

THE LORD OF THE RINGS

THE CARD GAME



Rules of Play

The Lord of the Rings: The Card Game
指輪物語カードゲーム
日本語ルールブック

イントロダクション

「よくぞまいられた。」と、エルロンドがいました。「敵の意図をつかもうとなさるなら、あなたは今日この席で、必要なことはすべて耳にされるだろう。今あなた方にできることは、望みの有る無しを問わず、ただ抵抗あるのみです。しかしあなた方は孤立無援ではない。いずれあなたも、あなた方の悩みが実は西の世界全体の大問題の一角にすぎないことをさとられるだろう。」

——指輪物語、「旅の仲間」下巻
第二章「エルロンドの会議」より
(瀬田貞二、田中明子訳)。

ホビットとエルフとドワーフと魔法使いと人々の地、中つ国へようこそ。そこでは、ホビット庄の光り輝く村や野原、闇の森やロヴァニオンの荒野、ゴンドールやローハンといった強大な王国、そして様々な人々や国々が、古えの闇の王サウロンの邪悪なる下僕との戦いを繰り返しています。

ゲームの概要

The Lord of the Rings: The Card Game では、J.R.R. トールキンの傑作エピックファンタジー「指輪物語」で描かれた世界を舞台に、英雄達が危険な旅を繰り返します。このゲームでは、各プレイヤーは英雄達の一団の役割を演じ、危険な使命の達成を目指します。。ここでの使命は、ビルボの百十一歳の誕生日(そしてビルボの三十三歳の誕生日)を祝った日から、フロドがホビット庄を離れるまでの 17 年間の間に起こった出来事です。

このゲームでは、これまでに語られてきたかの物語を再びたどるのではなく、その中の様々な要素——キャラクター、舞台、敵、出来事、アイテム、遺物、シナリオ——を提供し、新たな冒険へと臨んでいただくことで、中つ国の歴史における指輪物語の時代の愛すべき人物や舞台の新たな体験をしていただきます。

The Lord of the Rings: The Card Game は、プレイヤー同士が争い合う一般的なゲームとは異なります。これは互いに協力してゲームが自動的に展開するシナリオと戦う、協力型ゲームです。ゲームでは、プレイヤーはシナリオに指定された遭遇や敵や試練を乗り越え、共にゲームの勝敗を分かち合います。

リビング・カードゲーム

The Lord of the Rings: The Card Game は1～2人用のゲームで、この基本セットだけでプレイすることができます。(基本セットを2つ入手すれば、最大4人までプレイできます。) さらに、The Lord of the Rings: The Card Game はリビング・カードゲームで、定期的に発売されるアドベンチャーパックと呼ばれるカード 60 枚入りのパックを購入することで、様々な調整や強化を楽しむことができます。アドベンチャーパックには、あなたのデッキ(P27 参照)に新たな選択肢や戦略をもたらすカードや、新たに立ち向かうためのシナリオ等が入っています。

さらに、デラックスクエストパックには、新たに旅し、探索し、冒険を繰り返す中つ国の地域が入っています。The Lord of the Rings: The Card Game は、仲間内でカジュアルに楽しむことも、Fantasy Flight Games が公式に認定した組織プレイプログラムに参加してプレイすることもできます。



用具の概要

The Lord of the Rings: The Card Game 基本セットには、以下の用具が入っています。

- このルールブック
- カード 226 枚
 - 英雄カード 12 枚
 - プレイヤーカード 120 枚
 - 遭遇カード 84 枚
 - 使命カード 10 枚
- 脅威トラッカー2つ(前面板1、ダイヤル2、接続ピン4)
- ダメージトークン 40 個
- 進行トークン 26 個
- リソーストークン 30 個
- 開始プレイヤートークン1個

