces 2 valeurs.

Votre score final est la somme de ces 2 lignes.

## MODE DIFFICILE

Si vous souhaitez augmenter la difficulté d'une Aventure, avant de commencer la partie, suivez les instructions spécifiques à son Chapitre, expliquées dans cette section. La première fois que vous jouez une Aventure, nous vous conseillons de conserver la difficulté standard. Par la suite, vous pourrez décider d'augmenter la difficulté pour tous les joueurs ou pour certains seulement. Cela vous permettra d'adapter le jeu à l'expérience de chacun.

### Chapitre 1 – Une réception inattendue



Noircissez ces 4 carrés sur votre plan : ils sont bloqués. Vous ne pouvez pas y entrer et les chemins qui les touchent ne sont pas reliés.

## Chapitre 2 – Grillade de mouton



Dessinez ces 6 cercles sur votre plan : ce sont des carrés Dangereux supplémentaires.

## Chapitre 3 – Dans la montagne et sous la montagne



Noircissez ces 3 nuages sur votre plan : ce sont des carrés Orage. Si vous y entrez, vous perdrez des points exactement comme pour les carrés Orage de l'Aventure.

## Chapitre 4 – Énigmes dans l'obscurité



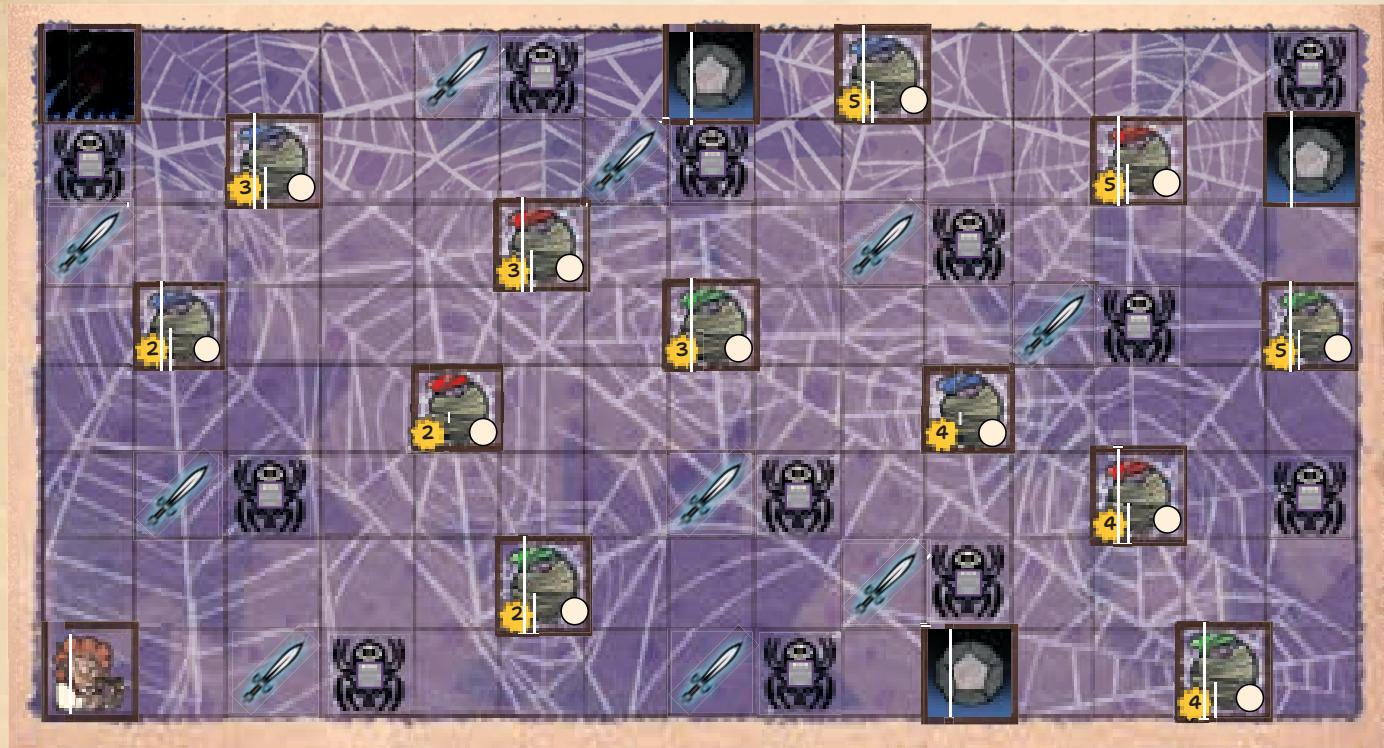
Dessinez le contour de ces 3 carrés sur votre plan : ils sont bloqués. Vous ne pouvez ni les noircir ni les inclure dans une forme.

