



Le SEIGNEUR DES ANNEAUX

La Communauté de l'Anneau™

Le Jeu de Plis Coopératif

La Communauté de l'Anneau : Le Jeu de Plis Coopératif propose, au travers de 18 chapitres, des parties pour 1 à 4 joueurs en mode collaboratif, dans l'univers du premier Livre du grand classique de J.R.R. Tolkien.

Qu'est-ce qu'un jeu de plis ? Les règles de plis se retrouvent dans de nombreux jeux de cartes traditionnels (comme la belote, la contrée, le bridge et le tarot). Un pli consiste en un tour de table durant lequel chaque joueur joue une carte de sa main et à l'issue duquel l'un d'eux remporte l'ensemble des cartes jouées.

Qu'est-ce qu'un jeu coopératif ? C'est un jeu dans lequel les joueurs collaborent pour atteindre les objectifs de chacun : tous les participants gagnent ou perdent ensemble.

Qu'est-ce qu'un chapitre ? Les chapitres sont les scénarios qui forment l'histoire de *La Communauté de l'Anneau*. Pour chaque chapitre, les personnages que les joueurs doivent utiliser, les règles spéciales qui s'appliquent et les objectifs à atteindre pour l'emporter et progresser diffèrent. Ils peuvent être joués dans n'importe quel ordre, mais nous vous recommandons de les accomplir en suivant leur numérotation.

Matériel



Carte Chapitre 1



4 cartes Personnage

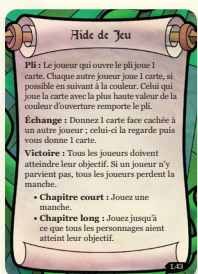


37 cartes du paquet principal



5 pions en bois

- 1 pion Anneau
- 4 pions Étoile



6 cartes Aide de jeu



Cartes des chapitres 2 à 18 (96 cartes rangées dans un ordre précis, dans deux compartiments fermés)

Les différentes cartes


Cartes du paquet principal





Valeur de la carte


Icône de la couleur de la carte


Composition du paquet principal :

 Colline 1 à 8

 Montagne 1 à 8

 Forêt 1 à 8

 Ombre 1 à 8

 Anneau 1 à 5


Cartes Personnage



Nom du personnage

Description du personnage

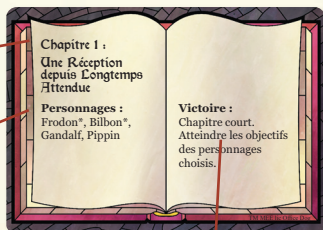
 Objectif du personnage

 Action de mise en place du personnage

Cartes Chapitre

Numéro et titre du chapitre

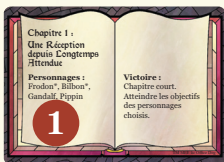
Personnages utilisés dans ce chapitre (* indique que ce personnage doit être choisi)



Condition de victoire du chapitre

Chapitre 1 : Mise en place

- 1 Prenez la carte Chapitre 1 « Une réception Depuis Longtemps Attendue » et placez-la avec les cartes Personnage indiquées, face visible au centre de la table.



- 2 Placez un pion Étoile sur chaque personnage dont le nom est suivi du symbole * sur la carte Chapitre.



- 3 Mélangez le paquet principal, piochez-en la première carte et placez-la face visible près de la carte Chapitre. Il s'agit de la **carte perdue**. Si la carte perdue est le 1 d'Anneau, piochez une autre carte et mélangez le 1 d'Anneau dans le paquet.



- 4 Distribuez le reste des cartes du paquet principal en fonction du nombre de joueurs (les joueurs peuvent regarder leurs cartes, mais doivent les garder secrètes).

- 2 joueurs : 12 cartes chacun (voir page 20)
- 3 joueurs : 12 cartes chacun
- 4 joueurs : 9 cartes chacun

- 5** Le joueur qui a reçu le 1 d'Anneau prend la carte Frodon et le pion Anneau, qu'il place côté « **Ouverture impossible** » visible. Il garde le 1 d'Anneau dans sa main. Prenez garde de bien utiliser le côté de la carte Frodon correspondant au nombre de joueurs participants (trois ou quatre joueurs).



- 6** En commençant par celui assis à gauche de Frodon, chaque joueur choisit une carte Personnage. Ceux avec une étoile doivent être choisis pour cette manche (pour ce chapitre, Bilbon doit être choisi, mais pas forcément par le premier joueur à faire un choix). **Une fois que chaque joueur a pris son personnage, retirez tous les pions Étoile.**

Conseil : Au moment de choisir une carte Personnage, regardez attentivement les cartes de votre main et identifiez l'objectif que vous pouvez le plus facilement atteindre.

- 7** En commençant par celui assis à gauche de Frodon, chaque joueur dont le personnage présente une action de mise en place (indiquée par un 🛠️) effectue cette action.

