

Pippin



N'a pas besoin de jouer
deux cartes de couleur
différente

Tour de Jeu:

1. Piocher des tuiles événement jusqu'à retourner un symbole activité

Si le premier symbole retourné est bénéfique, alors ajouter un ennemi

2. Avancer le marqueur activité concerné

3. Effectuer une et une seule de ces actions:

- ❖ Jouer 1 carte (blanche ou grise) ou 2 cartes (1 blanche et 1 grise)
- ❖ Reculer Pippin d'une case vers la lumière
- ❖ Piocher 2 cartes hobbits

❖ **Vaincre instantanément l'ennemi le plus à gauche**

❖ **Poser un pion compagnon sur le champ de bataille**

A n'importe quel moment du jeu

➤ Jouer une carte Gandalf en payant 5x 

...Et à tout moment durant son tour:

• **Vaincre le premier ennemi de gauche de la file en remplissant les conditions de la carte.**

• **Appeler un compagnon sur un champ de bataille en payant son coût**

