



「バギンス家は……昔からとんでもない冒険やあきれような事件をひきおこした者がなかったからでした。何事によらず、バギンス家の者がいいそうなことは、たずねてみるまでもなくわかるのでした。ところが、この物語では、そういうバギンス家のひとりが、とほうもない冒険をやり、当人でさえあっと思うようなことを、いったりしでかしたりするのです。」

——J・R・R・トールキン、ホビットの冒険

「ホビットの冒険：山の上と山の底」へようこそ！ これは指輪物語カードゲーム初のサーガエキスパンションです。

中つ国での新たな冒険と出会うこれまでの指輪物語カードゲームのエキスパンションとは異なり、サーガエキスパンションではプレイヤーは、J・R・R・トールキンの傑作小説で描かれた出来事に直接参加し、あるいは追体験することができます。

「ホビットの冒険：山の上と山の底」では、プレイヤーはビルボ・バギンスやガンダルフやドワーフの仲間たちと共に、ホビット庄からはなれ山への危険な旅に出ます。このボックスには、このわくわくする物語の前半を、3つのシナリオで体験します。ホビットの冒険の小説の後半を綴るシナリオは、後に発売される「ホビットの冒険：入り口の階段に腰かけて」サーガエキスパンションに入っています。2つのサーガエキスパンションを合わせれば、ホビットの冒険の物語を最初から最後までをすべて行うことができます。

「ホビットの冒険：山の上と山の底」には、プレイヤーがホビットの冒険のサーガエキスパンションのシナリオを楽しむためのデッキを調整するための新しいカードが含まれています。このプレイヤーカードのほとんどは、これまでに発売された指輪物語カードゲームのシナリオでも使用できます。一部はホビットの冒険のサーガエキスパンション専用です。

## 用具の概要

「ホビットの冒険：山の上と山の底」には、以下の用具が入っています。

- このルールシート
- カード 165 枚
  - 英雄カード 5 枚
  - プレイヤーカード 45 枚
  - 遭遇カード 106 枚
  - 使命カード 9 枚

ゲームのオンラインチュートリアルは、  
<http://www.fantasyflightgames.com/lotr-tutorial>  
をご覧ください。

シナリオの進行や得点を記録するための、指輪物語カードゲームの使命記録用紙は、  
<http://www.fantasyflightgames.com/lotr-questlog> から入手できます。

## ルールと新用語

### プレイヤーカードの効果無効

「プレイヤーカードの効果無効」のテキストを持つカードは、すべてのプレイヤーカードの効果を無視します。さらに、プレイヤーカードの効果無効のカードは、プレイヤーカードの効果の目標に選ばれません。

## ビルボ・バギンス

「ホビットの冒険：山の上と山の底」には、特別なルールの新たな英雄カードビルボ・バギンスが登場します。このバージョンのビルボは、このセットのシナリオをプレイする際には必ず使用します。このボックスのビルボ・バギンスの英雄カードは、のシンボルで示される独自の影響分野“バギンス”に属します。トーリンとその仲間が思いも寄らないヒーローに頼っていくように、プレイヤーもこのデラックスエキスパンションのシナリオをクリアするにはビルボの助けが必要になります。

### ゲームの準備

「山の上と山の底」エキスパンションのシナリオをプレイする場合、各ゲームの開始時に、開始プレイヤーは新たなビルボ・バギンスの英雄のコントロールを得る必要があります。このため、これらのシナリオをプレイする間は、プレイヤーは他のバージョンのビルボ・バギンスをプレイできません。このバージョンのビルボ・バギンスは驚異コストが0で、プレイヤーの開始英雄制限に数えません。したがって、開始プレイヤーは、ゲームの開始時に、ビルボ・バギンスを含む4人の英雄をコントロールすることができます。

新たなバージョンのビルボ・バギンスは、「ホビットの冒険：山の上と山の底」以外の製品のシナリオをプレイする際は、英雄として使用できません。

### バギンスの分野



ビルボ・バギンスは英雄であり、補充フェイズ中にリソース1点を獲得します。一方で、このバージョンのビルボ・バギンスのテキストには「プレイヤーカードの効果でリソースを得ない。」と書かれています。したがって、限られているのリソースをやりくりすることは、各シナリオにおいて重要な事項です。

