



## Le SEIGNEUR DES ANNEAUX™

### Les Deux Tours™

#### Le Jeu de Plis Coopératif

*Les Deux Tours : 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 deuxième Livre du grand classique de J.R.R. Tolkien. Ce jeu fait suite à la première boîte (*La Communauté de l'Anneau : Le Jeu de Plis Coopératif*, qui comprend les chapitres 1 à 18), mais peut être joué indépendamment de celle-ci.

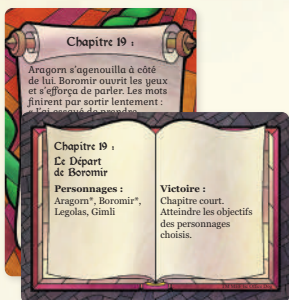
**Qu'est-ce qu'un jeu de plis ?** Les règles de plis se retrouvent dans de nombreux jeux de cartes traditionnels (comme la belote, la contrée, le bridge et le tarot). Un pli consiste en un tour de table durant lequel chaque joueur joue une carte de sa main et à l'issue duquel l'un d'eux remporte l'ensemble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

**Les Deux Tours.** 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 19



4 cartes Personnage

11 pions en bois

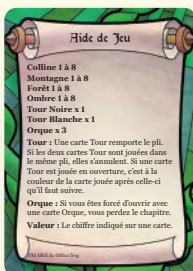
- 1 pion Tour Blanche
- 1 pion Tour Noire
- 4 pions Étoile
- 1 pion Anneau (partie 2)
- 4 pions Fardeau (partie 2)



37 cartes du paquet principal



Cartes des chapitres 20 à 36  
(96 cartes rangées dans  
un ordre précis, dans deux  
compartiments fermés)



6 cartes Aide de jeu

# Les différentes cartes

## Cartes du paquet principal



Valeur de la carte

Ikône 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
-  Orque × 3
-  Tour Noire × 1
-  Tour Blanche × 1

## Cartes Personnage



Nom du personnage

Description du personnage

◆ Objectif du personnage

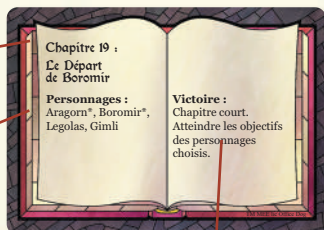
🔧 Action de mise en place du personnage

## Cartes Chapitre

Numéro et titre du chapitre

Personnages utilisés dans ce chapitre

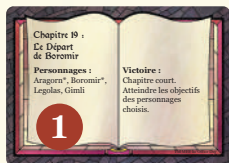
(\* indique que ce personnage doit être choisi)



Condition de victoire du chapitre

# Chapitre 19 : Mise en place

- 1 Prenez la carte Chapitre 1 « Le Départ de Boromir » 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 une carte Tour (Tour Noire ou Tour Blanche), piochez une autre carte et mélangez la carte Tour 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 26)
- 3 joueurs : 12 cartes chacun
- 4 joueurs : 9 cartes chacun



**5** Le joueur qui a reçu la carte Tour Blanche prend la carte Aragorn et le pion Tour Blanche. Il garde la carte Tour Blanche dans sa main.

**6** En commençant par celui assis à gauche d'Aragorn, chaque joueur choisit une carte Personnage. Ceux avec une étoile doivent être choisis pour cette manche (pour ce chapitre, Boromir doit être choisi, mais pas forcément par le premier joueur à faire un choix). Assurez-vous d'utiliser le côté des cartes Gimli et Legolas qui correspond au nombre de joueurs. **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 Aragorn, puis dans le sens horaire, 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 passer 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 passe 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. Aragorn ne peut pas Échanger la Tour Blanche.

**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 les forces qui cherchent à le contrôler. 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 ou Ombre) qui devient alors la couleur d'ouverture. **Aragorn 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 d'ouverture. 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 :** Quand tous les joueurs ont posé 1 carte, 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 : Aragorn ouvre avec le 1 de Colline. Boromir 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. Gimli, n'ayant aucune carte Colline, décide de jouer le 8 de Forêt. Boromir 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 cartes Tour

Les cartes Tour Blanche et Tour Noire sont spéciales ; leur fonctionnement est différent de celui des autres cartes du paquet principal.

Vous ne pouvez jouer une carte Tour dans un pli que si vous ne pouvez pas suivre à la couleur.

Une carte Tour remporte toujours le pli où elle est jouée, quelle que soit la valeur des autres cartes du pli. Toutefois, si les deux cartes Tour sont jouées dans le même pli, aucune des deux ne remporte le pli (elles s'annulent mutuellement) ; c'est la carte de la plus haute valeur dans la couleur d'ouverture qui remporte alors le pli, conformément aux règles normales.