La mention **Échanger** signifie que le joueur actif doit donner une de ses cartes face cachée au joueur de l'un des personnages indiqués. Celui qui reçoit cette carte la regarde, l'ajoute à sa main, puis donne à son tour une de ses cartes face cachée au joueur actif (il peut s'agir de celle qu'il a reçue).

Un personnage absent de la manche ne peut pas Échanger (comme Merry ou Sam sur la carte Pippin). Frodon ne peut pas Échanger le 1 d'Anneau.

- 8** La partie peut commencer !



Rempporter un pli

Les joueurs disposent d'une main de cartes qui représentent le monde de la Terre du Milieu et l'influence de l'Anneau unique sur celui-ci. En les utilisant judicieusement, les joueurs doivent collaborer afin que tous atteignent leurs objectifs pour remporter la partie.

Chaque donne du paquet est appelée une manche, qui est jouée en une série de plis. Lors d'un pli, chaque joueur joue une carte de sa main. Voici quelques précisions sur les termes clés, comment jouer des cartes, et comment déterminer qui remporte un pli.

Ouvrir : Le premier joueur d'un pli pose une carte de sa main au centre de la table. On dit qu'il ouvre le pli, et il ouvre à une certaine couleur (Colline, Montagne, Forêt, Ombre ou Anneau) qui devient alors la couleur d'ouverture.
Frodon ouvre le premier pli.

Suivre : Les autres joueurs, dans le sens horaire à partir du premier, doivent ensuite jouer l'un après l'autre une carte de leur main qui, si possible, correspond à la couleur de la première carte jouée. On appelle cela suivre à la couleur. Si un joueur ne peut pas suivre à la couleur, il peut jouer la carte de son choix.

Rempporter le pli : Le joueur qui a joué la carte ayant la valeur la plus haute dans la couleur d'ouverture remporte le pli. Il prend toutes les cartes du pli, les retourne face cachée et les place devant lui, en une pile. **Le gagnant du pli ouvre le pli suivant.**

Exemple : Frodon ouvre avec le 1 de Colline. Gandalf est le joueur suivant. Il a un 3 de Colline et un 6 de Colline. Devant suivre à la couleur, il choisit de jouer le 3 de Colline. Bilbon, n'ayant aucune carte Colline, décide de jouer le 5 d'Anneau. Gandalf a joué la carte la plus haute à la couleur d'ouverture, il remporte donc le pli. Il ouvre ensuite le pli suivant (voir le schéma ci-dessous).



Les Anneaux

Cette couleur est similaire aux quatre autres, hormis qu'elle ne comprend que 5 cartes (les autres en comportent 8) et répond à certaines règles spéciales.



Ouverture à Anneau : Les joueurs n'ont pas le droit d'ouvrir à Anneau tant que l'un des joueurs n'a pas joué un Anneau lors d'un pli (parce qu'il ne pouvait suivre à la couleur et a joué une carte Anneau à la place). Pour l'indiquer, au début de la manche, le pion Anneau est placé côté « **Ouverture impossible** » ①.



Une fois que quelqu'un a joué un Anneau, il devient possible d'ouvrir les plis suivants à Anneau. Retournez alors le pion Anneau du côté « **Ouverture possible** » ②.

Si le joueur qui ouvre n'a dans sa main que des cartes Anneau, il peut alors ouvrir à cette couleur, même si personne n'a encore joué d'Anneau, mais c'est un cas très rare.

L'Anneau Unique : Le 1 d'Anneau est la carte la plus puissante du jeu. Quand un joueur joue le 1 d'Anneau, il peut décider de remporter le pli ; s'il le fait, il remporte le pli, quelles que soient les cartes jouées par les autres, avant ou après lui. À l'inverse, s'il décide de ne pas remporter le pli la carte n'a que la valeur du 1 de sa couleur, et les règles normales de la couleur Anneau s'appliquent.

Important : Seul le 1 d'Anneau peut remporter n'importe quel pli ; les Anneaux 2 à 5 font remporter ou perdre un pli comme les cartes des autres couleurs.

Communication

Lors de la mise en place et durant la partie, les joueurs peuvent librement discuter de toutes les informations visibles à tous. En revanche, ils ne doivent pas parler des cartes qu'ils ont encore en main ni les montrer. Pendant la mise en place, ils ne doivent pas non plus discuter de leur préférence en matière de choix de personnage, car cela peut révéler des informations sur leurs cartes. À tout moment, les joueurs peuvent rappeler à chacun leur objectif et l'avancement de celui-ci, les règles spéciales qui s'appliquent, et toute autre information connue par tous les joueurs, comme les cartes face visible sur la table.