カード

The Lord of the Rings: The Card Game 基本セットには、226 枚のカードが入っています。そのうち4つの入門デッキは、それぞれ特定の影響分野(指揮、知恵、精神、戦術)に基づいて組まれていて、すぐにゲームが始められるようになっています。あるいはそれらを組み合わせ、新たにトーナメント対応のデッキを組むこともできます。さらにこのセットには、プレイヤーの前に立ちかかる3つのシナリオと 84 枚の遭遇カードが入っています。それぞれのカードタイプの解説は、P5-9 を参照してください。

脅威トラッカー

脅威トラッカーは、ゲーム中のプレイヤーの脅威レベルを記録するために使用します。脅威とは、プレイヤーがシナリオにおいて受けている危険の度合いを意味します。あるプレイヤーの脅威レベルが一定の限界に達すると、そのプレイヤーはゲームから退場します。また、プレイヤーの脅威レベルは敵の遭遇を引き寄せ、ゲーム中での様々な良くない事態を起こします。

脅威トラッカーを組み立てるには、図に従って2つのダイヤルを前面板にピンでとめてください。



ダメージトークン/ 進行トークン

ダメージトークンは、キャラクターや敵に与えられた物理的なダメージを表わします。進行トークンは、使命がどの程度進んでいるかを示します。



リソーストークン

このトークンは、英雄が使用できる様々な資産を意味します。リソーストークンはプレイヤーの英雄が持ち、ゲーム中にカードやカードの効果のために支払われます。



開始プレイヤー トークン

開始プレイヤートークンは、各フェイズで最初に行動するプレイヤーを表わします。各ラウンドの終了時に、開始プレイヤートークンは時計回りに次のプレイヤーに渡されます。



ゲームの概要

The Lord of the Rings: The Card Game のゲームでは、まずプレイヤーはシナリオを選択し、その後一緒にそれを達成することを目指します。シナリオは、使命デッキのすべての舞台を撃退することで達成されます。シナリオ中用いられる遭遇デッキは、英雄を傷つけプレイヤーの脅威レベルを上げるために使用されます。プレイヤーは、自分の英雄が全て死亡するか、自分の脅威レベルが 50 に達したら、ゲームから退場します。すべてのプレイヤーがゲームから退場したら、プレイヤー側の敗北です。少なくともプレイヤーが1人生き残り、使命デッキの最後の舞台を達成したら、すべてのプレイヤーが勝利を得ます。

影響分野

The Lord of the Rings: The Card Game には4つの影響分野(spheres of influence)があり、それぞれが独自の雰囲気と個性を持っています。プレイヤーカードのほとんどはこの分野のいずれかに属し、それぞれは独自のアイコンとカードの枠の色を持ちます。各英雄は、この4つの分野のいずれかに属します。各英雄の分野は、その英雄を使うプレイヤーが使用できるカードの種類を規定します。

指揮

指揮(Leadership)の分野は、英雄の力や意欲を示し、その英雄が味方や他の英雄を指揮し、鼓舞し、命を下す力を意味します。



知恵

知恵(Lore)の分野は、英雄の知力の高さを示します。知性、英知、経験、特殊な知識などは、すべてこの分野に属します。



精神

精神(Spirit)の分野は、英雄の意志の強さを示します。決断力、回復力、勇気、忠誠、心臓の強さなどは、すべてこの分野の一面です。



戦術

戦術(Tactics)の分野は、英雄の武勇、特にプレイヤーが使命に立ち向かう中で遭遇する戦闘や戦場での困難を乗り越える能力を示します。



大原則

カードに書かれている内容がこのルールブックと矛盾する場合、カードの内容を優先します。



デッキとカードタイプ

The Lord of the Rings: The Card Game には、使命デッキ (quest deck)、遭遇デッキ (encounter deck)、プレイヤーデッキ (player deck) 3種類のデッキがあります。それとは別に、どのデッキにも属さない英雄カードがあります。それぞれのデッキには独自の役割があり、それぞれには独自のカードタイプがあります(後述)。ゲームにおいて、各プレイヤーはプレイヤーデッキを1つずつ使用し、さらに全プレイヤーが共同で、内容の決まっている使命デッキに立ち向かいます。遭遇デッキには、あらかじめシナリオによって決められた内容のカードがシャッフルされており、ゲームが進むにつれプレイヤーに試練を与えます。

