

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



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

<p>Cartes Chapitre</p> <p>×69</p>	<p>Tuiles Haut-Lieu</p> <p>×7</p>	<p>Plateau central</p> <p>×1</p>	<p>Piste Quête de l'Anneau</p> <p>en 4 éléments</p>	<p>Pièces</p> <p>×30</p>
<p>Jetons Alliance</p> <p>×18 (3 par Peuple)</p>	<p>Unités et Forteresses de la Communauté</p> <p>×15 ×7</p>	<p>Unités et Forteresses de Sauron</p> <p>×15 ×7</p>	<p>Aide de jeu</p> <p>×1</p>	<p>Livret de règles</p> <p>×1</p>

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

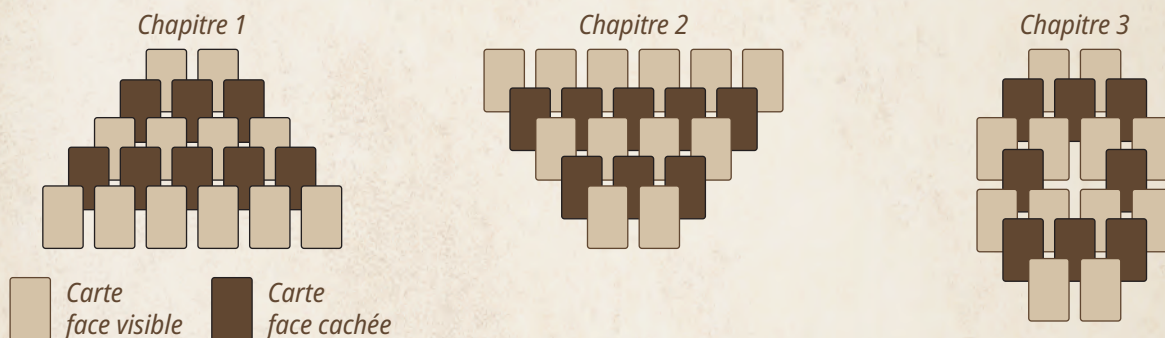


- ① Choisissez, ou déterminez au hasard, qui incarne la Communauté et qui incarne Sauron. Prenez chacun les **piens Unité et Forteresse** correspondants et posez-les devant vous.
- ② Posez le **plateau central** entre votre adversaire et vous-même, à côté de la zone de jeu centrale.
- ③ Sur le plateau 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: **☛** (1), **☞** (2) et **☜** (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.



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.

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

OU

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

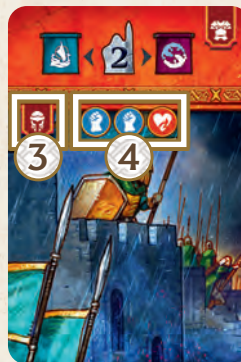
À partir du chapitre 2, certaines cartes peuvent être jouées gratuitement grâce à leur **symbole de chaînage**. Si vous possédez, dans votre zone de jeu, une carte avec le même symbole dans son coin supérieur droit, vous pouvez jouer la carte gratuitement, sans avoir besoin de posséder les Compétences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



Elfes



Ent



Hobbits



Humains



Nains



Sorcières

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.



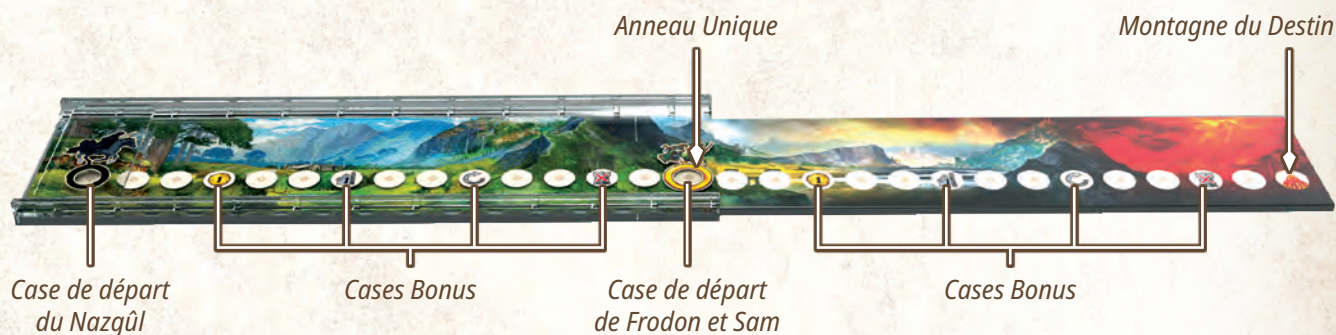
Retirez 1 Unité adverse d'une région de votre choix.

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.

OU

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.

