

# RÈGLES

## APERÇU

Dans cette extension, récupérez et utilisez des jetons Pouvoir pour obtenir l'aide de vos alliés.

*Alliés* modifie quelque peu les règles du jeu de base, mais les conditions de victoire restent identiques.

## CONTENU

7 cartes  
Allié de la  
Communauté



7 cartes  
Allié  
de Sauron



8 jetons Pouvoir



2 aides de jeu



## MISE EN PLACE

- ★ Triez les **cartes Allié** selon leur dos.

Mélangez les 7 cartes Allié de votre camp et piochez-en **3**, au hasard, sans les montrer à votre adversaire.

Mettez les cartes Allié restantes de côté, elles ne seront pas utilisées durant cette partie.

- ★ Prenez votre **aide de jeu** et **1 jeton Pouvoir**. Laissez les autres jetons Pouvoir à proximité, vous en aurez besoin lors de la préparation de chaque chapitre.

## DÉROULEMENT DU JEU

### ► Préparation d'un chapitre

Au début de chaque chapitre, placez 2 jetons Pouvoir en suivant les schémas de mise en place indiqués en page 6.

## ▶ Tour de jeu

### Gagner un jeton Pouvoir

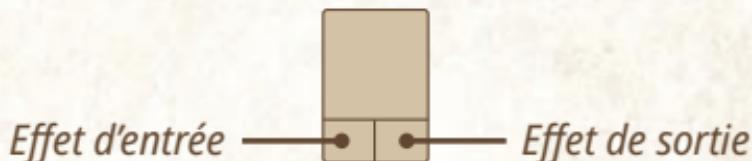
Dans la zone de jeu centrale, chaque fois que vous devez révéler une carte sur laquelle se trouve un jeton Pouvoir, prenez d'abord ce jeton devant vous, puis retournez la carte.

### Faire appel à un Allié

**À tout moment pendant votre tour**, même après avoir révélé de nouvelles cartes dans la zone de jeu centrale, vous pouvez faire appel à un Allié et activer un de ses effets.

Les cartes Allié ont deux effets: un effet d'entrée (à gauche) et un effet de sortie (à droite).

Vous devez appliquer l'effet d'entrée d'un Allié **avant** de pouvoir appliquer son effet de sortie.



L'action « Faire appel à un Allié » se fait **en plus** de votre tour habituel, mais vous ne pouvez la faire qu'**une seule fois par tour**.

### **EFFET D'ENTRÉE**

Défaussez **1 jeton Pouvoir** en votre possession, puis révélez une de vos cartes Allié et posez-la devant vous. Appliquez ensuite son effet d'entrée.

### **EFFET DE SORTIE**

Défaussez **2 jetons Pouvoir** en votre possession et appliquez l'effet de sortie d'un Allié déjà posé devant vous. Mettez ensuite la carte de côté : elle ne pourra plus être utilisée pendant cette partie.

*Remarque : Tous les effets sont détaillés dans les aides de jeu.*

# CRÉDITS

Auteurs : **Antoine Bauza & Bruno Cathala**

Illustrateur : **Vincent Dutrait**

Crédits et remerciements : [www.rprod.com/fr/duel-for-middle-earth/credits](http://www.rprod.com/fr/duel-for-middle-earth/credits)

© 2025 MIDDLE-EARTH ENTERPRISES, LLC. ALL RIGHTS RESERVED.

© REPOS PRODUCTION 2025. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles  
Belgique • [www.rprod.com](http://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



**MIDDLE-EARTH**  
ENTERPRISES



FR

ÉLÉMENTS  
D'EMBALLAGE  
+ NOTICE



FR  
DONNEZ  
OU  
RECYCLEZ

DU  
ASSOCIATION

DU  
MAGASIN

DU  
DÉCHÈTERIE

Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)

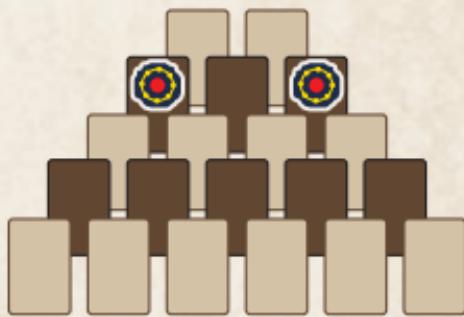


*Carte face visible*

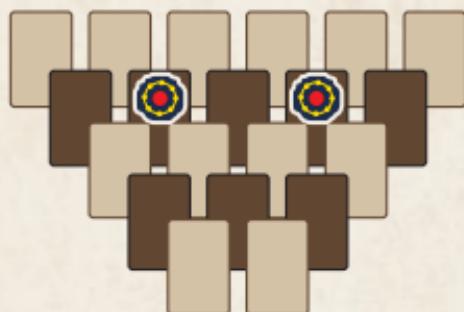


*Carte face cachée*

①



②



③