使命デッキ

各シナリオは、プレイヤーが達成しようとする使命を表わしています。ゲームの開始時、プレイヤーはそのゲームで相手にするシナリオを1つ選びます。シナリオは、順番の決まっている使命カードによるデッキ(「使命デッキ」と呼ばれる)と、敵、場所、危機、目的カードからなるシャッフルされた遭遇デッキで校正されます。基本セットのシナリオに関する詳細は、P26 を参照してください。

使命カード

各使命カード (quest card) は、プレイヤーがシナリオを進めていく上で関わっていく様々な舞台のうちの1つを意味します。各クエストカードは、数字順に順番が固定されています。これらのカードは両面に段階的な解説が書かれていて、シナリオの後の舞台と混乱しないように正しい順番で並ぶようになっています。カードのA面は背面になり、物語と準備のための情報が書かれています。A面を読んでその指示に従った後、カードを裏返してB面にします。B面には、その使命が次の舞台に進むために必要な情報が書かれています。



カードの情報 — 使命デッキ

1. **カード名**: このカードの名前 シナリオの各舞台には、独自の名前があります。
2. **シナリオシンボル**: このシナリオを表わすアイコン。遭遇カードのものとも一致しています。
3. **順番**: この数字は、ゲームの開始時にシナリオデッキを積む際の順番を表わします。準備時に、1A を一番上に、以下順に 2A、3A と積んでいきます。プレイヤーはシナリオの各舞台で、A 面から B 面へと進んでいきます。
4. **遭遇情報**: シナリオシンボルの脇の一連のアイコンは、このシナリオを開始する際にどの遭遇カードを遭遇デッキに加えるかを示しています。
5. **シナリオ名**: このシナリオの名前
6. **ゲームテキスト**: シナリオのこの舞台で適用される物語、準備の解説、特殊効果、条件などが書かれています。
7. **セット情報**: 各カードには、それがどのセットに属するかと、そのセット内での固有の番号が書かれています。
8. **使命ポイント**: シナリオの次の舞台に進むために、進行トークンをいくつか置かなければいけないかを示した数。



遭遇デッキ

遭遇デッキは、プレイヤーが使命を達成するのを阻もうとする敵役、障害、地域、条件などを表わします。

遭遇デッキは、敵カード、場所カード、危機カードで構成されます。遭遇デッキの内容は、プレイヤーが臨むシナリオによって決まります(P26「シナリオ概要」参照)。遭遇デッキは、ゲームの開始時にシャッフルします。

カードの情報 — 遭遇デッキ

1. **カード名**: このカードの名前
2. **接敵コスト**: この数は、この敵カードが出現エリアから移動してどのプレイヤーに接敵するかを決定します。
3. **脅威値**(): この敵や場所が出現エリアにある際に、どれだけプレイヤーを脅威に晒すかの危険度を表わします。
4. **攻撃力**(): この敵が攻撃した時の強さ。
5. **防御力**(): この敵が防御した時の強さ。
6. **使命ポイント**: この場所を完全に探索して場から捨てるために必要な進行トークンの数。
7. **体力**: このカードを破壊するために必要なダメージの数。
8. **遭遇セットアイコン**: このカードがどの遭遇カードセットに属するかを示すアイコン。シナリオの使命カードのA面の「遭遇情報」アイコンと併せて使用し、遭遇デッキの作成に当たってどの遭遇セットを使用するかを決定します。
9. **特徴**: それ自身はルールを持たないが、他のカードによって参照されることのある情報を表わすテキスト。
10. **ゲームテキスト**: このカードが場にある段階で有効になる独自の能力。
11. **影効果アイコン**: あるカードが影効果を持つ時、その効果はこのアイコンによって示されます。また、このアイコンはカードの場にある際の効果を影効果を分けるのにも使用されます。
12. **カードタイプ**: このカードが、敵、場所、危機、目的のどれに属するかを示すもの。
13. **セット情報**: 各カードには、それがどのセットに属するかと、そのセット内での固有の番号が書かれています。
14. **シナリオ名**: この目的カードが属するシナリオ名。