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



REPOS
PRODUCTION



FR
ÉLÉMENTS
D'EMBALLAGE
+ NOTICE



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION









MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

EFFETS DE LA QUÊTE DE L'ANNEAU*

-  Prenez 1 Pièce de la réserve.
-  Retirez 1 Forteresse adverse d'une région de votre choix et rendez-la à votre adversaire.
-  Jouez un tour supplémentaire à la fin de celui-ci.
-  Le joueur incarnant Sauron remporte immédiatement la partie.
-  Placez 1 Unité dans la région de votre choix.
-  Le joueur incarnant la Communauté de l'Anneau remporte immédiatement la partie.

EFFETS DES HAUTS-LIEUX*



BARAD-DÛR

Placez 1 Forteresse dans le **Mordor**.
Prenez l'ensemble des cartes de la défausse, choisissez-en 1 secrètement et jouez-la sans en payer le coût.



BREE

Placez 1 Forteresse et 2 Unités dans l'**Arnor**.
Bénéficiez de 2 déplacements sur le plateau central.



ÉREBOR

Placez 1 Forteresse dans le **Rhovanion**.
Prenez 5 Pièces de la réserve.
Bénéficiez de 1 déplacement sur le plateau central.



HAVRES GRIS

Placez 1 Forteresse dans le **Lindon**.
Prenez les 2 premiers jetons d'un Peuple de votre choix et révélez-les. Choisissez-en 1, que vous placez devant vous. Remplacez le second jeton, face cachée, sur le dessus de sa pile.



GOUFFRE DE HELM

Placez 1 Forteresse et 3 Unités dans le **Rohan**.



ISENGARD

Placez 1 Forteresse dans l'**Enedwaith**.
Défaussez 1 carte Grise depuis la zone de jeu de votre adversaire.
Faites progresser votre personnage de 1 case sur la piste Quête de l'Anneau.



MINAS TIRITH

Placez 1 Forteresse et 1 Unité dans le **Gondor**.
Faites progresser votre personnage de 2 cases sur la piste Quête de l'Anneau.

* Les effets de la Quête de l'Anneau et des Hauts-Lieux sont des **effets immédiats** que vous ne pouvez utiliser qu'**une seule fois**, au moment où vous les obtenez.

EFFETS DES PEUPLES



ELFES



Lorsque vous jouez une carte Jaune, jouez un tour supplémentaire à la fin de celui-ci.



Lorsque vous jouez une carte Rouge, vous pouvez placer toutes les Unités concernées dans 1 des 7 régions, au choix.



Une fois par tour, bénéficiez d'une Compétence, au choix.



HOBBITS



Le symbole Aigles est un symbole Peuple qui compte comme un des 6 nécessaires pour remporter la victoire Soutien des Peuples.



Lorsque vous jouez une carte Bleue, placez aussi 1 Unité dans la région de votre choix.



Lorsque vous jouez une carte grâce à son chaînage, prenez 3 Pièces de la réserve.



NAINS



Lorsque vous jouez une tuile Haut-Lieu, ignorez le surcoût en Pièces.



Lorsque vous jouez une tuile Haut-Lieu, jouez un tour supplémentaire à la fin de celui-ci.



Lorsque vous jouez une carte Verte, bénéficiez aussi de 2 déplacements sur le plateau central.



HUMAINS



Lorsque vous jouez une carte Jaune, faites aussi progresser votre personnage de 1 case sur la piste Quête de l'Anneau.



Lorsque vous jouez une carte Rouge, placez 1 Unité supplémentaire dans la région choisie.



Lorsque vous défaussez une carte, prenez, de la réserve, 2 fois le gain associé au chapitre en cours (soit 2, 4 ou 6 Pièces).



ENTS *



Jouez un tour supplémentaire à la fin de celui-ci.



Retirez 1 Forteresse adverse d'une région de votre choix et rendez-la à votre adversaire.



Choisissez, 3 fois, entre Retirer 1 Unité adverse, Faire perdre 1 Pièce et Bénéficier de 1 déplacement sur le plateau central.



SORCIERS *



Faites progresser votre personnage de 2 cases sur la piste Quête de l'Anneau.



Placez 2 Unités dans 1 région de votre choix, ou 1 Unité dans 2 régions de votre choix.



Prenez l'ensemble des cartes de la défausse, choisissez-en une secrètement et jouez-la sans en payer le coût.

* Les effets des Ents et des Sorcières sont des **effets immédiats** que vous ne pouvez utiliser qu'une seule fois, au moment où vous obtenez le jeton.

EXTENSION FAN-MADE

Enrichissez *Le Seigneur des Anneaux : Duel pour la Terre du Milieu* avec 14 tuiles Haut-Lieu légendaires !

