

Le SEIGNEUR DES ANNEAUX DUEL pour LA TERRE DU MILIEU™



Découvrez
les règles en vidéo !

*Incarnez-vous la Communauté de l'Anneau, pour défendre les peuples libres et détruire l'Anneau ?
Ou incarnez-vous Sauron, pour partir à la poursuite de Frodon et Sam, tout en déversant vos hordes
aux portes des cités adverses ? Le destin de la Terre du Milieu est entre vos mains !*

APERÇU ET BUT DU JEU

Une partie se joue en 3 chapitres successifs qui se déroulent de façon similaire.

À votre tour, développez vos Compétences, gonflez votre trésor, étendez votre présence sur la Terre du Milieu, ralliez des Peuples à votre cause ou progressez dans la Quête de l'Anneau.

Rempportez immédiatement la partie en remplissant l'une des 3 conditions de victoire :

- ★ accomplir la Quête de l'Anneau,
- ★ rassembler le soutien de 6 Peuples différents,
- ★ conquérir la Terre du Milieu.

CONTENU

Cartes Chapitre



×69

Tuiles Haut-Lieu



×7

Plateau central



×1

Piste
Quête de l'Anneau



en 4 éléments

Pièces



×30

Jetons Alliance



×18 (3 par Peuple)

Unités et Forteresses
de la Communauté



×15

×7

Unités et Forteresses
de Sauron



×15

×7

Aide de jeu



×1

Livret de règles



×1



Symboles pour les daltoniens

Pour répondre à tout type de daltonisme, chaque couleur de carte utilisée dans le jeu est associée à un symbole :

◆ Gris ● Jaune ■ Bleu ▲ Vert ✕ Rouge ★ Violet



MISE EN PLACE

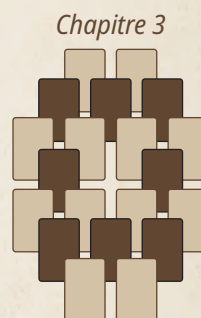
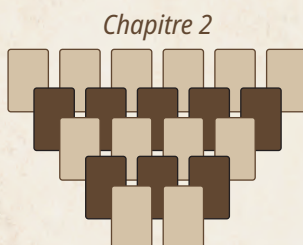
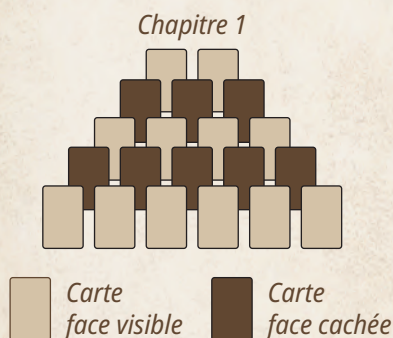


- ① Choisissez, ou déterminez au hasard, qui incarne la Communauté et qui incarne Sauron. Prenez chacun les **pions Unité et Forteresse** correspondants et posez-les devant vous.
- ② Posez le **plateau central** entre votre adversaire et vous-même, à côté de la zone de jeu centrale.
- ③ Sur le plateau central, placez **2 Unités** de la Communauté dans l'Arnor et **2 Unités** de Sauron dans le Mordor.
- ④ Assemblez la **piste Quête de l'Anneau** comme indiqué sur le schéma ci-contre, et placez-la au-dessous du plateau central.
- ⑤ Le joueur incarnant la Communauté prend **3 Pièces**, et celui incarnant Sauron prend **2 Pièces**. Formez ensuite une **réserve** avec les Pièces restantes.
- ⑥ Triez les **jetons Alliance** selon leur dos, pour former une pile par Peuple. Mélangez chacune des piles séparément et placez-les, face cachée, au-dessus du plateau central, dans les encoches prévues à cet effet.
- ⑦ Mélangez les **tuiles Haut-Lieu** et placez-en 3, face visible, sur la table. Formez une pile, face cachée, avec les tuiles restantes.
- ⑧ Triez les **cartes Chapitre** en 3 paquets selon les runes sur leur dos: **P** (1), **R** (2) et **A** (3), puis mélangez chaque paquet séparément.

DÉROULEMENT D'UN CHAPITRE

Préparation d'un chapitre

Au début de chaque chapitre (le 1, le 2 puis le 3), disposez les cartes du chapitre correspondant **dans la zone de jeu centrale**, selon le schéma ci-dessous (*et rappelé sur les bords de la boîte*). Attention, certaines cartes sont posées face visible et d'autres face cachée. Placez les 3 cartes restantes, face cachée, dans la défausse.



Tour de jeu

Le joueur qui incarne Sauron commence la partie, puis chacun joue **à tour de rôle**, jusqu'à la fin de la partie. À votre tour, vous pouvez soit **prendre une carte Chapitre**, soit **prendre une tuile Haut-Lieu**.