敵カード

敵カード(enemy card)は、敵役、生物、怪物、悪の下僕など、使命を追う英雄達を捕らえ、殺し、誤った方向へ進ませようとするものを意味します。敵カードは個別のプレイヤーと接敵し、撃退されるまで場に残ります。



場所カード

場所カード(location card)は、プレイヤーがシナリオ中に旅する危険な場所を表わします。それが出現エリア(P10 参照)にある間はプレイヤーにとって彼方の脅威となり、使命の最中にプレイヤーはそこに旅することによってその脅威と立ち向かうことができます。



危機カード

危機カード(treachery cards)は、罠、呪い、敵の移動、落とし穴、その他プレイヤーがシナリオ中に遭遇する様々な出来事を意味します。遭遇デッキから危機カードが公開された時、そのテキストの効果をただちに解決し、その後にそのカードを遭遇捨て札パイルに置きます。



目的カード

シナリオによって、目的カードは様々な要素を持ち得ます。シナリオの最終目的、プレイヤーを助ける味方、使命を次の舞台に進ませるための鍵、屈強の敵や特定の試練を乗り越えるために必要な遺物などです。

特に指示が無い限り、目的カードはシナリオの準備の段階で、遭遇デッキ内に加えられシャッフルされます。



英雄カード

英雄カード(hero card)は、プレイヤーが操る、シナリオに臨むためのメインになるキャラクターを表わします。英雄は場に出ている状態でゲームを開始し、プレイヤーデッキのカード(味方、付帯、イベント)の支払いのためのリソースを生み出します。また、英雄は使命や攻撃や防御に臨むことができ、また多くの場合それ自身が能力を持っています。各プレイヤーは、ゲームの開始時に場に出す英雄を1~3人選びます。



ユニークカード

ゲームのカードの中には、中つ国の舞台における特定の公式な名前を持った人物や場所やアイテムを表わしているものがあります。これらのカードは、ゲームにおいて「ユニーク」(unique)であるとして扱われます。これらのカードには、そのカード名の前に●のシンボルが描かれ、それがユニークであることを示しています。

いずれかのプレイヤーがユニークのカードを場に出している場合、どのプレイヤーもそれと同じカード名を持つカードをプレイしたり場に出したりできません。

そうしようとした場合、その行動は失敗し、場に出ようとしたカードは元の場所(手札やデッキや捨て札パイル)に残り、場に出ません。このルールは、すべてのユニークの英雄、味方、付帯、場に出るイベントカードに適用されます。あるユニークのカードが誰かの捨て札パイルにあって場に無い場合は、そのカードを場に出すことができます。

ユニークでないカードは、同名であっても同時に複数場に出すことができます。

カードの情報 — 英雄カードとプレイヤーデッキ

1. **カード名**: このカードの名前。カード名の脇に[UNQ]シンボルのあるカードはユニークです。(P8「ユニークカード」参照)
2. **コスト**: そのカードを手札からプレイする際に、対応する英雄から支払うリソースの数。英雄カードにはコストはありません。
3. **脅威コスト**: 英雄カードのみに書かれている数値で、この英雄を使用するプレイヤーが、そのゲームの開始時に自分の脅威トラッカーに加算しなければならない脅威の点数。
4. **影響分野アイコン**: そのカードが属する分野。そのカードの背景の色も同様に分野を示します。中立カードの背景は灰色で、影響分やアイコンを持ちません。
5. **意志力**(●): このキャラクターが使命に参加した際の強さ。
6. **攻撃力**(✖): このキャラクターが攻撃した時の強さ。
7. **防御力**(●): このキャラクターが防御した時の強さ。
8. **体力**: このカードを破壊するために必要なダメージの数。
9. **リソースアイコン**: 英雄カードのみに描かれているアイコンで、この英雄のリソースプールのリソースがどの分野に属するかを示します。また、その英雄カードがどの分野に属するかも同様に示しています。
10. **特徴**: それ自身はルールを持たないが、他のカードによって参照されることのある情報を表わすテキスト。
11. **ゲームテキスト**: このカードの独自の能力。カードの中には、指輪物語の小説からの引用が、斜体(訳注: 日本語シールは教科書体)のプレイヤーテキストで書かれているものがあります。
12. **カードタイプ**: このカードが、英雄、味方、付帯、イベントのどれに属するかを示すもの。
13. **セット情報**: 各カードには、それがどのセットに属するかと、そのセット内での固有の番号が書かれています。