ビルボ・バギンスの分野（や中立）のカードの支払いに加え、シナリオないの様々な場面でのリソースはプレイヤーの役に立ってくれるでしょう。

プレイヤーがこのエキスパンションのシナリオをクリアしようとする中で、ビルボは様々な手助けを

してくれますが、一方でプレイヤーは彼を守ることに気を使う必要があります。何らかの理由でビルボ・バギンスが場を離れた場合、プレイヤーはただちにゲームに敗北します。

### 多人数戦ルール

このバージョンのビルボ・バギンスのテキストには「開始プレイヤーはビルボ・バギンスのコントロールを得る。」とも書かれています。回復フェイズ中に開始プレイヤートークンが移る際に、開始プレイヤーはビルボ・バギンスと、彼のプールのすべてのリソースと、彼につけられているすべてのカードのコントロールを得ます。

いずれかのプレイヤーの唯一の英雄がビルボ・バギンスで、彼がそのプレイヤーのコントロールを離れる場合、そのプレイヤーはただちにゲームから退場します。



## 宝物

宝物は新しいタイプのプレイヤーカードで、中つ国での冒険の中であなたのキャラクターが見つかる珍しくて価値のあるアイテムを表しています。宝物カードは、最初からプレイヤーのデッキの中に入るわけではありません。代わりに、プレイヤーはシナリオ中でその宝物を発見する必要があります。それ以降は、見つけた宝物を後のシナリオで使うことが可能になります。

プレイヤーが宝物カードをデッキに入れるためには、以下の条件を満たす必要があります：

1.現在使用している同じ英雄のグループを使っているプレイヤーが、これ以前のシナリオにおいてゲームテキストによりその宝物カードを発見していること。

2.その宝物カードが、これから行うシナリオの準備の解説の中で示されている宝物セットのいずれかに属していること。宝物セットアイコンは、宝物カードに分野アイコンの代わりに描かれていて、それがどのシナリオで使われるかを示しています。

上記の条件を満たす宝物カードは、そのシナリオの準備の段階でプレイヤーのデッキに加えることができます。プレイヤーデッキには同名の宝物カードは1枚しか入れられません。デッキに加えた宝物カードは、デッキの最低枚数である50枚には数えません。

例：トムは「われらは夜明け前に旅立たねばならぬ」のシナリオでつらぬき丸の宝物カードを発見した。「寒き霧まく山なみをこえ」のシナリオの準備の段階で、彼はつらぬき丸がそのシナリオで使える宝物セットに属していることを確認した。そこで彼は、つらぬき丸を1枚彼のデッキに加えた。

## エキスパンションシンボル

「ホビットの冒険：山の上と山の底」サーガエキスパンションのカードは、コレクター番号の前のシンボルで識別できます。



## 宝物カードの情報

- 1.カード名
- 2.コスト
- 3.宝物セットアイコン
- 4.特徴
- 5.ゲームテキスト
- 6.カードタイプ
- 7.セット情報



## われらは夜明け前に 旅立たねばならぬ

静かなホビット庄での平和な朝を満喫していた裕福なホビット、ビルボ・バギンスは、魔法使いガンダルフから、トーリン・オーケンシールドとドワーフ一行の冒険への参加を突然求められた。予期せぬ宴をもてなしながら彼らの話を聞くうちに、ビルボはホビット穴の快適な暮らしを捨てて、はなれ山への探索へと心が動いているのに気づく。しかし山は遙かむこうにあり、しかも仲間は予想外に早く、飢えた三体のトロルと荒野で出くわす羽目になった。

「われらは夜明け前に旅立たねばならぬ」(We Must Away, Ere Break of Day)の遭遇デッキは、以下の遭遇セットのすべてのカードを使用する:われらは夜明け前に旅立たねばならぬ(We Must Away, Ere Break of Day)、西のくに(Western Lands)。これらのセットは以下のアイコンで識別できる。



### 袋デッキ

このシナリオでは「袋デッキ」と呼ばれる別なデッキを使用します。準備の段階で、7枚の袋の目的カード(カード番号44~50)を遭遇デッキから分け、シャッフルして個別のデッキを作ります。

### 袋詰めX

キーワード「袋詰めXを行う」はこの使命における新たなキーワードで、これによりプレイヤーは袋デッキからカードを引きます。遭遇デッキにより「袋詰めXを行う」が発動したとき、開始プレイヤーは袋デッキの一番上からX枚のカードを引き、それらのカードの「袋詰めにしたとき」の効果を解決します。袋デッキから複数のカードを引くよう求められた場合、それらのカードを1枚ずつ引いて解決します。