Vous pouvez ouvrir avec une carte Tour, mais, comme Tour n'est pas une couleur, le joueur suivant peut jouer une carte de n'importe quelle couleur ; c'est à la couleur de celle-ci que les autres joueurs devront suivre. Lorsqu'une carte Tour est jouée en ouverture, il n'est pas nécessaire de suivre avec une Tour.

Dès qu'un joueur révèle ou joue une carte Tour de sa main, il reçoit le pion Tour correspondant. Ce pion sert de rappel : pour certains objectifs, il est important de savoir quel joueur a joué chacune des Tours.

**Exemple :** Aragorn ouvre avec le 2 de Forêt. Boromir est le joueur suivant. Il a un 7 de Forêt et un 3 de Forêt. Devant suivre à la couleur, il choisit de jouer le 7 de Forêt. Gimli, n'ayant aucune carte Forêt, décide de jouer la Tour Noire. Il remporte donc le pli. Il ouvre ensuite le pli suivant (voir le schéma ci-dessous).



## Les cartes Orque

Les 3 cartes Orque sont spéciales ; leur fonctionnement est différent de celui des autres cartes du paquet principal.

Vous ne pouvez jouer une carte Orque dans un pli que lorsque vous ne pouvez pas suivre à la couleur.

Une carte Orque ne remporte jamais le pli où elle est jouée.

Si vous êtes forcé d'ouvrir avec une carte Orque, dès lors, votre objectif est annulé et vous avez perdu ce chapitre. Jouer une carte Orque après qu'une carte Tour a ouvert le pli ne vous fait pas perdre le chapitre.

Si un pli n'est composé que de 1 ou plusieurs cartes Orque et des deux cartes Tour, aucun joueur ne le remporte. Il est mis de côté et le joueur qui l'a ouvert ouvre de nouveau, mais c'est un cas très rare.



# 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 remportées qui correspondent à l'objectif de leur personnage (comme les Forêts pour Legolas).

## Objectifs d'un personnage

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 les objectifs de leurs personnages (et que ces objectifs ne peuvent plus être annulés) et que vous avez joué toutes les cartes Orque, la manche peut s'arrêter et vous pouvez 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.

## fin de la manche

Une fois que tous les joueurs ont joué toutes les cartes de leur 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 sa 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 19 !**



## 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.

### Nouvelle action de mise en place : Intercaler.

Certains personnages ont une action de mise en place qui leur permet d'Intercaler une carte : choisissez une carte de votre main et glissez-la face cachée sous votre carte Personnage. Elle n'est pas considérée comme faisant partie de votre main (et vous ne pouvez donc pas être obligé de la jouer pour suivre à la couleur, par exemple). Vous pouvez la reprendre dans votre main à tout moment avant ou après avoir joué une carte dans un pli. Si votre main est vide, vous devez la remettre dans votre main.

Vous pouvez regarder votre carte Intercalée à tout moment pendant la manche, mais vous ne pouvez pas en changer. Vous ne pouvez pas utiliser une carte Intercalée pour un Échange.



## 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 » (pages 14 et 24) vous fournira des précisions sur l'effet des événements et le fonctionnement des chapitres.

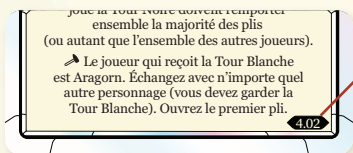


## Absence d'Aragorn

Si Aragorn n'est pas présent lors d'un chapitre, un autre personnage ou événement indiquera qui doit être choisi en premier, en fonction d'une certaine carte qu'il aurait en main (par exemple, une des cartes Tour). Les processus de sélection des personnages et de mise en place se poursuivent ensuite dans le sens horaire. L'action de mise en place d'un personnage 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 numérotation des cartes de cette boîte fait suite à celle de *La Communauté de l'Anneau : Le Jeu de Plis Coopératif* (qui vont de 1.01 à 3.48).



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 leur personnage, 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).

Les personnages requis (avec une \*) doivent être présents dans chaque manche, même s'ils ont déjà atteint leur objectif.

Si les objectifs de tous les personnages ont été atteints et que vous atteignez ceux de la manche en cours, vous avez gagné ce chapitre et pouvez passer au 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.

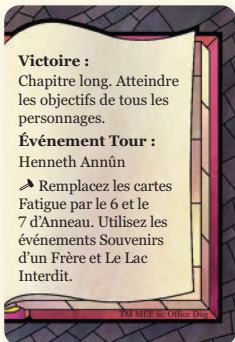
### Victoire :

Chapitre long. Atteindre les objectifs de tous les personnages.

### Événement Tour :

Henneth Annûn

➤ Remplacez les cartes Fatigue par le 6 et le 7 d'Anneau. Utilisez les événements Souvenirs d'un Frère et Le Lac Interdit.