「キャラクター」カード

ゲームのテキストの中で、「キャラクター」(character)が参照されることがあります。英雄や味方は、どちらも「キャラクター」です。カードのテキストに「キャラクターを選ぶ」と書かれている場合、その効果の対象として英雄か味方を選びます。

プレイヤーデッキ

プレイヤーデッキは味方や付帯やイベントカードからなり、各プレイヤーは自分のデッキをシャッフルして、自分のデッキからのみカードを引きます。

プレイヤーデッキの味方や付帯やイベントカードは、同名のカードはそれぞれ3枚ずつまでしか入れられません。

この基本セットにはカード 30 枚からなる入門デッキが4つ入っていて、すぐにゲームを行うことができます。ゲームに慣れてきたら、この入門デッキのカードを他のデッキと組み合わせ、さらにアドベンチャーパックのカードで調整し、カード 50 枚からなるトーナメントデッキを組んでください。(プレイヤーデッキの調整に関する詳細は、P27「トーナメントデッキの構築と調整」を参照してください。)

付帯カード

付帯カード(attachment card)は、武器、鎧、遺物、装備品、技能、状態などを表わします。プレイされたら、これは常に他のカードにつけられ(ずらして重ねる)、それがつけられているカードを修正したり、そのカードに影響を与えたりします。付帯がつけられているカードが場を離れたら、その付帯カードは捨てられます。



味方カード

味方カード(ally card)は、使命に臨むプレイヤーの英雄を手助けするキャラクター(友人、信奉者、生物、傭兵)を意味します。味方カードはプレイヤーの手札からプレイされ、破壊されたりカードの効果により取り除かれたりするまで場に残ります。



イベントカード

イベントカード(event card)は、策略、行動、戦術、呪文、その他プレイヤーが使用できる各種の即時効果を意味します。イベントカードはプレイヤーの手札からプレイされ、そのテキストの効果を解決し、その後には持ち主の捨て札パイルに置かれます。



初めてのゲーム

初めてのゲームでは、各プレイヤーは4つある影響分野のうち1つを選び、その分野の入門デッキを使用します。各分野のカード番号は後述します。また、各分野には3人の英雄が書かれていて、それらを入門デッキと一緒に使用します。

指揮(#13-27、英雄:アラゴルン(Aragorn)、セオドレッド(Theodred)、グローイン(Glóin))

戦術(#28-42、英雄:ギムリ(Gimli)、レゴラス(Legolas)、サーリン(Thalin))

精神(#43-57、英雄:エオウイン(Éowyn)、エレアノール(Eleanor)、ドゥンヘーレ(Dunhere))

知恵(#58-72、英雄:デネソール(Denethor)、グロールフインデル(Glorfindel)、ベラヴォール(Beravor))

さらに、各入門デッキには中立の味方カードのガンダルフ(Gandalf、#73)を1枚ずつ入れてください。

次に、プレイヤーは自分たちがプレイするシナリオを選びます。最初のゲームの場合、入門シナリオ用としてデザインされた「闇の森を抜けて(Passage Through Mirkwood)」を選んだ方がいいでしょう。そのシナリオ用のカードを分けます(P26 参照)。その中身は、使命カード(#120-123)と、遭遇カードのうち「闇の森を抜けて(Passage Through Mirkwood)」「闇の森の蜘蛛(Spiders of Mirkwood)」「ドル・グルドゥアのオーク(Dol Guldur Orcs)」の各シンボルを持つものです。