袋詰めXのキーワードが発動して、袋デッキにカードが残っていない場合、袋詰めXの効果は無視します。何らかの理由で袋カードが場を離れた場合、それを袋デッキに戻してシャッフルしてください。

袋カードの「袋詰めにしたとき」のテキストを解決するとき、そのカードの対象となる物が2つ以上ある場合、開始プレイヤーが1つ選択します。袋カードがプレイヤーに対象とすることが不可能なものを対象とすることを求めている場合、開始プレイヤーが適正な対象から選びます。適正な対象が無い場合、その袋カードを袋デッキに戻してシャッフルしてください。

例:ジェニファーは敵カードのバートと遭遇した。そこには「袋詰め1を行う」のキーワードがある。彼女は袋デッキの一番上のカードを引いて公開した。それは丈夫な袋だった。テキストにはこう書かれている:

「袋詰めにしたとき:袋がつけられていない、表記  が最も高いキャラクター(ガンダルフを除く)につける。」

 が最も高いキャラクターはビョルンだった。しかし、ビョルンのゲームテキストには「付帯をつけれない」と書かれている。したがって、これは適正な対象ではない。ジェニファーは適正な対象を見つける必要がある。

次に表記  が高いのはギムリとサーリンで、どちらも2  である。ジェニファーは開始プレイヤーなので、彼女はどちらのキャラクターを対象にするかを決めなければならない。彼女は丈夫な袋をサーリンにつけることにした。



## 寒き霧まく山なみをこえ

裂け谷のエルロンドの屋敷での小休止を終え、ビルボとドワーフたちは霧ふり山脈を上る長い道のりへ進んだ。山脈には危険が山積みだとエルロンドは警告していた。石巨人は遊びで巨石を投げ合い、洞窟の闇の中では、不注意な旅人が警戒を緩める瞬間を邪悪な存在が狙っている。しかし、ビルボと仲間たちが山脈の向こうにたどり着くためには、それは避けられない危険なのだ。

「寒き霧まく山なみをこえ」(Over the Misty Mountains Grim)では、2つの遭遇セットを使う。1つ目の遭遇デッキは、以下の遭遇セットで作成する: 西のくに(Western Lands)、寒き霧まく山なみをこえ(Over the Misty Mountains Grim)。これらのセットは以下のアイコンで識別できる。



2つ目の遭遇デッキは、以下の遭遇セットで作成する: 霧ふり山脈のゴブリン(Misty Mountain Goblins)、大ゴブリン(The Great Goblin)これらのセットは以下のアイコンで識別できる。



プレイヤーはこのシナリオの準備の段階で、これまでに発見した宝物カードのうち、以下のアイコンを持つ物をデッキに入れてよい:



## 対処中と対処外の遭遇デッキ

ほとんどのシナリオでは遭遇デッキは1つですが、このシナリオでは遭遇デッキを2つ使用します。ゲームの開始時、プレイヤーは「西のくに」と「寒き霧まく山なみをこえ」を合わせてシャッフルして1つ目のデッキにし、「霧ふり山脈のゴブリン」と「大ゴブリン」を合わせてシャッフルして2つ目のデッキにします。2つ目のデッキは脇に置き、対処外にします。プレイヤーは、使命の効果により対処外の遭遇デッキを対処中のデッキにするという指示以外では、それにかかわることはできません。対処中のデッキとは、現在使用している遭遇デッキのことです。遭遇デッキに関連するカードやゲームの効果は、対処中の遭遇デッキにのみ適用されます。

使命カードの効果により2つ目の遭遇デッキを対処中のデッキにする場合、現在場に出ていたり遭遇の捨て札パイルに置かれていたりする遭遇カードは、すべて遭遇デッキと共にゲームから取り除きます。これらのカードは対処外になり、脇に置かれます。



## 古き洞穴の地の底をめざして

山の西側でビルボ一行を捕まえたゴブリンから逃げる途中で、ビルボは仲間たちとはぐれ、光の差し込まない洞窟の中で迷子になった。そこで彼は怪物ゴクリと対決する羽目になる。一方、ドワーフは必死に東の門から脱出し、山を下っていった。しかし、ゴブリンの洞窟から逃れた彼らを森の湿地で待ち構えていたのは、アクマイヌの包囲網だった！

「古き洞穴の地の底をめざして」(Dungeons Deep and Caverns Dim)の遭遇デッキは、以下の遭遇セットのすべてのカードを使用する: 古き洞穴の地の底をめざして(Dungeons Deep and Caverns Dim)、霧ふり山脈のゴブリン(Misty Mountain Goblins)これらのセットは以下のアイコンで識別できる。