# Questions spécifiques aux chapitres

## (Chapitres 19 à 28)

Voici quelques précisions sur certains chapitres et personnages :

### Chapitre 19

Le joueur ayant la carte Tour Noire ne l'annonce pas. **Aragorn** ne saura pas qui est son partenaire jusqu'à ce que la Tour Noire soit jouée. Si **Aragorn** joue la Tour Noire, il doit remporter lui-même la majorité des plis. **Boromir** peut remporter le pli dans lequel la Tour Noire est jouée, mais ce pli ne comptera pas dans les 2 dont il a besoin pour atteindre son objectif. Si la Tour Noire est mise de côté, parce qu'elle est dans le même pli que la Tour Blanche, **Boromir** ne peut plus remporter de plis.

### Chapitre 20

Prenez garde ! Si **Éomer** a au moins 2 cartes Orque en main à la fin de la mise en place du chapitre, il ne peut pas atteindre son objectif.

À 2 joueurs : Si la pyramide contrôle un personnage qui possède une action de mise en place « Intercalez une carte », choisissez 1 des 5 cartes face visible et glissez-la sous la carte de ce personnage, en la laissant partiellement visible. Elle n'est pas considérée comme jouable. Vous pouvez la replacer à gauche de la pyramide à tout moment ou lorsqu'il n'y a pas d'autre carte jouable.

En solo : Ajoutez 2 cartes Orque à la donne initiale de 4 mains, avec les 2 cartes Tour.

### Chapitre 21

**Grishnakh** et **Ougloulk** doivent remporter le même nombre de plis. Si **Grishnakh** n'a pas la Tour Noire lors de sa mise en place, le joueur qui l'a la passe à **Grishnakh**, et **Grishnakh** lui passe 1 carte face cachée à la place. **Ougloulk** peut passer la carte Tour Blanche, s'il le souhaite.

À 2 joueurs : Avant de distribuer, retirez les deux cartes Tour du paquet. Après avoir distribué les 7 premières cartes de la pyramide, remettez les cartes Tour dans le paquet. Ensuite, finissez de distribuer les cartes de la pyramide avant de distribuer aux deux joueurs.

## Chapitre 22

Les cartes Forêt et Forêt de Fangorn appartiennent toutes à la couleur Forêt, donc la valeur des cartes de cette couleur va de 1 à 16. Les cartes Forêt de Fangorn sont appelées ainsi pour qu'il soit plus facile de les ajouter ou retirer du paquet.

On peut considérer que **Sylvebarbe** joue avec 1 pli de retard sur les autres personnages. Lorsqu'il ouvre, c'est la carte qu'il place sous le pion Tour Blanche qui détermine la couleur d'ouverture (et non la carte qui sort de dessous). Si **Sylvebarbe** ouvre et qu'il y a une carte Orque sous la Tour Blanche, il ne perd pas ; il perd s'il ouvre et qu'il place une carte Orque sous la Tour Blanche. **Sylvebarbe** ne peut pas Échanger la Tour Blanche. Si aucun joueur ne joue une carte de la couleur d'ouverture, personne ne remporte le pli. Le pli est mis de côté et le joueur qui a ouvert ouvre de nouveau.

**Exemple :** Sylvebarbe ouvre avec un 7 d'Ombre de sa main, qu'il pose sur la table. La couleur d'ouverture est maintenant Ombre. Sylvebarbe prend ensuite la carte 5 de Montagne qui est sous la Tour Blanche et la joue dans ce pli (c'est sa carte jouée). Il met le pion Tour Blanche sur son 7 d'Ombre. Merry, qui joue après lui, doit suivre à Ombre. Il joue le 2 d'Ombre. Vifsorbier joue après Merry ; il suit avec un 4 d'Ombre. Cette carte ayant la plus haute valeur dans la couleur d'ouverture, Vifsorbier remporte le pli.



**Suite de l'exemple :** Vifsorbier ouvre avec le 1 de Forêt. Sylvebarbe doit suivre à la couleur ; il prend un 6 de Forêt de sa main et le pose sur la table, puis prend le 7 d'Ombre qui se trouve sous le pion Tour Blanche et le joue dans le pli (c'est sa carte jouée). Il met le pion Tour Blanche sur le 6 de Forêt. Merry, qui joue après lui, doit suivre à Forêt. Il joue le 2 de Forêt. Cette carte ayant la plus haute valeur dans la couleur d'ouverture, Merry remporte le pli.



**Suite de l'exemple :** Merry ouvre avec un 3 de Forêt. Vifsorbier joue ensuite. Il doit suivre à la couleur d'ouverture, mais n'ayant pas de Forêts, il joue son 1 d'Ombre. Sylvebarbe doit suivre à la couleur d'ouverture. Il prend le 8 de Forêt de sa main et le pose sur la table, puis prend le 6 de Forêt qui est sous le pion tour Blanche et le joue dans le pli. Enfin, il pose le pion Tour Blanche sur son 8 de Forêt. Ayant joué la carte de plus haute valeur à la couleur d'ouverture, Sylvebarbe remporte le pli.