Plongez-vous dans l'univers épique de la Terre du Milieu en introduisant des lieux iconiques dans votre jeu. En tant que membre de la Communauté de l'Anneau, ralliez le soutien à Ithilien ou trouvez refuge dans la Forêt de Fangorn. En incarnant Sauron, dominez avec les Marais Morts ou sécurisez les Montagnes de Brume. Chaque tuile apporte des pouvoirs distincts et des opportunités stratégiques, enrichissant l'expérience de cette extension fan-made !

INTRODUCTION



Cette extension propose 14 tuiles Haut-Lieu uniques, incluant les deux tuiles bonus de Repos Production (Le Comté et Grond), mettant en lumière des lieux emblématiques de la Terre du Milieu. Les joueurs peuvent acquérir ces Hauts-Lieux au cours de la partie pour débloquent des effets puissants et des avantages stratégiques, apportant profondeur au jeu.



Ces règles contiennent uniquement les nouvelles règles liées à cette extension. Sauf mention contraire, les règles du jeu de base restent inchangées.

MISE EN PLACE

A. Préparation des tuiles Haut-Lieu

Triez les tuiles Haut-Lieu en 3 paquets, un par chapitre :

1. Chapitre 1 : Rassemblez les 7 tuiles du jeu de base.
2. Chapitre 2 : Sélectionnez les 7 ou 8 tuiles de cette extension marquées de la rune  (en haut à gauche, face visible).
3. Chapitre 3 : Sélectionnez les 6 ou 7 tuiles de cette extension marquées de la rune  (en haut à gauche, face visible).

Note : La tuile Haut-Lieu "Le Comté" peut être incluse dans le paquet du Chapitre 2 ou 3, selon votre préférence, car elle comporte les deux runes  et  des Chapitres 2 et 3 (en haut à gauche).

Mélangez séparément les tuiles de chaque chapitre.

Au début de chaque chapitre, disposez 3 tuiles face visible sur la table, les tuiles restantes formant une pioche face cachée.

B. Prendre une tuile Haut-Lieu

1. Choisissez une tuile parmi celles face visible.
2. Payez son coût (voir page 4 des règles du jeu de base).
3. Placez la tuile dans votre zone de jeu et appliquez immédiatement ses effets.

Rappel : Les tuiles face visible des chapitres précédents restent accessibles et peuvent toujours être prises durant les chapitres suivants.

C. Révéler une nouvelle tuile Haut-Lieu

À la fin de votre tour, vous pouvez décider, à la différence des règles de base, de révéler ou non une nouvelle tuile depuis la pioche du chapitre en cours.

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ALLIANCE DES PEUPLES ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

Parmi les 14 tuiles Haut-Lieu de cette extension, 7 comportent un blason représentant l'un des 7 symboles des Peuples (en haut à droite, face visible), permettant de créer des alliances avec les Peuples de la Terre du Milieu (Nains, Elfes, Humains, Hobbits, Ents, Sorciers et Aigles).



FONDCOMBE (IMLADRIS) : LE SANCTUAIRE D'ELROND



LE COMTÉ : LE REFUGE DES HOBBITS



LA TROUÉE DU ROHAN : LE PASSAGE FORTIFIÉ



ERED LUIN : LES MONTAGNES BLEUES DES NAINS



LA FORÊT DE FANGORN : LE SANCTUAIRE DES ENTS



GROND : LE MARTEAU DES ENFERS DE MORGOTH



**LES AIGLES DES MONTAGNES DE BRUME :
L'EYRIE DES SEIGNEURS DES VENTS**

Important ! Avant de débiter la partie, décidez si ces tuiles permettront ou non d'établir des alliances avec ces Peuples pour obtenir une victoire par le Soutien des Peuples.

Dans tous les cas, en combinant ces tuiles avec les cartes Vertes dans votre zone de jeu, elles permettent d'obtenir des jetons Alliance (consultez les règles du jeu de base pour plus de détails) :

- Avec 2 symboles Peuple identiques.
- Avec 3 symboles Peuple différents.

EFFETS DES TUILES

Chapitre 2

LA DÉSOLATION FLÉTRIE : L'ANTRE DES DRAGONS



Retirez 1 Forteresse ennemie de n'importe quelle région.

Si des unités ennemies sont présentes dans la région, elles doivent battre en retraite vers une seule région adjacente (si cette retraite déclenche un conflit, résolvez-le normalement).

Placez 1 Forteresse dans la région.

Effectuez 1 mouvement sur le plateau central.

Votre adversaire perd 2 Pièces.

LES MARAIS MORTS : LES MARAIS HANTÉS DES GUERRIERS DÉCHUS

Les Unités ennemies présentes dans le Mordor, le Rhovanion ou le Gondor doivent battre en retraite dans une seule région adjacente (si cette retraite déclenche un conflit, résolvez-le normalement).

Volez une carte Grise dans la zone de jeu de votre adversaire.