## Chapitre 5 – Tombés de la poêle dans le feu



Noircissez ce carré sur votre plan : il est bloqué. Vous ne pouvez pas y entrer et les chemins qui le touchent ne sont pas reliés.

## Chapitre 6 – Les dangers de la Forêt Noire



Noircissez le symbole Dé noir dans le coin supérieur gauche de votre plan : ignorez-le pour toute la partie. Les 3 autres symboles Dé noir restent utilisables.

## Chapitre 7 – Sur le seuil



Noircissez ces 3 carrés sur votre plan : ils sont bloqués. Vous ne pouvez pas y entrer et les chemins qui les touchent ne sont pas reliés.

## Chapitre 8 – Feu et eau



*And he lived happily ever after to the end of his days.*

Noircissez ces 4 carrés sur votre plan : ils sont bloqués. Vous ne pouvez pas y entrer et les chemins qui les touchent ne sont pas reliés.

## MODE ÉPIQUE

Les joueurs expérimentés peuvent combiner les Chapitres 7 et 8 en une seule partie, pour conclure de manière épique.

Jouez le Chapitre 7 normalement. Pour le Chapitre 8, reportez les Épées gagnées au Chapitre 7 (au lieu de commencer avec 5 Épées), ainsi que les Pains restants.

De plus, si vous n'avez pas obtenu les 5 points bonus pour la Grive au Chapitre 7, vous devez noircir le carré Grive dans le coin supérieur droit de votre plan du Chapitre 8.

Additionnez vos scores des deux Aventures pour déterminer le grand vainqueur !

## MODE SOLO

Prenez un carnet d'Aventure, un feutre et le marqueur Solo, puis choisissez un des 8 Chapitres. Comme vous le feriez pour une partie à plusieurs, prenez le matériel de l'Aventure indiqué dans ce livret de règles. Veillez également à vous référer aux règles spécifiques au mode solo, sur cette page et la suivante. Placez le marqueur Solo sur la case 1 de la piste de rounds ; il vous faudra prêter attention à sa position tout au long de la partie.

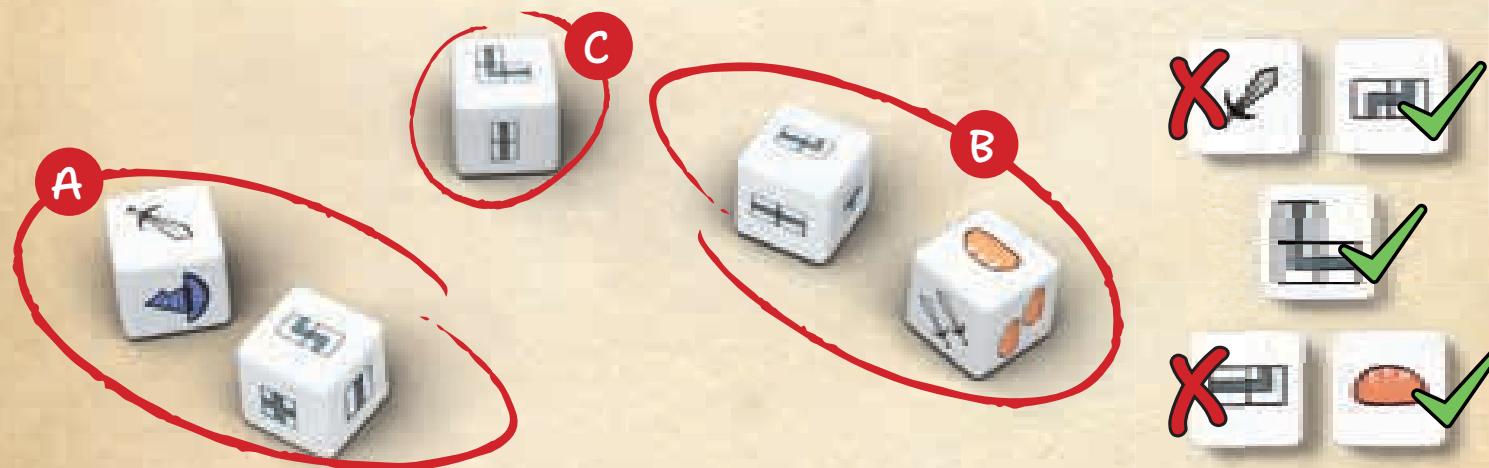
## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE EN SOLO