## Chapter 23

Pensez à retirer les cartes Forêt de Fangorn et à remettre les cartes Colline dans le paquet avant de distribuer pour ce chapitre.

Les 2 personnages **Vieillard Vêtu en Blanc** sont placés au hasard et commencent le chapitre face **Gandalf/Saroumane** cachée, de telle façon que personne ne sache qui est qui. Ces 2 cartes sont retournées une fois que les 2 personnages **Vieillard Vêtu en Blanc** ont remporté au moins un pli chacun. Les plis qu'ils ont remportés sont défaussés. Le joueur qui a **Gandalf le Blanc** effectue son action de mise en place avant le pli suivant et doit remporter 2 plis de plus pour atteindre son objectif. Les plis défaussés sont retirés de cette manche et ne comptent pas pour l'objectif d'**Aragorn**, que ce soit en sa faveur ou en sa défaveur. Il restera à **Gandalf** une carte face visible sur la table à la fin de la manche. À la fin de la manche, si aucun des 2 personnages **Vieillard Vêtu en Blanc** n'a été retourné, vous perdez le chapitre. Le joueur qui a **Gandalf le Blanc** peut prendre une carte Aide de jeu en main pour se rappeler sa carte révélée.

À 2 joueurs : Si la pyramide contrôle **Gandalf le Blanc**, ajoutez la carte perdue face visible près du bas de la pyramide.

## Chapter 24

Les plis qu'**Éowyn** remporte grâce à une carte Tour ne comptent pas pour son objectif.

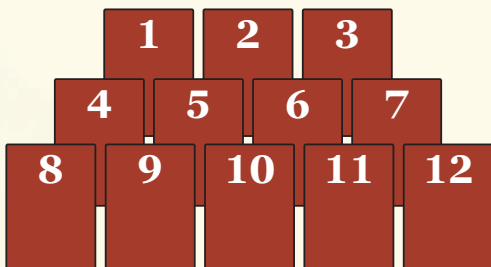
À 2 joueurs : Pour l'événement Conseil de Langue-de-Serpent, placez les 4 cartes du haut de la pyramide.

En solo : Pour l'événement Conseil de Langue-de-Serpent, distribuez la Tour Blanche et un total de 2 cartes pour chaque main, puis attribuez Théoden et tous les autres personnages avant de finir la mise en place en solo normalement.

## Chapitre 25

Ce chapitre se joue toujours en 4 manches. Si, au terme de ces 4 manches, tous les personnages n'ont pas atteint leur objectif, vous perdez le chapitre. Vous ne le perdez pas lorsqu'un personnage échoue à atteindre son objectif (sauf **Aragorn**). Les cartes Orque que **Legolas** place sous la carte **Gimli** y restent jusqu'à ce que **Gimli** ait atteint son objectif. Ces cartes doivent être remises dans le paquet pour les manches suivantes après que **Gimli** a atteint son objectif. Les 6 cartes Orque avec un dessin unique sont similaires aux autres cartes Orque, mais doivent être retirées après ce chapitre. Si vous êtes obligé d'ouvrir à Orque, vous perdez le chapitre.

À 2 joueurs : Le joueur qui a distribué joue pour la pyramide. Lors de la troisième manche, la pyramide ne défausse ni ne pioche de carte lorsque Le Cor Sonne. Distribuez les cartes de la pyramide comme indiqué ci-dessous. Révélez les cartes non recouvertes.



Distribuez les cartes dans cet ordre.

En solo : Ne mettez pas les cartes Tour de côté à chaque manche lors de la mise en place. Au lieu de cela, après avoir ajouté les cartes Tour et le nombre spécifié de cartes Orque au paquet pour cette manche, distribuez 4 cartes au hasard à chaque main. Distribuez ensuite 1 carte supplémentaire à chaque personnage après un pli, comme d'habitude, jusqu'à ce que tous aient reçu suffisamment de cartes pour jouer un nombre de plis égal à la donne spécifiée pour cette manche pour une partie à 4 joueurs.

## Chapitre 26

**Vifsorbier** et **Osdehétu** utilisent le même paquet mélangé de cartes Colline, mais recevront au hasard des cartes Colline différentes. **Osdehétu** atteint son objectif si le nombre total de cartes Forêt et Forêt de Fangorn qu'il a gagnées est égal à la valeur de la carte Colline qu'il a choisie (par exemple, si Osdehétu a choisi le 2 de Colline, il atteindra son objectif s'il remporte 1 carte Forêt et 1 carte Forêt de Fangorn, ou 2 cartes Forêt et 0 carte Forêt de Fangorn, ou encore 0 carte Forêt et 2 cartes Forêt de Fangorn).

