

Gus & Co

Agitateurs d'Imaginaire



CRITIQUES DE JEUX, JEUX DE PLATEAU

Le Destin de la Communauté : Plus qu'un jeu, une épopée

20 août 2025 / 5 Commentaires

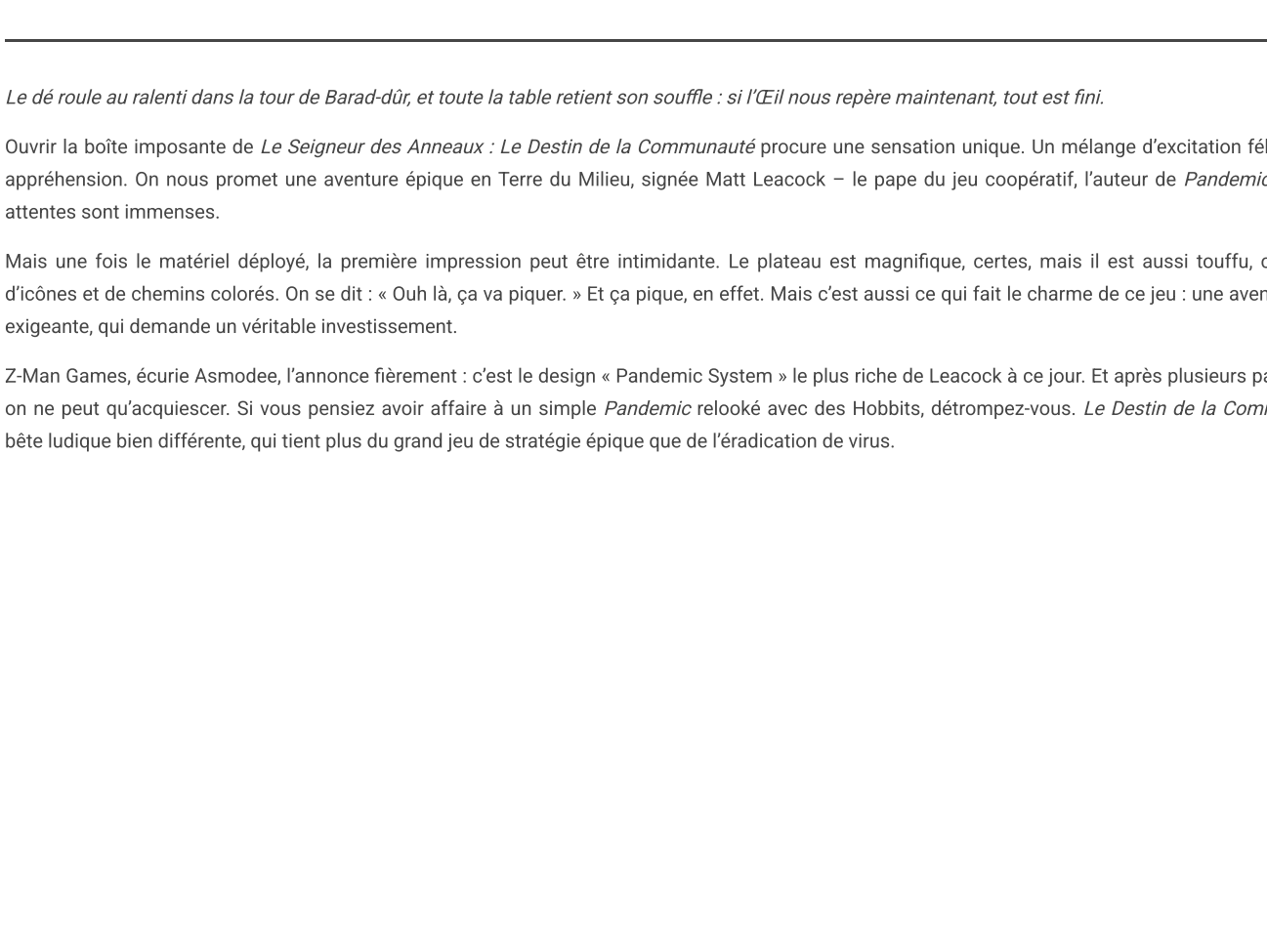
🚩 **Queliez Pandemic ! Le Destin de la Communauté réinvente la coop avec une immersion folle dans le Seigneur des Anneaux.**