Les joueurs doivent conserver les plis remportés face cachée devant eux, pour ne pas les confondre avec les cartes de leur main. S'ils le souhaitent, ils peuvent mettre de côté, face visible, les cartes gagnées qui correspondent à l'objectif de leur personnage (comme les Anneaux pour Frodon).

Objectifs des personnages

Chaque personnage a un objectif. Le joueur l'ayant choisi lors de cette manche doit tenter de l'atteindre.

Indiquer un objectif atteint : Une fois que l'objectif d'un personnage a été atteint (et ne peut plus être annulé), placez un pion Étoile sur sa carte pour l'indiquer.

Fin précoce : Si tous les joueurs ont atteint l'objectif de leur personnage (et que ces objectifs ne peuvent plus être annulés), vous pouvez arrêter la manche et passer à la suivante.

De même, s'il n'est plus possible d'atteindre l'objectif de l'un des personnages, vous pouvez arrêter la manche tout de suite.



L'objectif de Pippin a été atteint ; un pion Étoile est placé sur sa carte.

fin de la manche

Une fois que tous les joueurs ont joué toutes les cartes de leur main (à part Gandalf, qui va terminer avec 1 carte en main), la manche est terminée.

Si tous les joueurs ont atteint l'objectif de leur personnage, vous avez tous gagné et ce chapitre est terminé. Mettez cette carte Chapitre de côté et prenez la suivante dans la boîte, ainsi que les autres cartes nécessaires. Si un ou plusieurs joueurs n'ont pas atteint l'objectif de leur personnage, vous avez tous perdu cette manche. Vous pouvez la rejouer et tenter votre chance de nouveau !

Le jeu comporte de nombreux chapitres, et il sera difficile de tous les jouer en une seule session. Utilisez le marque-page de la boîte pour indiquer où vous vous êtes arrêtés. Vous reprendrez à cet endroit plus tard.

**C'est le moment de jouer
le chapitre 1 !**



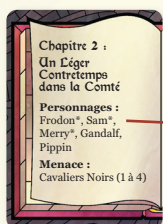
Règles supplémentaires

Les autres chapitres sont similaires au premier. Prenez une carte Chapitre : elle indique toutes les cartes à utiliser.

Si le texte d'une carte contredit les règles, suivez les règles de la carte. Cette « règle d'or » s'applique en toutes circonstances !

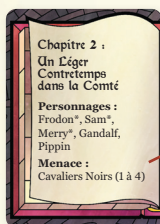
Nouveaux personnages

Chaque nouveau chapitre introduit de nouveaux personnages et de nouveaux défis. Certains personnages des chapitres antérieurs restent en jeu, alors que d'autres peuvent partir ou revenir.



Menace

Le paquet Menace représente l'Ombre sinistre qui poursuit la Compagnie.



Mélangez le nombre de cartes Menace indiqué sur la carte Chapitre pour former le paquet Menace. Posez-le face cachée. Pendant la mise en place, certains joueurs piochent ou sélectionnent une carte Menace de ce paquet. Ils la placent face visible à côté de leur carte Personnage.

Dans le rare cas où la carte perdue présente la même valeur que la carte Menace et la même couleur que celle demandée pour l'objectif d'un personnage, piochez-en une nouvelle.

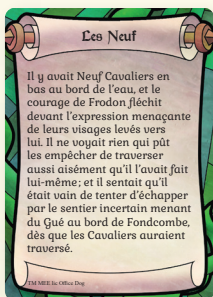
Exemple : Si la carte perdue est le 3 de Colline et que Sam pioche le 3 de Cavalier Noir, il pioche une nouvelle carte Menace.



Certains chapitres comportent une carte Menace spéciale qui ne sera pas mélangée dans le paquet Menace, mais au contraire attribuée à un personnage spécifique, lui donnant un nouvel objectif ou une contrainte pour cette manche. Utilisez ces cartes Menace uniquement de la façon indiquée sur la carte Chapitre.

Événements et règles spéciales

Certains chapitres comportent des cartes Événement qui modifient les règles. Suivez leurs instructions avec soin durant la mise en place et la partie. La rubrique « Questions spécifiques aux chapitres » (page 14) vous fournira des précisions sur l'effet des événements et le fonctionnement des chapitres.



Présents

Dans certains chapitres, certains personnages reçoivent des cartes Présent. Les présents modifient les règles ou permettent de bénéficier d'avantages lors de la mise en place ou lorsqu'elles sont jouées. Utilisez ces cartes uniquement lorsque cela est indiqué sur la carte Chapitre : elles ne sont pas conservées pour les chapitres suivants.