## Chapitre 27

Assurez-vous de retirer les cartes Forêt de Fangorn et de remettre les cartes Colline. Pour que **Saroumane** atteigne son objectif, vous devrez annuler sa carte Tour Noire avec la Tour Blanche.

## Chapitre 28

Distribuez :

- 2 ou 3 joueurs : 9 cartes par joueur et 1 carte perdue
- 4 joueurs : 7 cartes par joueur et 1 carte perdue

Lorsque le paquet Palantir est épuisé, **Pippin** cesse de piocher des cartes Ombre.

À 2 joueurs : Pour constituer la main ouverte, suivez le schéma ci-dessous.





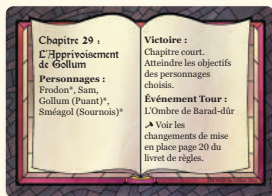
Une vallée en longue pente, un profond chiasme d'ombre, montait loin dans les montagnes. Sur le côté opposé, à quelque distance dans les bras de la vallée, haut perchés sur une assise rocheuse des courbes noires de l'Ephel Duath, se dressaient les murs et la tour de Minas Morgul. Tout était noir alentour, terre et ciel, mais elle était éclairée.

Ce n'était pas le clair de lune emprisonné qui jaillissait au travers des murs de marbre de Minas Ithil au temps jadis, de la Tour de la Lune, belle et radieuse au creux des collines. Plus pâle en vérité que la lune souffrant de quelque lente éclipse était sa lumière présente, qui vacillait et soufflait comme une exhalaison fétide de pourriture, une lumière cadavre, une lumière qui n'éclairait rien.

## Mise en place du chapitre 29

À partir du chapitre 29, les règles concernant le paquet principal changent, ainsi que le déroulement de la partie.

- 1 Prenez la carte Chapitre 29 « L'Apprivoisement de Gollum » 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 Préparez le paquet principal : retirez les cartes de valeur 8 de chaque couleur (4 au total) et les 3 cartes Orque ; ajoutez les 5 cartes Anneau et 2 cartes Fatigue. Le paquet principal sera composé de cette manière jusqu'à la fin de la partie.
- 4 Conformément aux instructions de l'événement Tour, mettez de côté la Tour Blanche ; posez-la face visible à côté de la carte Événement L'Ombre de Barad-dûr, avec le pion Tour Blanche. Mélangez le paquet principal.
- 5 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 26)
- **3 joueurs : 12 cartes chacun**
- **4 joueurs : 9 cartes chacun**



**6** 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. Il reçoit aussi les 4 pions Fardeau (numérotés de 2 à 5).

**7** 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, Gollum et Sméagol doivent être choisis, mais pas forcément par le premier joueur à faire un choix). Assurez-vous d'utiliser le côté des cartes Gollum et Sméagol qui correspond au nombre de joueurs. **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.*

**8** En commençant par Frodon, chaque joueur dont le personnage présente une action de mise en place (indiquée par un ) effectue cette action.

**Pions Fardeau :** Frodon doit choisir un pion Fardeau ; celui-ci déterminera les détails de l'objectif que Sam et lui devront atteindre lors de cette manche. Placez le pion Fardeau choisi face visible, à côté de sa carte Personnage, et écartez les 3 autres pions pour éviter toute confusion.

**9** La partie peut commencer ! Frodon ouvre le premier pli.

## Les Anneaux

Cette couleur est similaire aux quatre autres, hormis qu'elle ne comprend que 5 cartes (les autres en comportent 7) 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, **et ce même si le pli comprend une carte Tour**. 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.

## Carte fatigue

Les 2 cartes Fatigue sont spéciales ; leur fonctionnement est différent de celui des autres cartes du paquet principal.

Les cartes Fatigue ne peuvent être jouées qu'en ouverture. Comme il ne s'agit pas d'une couleur, le joueur suivant peut jouer n'importe quelle carte (y compris un Anneau). La couleur d'ouverture pour ce pli est alors celle de la prochaine carte jouée ayant une couleur (bien que le joueur qui la pose ne soit pas considéré comme ayant ouvert le pli). Lorsqu'une carte Fatigue est jouée en ouverture, vous n'êtes pas obligé de suivre avec une carte Fatigue.

Si vous êtes forcé de jouer une carte Fatigue sans qu'elle ouvre un pli, vous perdez immédiatement le chapitre.

Si un pli n'est composé que de 1 ou plusieurs cartes Fatigue et des deux cartes Tour, aucun joueur ne le remporte. Il est mis de côté et le joueur qui l'a ouvert ouvre de nouveau, mais c'est un cas très rare.