Contrairement aux autres Hauts-Lieux, ne placez pas de Forteresse sur le plateau central.

Effectuez un autre tour après avoir terminé celui-ci.



FONDCOMBE (IMLADRIS) : LE SANCTUAIRE D'ELROND

Retirez 1 Unité ennemie de Lindon.

Effectuez 1 mouvement sur le plateau central.

Échangez une carte Alliance Verte avec votre adversaire.

Contrairement aux autres Hauts-Lieux, ne placez pas de Forteresse sur le plateau central.

Effectuez un autre tour après avoir terminé celui-ci.



EFFETS DES TUILES

Chapitre 2

ERED LUIN : LES MONTAGNES BLEUES DES NAINS



Retirez 1 Forteresse et 1 Unité ennemie de Rhovanion ou de Lindon.

Placez 1 Forteresse et 2 Unités dans la région.

Prenez 1 Pièce de la réserve pour chaque carte Jaune que vous détenez.

LES MONTAGNES DE BRUME (HITHA EGLIR) : LES SOMMETS DU PÉRIL

Retirez 1 Forteresse et 2 Unités ennemies d'Arnor, du Rohan ou d'Enedwaith.

Placez 1 Forteresse et 2 Unités dans la région.

Prenez n'importe quelle carte chapitre sur le haut de la Structure et jouez-la sans en payer le coût.



LA TROUÉE DU ROHAN : LE PASSAGE FORTIFIÉ

Placez 2 Unités au Rohan ou à Enedwaith. Effectuez 1 mouvement sur le plateau central.

Prenez 2 Pièces dans la réserve.

Contrairement aux autres Hauts-Lieux, ne placez pas de Forteresse sur le plateau central.



ITHILIEN : LE REFUGE DES RÔDEURS DE GONDOR

Retirez 1 Forteresse et 1 Unité ennemies du Mordor ou du Gondor.

Placez 1 Forteresse et 2 Unités dans la région.

Déplacez votre personnage d'une case sur la piste de la Quête de l'Anneau.

Votre adversaire perd 1 Pièce.



EFFETS DES TUILES

Chapitre 2 ou 3

LE COMTÉ :

LE REFUGE DES HOBBITS

Adaptation de la tuile bonus de Repos Production



Jouez dans votre zone de jeu une carte visible, du chapitre en cours, qu'elle soit accessible ou non.

Contrairement aux autres Hauts-Lieux, ne placez pas de Forteresse sur le plateau central.

Chapitre 3

LA FORÊT DE FANGORN : LE SANCTUAIRE DES ENTS

Retirez 1 Forteresse ennemie du Rohan, d'Enedwaith ou du Gondor.

Si des Unités ennemies sont présentes dans la région, elles doivent battre en retraite dans une seule région adjacente (si cette retraite déclenche un conflit, résolvez-le normalement).

Placez 1 Forteresse et 1 Unité dans la région.

Déplacez votre personnage de 2 cases sur la piste de la Quête de l'Anneau.



GROND : LE MARTEAU DES ENFERS DE MORGOTH

Adaptation de la tuile bonus de Repos Production

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

Si des Unités adverses sont présentes dans la région, celles-ci doivent fuir vers une seule et même région adjacente, (si la fuite crée des conflits, résolvez-les normalement).

Enfin, placez 1 Forteresse et 1 Unité dans la région.



EFFETS DES TUILES

Chapitre 3

LA FORÊT NOIRE (ERYN LASGALEN) : LA FORÊT DES ARAIGNÉES GÉANTES



Retirez 1 Forteresse ennemie d'Arnor, Rhovanion ou Lindon.

Si des Unités ennemies sont présentes dans la région, elles doivent battre en retraite vers une seule région adjacente (si cette retraite déclenche un conflit, résolvez-le normalement).

Placez 1 Forteresse et 3 Unités dans la région.

Défaussez 1 carte Grise de la zone de jeu de votre adversaire.

LES AIGLES DES MONTAGNES DE BRUME : L'EYRIE DES SEIGNEURS DES VENTS

Placez 1 Forteresse dans une région où il n'y a pas encore de Forteresse.

Les unités ennemies présentes dans la région doivent battre en retraite vers une seule région adjacente (si cette retraite déclenche un conflit, résolvez-le normalement).

Effectuez 1 mouvement sur le plateau central.

Prenez 1 Pièce de la réserve pour chaque carte Verte que vous détenez.



AMON HEN ET AMON IHWAN : LES COLLINES DE LA VUE ET DE L'OUÏE



Retirez 1 Unité ennemie du Rhovanion ou du Gondor.

Contrairement aux autres Hauts-Lieux, ne placez pas de Forteresse sur le plateau central.

Effectuez 2 mouvements sur le plateau central. Regardez 1 carte chapitre Cachée n'importe où dans la Structure.