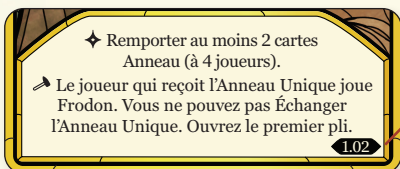


Absence de Frodon

Si Frodon n'est pas présent lors d'un chapitre, le joueur qui reçoit le 1 d'Anneau choisit son personnage en premier, puis les joueurs à sa gauche choisissent le leur l'un après l'autre. Le joueur avec le 1 d'Anneau doit effectuer son action de mise en place en premier, après que chacun a choisi son personnage. Il reçoit également toujours le pion Anneau. L'action de mise en place d'un joueur indique qui doit ouvrir le premier pli.

Numérotation des cartes

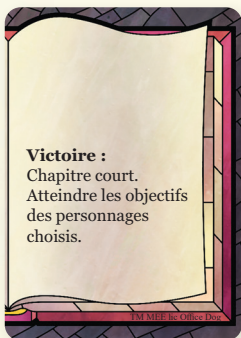
Les chiffres dans le petit cartouche en bas à droite de chaque carte sont utiles si vous souhaitez remettre les cartes dans l'ordre initial, pour rejouer les chapitres. La couleur du fond de ce cartouche vous aidera également à rassembler toutes les cartes nécessaires pour jouer en mode « La route se poursuit sans fin » (voir page 19).



Numéro de la carte

Conditions de victoire

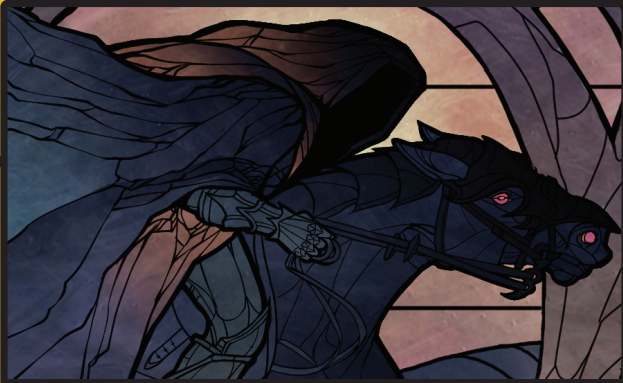
La carte Chapitre indique la durée du chapitre (court ou long) et ses conditions de victoire.



Chapitre court

Atteindre les objectifs des personnages choisis.

Si tous les joueurs atteignent les objectifs de leurs personnages, ils ont gagné le chapitre et peuvent jouer le suivant. Si au moins un des objectifs n'est pas atteint, ils peuvent rejouer le chapitre.



Chapitre long

Atteindre les objectifs de tous les personnages.

Les chapitres longs sont joués sur plusieurs manches. À la fin d'une manche, si les joueurs ont atteint tous les objectifs des personnages sélectionnés, ils mettent ceux-ci de côté.

Tant que les joueurs n'ont pas atteint les objectifs de tous les personnages du chapitre, ils doivent continuer à jouer des manches pour ce chapitre. S'il n'est pas nécessaire de les atteindre tous, cela sera spécifié sur la carte Chapitre.

Pour commencer la manche suivante, mélangez le paquet principal et distribuez les cartes. Les joueurs choisissent leur personnage et doivent respecter les règles de la carte Chapitre, comme précédemment. Les personnages qui ont déjà atteint leur objectif peuvent être choisis ou non (un joueur peut décider de choisir une carte Personnage dont l'objectif a été atteint dans une manche précédente du chapitre, s'il pense que sa main ne permet pas de l'emporter avec un dont l'objectif n'est pas encore atteint).

Frodon doit être présent dans chaque manche, même s'il a atteint son objectif.

Si les objectifs de tous les personnages ont été atteints et que vous atteignez ceux de la manche en cours, le chapitre est gagné! Vous pouvez passer au chapitre suivant.

Si, à n'importe quel moment, il s'avère qu'un objectif ne peut plus être atteint, vous avez perdu la manche et devez recommencer. Vous pouvez décider de recommencer le chapitre depuis le début, ou conserver les personnages ayant atteint leur objectif.

Victoire :

Chapitre long.
Atteindre les objectifs de tous les personnages.

➤ Donnez la Cotte de Mithril à Frodon.
Vous n'avez pas besoin d'atteindre l'objectif de Bill le Poney.

TM MEEB Inc Office Don

Questions spécifiques aux chapitres

Voici quelques précisions sur certains chapitres et personnages :

Chapitre 1

S'il ne remporte aucun pli, **Pippin** atteint son objectif.

Chapitre 2

Précisions : Si **Sam** pioche la carte 3 du Cavalier Noir, il doit remporter le 3 de Colline. **Merry** doit remporter exactement 1 ou 2 plis ; s'il en remporte plus ou aucun, il n'atteint pas son objectif. Remarque : **Bilbon** n'est pas utilisé dans ce chapitre.

Chapitre 3

Gildor n'est pas obligé de remporter le dernier pli, il doit juste jouer une Forêt.