トーナメント用のデッキ構築については、P27 を参照してください。

ゲームのプレイ

準備

The Lord of the Rings: The Card Game をプレイする場合、以下の手順を順番に実行してください。

1. デッキのシャッフル

通常のカードゲームと同様に、プレイヤーデッキと遭遇デッキを、それぞれ別々にランダムになるようにシャッフルします。使命カードを遭遇デッキに加えてシャッフルしてはいけませんし、英雄カードもプレイヤーデッキに加えてシャッフルしてはいけません。

2. 英雄の配置と初期脅威レベルのセット

各プレイヤーは自分の英雄を前に並べ、自分がコントロールする英雄の脅威コストを合計し、自分の脅威トラッカーをその数値にセットします。この値は、そのプレイヤーがゲームを開始する段階での初期脅威レベルです。

3. トークンバンクの準備

ダメージトークン、進行トークン、リソーストークンを、遭遇デッキの脇にまとめて置きます。すべてのプレイ

ヤーは、ゲーム中に必要に応じてこのバンクからトークンを得ます。

4. 開始プレイヤーの決定

グループで多数決を取り、どのプレイヤーが開始プレイヤーとなるかを決めます。それが難しいようであれば、開始プレイヤーはランダムに決めてください。開始プレイヤーが決まったら、そのプレイヤーは開始プレイヤートークンを自分の前に置き、そのことを示します。

5. 初期手札の準備

各プレイヤーは自分のプレイヤーデッキの一番上からカードを6枚引きます。自分の初期手札が気に入らないプレイヤーは、引き直しを実行できます。その場合、引いた6枚をデッキに戻してシャッフルし、新たに6枚のカードを引きます。引き直しを行ったプレイヤーは、新たな手札をさらに引きなおすことはできません。

6. 使命カードの準備

使命カードを、各カードの背中に書かれた番号順に従って並べます。1A が一番上になり、以下番号が順に増えていくようにしてください。使命デッキは遭遇デッキの近くの、プレイ空間の中央あたりに置いてください。

7. シナリオ準備内容の実行

最初の使命カードの裏には、そのシナリオのための準備が書かれていることがあります。その使命カードを裏向きにする前に、その指示に従ってください。

その後、ゲームは第1ゲームラウンドから開始されます。

出現エリア

出現エリア(staging area)は、ゲームのプレイ空間における独自の要素です。それはプレイヤーが使命を進める上で直面する危険を表わしています。

使命フェイズ中、敵カードや場所カードが遭遇デッキから公開され、出現エリアに配置されます。出現エリアのカードはプレイヤーにとっての差し迫った脅威であり、そこには倒さなければいけない敵や探索しなければならない場所などが含まれます。

出現エリアに場所がある場合、プレイヤーはその場所にいる訳ではなく、遠く of その場所になんらかの脅威があることを示しています。プレイヤーは、旅フェイズ中にいずれかの場所に旅することができます。同様に、出現エリアの敵は、まだどのプレイヤーとも接敵していません。敵はプレイヤーの脅威レベルがそれを引きつけるのに十分なほど大きい場合に、そのプレイヤーと接敵します。さらにプレイヤーには、遭遇フェイズ中に自分から敵に接敵する選択肢があります。(敵との接敵や場所への旅に関しては、P15-16 参照。)

