

CRÉDITS

Auteurs : **Antoine Bauza & Bruno Cathala**

Illustrateur : **Vincent Dutrait**

Crédits et remerciements : 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

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 : [Instagram](https://www.instagram.com/ReposProduction) [Facebook](https://www.facebook.com/ReposProduction) @ReposProduction



MIDDLE-EARTH
ENTERPRISES



FR
ÉLÉMENTS
D'EMBALLAGE
+ NOTICE



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

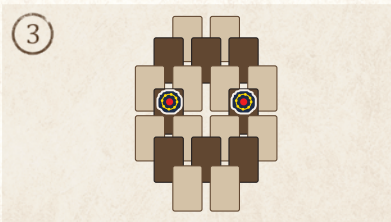
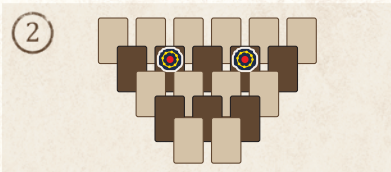
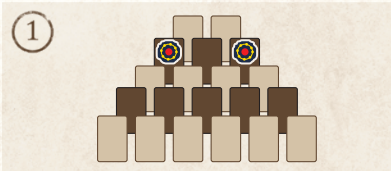
Adresses sur quefairedemesdechets.fr



Carte face visible



Carte face cachée



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

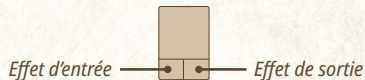
Gagner un jeton Pouvoir

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.