Chapitre 4

Continuez jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué toutes leurs cartes ; **Gros Bolger** ne pourra pas jouer de carte lors des derniers plis. Si **Gros Bolger** remporte un pli avec sa dernière carte, c'est le joueur à sa gauche qui doit ouvrir le pli suivant.

En solo : Lors de la mise en place, **Gros Bolger** reçoit 5 cartes supplémentaires (pour un total de 9) du paquet, mais il n'en reçoit pas de nouvelle après chaque pli.

Chapitre 5

Le fait que le vieil Homme-Saule remporte un pli n'entraîne pas de pénalité particulière, mais cela peut empêcher certains personnages de remplir leurs conditions de victoire. La carte 9 du Vieil Homme-Saule est utilisée lors de ce chapitre. À trois joueurs, il restera 2 cartes dans la main de **Tom** ; à quatre joueurs, il lui restera 1 carte. En cas d'égalité, la Vieille Forêt perd toujours.

En solo : Après avoir constitué le paquet Vieille Forêt, suivez les règles de mise en place normales d'une partie en solo, excepté pour la pioche, qui ne comportera que 12 cartes.

À 2 joueurs : Utilisez le schéma suivant pour la main ouverte.



Chapitre 6

Baie d'Or doit remporter exactement (et uniquement) 3 plis consécutifs. La main de **Baie d'Or** est révélée pendant toute la manche et les joueurs peuvent en discuter librement. **Tom** terminera la manche avec 5 cartes dans sa main. Ne piochez pas une carte perdue en plus de la mise en place des Êtres des Galgals.

En solo : Pendant la mise en place de l'événement Les Êtres des Galgals, retirez 5 cartes du paquet principal (comme pour une partie à quatre joueurs) puis effectuez la mise en place normale d'une partie en solo, excepté pour la pioche, qui ne comprendra que 16 cartes. Pendant la mise en place de **Baie d'Or**, distribuez-lui 4 cartes de la pioche (de telle manière que la main de **Baie d'Or** compte 8 cartes). Elle ne recevra aucune carte supplémentaire lors de cette manche.

À 2 joueurs : Effectuez la mise en place comme indiqué sur le schéma du chapitre 5. Si la pyramide contrôle **Baie d'Or**, toutes ses cartes dans la pyramide sont révélées, mais les 5 du haut sont recouvertes. Si la pyramide contrôle **Tom**, les cartes Galgal sont toutes révélées, ne recouvrant aucune carte.

Chapitre 7

Poiredebeurré doit remporter l'un des trois derniers plis pour atteindre son objectif, mais il peut en remporter d'autres. **M. Soucolline** n'est pas considéré comme **Frodon** pour les effets de toute autre carte (par exemple, **Sam** ne peut pas Échanger une carte avec lui). N'importe quel joueur peut choisir M. Soucolline, pas seulement le joueur qui a reçu le 1 d'Anneau. Si M. Soucolline reçoit le 1 d'Anneau, il peut l'Échanger.

Chapitre 8

Grands-Pas ne peut pas gagner un nombre de plis égal à la valeur de sa carte Menace. Ne mélangez pas le Roi-Sorcier et le Souffle Noir dans le paquet Menace.

Chapitre 9

Chaque personnage reçoit une carte Cavalier Noir spécifique quand il est choisi. **Grands-Pas** peut regarder sa carte Menace et annoncer quand il a atteint son objectif. Il suffit d'atteindre l'objectif de **Frodon** une fois. **Bill le Poney** donne 1 carte à Frodon et 1 à Sam en même temps (pas l'une après l'autre). Lors de la manche où **Glorfindel** et **Frodon** sont présents, **Glorfindel** ouvre le premier pli. Il restera 1 carte dans la main de **Glorfindel** à la fin de la manche.

En solo : Grands-Pas ne reçoit pas la carte Menace spéciale Invisible.

Chapitre 10

Le paquet Menace Cavalier Noir n'est plus utilisé à partir de ce chapitre. L'objectif d'**Elrond** ne remplace pas ceux des autres personnages ; il faut tous les atteindre.

À 2 joueurs : Pendant la mise en place d'**Elrond**, les joueurs choisissent leurs cartes en premier, puis s'entendent sur l'une des 5 cartes révélées de la pyramide à passer.

Chapitre 11

L'effet du Cor du Gondor est nécessaire. S'il y a égalité entre plusieurs couleurs dans la main de **Boromir**, il les annonce toutes. **Aragorn** ne pioche pas de carte Menace pendant la mise en place ; il utilise **L'épée qui fut brisée** à la place.

En solo : Le Cor du Gondor n'est pas utilisé.