プレイヤーはこのシナリオの準備の段階で、これまでに発見した宝物カードのうち、以下のアイコンを持つ物をデッキに入れてよい:



## 準備

「古き洞穴の地の底をめざして」のシナリオの開始時に。プレイヤーは使命デッキの舞台 2A のカードで“なぞなぞエリア”を作成するように指示されます。以下に従い、両方の使命カードは同時に場に出ます。

## なぞなぞエリア

舞台 1A で、プレイヤーはなぞなぞエリアを作成するよう指示されます。なぞなぞエリアは舞台エリアとは別の新しいプレイエリアで、ビルボとゴラムのなぞなぞ勝負を表しています。なぞなぞエリアは、舞台 2A のくらやみでなぞなぞ問答と、敵カードのゴラム、目的カードのビルボの魔法の指輪が置かれます。このシナリオの準備の段階で、ビルボ・バギンスもなぞなぞエリアに置かれます。

なぞなぞエリアのカード(ビルボ・バギンスを含む)はプレイヤーカードの効果無効で、特定の使命の効果以外ではなぞなぞエリアを離れられません。ゴラムがなぞなぞエリアにいる間、そのカードの脅威は使命フェイズには計算に入らず、それはプレイヤーと接敵しません。ビルボ・バギンスがなぞなぞエリアにいる間も、開始プレイヤーは彼をコントロールします。しかし、彼は使命に参加することも、攻撃も、ゴラム以外のダメージを受けることも、プレイヤーによって自身に付帯をプレイされることも、(ゴラム以外の)防御をすることもできません。

## 「古き洞穴の地の底をめざして」の準備のサンプル



## なぞなぞ

“なぞなぞ”は、一部の遭遇カードが持つ新たなゲームの効果です。なぞなぞ効果を持つ遭遇カードが遭遇デッキから公開されたとき、開始プレイヤーはそのカードをそのまま解決するか、そのカードのなぞなぞに答えるかを選びます。開始プレイヤーは、それが遭遇デッキから公開されたときのみなぞなぞに答えることを選べます。カードが影カードとして配られていた場合は、開始プレイヤーはそれの解決時に謎々に答えることは選べません。

なぞなぞに答えるためには、開始プレイヤーはその謎々に書かれている指示に、以下のステップで従います：

ステップ1 - 各なぞなぞ効果は、常に「開始プレイヤーは(何か)を1つ指定し」のテキストで始まります。

開始プレイヤーは指示の内容に応じて、カードタイプか分野かコストを指定します。

指定できるカードタイプは、味方かイベントか付帯か宝物です。指定できる分野は、指揮か精神か知恵か戦術かバギンスです。指定できるコストは、任意の数字です。

ステップ2 - なぞなぞの次のパートには「自分のデッキをシャッフルし、そのデッキの一番上からX枚のカードを捨てる」のテキストがあります。

開始プレイヤーは自分のデッキをシャッフルし、そのデッキの一番上から、なぞなぞで指定されたX枚のカードを捨てます。

ステップ3 - なぞなぞの効果の最後は「それらの中の一致したカード1枚につき、舞台2に進行を1個置く」です。

開始プレイヤーは、なぞなぞの効果により捨てられたカードのうち、ステップ1で指定したカードタイプ/分野/コストを持つもの1枚につき、ステージに進行を1つ置きます。指定が複数ある場合、“一致”は指定した物がすべてある場合に満たされたものとしします。

例：トムは自分の英雄を、一難去つての使命に参加させている。公開した最初の遭遇カードは野生のアクマイヌで、これはなぞなぞ効果を持っている。トムは開始プレイヤーなので、野生のアクマイヌを出現エリアに加えるか、このカードのなぞなぞに答えるかを選ばなければならない。彼はなぞなぞに答えることにした。テキストは以下の通り：「なぞなぞ：開始プレイヤーはカードタイプを1つ指定し、自分のデッキをシャッフルし、そのデッキの一番上から2枚のカードを捨てる。それらの中の一致したカード1枚につき、舞台2に進行を1個置く。」