## Événements Tour

Chaque chapitre de la 2<sup>e</sup> partie comprend un événement Tour qui ajoute des conditions supplémentaires à la mise en place. Il n'est pas nécessaire de distribuer une carte perdue pendant les événements Tour. Toutes les cartes liées aux événements Tour sont posées face visible.

# Questions spécifiques aux chapitres

## (Chapitres 29 à 36)

Voici quelques précisions sur certains chapitres et personnages :

### Chapitre 29

Assurez-vous de reconstituer le paquet avec les cartes Anneau et Fatigue (voir pages 22-23). Dès que le 1 d'Anneau est joué, comptez le nombre de plis de **Gollum** ; s'il en a plus que **Sméagol**, **Gollum** a atteint son objectif pour cette manche. Sinon, retournez sa carte : il devra avoir moins de plis que **Sméagol** à la fin de la manche. De la même façon, quand le 1 d'Anneau est joué, comptez le nombre de plis de **Sméagol** ; s'il en a moins que chacun des autres personnages, il a atteint son objectif pour cette manche. Sinon, retournez sa carte : il devra avoir remporté plus de plis que **Gollum** à la fin de la manche. La première fois que vous comptez le nombre de plis de **Sméagol** et de **Gollum**, celui contenant le 1 d'Anneau ne compte pas, mais il comptera à la fin de la manche.

À 2 joueurs : Si la pyramide est **Frodon**, le joueur qui contrôle la pyramide choisit aussi le pion Fardeau de **Frodon**.

### Chapitre 30

L'événement Les Marais des Morts affecte tous les joueurs. Si l'ouverture a été faite avec une carte Fatigue, une carte Ombre peut être jouée après celle-ci, sans que l'événement Les Marais des Morts entraîne la perte du chapitre.

### Chapitre 31

Pour l'événement La Porte Noire, si **Frodon** a plusieurs cartes qui correspondent au critère demandé (carte de la plus haute valeur), il peut choisir parmi celles-ci. (Une carte Tour serait la plus haute, mais le 1 d'Anneau ne l'est pas.) Pour l'événement Des Esprits sur des Ailes, si **Frodon** joue une carte Anneau après qu'une carte Tour ou Fatigue a été jouée en ouverture, elle détermine la couleur, mais n'est pas considérée comme ayant ouvert. Pour l'événement Armées de Sauron, vous devrez utiliser 1 des cartes Orque du Gouffre de Helm, à 4 joueurs. L'objectif de **Gollum** (**Mauvais**) ne peut pas être atteint grâce aux cartes Tour, Fatigue ou Orque, puisqu'elles n'ont pas de valeur.

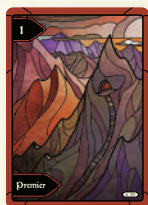
En solo : Chaque main comporte au départ 5 cartes au lieu de 4, à cause de l'événement Armées de Sauron.

## Chapitre 32

Les groupes de personnages sont donnés pour 3 ou 4 joueurs, mais les joueurs devront déterminer l'ordre dans lequel ils constituent les groupes. Le pli contenant la Tour Noire ne compte pas pour l'objectif de **Faramir**. Il est possible d'Échanger plusieurs fois avec **Henneth Annûn**.

## Chapitre 33

Après le chapitre 32, veuillez à retirer les cartes 6 et 7 d'Anneau et à remettre dans le paquet les 2 cartes Fatigue. Pour l'événement Les Escaliers, on considère que **Sméagol (Misérable)** a atteint son objectif lorsqu'il remporte une carte d'une valeur de 2.



Carte Escalier

## Chapitre 34

Pour les Échanges en simultanée, les deux joueurs se passent les cartes face cachée en même temps et regardent les cartes reçues en même temps. Vous utiliserez à la fois les cartes Premier et Dernier, chacune devant être choisie par un joueur différent. L'objectif de **Gollum (Serviteur du Précieux)** signifie que Sam doit remporter un nombre de cartes Colline exactement égal à la valeur du pion Fardeau de **Frodon**.

## Chapitre 35

Il restera 1 carte dans la main d'**Arachne** à la fin de la manche. Les cartes de valeur 8 sont les 8 de Colline, de Forêt, de Montagne, et d'Ombre. **Arachne** peut Échanger des 8 avec **Gollum**. La Lumière d'Eärendil bat toutes les autres cartes, y compris le 1 d'Anneau et les cartes Tour. Les joueurs ne sont pas forcés de l'utiliser.

En solo : **Arachne** peut aussi jouer des cartes Fatigue sans pour autant perdre le chapitre (comme **Gollum**).

## Chapitre 36

**Sam** ne peut pas donner le 1 d'Anneau à l'événement Tour. Les joueurs peuvent prendre une carte Aide de jeu dans leur main comme rappel de la carte révélée devant eux. Tous les joueurs (y compris celui de **Sam**) révèlent une carte.