Chapitre 12

Le 1 d'Anneau compte comme un 1 pour l'effet de l'événement Saroumane. Un pli remporté par **Gwaihir**, **Gripoil** ou **Radagast** qui comprend plus de 1 carte de la couleur requise compte pour leur objectif (mais seulement une fois). **Radagast** peut choisir n'importe quelle carte pendant la mise en place (même une carte Anneau). Il ne décide de la couleur d'ouverture d'un pli que s'il avait ouvert le pli dans tous les cas. **Gripoil** peut regarder sa carte cachée à tout moment.

Chapitre 13

Vous pouvez choisir un personnage qui a déjà atteint son objectif, mais il vous faudra peut-être jouer une manche de plus pour terminer le chapitre.

Chapitre 14

Vous pouvez résoudre les événements Moria dans n'importe quel ordre, excepté Le Pont, qui doit être résolu en dernier. Il faut résoudre les 3 événements Moria pour terminer le chapitre (La Longue et Ténébreuse Moria est le seul que vous pouvez résoudre plusieurs fois). Vous pouvez utiliser la Cotte de Mithril pour résoudre un événement.

En solo : Ignorez le texte de mise en place pour La Longue et Ténébreuse Moria. Pendant la mise en place de l'événement Le Pont, suivez les règles de mise en place normales d'une partie en solo, excepté pour la pioche, qui ne comprendra que 12 cartes.

À 2 joueurs : Pour l'événement Le Pont, effectuez la mise en place selon le schéma du chapitre 5.

Chapitre 15

Gimli peut remporter des plis normalement, mais les autres joueurs ne voient pas la carte qu'il joue avant la fin du pli.

En solo : N'utilisez pas l'événement Les Yeux Bandés.

À 2 joueurs : La pyramide ne peut pas contrôler **Gimli**.

Chapitre 16

À 2 ou 3 joueurs, n'utilisez pas **Sam**.

En solo : Ignorez l'événement Le Miroir. À la place, attribuez aléatoirement les personnages (sauf Frodon).

À 2 joueurs : Construisez la pyramide normalement, puis les deux joueurs suivent l'un avec l'autre les instructions du Miroir.

Chapitre 17

Si vous avez l'habitude des jeux de plis, vous pouvez considérer toutes les cartes Rivière comme des atouts (elles perdent quand même contre le 1 d'Anneau).

En solo : Ajoutez les cartes Rivière comme pour une partie normale à 4 joueurs. Une fois les cartes distribuées pour les mains initiales, la pioche comprendra 28 cartes.

À 2 joueurs : Ajoutez 2 cartes face cachée au sommet de la pyramide, recouvertes en partie par la rangée de trois cartes.

Chapitre 18

L'action de mise en place de **Meriadoc Brandebouc** est active pendant toute la phase de mise en place. Toute carte piochée ensuite doit l'être pendant le tour de ce personnage. À trois joueurs, il y aura toujours un personnage non choisi par groupe. Ce chapitre se joue toujours en 2 manches.





Trois Anneaux pour les Rois Elfes sous le ciel,
Sept pour les Seigneurs Nains dans leurs demeures de pierre,
Neuf pour les Hommes Mortels destinés au trépas,
Un pour le Seigneur des Ténèbres sur son sombre trône
Dans le Pays de Mordor où s'étendent les Ombres.

Un Anneau pour les gouverner tous,
Un Anneau pour les trouver,
Un Anneau pour les amener tous et dans les ténèbres les lier
Au Pays de Mordor où s'étendent les Ombres.

La route se poursuit sans fin

Une fois tous les chapitres terminés, vous pouvez continuer à jouer.

Rassemblez d'abord toutes les cartes avec un cartouche de numérotation doré ou noir en bas à droite. Celles avec un cartouche blanc ne sont pas utilisées.

1.05

Cartouche de numérotation noir

2.01

Cartouche de numérotation blanc

3.44

Cartouche de numérotation doré

Quel que soit le nombre de joueurs, **Frodon** et **Gandalf** doivent être utilisés, tout comme les cartes Menace 1 à 7. Prenez ensuite aléatoirement les cartes suivantes, en fonction du nombre de joueurs, pour construire un chapitre.

À 2 ou 3 joueurs

- 4 personnages avec un cartouche doré, dont un au hasard sur le côté « Tourmenté »
- 3 personnages avec un cartouche noir
- 1 carte Présent
- 1 carte Cavalier Noir spéciale (ce sont les cartes Cavalier Noir avec un dos rouge)

À 4 joueurs ou en solo

- 5 personnages avec un cartouche doré, dont un au hasard sur le côté « Tourmenté »
- 6 personnages avec un cartouche noir
- 1 carte Présent
- 1 carte Cavalier Noir spéciale

Pour gagner, vous devez atteindre les objectifs de tous personnages avec les conditions de victoire d'un chapitre long, mais vous devez également utiliser la carte Cavalier Noir spéciale lors d'une manche. Donnez-la au hasard à un personnage qui n'est pas Tourmenté. La carte Cavalier Noir spéciale Invisible doit être donnée à un personnage qui utilise une carte Menace.