PEF
PEF, aka Pierre François pour les intimes, Multiple recruteur des plus de société qui a écrit une épopée. PEF vient dans les jeux de stratégie complexes dès qu'il a pu tenir un dié dans ses mains. Ses profils sont ceux qui résistent de l'air des engins et de compléter contre ses adversaires tout en criant aux cieux. Devise : « Si tu joues dans moins de deux heures, c'est une passe-câble ! »

Table des matières [menu]

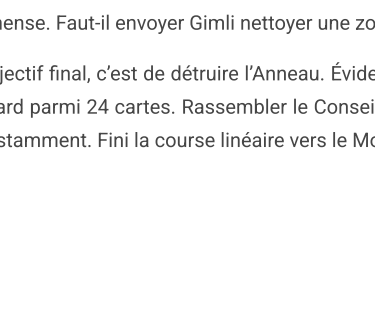
- 1 Le Seigneur des Anneaux : Le Destin de la Communauté. Quand Pandemic devient une épopée (et nous fait transpirer)
 - 1.1 Comment on défie Sauron (sans mourir trop vite)
 - 1.2 L'Ombre s'étend... et ça fait mal
 - 1.3 L'Éil vous surveille (littéralement)
 - 1.4 Une immersion totale et un matériel dingue
 - 1.5 Épipée, exaltant... et parfois frustrant
 - 1.6 Le Seigneur des Anneaux : Le Destin de la Communauté, verdict
- 2 GusCo : 100% Indépendant, 0% Publicité
- 3 J'aime ça :

Le Seigneur des Anneaux : Le Destin de la Communauté. Quand Pandemic devient une épopée (et nous fait transpirer)



⚠ **Avertissement :** Dans un souci de transparence envers notre communauté, nous tenons à préciser que cet article reflète notre opinion personnelle sur le jeu. Nous n'avons reçu aucune contrepartie de la part de l'éditeur du jeu. Nous avons **essayé et testé le jeu de façon indépendante**, sans lien commercial avec son éditeur. Les avis présentés ici représentent notre analyse honnête et impartiale du jeu, basée sur notre propre expérience.

Vous pouvez écouter cet article sous forme de podcast ici, généré par IA. Et nous sommes également sur Apple Podcast & sur YouTube Podcast Ici :



05:41

L'essentiel en 3 points :

- **Matt Leacock** enrichit magistralement son système Pandemic pour l'adapter à l'univers de Tolkien.
- L'immersion est totale grâce à des mécaniques thématiques et un matériel somptueux, incluant une tour à dés.
- C'est un jeu exigeant et long (2-3h), où le hasard peut être frustrant, mais qui procure une tension épique mémorable et une jouabilité immense.

Le dé roule au vent dans la tour de Barad-dûr, et toute la table retient son souffle : si l'Éil nous repère maintenant, tout est fini.

Ouvrir la boîte imposante de *Le Seigneur des Anneaux : Le Destin de la Communauté* procure une sensation unique. Un mélange d'excitation fébrile et de légère appréhension. On nous promet une aventure épique en Terre du Milieu, signée Matt Leacock – le page du jeu coopératif, l'auteur de Pandemic. Fondament, les attentes sont immenses.

Mais une fois le matériel déployé, la première impression peut être intimidante. Le plateau est magnifique, certes, mais il est aussi touffu, complexe, saturé d'icônes et de chemins colorés. On se dit : « Ouh là, ça va piquer. » Et ça pique, en effet. Mais c'est aussi ce qui fait le charme de ce jeu : une aventure vaste, riche, exigeante, qui demande un véritable investissement.