# 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. Placez la pyramide entre les deux joueurs, et faites comme si un joueur était assis là.

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.





### *Modifications de règles pour 2 joueurs, suite*

Le premier joueur à qui un personnage a été attribué contrôle la pyramide ; il choisira un personnage pour elle durant la mise en place et jouera une carte de la pyramide à chaque pli. Utilisez le côté « 3 joueurs » des cartes Personnage.

La pyramide peut Échanger (et l'on peut Échanger avec elle), 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, 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 les cartes spéciales suivantes, selon la partie que vous jouez : la Tour Noire et la Tour Blanche pour les chapitres 19 à 28 ; le 1 d'Anneau pour les chapitres 29 à 36.
4. Mélangez le paquet principal et piochez 1 carte, que vous placerez face visible à côté de la carte Chapitre. C'est la carte perdue.
5. Prenez toutes les cartes indiquées dans la mise en place d'un personnage (la Tour Blanche, par exemple) et mélangez-les à un nombre suffisant de cartes, prises au hasard dans le paquet, pour former 4 mains de 4 cartes chacune. Formez une pioche avec le reste du paquet face cachée.
6. La main comprenant la ou les cartes spéciales prend le personnage correspondant pour ce chapitre.
7. En commençant par celle à gauche de celle ayant la ou les cartes spéciales, 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 celle à gauche de celle ayant la ou les cartes spéciales, chaque main dont le personnage présente une action de mise en place (indiquée par le symbole ) effectue cette action. **Choisissez l'Échange d'un seul personnage à effectuer par manche.**

## Parties 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.

## 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 noir en bas à droite. Celles avec un cartouche blanc ne sont pas utilisées.

4.02

Cartouche de  
numérotation  
noir

5.09

Cartouche de  
numérotation  
blanc

Ensuite, procédez à la mise en place du paquet comme indiqué au chapitre 19. Vous utiliserez toujours Aragorn (Chasseur), à chaque manche. Prenez ensuite au hasard 8 personnages de la liste suivante (à 2 ou 3 joueurs), ou 12 (à 4 joueurs) :

Boromir, Legolas (Chasseur), Gimli (Chasseur), Éomer, Merry, Pippin, Gandalf le Blanc, Saroumane, Théoden, Éowyn, Háma, Erkenbrand, Gamling l'Ancien, Gripoil, Gollum (Mauvais), Faramir, Sméagol (Misérable), Gorbag et Shagrat.

Jouez le chapitre comme s'il était Long.

Si vous possédez *La Communauté de l'Anneau : Le Jeu de Plis Coopératif*, vous pouvez ajouter les personnages suivants à cette version de *La Route se poursuit sans fin* :

Bilbon (Particulier), Gandalf (Magicien Gris), Gildor Inglorion, Gros Bolger, Tom Bombadil, Baie d'Or, Prosper Poiredebeurré, Glorfindel, Bill le Poney, Glóin, Arwen, Boromir (Capitaine du Gondor), Gwaihir, Gripoil (Seigneur de Chevaux), Radagast, Gandalf Serviteur du Feu Secret, Galadriel et Celeborn.



Sus à l'Isengard ! L'Isengard fût-il encerclé et fermé  
de portes de pierre, L'Isengard fût-il fort et dur,  
froid comme la pierre et nu comme l'os, Nous partons,  
nous partons, nous partons en guerre, pour tailler la  
pierre et briser la porte, Car fût et branche brûlent à  
présent, la fournaise gronde – nous partons en guerre !  
Au pays des ténèbres au pas du destin, au roulement du  
tambour, nous arrivons, nous arrivons, À l'Isengard avec  
le destin nous arrivons ! Avec le destin nous arrivons,  
avec le destin nous arrivons !

# Crédits

## Conception :

Bryan Bornmueller

## Développement :

Taylor Reiner

## Illustrations :

Elaine Ryan,  
Samuel Shimota

## Conception graphique :

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

## Direction graphique :

Brianna Woodward

## Direction artistique :

Matt Fantastic

## Production :

Guadalupe Gonzalez,  
Ellie Gentry

## Corrections :

Dan Varrette

## Chef du Studio :

Mike Hummel

## Équipe d'Office Dog :

Bryan Bornmueller, Randy  
Delven, Kevin Ellenburg,  
Ellie Gentry, Guadalupe  
Gonzalez, Jay Hernishin, Mike  
Hummel, Krystal Rose, Preston  
Wing, Brianna Woodward  
Hartke, Ariel Didier