トムはカードタイプに味方を指定し、自分のデッキをシャッフルし、そのデッキの一番上から2枚のカードを捨てる。

彼が捨てたカードは不意打ち(イベント)とたらふく(付帯)だった。捨てた中に味方のカードが無く、一致したカードはない。

このままだと、ゴクリの以下のゲームテキストが発動する：「強制：開始プレイヤーがなぞなぞに答え、一致

が1つも無かった場合、ゴクリはビルボ・バギンスを攻撃する。」

しかし、トムはビルボの魔法の指輪の以下のテキストを使うことにした：「アクション：なぞなぞに答えようとしているとき、のリソースを1点支払い、追加でカードを1枚捨てる。」

ビルボ・バギンスのリソースプールにはリソースが2点あり、トムはそこから1点を支払って追加でデッキからカードを1枚捨てた結果、それは意志の試練(イベント)だった。トムはまだなぞなぞの条件を満たせないで、ビルボ・バギンスの最後のリソースを支払って追加でデッキからカードを1枚捨てた結果、それはエレボールの槌鍛冶(味方)だった。これでトムは1つ一致したので、くらやみでなぞなぞ問答の上に進行トークンを1個置いた。このなぞなぞを答えた後、トムは野生のアクマイヌのカードを遭遇の捨て札パイルに置く。トムは一致させることができたので、ゴクリは今回はビルボ・バギンスを攻撃しない。

The Lord of the Rings: The Card Game - The Hobbit: Over Hill and Under Hill © 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Over Hill and Under Hill, Middle-earth, The Hobbit, The Lord of the Rings, and the characters, items, events and places therein are trademarks or registered marks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises, and are used, under license, by Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are trademarks or registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Actual components may vary from those

shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE AGE OR YOUNGER.



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES

PROOF OF  
PURCHASE  
THE HOBBIT: OVER HILL  
MEC16  
978-1-61661-441-6  
1512 OCT 12

Cover art by Chris Rahn

## ホビット時代のデッキリスト

「ホビットの冒険：山の上と山の底」は『ホビットの冒険』の時代で、『指輪物語』からは 60 年前の話になります。「指輪物語カードゲーム」の英雄や味方の多くは、この時代にはまだいません。よりテーマに沿ったゲームを楽しむためには、プレイヤーは『ホビットの冒険』の時代のカードのみを使うといいでしょう。そのための手助けとして、「指輪物語カードゲーム」基本セットとこのセットのカードのみで構築できる、この時代限定のデッキのリストを2つ以下に掲載します。

### 英雄

ギムリ  
サーリン  
オーリ

### 味方

ガンダルフ(基本セット) × 3  
ビヨルン(基本セット) × 3  
ボフル × 3  
古強者の斧手 × 3  
ゴンドールの槍兵 × 2  
ドーリ × 2  
エレボールの槌鍛冶 × 2  
川歌のヘナマース × 1

### イベント

ゴブリン退治 × 3  
敵くだき × 3  
鋭い一撃 × 2  
フェイント × 2  
災難の予感 × 3  
秘密の抜け道 × 2  
ラダガストの狡猾 × 2  
イムラドリスの知恵 × 2  
忍びの者バギンス × 3

### 付帯

ゴンドールの角笛 × 1  
ゴンドリンの剣 × 2  
スロールの地図 × 2  
ロリエンの守護者 × 2  
ドワーフの斧 × 2  
城塞の甲冑 × 2

### 英雄

トーリン・オーケンシールド  
グローイン  
ノーリ

### 味方

ガンダルフ(山の上と山の底)  
石拳族のブロク × 1  
長鬚族のオーク殺し × 2  
フィーリ × 3  
キーリ × 2  
銀筋の射手 × 2  
放浪するトック × 2  
城塞の近衛部隊 × 3  
雪白の斥候 × 3

### イベント

じつにおもしろい話 × 3  
遅れた冒険者 × 3  
忍びの者バギンス × 3  
意志の試練 × 2  
あわてた攻撃 × 2  
ドワーフの墳墓 × 1  
重々警戒 × 2  
不意打ち × 2  
ガラズリムの挨拶 × 2  
断固とした決意 × 1

### 付帯

たらふく × 3  
よぶんの頭巾とマント × 2  
突然の勇気 × 1  
ゴンドールの執政 × 2



翻訳: 進藤・“みらこー”・欣也

この翻訳文書は、Fantasy Flight Games 社のサイトに掲載されている PDF 文書を元に、進藤が個人の責任下で翻訳を行ったものです。何らかの問題が発生した場合、その責は進藤が負うものであり、Fantasy Flight Games 社および他の団体には一切の責任がありません。