Z-Man Games, écurie Asmodee, l'annonce fièrement : c'est le design « Pandemic System » le plus riche de Leacock à ce jour. Et après plusieurs parties acharnées, on ne peut qu'acquiescer. Si vous pensez avoir affaire à un simple Pandemic reléoké avec des Hobbits, détrompez-vous. *Le Destin de la Communauté* est une bête ludique bien différente, qui tient plus du grand jeu de stratégie épique que de l'escalade de virus.

À votre tour, vous utilisez une structure « 4+1 » : quatre actions avec l'un de vos héros, et une seule avec l'adversaire. Cette asymétrie ouvre un champ tactique immense. Facile d'engager Gimli, nettoyer une zone pendant que Legolas file à l'autre bout de la carte ? La coordination est cruciale.

L'objectif final, c'est de défaire l'Anneau. Évidemment. Mais avant d'attaquer la Montagne du Destin, vous devez accomplir trois objectifs intermédiaires, très ou hasardeux parmi 24 cartes. Rassembler le Conseil d'Eldorand, mobiliser les Rohirrim, affronter le Balinog... Ces quêtes varient les parties et vous obligent à vous adapter constamment. Fini la course linéaire vers le Mordor !

Comment on défie Sauron (sans mourir trop vite)

Le cœur du jeu reste coopératif. Mais ici, chaque joueur incarne deux personnages de l'univers (Gandalf, Aragorn, Éowyn, Legolas...). C'est une idée brillante qui défie la nature chaotique du récit de Tolkien.

Le Seigneur des Anneaux : Le Destin de la Communauté n'est pas un jeu de hasard pur. C'est un jeu de stratégie et de coopération. Vous devez rassembler une armée pour défendre un havre ? Un vol de Nazgûl démonte tout en un clin d'œil. Ce jeu est truffé de rebroussements oraux qui font grincer des dents. Mais c'est aussi ce qui rend la victoire finale d'autant plus jubilatoire.

L'Ombre s'étend... et ça fait mal

Comme dans tout bon Pandemic, après votre tour, le jeu riposte. Et il ne fait pas semblant.

On pioche des cartes ressources, mais on redoute les terribles « Le Ciel s'Assombrit » (l'équivalent des Épidémies). Elles font grimper la menace et remettent les pires cartes Ombre sur le dessus de la pioche. Autrement dit, vous savez que vous allez reprendre cher là où ça a déjà fait mal.

Ensuite, les cartes Ombre déploient les armées de Sauron. Orcs et Uruk-hai avancent méthodiquement le long de routes pré-définies, assiégeant les bastions libres. C'est une mécanique de propagation implacable. Il faut contenir cette marée noire sous peine d'être submergé.

L'Éil vous surveille (littéralement)

Mais la mécanique la plus stressante, c'est la traque de Frodon. Pendant que vous guerroyez, Frodon et Sam progressent discrètement vers l'Est. Mais l'Éil de Sauron les cherche.

À chaque tour, l'Éil peut se déplacer vers Frodon, attirant les Nazgûl comme des mouches sur un pot de miel (avarié). Si Frodon est repéré, il doit faire un test de Traque en lançant des dés spéciaux. Chaque échec fait baisser la jauge d'Espoir de la Communauté. Si elle tombe à zéro, c'est la défaite.

La tension palpable de la traque de Frodon – stress garanti à chaque jet de dé.

Le tour à des Barad-dûr (oui, on est fatigués face aux gadgets qui ont de la valeur).

Le Seigneur des Anneaux : Le Destin de la Communauté, verdict

Ou : Un incontournable, malgré les crises de nerfs

Le Seigneur des Anneaux : Le Destin de la Communauté réussit un tour de force : aller le meilleur de Pandemic (gameplay rigide, tension) avec le meilleur de Tolkien (immersion narrative et épique exceptionnelle).