Le joueur qui reçoit le 1 d'Anneau choisit Frodon (qui doit être utilisé à chaque manche) et ouvre toujours le premier pli. (Ignorez les actions de mise en place du premier pli hormis celle de Frodon.)

Toutes les interactions avec la carte perdue sont facultatives. Si plusieurs personnages interagissent avec la carte perdue, les joueurs décident ensemble de qui prend la carte, car elle peut être importante pour certains personnages, comme Tom Bombadil.

Modifications de règles pour 2 joueurs

La mise en place pour 2 joueurs est similaire à celle pour 3 joueurs, avec quelques modifications. Un des joueurs contrôle une main ouverte, qui prend la forme d'une pyramide de cartes. Cette pyramide reçoit une carte Personnage et agit comme un troisième joueur à chaque manche.

Mise en place : Distribuez les cartes comme pour une partie à 3 joueurs et prenez 1 main de 12 cartes pour former la pyramide. Suivez le schéma ci-dessous. Placez tout d'abord 3 cartes pour la rangée supérieure (2 face visible et 1 face cachée), puis placez, en recouvrant en partie les précédentes, la rangée du milieu (4 cartes face cachée), et faites enfin de même avec la rangée du bas (5 cartes face visible), qui vient recouvrir légèrement celle du milieu.



Le joueur qui a reçu le 1 d'Anneau contrôle la pyramide ; il lui choisit un personnage durant la mise en place et jouera une carte de la pyramide à chaque pli. Utilisez le côté « 3 joueurs » de Frodon.



Modifications de règles pour 2 joueurs, suite


Si la pyramide a reçu le 1 d'Anneau (c'est-à-dire qu'aucun autre joueur n'a reçu cette carte), le personnage choisi pour la pyramide sera obligatoirement Frodon, et le joueur à droite de la pyramide la contrôlera.

La pyramide peut Échanger, mais uniquement les cartes non recouvertes de la rangée du bas.

Si le personnage de la pyramide ajoute des cartes à sa main pendant la mise en place (ex. : Gandalf), ces cartes doivent être posées à droite ou à gauche de la rangée du bas, sans recouvrir aucune autre carte.

Le joueur qui contrôle la pyramide ne peut jouer que les cartes qui ne sont pas recouvertes par d'autres. Au début d'une manche, seules les cartes de la rangée du bas sont donc jouables. Les cartes face cachée sont révélées quand, à la fin d'un pli, elles ne sont plus recouvertes.

Mise en place d'une partie en solo

1. Prenez une carte Chapitre et placez-la sur la table avec les cartes Personnage indiquées.
2. Placez un pion Étoile sur chaque personnage dont le nom est suivi du symbole *.
3. Mettez de côté le 1 d'Anneau.
4. Mélangez le paquet principal et piochez une carte, que vous placerez face visible à côté de la carte Chapitre. C'est la carte perdue.
5. Mélangez le paquet et piochez 3 mains de 4 cartes et une main de 3 cartes à laquelle vous ajouterez le 1 d'Anneau. Ces quatre mains sont toutes révélées. Formez une pioche avec le reste du paquet face cachée.
6. La main comprenant le 1 d'Anneau prend Frodon (sur son côté « 3 joueurs ») et place le pion côté « Ouverture impossible ».
7. En commençant par celle à gauche de Frodon, attribuez à chaque main une carte Personnage. Ceux avec un pion Étoile doivent être attribués. Retirez leur pion dès qu'ils sont attribués.
8. En commençant par le joueur à gauche de Frodon, chaque joueur dont le personnage présente une action de mise en place (indiquée par le symbole ) effectue cette action. **Une seule action Échanger est autorisée par manche.**

Déroulement d'une partie en solo

Chacun des 4 personnages a sa propre main, avec laquelle il ouvre un pli ou suit.

Une fois déterminé qui remporte le pli, distribuez 1 carte de la pioche à chaque main, si celle-ci n'est pas épuisée.

Vous devez atteindre les objectifs des 4 personnages.

La partie se déroule par ailleurs de la même manière qu'une partie à plusieurs joueurs.

