CHOISISSEZ UN ANNEAU
Mettez un marqueur sur un Anneau de Pouvoir. Puis, si tous les anneaux de ce type sont remplis, retournez votre carte de faction du côté Tentation et retirez tous les marqueurs des anneaux de ce type.
UN ANNEAU pour les GOUVERNER toUS
Les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être bloquées ce tour-ci. Chaque adversaire crée un jeton de créature 3/3 noire Apparition avec la menace.
SEPT pour les SEIGNEURS NAINS
Créez un jeton Trésor engagé.
TROIS ANNEAUX pour les ROIS ELFES
Piochez une carte.
NEUF pour les HOMMES MORTELS
Créez un jeton de créature 2/2 rouge Humain Chevalier.

INSTRUCTIONS :

Répartissez-vous en tables de 3-4 joueurs. Avant de commencer la partie, chaque joueur choisit une carte de faction (Nains, Elfes, Gondor & Rohan ou Hobbits). Placez votre carte de faction devant vous avec le côté Tentation face cachée. Une fois que vous serez prêts à commencer la partie, retournez cette aide de jeu et placez-la au centre de la table pour que tous les joueurs puissent la lire et l'utiliser.

MAGIC THE GATHERING
UNIVERS INFINIS

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX
CHRONIQUES DE LA TERRE DU MILIEU

RÈGLES :

Une fois que tous les joueurs ont pioché, ceux dont la carte de faction n'est pas du côté Tentation doivent **CHOISIR UN ANNEAU**. Pour ce faire, ils doivent mettre un marqueur sur la section des Elfes, des Nains, des Humains, ou de l'Anneau de cette aide de jeu et recevoir ses effets. Une fois le dernier marqueur placé sur un type d'anneau, l'effet de l'anneau se produit normalement. Puis, les joueurs retirent tous les marqueurs de ce type d'anneau et retournent leur carte de faction du côté Tentation.

QUESTIONS FRÉQUENTES :

- Mettre un marqueur sur Un Anneau pour les gouverner tous retournera toujours la carte de faction d'un joueur du côté Tentation et retirera toujours le marqueur de l'anneau.
- Tant que leur carte de faction sera du côté Tentation, les joueurs ne recevront pas d'avantage si leurs commandants arrivent sur le champ de bataille.
- Les joueurs ne peuvent pas **CHOISIR UN ANNEAU** lors du tour où ils payent pour retourner leur carte de faction de l'autre côté que le côté Tentation.
- Un jeton Trésor est un artefact avec « ⟳, Sacrifiez cet artefact : ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »
- Un jeton Nourriture est un artefact avec « ❷, ⟳, sacrifiez cet artefact : vous gagnez 3 points de vie. »
- Si un permanent avec un marqueur « bouclier » devait subir des blessures ou être détruit, retirez-lui un marqueur « bouclier » à la place.
- Une créature avec la menace ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.
- Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.

Le Seigneur des Anneaux et Chroniques de la Terre du Milieu sont des marques déposées de Middle-earth Enterprises, LLC utilisées sous licence par Wizards of the Coast LLC. ©2023 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, U.S.A.
Fabriqué par : Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Représenté par : Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Hasbro UK Ltd., PO Box 43 Newport, NP19 4YH, UK.
Toutes les marques de Wizards, y compris les symboles ✱ 💧 🌳 🌪 🌳 ⟡ ⟳, sont la propriété de Wizards aux États-Unis et dans d'autres pays. Brevet U.S.A. n° RE 37 957. ☛ Daarken 125P00247000002