La partie se déroule comme avec plusieurs joueurs, à 2 exceptions près : la façon dont vous choisissez les dés à chaque round et les conditions de fin de partie.

### Déroulement de la partie

Chaque round, lancez les 5 dés de voyage blancs, puis regroupez-les en 3 ensembles : 2 dés, puis 1 dé, puis les 2 derniers dés, en fonction de leur position aléatoire sur la table. Les 2 dés les plus à gauche forment le groupe A, les 2 les plus à droite le groupe B et celui au centre le groupe C.

Chaque round, vous allez choisir 3 dés, 1 de chaque ensemble. Vous pourrez les utiliser dans l'ordre de votre choix.



*Exemple : Vous prenez 1 dé de l'ensemble de gauche et mettez de côté celui non choisi (pour le round suivant). Vous faites de même pour l'ensemble de droite. Enfin, vous prenez le dé du centre.*

Une fois que vous avez utilisé votre troisième dé, déplacez le marqueur Solo d'une case vers la droite. Si la partie n'est pas terminée, récupérez les 5 dés de voyage blancs et relancez-les.

### Gloire

Au début des rounds 3, 5, 7, 9, 11 et 13, avant de lancer les dés, s'il reste des symboles Gloire non noircis au round précédent, vous devez en noircir un. Vous ne pouvez pas gagner les points des symboles Gloire noircis.

### Condition supplémentaire de fin de partie

La partie se termine si vous remplissez les conditions habituelles de fin de partie ou si la limite de rounds est atteinte. Chaque Aventure a sa propre limite de rounds, indiquée en page suivante.

Quand l'Aventure s'achève, calculez votre score normalement, mais ajoutez-y 20 points si vous êtes parvenu à accomplir les conditions de fin de partie (c'est-à-dire si vous n'avez pas atteint la limite de rounds).

Si vous souhaitez corser le défi, vous pouvez appliquer le mode difficile présenté en pages 24-28 : si vous remplissez les conditions de fin de partie d'une Aventure en mode difficile, ajoutez 50 points à votre score (au lieu des 20 mentionnés ci-dessus).

# PISTE DE ROUNDS

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
		X		X		X		X		X		X

## Chapitre 1

**Limite de rounds :** 8.



## Chapitre 2

**Limite de rounds :** 8.



## Chapitre 3

**Limite de rounds :** 8.

Appliquez l'effet du dé à 12 faces noir avant d'utiliser les dés de voyage blancs.



## Chapitre 4

**Limite de rounds :** 8.

Chaque round, lancez le dé à 12 faces noir et choisissez 2 formes correspondant à un nombre inférieur ou égal au résultat (elles peuvent être identiques ou différentes). Noircissez chacune d'elles, à la fois sur le plan et sur votre feuille de score. Cochez la case actuelle de la piste de rounds avant de relancer le dé.

Vous pouvez tracer jusqu'à 2 formes bonus par round. Toute forme bonus supplémentaire est perdue.



## Chapitre 5

**Limite de rounds :** 9.

Appliquez l'effet du dé à 12 faces noir avant d'utiliser les dés de voyage blancs.



## Chapitre 6

**Limite de rounds :** 7.

Chaque round, lancez le dé à 12 faces noir et choisissez 2 formes correspondant à un nombre inférieur ou égal au résultat (elles peuvent être identiques ou différentes). Noircissez chacune d'elles, à la fois sur le plan et sur votre feuille de score. Cochez la case actuelle de la piste de rounds avant de relancer le dé.