Au final, *Le Seigneur des Anneaux : Le Destin de la Communauté* est un carton. Matt Leacock livre ici une adaptation réfléchie, offrant un jeu profond, capable de passionner aussi bien les fans de Pandemic que ceux de Tolkien. Si vous cherchez un jeu coopératif riche, intense et immersif, ne cherchez plus. Retenez le défi, défiez le destin ! Bonne chance.

On a aimé :

- L'immersion thématique totale : on est en Terre du Milieu, et on transpire avec la Communauté.
- La richesse stratégique et la coopération intense qui dirige le jeu (le système 4+1 est brillant).
- L'Assemblée en 3 Dites.
- Le système d'objectifs variés qui renouvelle chaque partie et crée une vraie narration.
- La tension palpable de la traque de Frodon – stress garanti à chaque jet de dé.
- La tour à des Barad-dûr (oui, on est fatigués face aux gadgets qui ont de la valeur).

On a moins aimé :

- Le hasard parfois brutal qui peut ruiner une stratégie parfaite sur un jet de dé malheureux. Préparez votre self-control.
- Le plateau un peu surchargé et difficile à lire lors des premières parties (on cherche encore la Comté).
- La durée des parties, qui demande un vrai bloc de temps et de concentration.

C'est plutôt pour vous si...

- Vous adorez Tolkien et vous cherchez l'adaptation ludique la plus immersive et épique possible.
- Vous êtes fan de Pandemic mais vous voulez un défi plus riche, plus complexe et plus narratif.
- Vous aimez les jeux coopératifs exigeants où la victoire s'arrache les dents serrées.

Ce n'est plutôt pas pour vous si...

- Vous êtes allergique au hasard et vous avez tendance à jeter les dés (ou la table) par la fenêtre au moindre échec critique.
- Quelques sursauts froids. De plus, le jeu est nettement plus complexe et long qu'un Pandemic classique. Il s'adresse à des joueurs et joueuses (très) investies.
- Vous pensez que « Terre du Milieu » est le nom d'un centre commercial régional.

Plus qu'un Pandemic, c'est une véritable épopée coopérative. Préparez vos nerfs, l'Ombre ne vous fera aucun cadeau.

Très bon !



• **Date de sortie :** Juillet 2025
• **Langue :** Française
• **Assemblée en :** 3 Dites
• **ITHEM :** 4 sur 5. Pour en savoir plus sur l'ITHEM dans les jeux de société, c'est ici.
• **IGUS :** 5 sur 5. Pour en savoir plus sur l'IGUS dans les jeux de société, c'est ici.
• **EcoScore :** C. Si vous voulez en savoir plus sur l'EcoScore dans les jeux de société, c'est ici

• **Label De Vert :** Non. Pour en savoir plus sur le label De Vert, c'est ici.

- **Création :** Matt Leacock
- **Illustrations :** Jared Blando, Cory Godbey
- **Édition :** Z-Man Games
- **Nombre de joueurs et jouesses :** 1 à 5
- **Âge conseillé :** Dès 14 ans
- **Durée :** 2-3 heures
- **Thème :** Le Seigneur des Anneaux, méd-fan
- **Mécaniques principales :** Coopération. Pour en savoir plus sur les différentes mécaniques de jeux, c'est ici.

Rejoignez notre communauté :

Rejoignez notre chaîne WhatsApp

GUS&CO : 100% INDÉPENDANT, 0% PUBLICITÉ
Vous avez aimé cet article ? Depuis 2007, nous faisons le choix difficile de refuser la publicité intrusive pour vous offrir une lecture confortable. Mais l'indépendance a un prix (hébergement, temps, achat de café).
Pour que cette aventure continue, vous avez deux moyens de nous soutenir :
Le soutien direct :
Rejoignez nos mécènes sur Tipeee pour le prix d'un café par mois.
Soutenez Gus&Co sur Tipeee
Le coup de pouce gratuit : Passez par nos liens affiliés pour vos achats ludiques.
© Philbert ou Play-in

Votre réaction sur l'article ?



Partager : Facebook X WhatsApp Threads Bluesky Mastodon Email Pocket

J'aime ça : chargement...