A. Prendre une carte Chapitre

Depuis la zone de jeu centrale, choisissez une carte **accessible**, c'est-à-dire qui n'est pas partiellement recouverte par d'autres cartes. Ensuite, jouez-la devant vous **ou** défaussez-la.



Carte accessible

JOUER LA CARTE DEVANT VOUS

Payez le coût éventuel de la carte (*voir page 4*) et placez-la dans votre zone de jeu. Vous pouvez maintenant bénéficier de son effet (*voir page 5*).

Remarque : Superposez les cartes devant vous, par couleur, tout en gardant leurs effets visibles.

OU

DÉFAUSSER LA CARTE

Placez la carte, face cachée, dans la défausse et prenez de la réserve autant de Pièces que le chapitre en cours :

- ★ Chapitre 1 : 1 Pièce
- ★ Chapitre 2 : 2 Pièces
- ★ Chapitre 3 : 3 Pièces

Enfin, terminez votre tour en révélant les éventuelles cartes devenues accessibles.

B. Prendre une tuile Haut-Lieu

Choisissez une des tuiles face visible. Payez-en le coût (*voir page 4*) et placez-la dans votre zone de jeu. Placez 1 pion Forteresse dans la région correspondante du plateau central et bénéficiez de ses autres effets (*voir Aide de jeu*).

Enfin, terminez votre tour, sans révéler de nouvelle tuile.

Fin d'un chapitre

Un chapitre prend fin **lorsque la dernière carte de ce chapitre a été prise**.

Disposez les cartes du chapitre suivant selon le schéma correspondant et révélez de nouvelles tuiles Haut-Lieu afin d'en avoir, si possible, 3 face visible.

La partie reprend ensuite normalement.

Remarque : Comme vous jouez en alternance, un joueur terminant un chapitre ne commence pas le chapitre suivant, à moins de bénéficier d'un effet « Jouer un tour supplémentaire » (voir Aide de jeu).

COÛTS DES CARTES ET DES TUILES

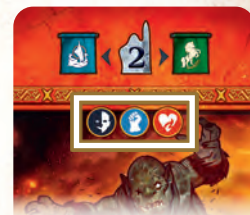
► Pièces

Pour être jouées, certaines cartes ont un coût en Pièces que vous devez payer à la réserve.



► Compétences

Pour être jouées, les tuiles et une majorité de cartes requièrent une ou plusieurs Compétences (voir page 5) que vous devez posséder dans votre zone de jeu. Si vous n'avez pas les Compétences nécessaires, vous pouvez payer à la réserve **1 Pièce par symbole Compétence manquant**.



Remarques :

- Il n'y a pas de limite au nombre de Compétences que vous pouvez payer à la réserve durant votre tour.
- Si une carte n'a aucun coût, elle ne nécessite ni Compétence ni Pièce, vous pouvez donc la jouer gratuitement.



Les tuiles Haut-Lieu réclament un surcoût en Pièces égal au nombre de **vos pions Forteresse** déjà placés sur le plateau central. Le surcoût de votre 1^{re} tuile est donc de 0 Pièce.



► Chaînage

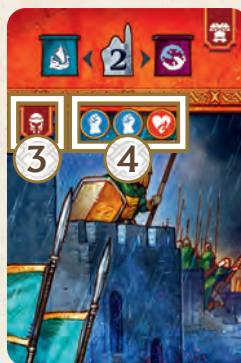
À partir du chapitre 2, certaines cartes peuvent être jouées gratuitement grâce à leur **symbole de chaînage**. Si vous possédez, dans votre zone de jeu, une carte avec le même symbole dans son coin supérieur droit, vous pouvez jouer la carte gratuitement, sans avoir besoin de posséder les Compétences requises.

Remarque : Si vous ne possédez pas le symbole correspondant au chaînage d'une carte, vous pouvez la jouer normalement en payant son coût en Compétences et/ou en Pièces.

Exemple :



Au chapitre 1, vous jouez cette carte gratuitement ①. En plus de son effet (voir page 5), elle vous procure un symbole de chaînage ②.



Au chapitre 2, vous pouvez jouer cette carte gratuitement puisque vous possédez le même symbole de chaînage ③ sur l'une de vos cartes. Sinon, vous auriez dû posséder les Compétences indiquées (ou payer 1 Pièce par symbole Compétence manquant) ④.

EFFETS DES CARTES ET DES TUILES

Les **cartes Grises** ♦ offrent des Compétences qui permettent de jouer d'autres cartes et des tuiles dans votre zone de jeu. Vous bénéficiez de **1 Compétence par symbole présent**. Chaque symbole ne peut être utilisé qu'**une seule fois par tour**, à chacun de vos tours.