## Adaptation française

**Traduction :** Elvira Zader

**Relecture :** Thomas Demongin

**Responsable de**

**localisation :** Shan Deraze

**Mise en page :** Luis E. Sánchez

## Remerciements

**particuliers à :** Justin Anger,  
Thorsten Baltus, Michael  
Blomberg, Teresa Dery, Halley  
Feil, Emily Frenchik, Thomas  
Gallecier, Laura Huls, Austin  
Litzler, Luke Peterschmidt, Alex  
Schlee, Jacinda Wilson

**Licence ANA :** Ariel Didier,  
Kira Hartke, Kaitlin Souza,  
Emerald Thompson.

## Tests réalisés par :

Joseph Andaya, Alex Babakitis, Cardner Babakitis, Shannon Berry, Freya Bord,  
Jon Bruton, Stephen Buonocore, Ryan Campbell, Henry Cardboard, Chris Cepil,  
Elizabeth Chu, Protospiel Twin Cities, Corey Coleman, Cabel Dawson, Twin Cities  
Design Days, Paula Deming, Mehran D'Souza, Mark Engelberg, Nahvid Etedali,  
the Gathering of Friends, Svetozar Fubg, Matthew Gagan, Thomas Gallecier,  
Ruel Gaviola, Jacob Gerstel, Alma Gonzalez, Sam Green, Zach Greenwalt, Aaron  
Haag, Taylor Hall, Mary Hou, Ursula Murray Husted, Alec Jacobs, Ty James,  
Melisa Johnson, Corey Kallison, Debra Kaplan, Ben Kearns, Steve Kimball,  
Kay King, Peter Kolozvary, Jeff Kornberg, Adam Kunsemiller, Kristen Lee,  
Jess Loeb, Jonathan Loh, Dustin O'Keefe Lynch, Garret Maceira, Tila Maceira,  
Alex Marineau, Shae Marineau, Sid Miller, Protospiel MN, Nikhil Mohan,  
Matt Monasch, Mike Murphy, Nick Murphy, Garret Tyla Nane, James Nathan,  
Aaron Nehila, Daniel Newman, Phoenix, Jon Prather, Justin Radziewicz, Abbey  
Rhode, Lindsey Rider, Zoe Robinson, Jonah Rockowitz, Matt Saddoris, Sawson  
Salehpour, Chuck Seed, Elizabeth Sibley, Kellye Sibley, Alexander Sisco, Sofia,  
Amy Souza, Christopher Talbot, Srinivas Vasudevan, Andrew Villadsen, Daniel  
Wahlen, Eric Wettstein, Julie Wettstein, Paul Willenbring

## Note du concepteur :

Ayant eu le grand privilège de pouvoir combiner deux de mes passions –  
*Le Seigneur des Anneaux* et les jeux de plis – j'aimerais remercier les  
concepteurs de certains jeux de plis importants dont je me suis inspiré :  
Fukutarou (*Familiar's Trouble / Trick'n Trouble*), Thomas Sing (*The Crew :  
En quête de la neuvième planète* et *The Crew : Mission sous-marine*), Akiyama  
Koryo et Koza Yusei (*Hameln Cave/Sail*), Hiroken (TRICKTAKERS), Brent et  
Jeffery Beck (*Skull King*) et les créateurs du Doppelkopf, de la Dame de pique,  
du Bridge et d'Atout Pique, et ceux dont les noms ont fini par être oubliés, mais  
sur les épaules desquels nous nous tenons tous avec gratitude.



FR

ÉLÉMENTS  
D'EMBALLAGE



NOTICE



FR

DONNEZ  
OU  
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://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 si possible suivre à la couleur d'ouverture, la carte avec la plus haute valeur dans la couleur d'ouverture remportant le pli.
- Le joueur qui ouvre un pli peut le faire avec n'importe quelle carte.
- Les cartes Tour Noire et Tour Blanche remportent n'importe quel pli (sauf si les deux sont jouées lors d'un même pli).
- Vous ne pouvez pas ouvrir un pli avec une carte Orque. Si vous êtes forcé de le faire, vous perdez le chapitre.
- 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.
- 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 !

# MIDDLE-EARTH<sup>TM</sup>

## ENTERPRISES

© 2026 Middle-earth Enterprises, LLC. © 2026 Office Dog. Les Deux tours, 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. Gamegenic et le logo Gamegenic sont ® et © de Gamegenic GmbH, Allemagne. Office Dog, 1995 County Road B2 West, Roseville, MN 55113, USA. [www.officedoggames.com](http://www.officedoggames.com). Office Dog et le logo Office Dog sont TM/® d'Office Dog. Tous droits réservés. Images non contractuelles. Fabriqué en Chine.

Importé par Asmodee Group et distribué en France par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier de Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. [www.asmodee-experts.com](http://www.asmodee-experts.com). Distribué au Canada par/Distributed in Canada by Asmodee Canada, 4001 F.X. Tessier, local 100, Vaudreuil-Dorion (Québec), J7V 5V5 Canada.