Articles similaires

Fate of the Fellowship : Pandemic vs Sauron Voyages en Terre du Milieu. Le gros, gros, gros jeu de plateau Seigneur des Anneaux. & coop et narratif! Le Seigneur des Anneaux, version Magic

coopératif le seigneur des anneaux pandemic

By PEF

5 COMMENTAIRES

FRED DE GUSSCO 20 AOÛT 2025 AT 5:05:46:348 **REPENDRE**
Angl... Super article qui déclenche de la schizophrénie chez moi. Je suis fan de Matt Leacock et de(s) Pandemic(s), mais pas des jeux (trop) longs et à l'écart... Mais force est de constater que celui-ci n'a rien d'assurément un système éprouvé avec un univers littéraire d'anthologie, à se demander comment c'est possible que ça n'ait pas été fait avant? Je sens l'ail rougeoyant de mon banquier sur moi 🤔
chargement...

LOLO 20 AOÛT 2025 AT 7:07:48:0888 **REPENDRE**
Après 3 parties nous sommes très fier de : connaître notre géographie terre du milieu sur le bout des doigts. D avoir vécu 3 épopées différentes et riches (toutes perdues pour le moment)
Ce jeu est tout ce que j'aime : de la convivialité autour de la table (un effet kmgmaking quasi inexistant) de la recherche d'optimisation pour chacun dans les différentes quêtes tout en aidant frodon et Sam.
La sensation d avoir participé à quelque chose de grand, bref que le plus important c est le jeu, le temps passé dessus et pas les 5 secondes de gloire ou d échec à la fin.
chargement...

TILEMAN 20 AOÛT 2025 AT 20:08:37:08378 **REPENDRE**
Ne serait-ce que pour recycler la tour à dés dans mes parties de jeu de rôle, je prends !
chargement...

JEAN 21 AOÛT 2025 AT 11:13:08383 **REPENDRE**
Après 3 ans de jeu, un jeu pour de démarçages de partie similaires en vue de prendre le meilleur départ possible... Après dans la partie, le hasard intervenant un peu plus, modifiant la donne.
chargement...

ARNAUD LESAFFRE 21 AOÛT 2025 AT 11:13:08383 **REPENDRE**
Avec la quantité d'objectifs et de personnages jouables pas vraiment possible de faire deux parties identiques. Et même avec le "donner" d'initiation, selon le déploiement et l'avance des forces de l'ombre aucune "ouverture" n'est assurée de réussir. Il faut constamment rester vigilant sur le rythme de progression, sur les risques de capture de refuge et de traque.
Il y a bien sur des combinaisons de personnages plus puissantes : la dernière partie a cumulé quatre personnages à l'assemblée gratuit et évidemment la guerre n'est très bien passée. On y a aussi découvert un perso ultra puissant si il est associé à Frodon : Faranmi qui a chaque tour peut récupérer une carte anneau dans la défense depuis un refuge équivalent. Sauf perte du refuge, c'est donc un anneau assuré par tour !
chargement...

À VOUS DE JOUER ! PARTICIPEZ À LA DISCUSSION

Ce site utilise Akismet pour réduire les indésirables. En savoir plus sur la façon dont les données de vos commentaires sont traitées.

ABONNEZ-VOUS À NOTRE BLOG PAR E-MAIL.

Saisissez votre adresse e-mail pour vous abonner à notre blog et recevoir une notification de chaque nouvel article par e-mail.

Adresse e-mail

Abonnez-vous

Rejoignez les 2 072 autres abonnés

ARTICLES PHARES

- 365 Aventures - Le Donjon 2026 : Votre patron va détester ce calendrier...
- 26 jeux pour 2026
- Rétrospective 2025 : Défaillances mais milliardaires (de passion)
- Quelques idées de jeux à jouer avec un simple paquet de cartes
- Le Chat et la Tour : Le Sisyphos des jeux d'adresse a trouvé sa tour

LIEN RSS

RSS - Articles
RSS - Commentaires

Gus&Co - 2024 ©