Ruse



Force



Courage



Savoir



Commandement



Lorsque plusieurs Compétences sont séparées par un /, vous ne pouvez en utiliser qu'**une seule** par tour (au choix).

Les **cartes Jaunes** ● offrent immédiatement des Pièces que vous pourrez dépenser pour jouer d'autres cartes et des tuiles dans votre zone de jeu.



Prenez, de la réserve, le nombre de Pièces indiqué sur le symbole.

Les **cartes Bleues** ■ vous permettent d'avancer immédiatement sur la piste Quête de l'Anneau.



Faites progresser votre personnage sur la piste Quête de l'Anneau, d'une case par Anneau.

Les **cartes Vertes** ▲ représentent des Peuples de la Terre du Milieu avec lesquels vous pouvez vous allier.



Elves



Ent



Hobbits



Humains



Nains



Sorciers

Les **cartes Rouges** ✖ vous permettent de placer immédiatement des Unités dans les régions de la Terre du Milieu (voir page 7). Choisissez l'**une des deux** régions indiquées par les bannières et placez **toutes les Unités** dans celle-ci.



Nombre d'Unités à placer

Régions (au choix) où placer les Unités

Les **cartes Violettes** ★ (uniquement présentes au chapitre 3) permettent d'effectuer immédiatement des manœuvres variées.



Déplacez 1 de vos Unités vers une région adjacente.



Votre adversaire perd 1 Pièce.



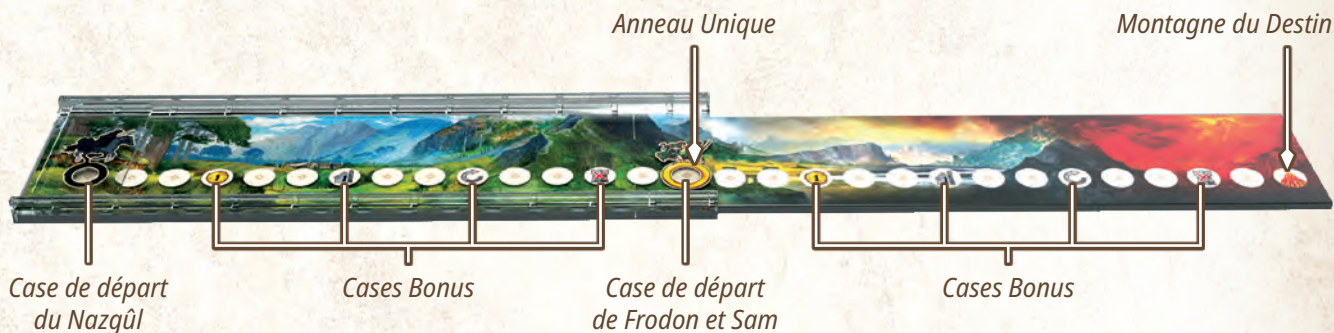
Retirez 1 Unité adverse d'une région de votre choix.

Les **tuiles Haut-Lieu** vous permettent de placer immédiatement des Forteresses dans les régions de la Terre du Milieu (voir page 7) et de bénéficier d'effets uniques (voir Aide de jeu).



Région où placer la Forteresse

QUÊTE DE L'ANNEAU



Lorsque vous progressez sur la piste Quête de l'Anneau, faites glisser votre personnage (Frodon et Sam pour la Communauté ou le Nazgûl pour Sauron) de case en case.

Lorsque vous **atteignez ou dépassez** une case Bonus, vous pouvez bénéficier de son effet (voir Aide de jeu).

Remarque : L'élément représentant le Nazgûl est posé sur l'élément représentant Frodon et Sam. Donc, lorsque Frodon et Sam avancent, le Nazgûl avance aussi automatiquement. Autrement dit, l'écart entre les personnages ne peut que diminuer, jamais augmenter.



Exemple : Vous incarnez la Communauté et jouez une carte Bleue avec 2 Anneaux ① qui vous permet de faire progresser Frodon et Sam de 2 cases ②. Ils dépassent une case Bonus ③, vous bénéficiez alors de son effet (ici, prenez 1 Pièce de la réserve).

ALLIANCE DES PEUPLES

Durant la partie, vous pouvez créer des alliances avec les Peuples de la Terre du Milieu. Pour cela, jouez dans votre zone de jeu des **cartes Vertes** avec des symboles Peuple identiques ou différents, selon les conditions suivantes :

2 SYMBOLES PEUPLE IDENTIQUES

Dès que vous avez 2 symboles Peuple identiques, prenez les 2 premiers jetons Alliance de ce Peuple et **révélez-les**.