Effectuez un autre tour après avoir terminé celui-ci.

EFFETS DES TUILES

Chapitre 3

LA PORTE NOIRE (MORANNON) : LA FORTERESSE DES ORQUES ET TROLLS



Retirez 1 Forteresse et 1 Unité ennemies du Mordor.

Placez 1 Forteresse et 3 Unités dans la région.

Défaussez 1 carte chapitre, visible ou non, de la Structure.

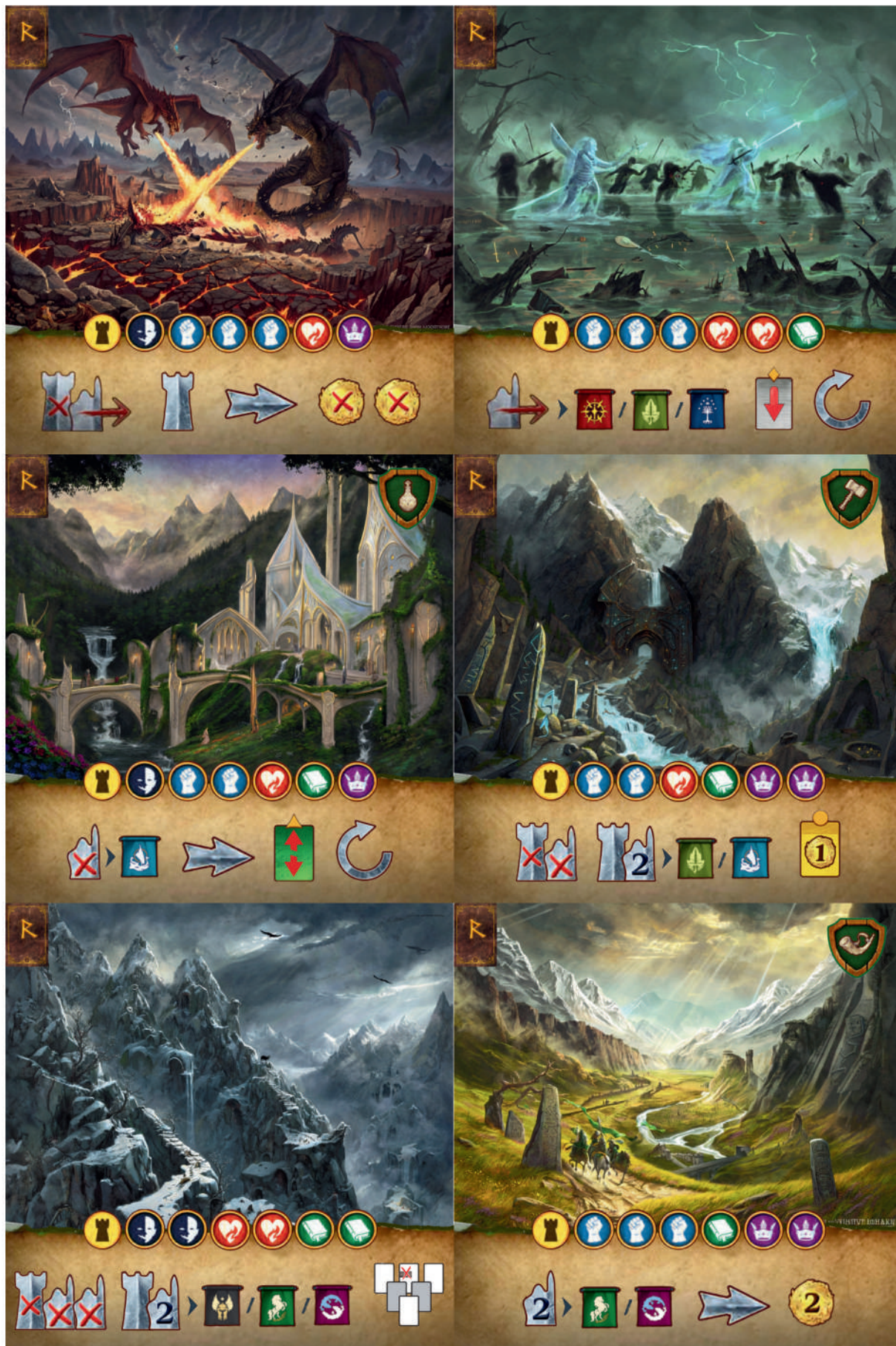
MISE EN PLACE



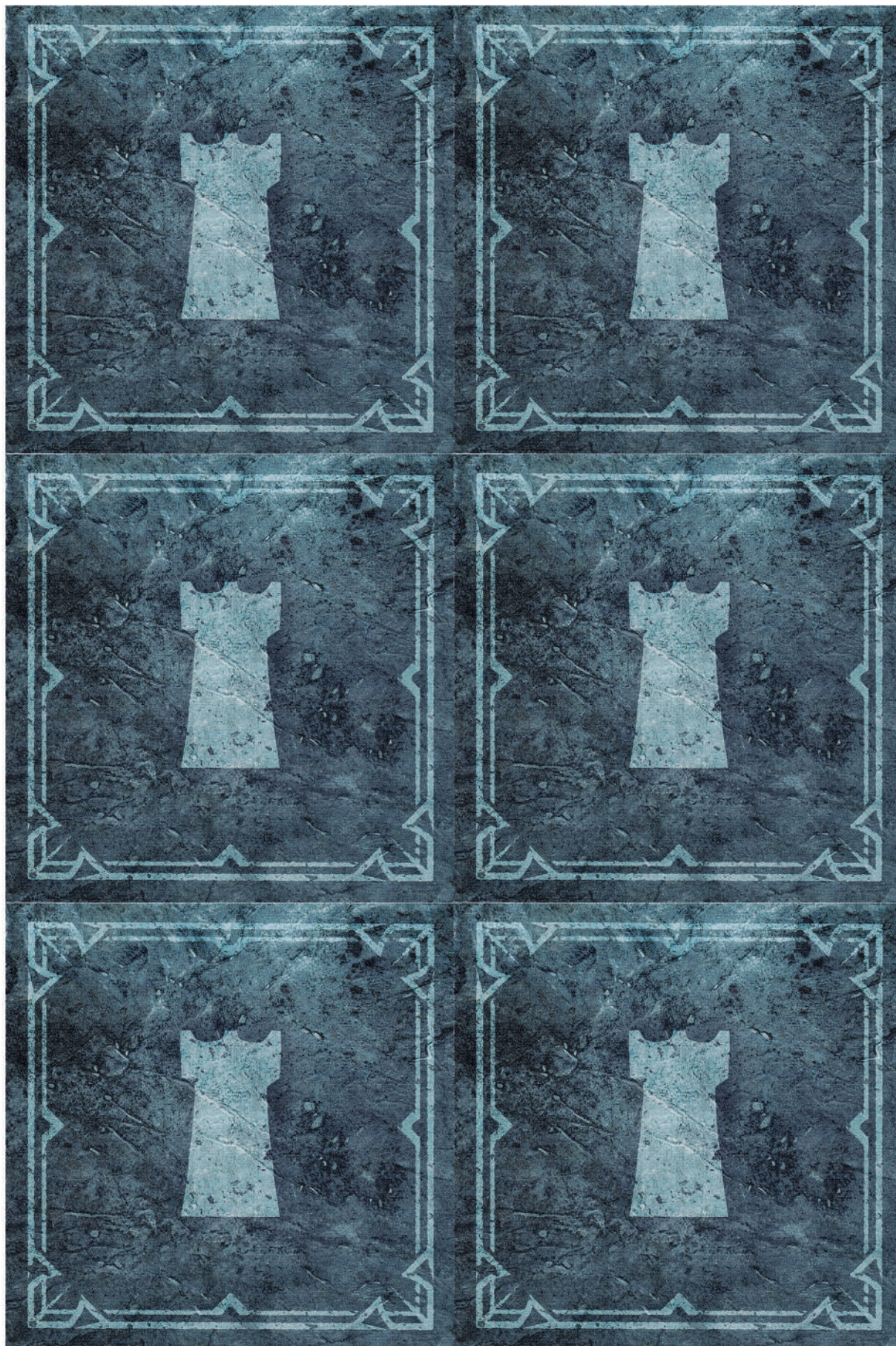
CRÉDITS

Cette extension fan-made du Duel pour la Terre du Milieu a été conçue par Samuel Chatelain. Elle est proposée en impression gratuite (print-and-play) pour enrichir Le Seigneur des Anneaux : Duel pour la Terre du Milieu, créé par Antoine Bauza et Bruno Cathala, illustré par Vincent Dutrait, et édité par Repos Production. Les 12 illustrations originales des nouvelles tuiles Haut-Lieu ont été entièrement réalisées par Samuel Chatelain. Tous les autres éléments utilisés ont été copiés et parfois adaptés à partir des ressources du jeu original. Les droits des éléments d'origine restent la propriété de leurs détenteurs respectifs.

NOUVELLES TUILES : 6 SUR 12



Dimension d'une tuile : 80 x 80 mm



Dimension d'une tuile : 80 x 80 mm

NOUVELLES TUILES : 12 SUR 12



Dimension d'une tuile : 80 x 80 mm



Dimension d'une tuile : 80 x 80 mm

LES 2 TUILES BONUS ADAPTÉES DE REPOS PRODUCTION



Dimension d'une tuile : 80 x 80 mm

EXTENSION HAUTS-LIEUX SUPPLÉMENTAIRES

Plongez-vous dans l'univers épique de la Terre du Milieu en introduisant des lieux iconiques dans votre jeu. En tant que membre de la Communauté de l'Anneau, ralliez le soutien à Ithilien ou trouvez refuge dans la Forêt de Fangorn. En incarnant Sauron, dominez avec les Marais Morts ou sécurisez les Montagnes de Brume. Chaque tuile apporte des pouvoirs distincts et des opportunités stratégiques, enrichissant l'expérience de cette extension fan-made !



