

# Le Seigneur des Anneaux - Les Ombres de la Forêt Noire - Extension 4: Ouverture de Boîte

Aujourd'hui, présentation de la quatrième extension du cycle Les Ombres de la Forêt Noire pour le jeu de cartes évolutif Le Seigneur des Anneaux édité par Edge. Vous êtes toujours à la poursuite de Gollum qui, après vous avoir entraîné au Carrock et à Rhosgobel, vous fera entrer aux Collines d'Eryn Mui. Alors voyons voir ce que vous réserve cette nouvelle extension.

Pas de surprise au niveau, du format, c'est le classique petit paquet contenant 60 cartes.

A l'intérieur, les cartes, et la devenue traditionnelle page de règles: un recto résumé du cycle (publicitaire) et de l'autre les précisions de règles.

8 nouvelles cartes pour vos paquets de ressources. Les aigles attaquent pour la force rouge. Ils seront les bienvenus lorsque vous ré-attaquerez le Voyage à Rhosgobel. Le jeu Rohan s'étoffe également dans le jeu bleu. Un gros allié fait son apparition: 5 points de ressource mais des caractéristiques qui en valent la peine. En plus, il restera en jeu, jusqu'à ce que mort s'en suive...

Côté menace, des lieux, des lieux, des lieux.... pas moins de 8 différents. Il faut dire que le scénario vous incite à visiter des lieux pour marquer des points de victoire. Une balade dans les collines!

Côté trahisons et ennemis, pas grand chose: 4 cartes. Mais à l'usage, les cartes peuvent être dévastatrices. On piétine, on piétine. Les voleurs de Chevaux ne paraissent pas très vaillant mais peuvent rapidement monter en puissance et leurs 6 points de vie pourront vous gêner quelques tours.

Le héros de l'extension: Brahd avec des caractéristiques correctes et une propriété sympathique. Un bon héros! La carte neutre, qui favorise le multi-ressources basé sur le bleu! Tant mieux en tant que fan du jeu Vert-Bleu me voilà pleinement équipé. Et le scénario, en une carte. Il vous vaudrait explorer des lieux pour gagner 20 points de victoire: simple et efficace.

Cette extension contraste avec les deux précédentes qui demandent un bon niveau de jeu, tant au niveau de l'optimisation de votre paquet de cartes qu'au niveau de la maîtrise des règles. Pourtant, si le scénario peut sembler facile, il n'en est rien. Le paquet de menace peut être redoutable et vous pouvez rapidement vous retrouver submergé de lieux et d'ennemis inattaquables grâce aux cartes trahisons. Avec un peu de chance tout se passe bien, et si vous arrivez à installer suffisamment d'alliés, vous pourrez survivre aux premiers tours sans trop de dommage et finir le jeu sans trop de difficulté. Comme vous avez pu le deviner, les points quêtes sont le moteur de ce scénario mais il faudra faire attention aux nombreuses trahisons qui atteindront directement vos héros. Des cartes de suppression des cartes ombres et trahison seront d'une aide primordiale. Il convient également, de laisser un lieu dans la zone de cheminement pour éviter de devoir piocher une carte menace supplémentaire lors de la phase de renfort de quête.

Les Collines d'Eryn Mui est une extension intéressante à jouer. Les premiers tours sont souvent très serrés et les risques de défaites diminuent plus vous arrivez à tenir le choc. Un scénario de difficulté 4, ce qui me semble juste car vous avez plus de chance de gagner que de perdre.

*Par*

**Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le mercredi 19 octobre 2011**

Consultable en ligne : <http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/13031-seigneur-anneaux---les-ombres-foret-noire-extension-4-ouvert>