Crédits

Conception :

Bryan Bornmueller

Illustrations :

Elaine Ryan,
Samuel Shimota

Conception graphique :

Blaise Sewell, Matt Fantastic,
Forever Stoked Creative, Jay
Hernishin, Randy Delven

Direction graphique :

Brianna Woodward

Direction artistique :

Stephanie Cost

Production :

Guadalupe Gonzalez

Développement :

Taylor Reiner

Corrections :

Dan Varrette

Rédaction :

Sara Galasso

Licence :

Dana Cartwright,
Kaitlin Souza, Kira
Hartke, Ariel Didier

Équipe d'Office Dog :

Brianna Woodward,
Bryan Bornmueller,
Guadalupe Gonzalez,
Jay Hernishin,
Luke Peterschmidt,
Toby the Office Dog

Adaptation française par EDGE STUDIO

Traduction : Adrien Couaillet,
Théophile Monnier

Relecture : Thomas Demongin

Responsable de

localisation : Shan Deraze

Mise en page : Luis E. Sánchez

Remerciements

particuliers à : Justin Anger,
Emily Frenchik, Michael
Blomberg, *The Prancing Pony*
Podcast, Kevin Ellenbrug,
Steve Kimball

Tests réalisés par :

Aaron, Adam Gemmer, Addison Park, Alex Babakitis, Alex
Marineau, Alma Gonzalez, Amy Souza, Ben Kearns, Bill Altig,
Brian Lenz, Caleb Grace, Caleb Sohigian, Candice Harris, Cardner
Babakitis, Carol LaGrow, Chaeha Im, Chris Cepil, Chris Smolen,
Corey Coleman, Corey Kallison, Dan Hansen, Dan Vieu, Daniel
Newman, Daniel Wahlen, David Gordan, DJ Kennel, Emmy
Caldwell, Henry Cardboard, Ian Cross, Jacob Gerstel, Jaffer Batica,
Jake Stanley, Jason Levine, Jeff Sorenson, Jerry Hasegawa, Jess
Loeb, Jessica Cox, JL Reid, Jon Bruton, Jon Cox, Jordan Martin,
Jordan Sayyah, Karin Schleicher, Kathleen Spehar, Kay King, Kenny
Cobble, Kristin Lee, Lindsey Ridler, Lisa Hasegawa, Mary Hou,
Mathieu Albert, Matt Fonda, Matt Saddoris, Mike Mullns, Nguyen
Won, Nicolas Murray Husted, Paul Butler, Paul Willenbring,
Preston Wing, Rick Hou, Sean Ross, Shae Marineau, Shea Satterlee,
Shreesh Bhat, Stefan Brunelle, Steve Ellis, Steven Ungaro, Tam
Myaing, Tanner Simmons, Taylor Hall, Thomas Gallecier, Thomas
Provoost, Tila Maceira-Klever, Tim Eisner, Tim Rose, Travis
Severance, Ty James, Ursula Murray Husted



Adresses sur quefairedemesdechets.fr



Résumé des règles

Si vous avez déjà l'habitude des jeux de plis, voici un résumé succinct des principales règles.

Si vous ne connaissez pas ce type de jeu, nous vous recommandons de lire les règles en détail.

- Les règles habituelles des jeux de plis s'appliquent. Les joueurs doivent suivre à la couleur d'ouverture, la carte avec la plus haute valeur remportant le pli.
- Le joueur qui ouvre un pli peut le faire avec n'importe quelle couleur, sauf Anneau au début.
- La couleur Anneau présente trois particularités :
 - 🌀 elle se répartit de 1 à 5 (alors que les quatre autres couleurs vont de 1 à 8) ;
 - 🌀 un joueur ne peut ouvrir à Anneau qu'à partir du moment où cela est permis (après qu'un joueur a été obligé de jouer un Anneau, à défaut de la couleur d'ouverture) ou par obligation (s'il n'a que des Anneaux en main) ;
 - 🌀 le 1 d'Anneau est la seule carte qui peut remporter n'importe quel pli (comme un atout dans un jeu standard). Le 1 d'Anneau peut aussi être joué comme une carte non atout. Les 2, 3, 4 et 5 d'Anneau ne sont pas des atouts et doivent être joués normalement.
- Une manche se termine quand les joueurs ont joué toutes leurs cartes. Certains personnages peuvent avoir encore une carte en main à la fin d'une manche (comme Gandalf).
- Pour gagner une manche, les joueurs doivent avoir atteint les objectifs de tous les personnages à la fin de la manche.
- Les joueurs ne doivent pas montrer les cartes de leur main ou en discuter avec les autres joueurs.



Apprenez les règles du jeu grâce à cette vidéo !

© 2025 Middle-earth Enterprises, LLC. © 2025 Office Dog.

La Communauté de l'Anneau, Le Seigneur des Anneaux et les personnages, événements, objets et lieux qui s'y trouvent sont TM ou ® de Middle-earth Enterprises, LLC, et sont utilisés sous licence par Office Dog, 1995 County Road B2 West, Roseville, MN 55113, USA, 1-651-639-1905.

Office Dog et le logo Office Dog sont TM d'Office Dog.

Tous droits réservés. Distribué par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Distribué au/ Distributed in Canada par/by Asmodee Canada, 4001 F.X. Tessier, local 100, Vaudreuil-Dorion (Québec), J7V 5V5 Canada. Fabriqué en Chine.