Choisissez-en 1, que vous placez devant vous ; vous pouvez maintenant bénéficier de son effet (voir Aide de jeu). Remplacez l'autre jeton, face cachée, sur le **dessus** de sa pile.

3 SYMBOLES PEUPLE DIFFÉRENTS

Une fois par partie, dès que vous avez 3 symboles Peuple différents, prenez le premier jeton Alliance de chacun de ces 3 Peuples et **révélez-les**.

Choisissez-en 1, que vous placez devant vous ; vous pouvez maintenant bénéficier de son effet (voir Aide de jeu). Remplacez les 2 autres jetons, face cachée, sur le **dessus** de leur pile respective.

OU

Remarques :

- Un même symbole Peuple peut vous permettre de répondre aux deux conditions (2 symboles identiques et 3 symboles différents).
- Les jetons sont révélés pour les 2 joueurs, il ne s'agit pas d'informations secrètes.

CONQUÊTE DE LA TERRE DU MILIEU



Lorsque vous placez ou déplacez une ou plusieurs Unités, deux situations sont possibles :

- ★ Si **aucune Unité adverse n'est présente** : rien ne se passe.
- ★ Si **une ou plusieurs Unités adverses sont présentes** : un **conflit** est déclenché. Chaque joueur retire alors une de ses Unités et la repose devant lui. Renouvelez cette opération jusqu'à ce qu'au moins un joueur n'ait plus d'Unité dans la région.

Remarque : Une Forteresse adverse ne déclenche pas de conflit et ne vous empêche pas de placer vos Unités dans la même région. Il est donc possible que les deux joueurs soient présents dans une même région.

Lorsque vous effectuez plusieurs déplacements, vous pouvez déplacer la même Unité plusieurs fois, ou répartir vos déplacements entre plusieurs Unités. Pour chaque déplacement, déplacez une Unité vers une région adjacente (reliée par une connexion). Vous devez effectuer chaque déplacement indépendamment, en résolvant chaque conflit éventuel, l'un après l'autre.



Exemple : Vous jouez une carte Violette qui vous offre 3 déplacements ①. Le premier vous permet de déplacer une Unité de l'Enedwaith vers le Rohan ②. Comme une Unité adverse y est présente, un conflit est déclenché et chaque joueur retire son Unité. Vous utilisez ensuite vos deuxième et troisième déplacements pour amener une autre Unité de l'Enedwaith vers le Mordor, en passant par le Rohan ③.

FIN DE PARTIE

Il existe trois conditions de victoire immédiate :

Quête de l'Anneau

Pour la Communauté : Si Frodon et Sam **atteignent la Montagne du Destin**, ils détruisent l'Anneau Unique et vous remportez immédiatement la partie.

Pour Sauron : Si le Nazgûl **rattrape Frodon et Sam**, il s'empare de l'Anneau Unique et vous remportez immédiatement la partie.

Soutien des Peuples

Si vous réunissez **6 symboles Peuple différents** sur vos **cartes Vertes**, vous rassemblez le soutien des Peuples de la Terre du Milieu et remportez immédiatement la partie.

Remarque : Le symbole Aigles, présent sur un des jetons Alliance (voir Aide de jeu), est un symbole Peuple supplémentaire qui compte comme un des 6 nécessaires pour remporter la victoire Soutien des Peuples.

Conquête de la Terre du Milieu

Si vous êtes **présent dans les 7 régions** (avec une Forteresse et/ou, au moins, une Unité), vous dominez la Terre du Milieu et remportez immédiatement la partie.

Si aucune de ces trois conditions de victoire n'a lieu avant la fin du chapitre 3, le joueur étant **présent dans le plus de régions** de la Terre du Milieu (avec une Forteresse et/ou, au moins, une Unité) remporte la partie. En cas d'égalité, la victoire est partagée.



CRÉDITS

Auteurs : **Antoine Bauza & Bruno Cathala** • Illustrateur : **Vincent Dutrait**
Crédits et remerciements : www.rprod.com/fr/duel-for-middle-earth/credits

© MIDDLE-EARTH ENTERPRISES, LLC. ALL RIGHTS RESERVED.

© REPOS PRODUCTION 2024. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles – Belgique • www.rprod.com

La Terre du Milieu, Le Seigneur des Anneaux ainsi que les personnages, événements, objets et lieux qui s'y trouvent sont des TM de Middle-earth Enterprises, LLC et sont utilisés sous licence par Asmodee North America, Inc. et Repos Production.

Gamegenic and the Gamegenic logo are ® and © Gamegenic GmbH, Germany.

Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement strictement personnel et privé.

Suivez-nous :   @ReposProduction



FR
ÉLÉMENTS
D'EMBALLAGE
+ NOTICE



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



OU



OU



OU



Adresses sur quefairedemesdechets.fr