INTRODUCTION


Cette extension propose 14 tuiles Haut-Lieu uniques, incluant les deux tuiles bonus de Repos Production (le Comté et Grond), mettant en lumière des lieux emblématiques de la Terre du Milieu. Les joueurs peuvent acquérir ces Hauts-Lieux au cours de la partie pour débloquer des effets puissants et des avantages stratégiques, apportant profondeur au jeu. Ces règles contiennent uniquement les nouvelles règles liées à cette extension. Sauf mention contraire, les règles du jeu de base restent inchangées.

MISE EN PLACE ET MODIFICATION DES RÈGLES

A. Préparation des tuiles Haut-Lieu

Triez les tuiles Haut-Lieu en 3 paquets, un par chapitre, puis mélangez séparément les tuiles de chaque chapitre :

1. Chapitre 1 : Rassemblez les 7 tuiles du jeu de base.
2. Chapitre 2 : Sélectionnez les 7 ou 8 tuiles de cette extension marquées de la rune  (en haut à gauche, face visible).
3. Chapitre 3 : Sélectionnez les 6 ou 7 tuiles de cette extension marquées de la rune  (en haut à gauche, face visible).

Note : La tuile Haut-Lieu **La Comté** peut être incluse dans le paquet du Chapitre 2 ou 3, selon votre préférence, car elle comporte les deux runes  et  des Chapitres 2 et 3 (en haut à gauche).

Au début de chaque chapitre, disposez 3 tuiles de ce chapitre face visible sur la table, les tuiles restantes formant une pioche face cachée.

B. Prendre une tuile Haut-Lieu

Choisissez une tuile parmi toutes celles face visible, payez son coût (voir page 4 des règles du jeu de base), placez-la dans votre zone de jeu et appliquez immédiatement ses effets.

Rappel : Les tuiles face visible des chapitres précédents restent accessibles et peuvent toujours être prises durant les chapitres suivants.

C. Révéler une nouvelle tuile Haut-Lieu (nouvelle règle)

À la fin de chacun de vos tours, vous pouvez décider de révéler ou non une nouvelle tuile depuis la pioche du chapitre en cours.

ALLIANCE DES PEUPLES

Important ! Avant de débiter la partie, décidez si les tuiles portant un blason en haut à droite, représentant l'un des 7 symboles des Peuples, permettront d'établir des alliances avec ces Peuples pour remporter une victoire par le Soutien des Peuples.

Dans tous les cas, ces tuiles offrent des jetons Alliance lorsqu'elles sont combinées avec les cartes Vertes dans votre zone de jeu : 2 symboles identiques ou 3 symboles différents (voir les règles du jeu de base) :

- Avec 2 symboles Peuple identiques.
- Avec 3 symboles Peuple différents.

Cette extension fan-made, conçue par Samuel Chatelain, complète "Le Seigneur des Anneaux : Duel pour la Terre du Milieu" d'Antoine Bauza et Bruno Cathala, illustré par Vincent Dutrait et édité par Repos Production. Les 12 illustrations originales des tuiles supplémentaires ont été créées par Samuel Chatelain à l'aide d'IA. Les autres éléments proviennent du jeu original, dont les droits appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

EFFETS DES HAUTS-LIEUX SUPPLÉMENTAIRES

CHAPITRE 2



LA DÉSOLATION FLÉTRIE - L'ANTRE DES DRAGONS

Retirez 1 Forteresse ennemie de **n'importe quelle région**. Les éventuelles Unités ennemies présentes dans cette région doivent battre en retraite vers une seule région adjacente

(si cette retraite déclenche un conflit, résolvez le normalement).

Placez 1 Forteresse dans cette région.

Effectuez 1 mouvement sur le plateau central.

Votre adversaire perd 2 pièces.



LES MARAIS MORTS - LES MARAIS HANTÉS DES GUERRIERS DÉCHUS

Les Unités ennemies présente dans le **Mordor**, le **Rhovanion** ou le **Gondor** doivent battre en retraite vers une seule région adjacente

(si cette retraite déclenche un conflit, résolvez le normalement).

Volez 1 carte Grise dans la zone de jeu de votre adversaire.

Effectuez un nouveau tour après avoir terminé celui-ci.



FONDCOMBE (IMLADRIS) - LE SANCTUAIRE D'ELROND

Retirez 1 Unité ennemie de **London**.