Le dé noir personnel est utilisé une fois que vous avez noirci vos deux formes normales sur le plan.



## Chapitre 7

**Limite de rounds :** 9.

Vous pouvez prolonger un chemin chaque fois que vous en tracez un, et pas seulement une fois par round.



## Chapitre 8

**Limite de rounds :** 13.

Si vous reliez les Bateaux, gagnez 20 points en fin de partie. Si vous avez vaincu Smaug, gagnez 50 points.

Vous pouvez prolonger un chemin chaque fois que vous en tracez un, et pas seulement une fois par round.



# CRÉDITS

## Conception :

Reiner Knizia

## Développement :

Bryan Bornmueller, Marceline Leiman

## Développement du mode solo :

Reiner Knizia, Marceline Leiman

## Illustrations intérieures et couverture :

Lorenzo Colangeli

## Modélisation 3D :

Jon « Jags » Nee

## Conception graphique :

Matt Paquette, Randy Delven, Jay Hernishin,

Tony Mastrangeli

## Direction de la conception :

Bree Woodward

## Direction artistique :

Matt Paquette

## Production :

Guadalupe Gonzalez, Ellie Gentry

## Relecture :

Dan Varrette

## Rédaction technique :

Aaron Beedle

## Rédaction :

Bree Woodward

## Direction du studio :

Mike Hummel

## Office Dog Team :

Bryan Bornmueller, Randy Delven, Kevin Ellenburg, Ellie Gentry, Guadalupe Gonzalez, Jay Hernishin, Mike Hummel, Krystal Rose, Preston Wing, Bree Woodward, Jorge Zhang

## Remerciements spéciaux de l'auteur :

Reiner Knizia remercie tous les testeurs qui ont contribué à la conception et au développement de ce jeu, en particulier Anne et Sebastian Dippl, Benedikt Trumpp, et Peter Wimmer.

## Remerciements spéciaux de l'éditeur :

Justin Anger, Michael Blomberg, Teresa Dery, Halley Feil, Emily Frenchik, Thomas Gallecier, Laura Huls, Austin Litzler, Ellen Pahr, Luke Peterschmidt, Alex Schlee, Jacinda Wilson

## Asmodee North America :

### Gestion des licences :

Ariel Didier, Kaitlin Souza, Emerald Thompson, Kira Hartke

### Tests de l'éditeur :

Danny Banks, Holly Chong, Thomas Gallecier, Henry Geddes, Laura Huls, Michelle Kim, Craig Laing, Marceline Leiman, Karen Mayers, Matt Saddoris, Kevin Van Sloun, Alex Werner-Adkins, Jonathan Westfall

## Adaptation française par EDGE

### Traduction :

Stéphane Lapeyre

### Relecture :

Thomas Demongin

### Responsable de localisation :

Shan Deraze

### Mise en page :

Luis E. Sánchez

OFFICE DOG™

MIDDLE-EARTH™  
ENTERPRISES



© 2025 Middle-earth Enterprises, LLC, Bilbo le Hobbit, Le Seigneur des Anneaux et les personnages, objets, événements et lieux qui s'y trouvent sont ™ ou ® de Middle-earth Enterprises, LLC sous licence de Office Dog, 1995 County Road B2 West, Roseville, MN 55113, USA, 1-651-639-1905. [www.officedoggames.com](http://www.officedoggames.com). Office Dog est ™ de Office Dog. Tous droits réservés. Illustrations non contractuelles.

Édité par Asmodee Group et distribué en France par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier de Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex France. [www.Asmodee-Experts.fr](http://www.Asmodee-Experts.fr). Distribué au Canada par / Distributed in Canada by Asmodee Canada, 4001 F.X. Tessier, local 100, Vaudreuil-Dorion, Québec, Canada J7V 5V5.

Conception © Dr. Reiner Knizia, 2025. Tous droits réservés.

*– Vous êtes une personne très bien,  
monsieur Sacquet, et je vous aime beaucoup;  
mais vous n'êtes, après tout, qu'un minuscule individu  
dans le vaste monde.*

*– Dieu merci ! dit Bilbo, riant. Et il lui tendit le pot à tabac.*

– Bilbo le Hobbit, de J.R.R. Tolkien

# Fin