Effectuez 1 mouvement sur le plateau central.

Échangez 1 carte Alliance verte avec votre adversaire.

Effectuez un nouveau tour après avoir terminé celui-ci.



ERED LUIN - LES MONTAGNES BLEUES DES NAINS

Retirez 1 Forteresse et 1 Unité ennemie de **Rhovanion** ou de **London**.

Placez 1 Forteresse et 2 Unités dans **cette région**.

Prenez 1 Pièce de la réserve pour chaque carte jaune que vous détenez.

EFFETS DES HAUTS-LIEUX SUPPLÉMENTAIRES

CHAPITRE 2 (SUITE)



LES MONTAGNES DE BRUME (HITHÆGLIR) - LES SOMMETS DU PÉRIL

Retirez 1 Forteresse et 2 Unités ennemies d'**Arnor**, du **Rohan** ou d'**Enedwaith**.

Placez 1 Forteresse et 2 Unités dans **cette région**.

Prenez n'importe quelle carte Chapitre sur le haut de la structure et jouez-la sans en payer le coût.



LA TROUÉE DE ROHAN - LE PASSAGE FORTIFIÉ

Placez 2 Unités au **Rohan** ou à **Enedwaith**.

Effectuez 1 mouvement sur le plateau central.

Prenez 2 Pièces dans la réserve.



ITHILIEN - LE REFUGE DES RÔDEURS DE GONDOR

Retirez 1 Forteresse et 1 Unité ennemie du **Mordor** ou du **Gondor**.

Placez 1 Forteresse et 2 Unités dans **cette région**.

Déplacez votre personnage d'une case sur la piste de la Quête de l'Anneau. Votre adversaire perd 1 pièce.

CHAPITRE 2 OU 3



LA COMTÉ - LE REFUGE DES HOBBITS

ADAPTATION DE LA TUILE BONUS DE REPOS PRODUCTION

Jouez dans votre zone de jeu 1 carte visible, du Chapitre en cours, qu'elle soit accessible ou non, sans en payer le coût.

CHAPITRE 3



LA FORÊT DE FANGOR - LE SANCTUAIRE DES ENTS

Retirez 1 Forteresse ennemie du **Rohan**, d'**Enedwaith** ou du **Gondor**.

Les éventuelles Unités ennemies présentes dans **cette région** doivent battre en retraite vers une seule région adjacente

(si cette retraite déclenche un conflit, résolvez le normalement).

Placez 1 Forteresse et 1 Unité dans **cette région**.

Déplacez votre personnage de 2 cases sur la piste de la Quête de l'Anneau.



GROND - LE MARTEAU DES ENFERS DE MORGOTH

ADAPTATION DE LA TUILE BONUS DE REPOS PRODUCTION

Retirez 1 Forteresse ennemie d'une région de votre choix.

Les éventuelles Unités ennemies présentes dans **cette région** doivent battre en retraite vers une seule région adjacente

(si cette retraite déclenche un conflit, résolvez le normalement).

Placez 1 Forteresse et 1 Unité dans **cette région**.



LA FORÊT NOIRE (ERYN LASGALEN) - LES ARAIGNÉES GÉANTES

Retirez 1 Forteresse ennemie d'**Arnor**, **Rhovanion** ou **Lindon**.

Les éventuelles Unités ennemies présentes dans **cette région** doivent battre en retraite vers une seule région adjacente

(si cette retraite déclenche un conflit, résolvez le normalement).

Placez 1 Forteresse et 3 Unités dans **cette région**.

Défaussez 1 carte Grise de la zone de jeu de votre adversaire.



LES AIGLES DES MONTAGNES DE BRUME

L'ÉYRIE DES SEIGNEURS DES VENTS

Placez 1 Forteresse dans une région où il n'y a en pas encore.

Les éventuelles Unités ennemies présentes dans cette région doivent battre en retraite vers une seule région adjacente

(si cette retraite déclenche un conflit, résolvez le normalement).

Effectuez 1 mouvement sur le plateau central.

Prenez 1 Pièce de la réserve pour chaque carte Verte que vous détenez.



AMON HEN ET AMON LHAW

LES COLLINES DE LA VUE ET DE L'OUÏE

Retirez 1 Unité du **Rhovanion** ou du **Gondor**.

Effectuez 2 mouvements sur le plateau central.

Regardez 1 carte Chapitre cachée n'importe où dans la structure.

Effectuez un autre tour après avoir terminé celui-ci.



LA PORTE NOIRE (MORANNON)

LA FORTERESSE DES ORQUES ET DES TROLLS

Retirez 1 Forteresse et 1 Unité ennemie du **Mordor**.

Placez 1 Forteresse et 3 Unités dans **cette région**.

Défaussez 1 carte Chapitre, visible ou non, de la structure.