捨て札パイル

各プレイヤーは個別の捨て札パイルを持ち、遭遇

デッキにも専用の捨て札パイルがあります。カードが捨てられた場合、それはそのカードが元々入っていたデッキに対応する捨て札パイルに置かれます。

プレイ空間の例

トムの脅威ダイヤル



トムの捨て札パイル

トムの英雄



トムの
プレイヤーデッキ

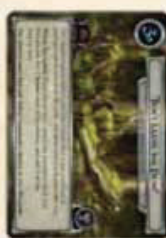


トークンバンク

トムと接敵
している敵



使命デッキ



遭遇デッキ



遭遇デッキの
捨て札パイル

出現エリア



クリスと接敵
している敵



クリスの英雄



開始プレイヤートークン



クリスの
プレイヤーデッキ



クリスの捨て札パイル

クリスの味方



クリスの脅威ダイヤル

ラウンド進行

The Lord of the Rings: The Card Game は、連続するラウンドを基準に進行します。各ラウンドは、7つのフェイズに分かれます。

あるフェイズでは各プレイヤーが同時に行動を行い、別なフェイズでは各プレイヤーが個別にフェイズを実行します。その場合、開始プレイヤーがまず行動を行い、その後時計回りに行動が実行されます。

7つのフェイズは、進行順に以下ようになります：

1. 補充
2. 計画
3. 使命
4. 旅
5. 遭遇
6. 戦闘
7. 回復

全7フェイズが終了したら、そのラウンドが終わり、次のラウンドのリソースフェイズに進みます。全フェイズの進行表と、各フェイズ中に起こるゲーム上のイベントは、このルールブックの 30-31 ページに書かれています。

フェイズ1: 補充

各プレイヤーは、同時に各英雄のリソースプールにリソーストークンを1個ずつ加えます。リソースプールとは、各英雄の近くのリソーストークン置き場です。これらのトークンはその英雄のプールに属し、その英雄の影響分野のカードをプレイするために支払うことができます。各英雄はリソースプールを1つ持ちます。

リソースを加えた後、各プレイヤーは自分のプレイヤーデッキからカードを1枚引いて自分の手札に加えます。

プレイヤーがカードを引くように求められた場合、常に各自のプレイヤーデッキの一番上からカードを引きます。プレイヤーデッキにカードが残っていない場合、そのプレイヤーはカードを引けません。

フェイズ2: 計画

このフェイズは、プレイヤーが手札から味方や付帯カードをプレイできる唯一のフェイズです。まず、開始プレイヤーが望むだけの枚数の味方や付帯カードをプレイします。その後、プレイの機会が時計回りに順番に与えられます。

プレイヤーが手札からカードをプレイする場合（あるいは一部の効果を起動する場合）、そのための支払いは、そのカードの影響分野とアイコンの一致する英雄のリソースプールのリソーストークンで行う必要があります。これをリソースの一致と呼びます。カードやカードの効果のために支払われるリソースは、ヒーローのリソースプールから取り除かれ、全体のトークンバンクに置かれます。

英雄が疲労状態（P14 参照）であっても、その英雄のリソースプールからリソースを支払うことが可能です。

コストが0のカードは、そのコストの支払いにリソースを必要としませんが、そのプレイヤーがコントロールする英雄のうち最低1人のリソースアイコンが、そのカードの分野のアイコンと一致している必要があります。

プレイヤーが手札から味方や付帯カードをプレイした後、それを表向きの活動状態で自分のプレイエリアに置きます。付帯カードは、そのカードをつけるカードに対して部分的に重ねます。

プレイヤーが同一のリソースアイコンをもつ英雄を2人以上コントロールしている場合、1つのカードや効果に対し、そのプレイヤーは同一の分野である複数のプールからリソースを支払うことができます。

例：トムは、グローイン（Glóin、指揮のリソースアイコン、プールにリソース3点）、エオウィン（Éowyn、精神のリソースアイコン、プールにリソース2点）、エレアノール（Eleanor、精神のリソースアイコン、プールにリソース2点）の3人の英雄を出している。トムは手札から城塞の近衛部隊（Guard of the Citadel）のカードをプレイしようとした。城塞の近衛部隊は指揮の分野に属しているので、トムはこのカードをプレイするために、グローインのプールからリソースを支払う必要がある。城塞の近衛部隊のコストは2なので、トムはグローインのプールからリソースを2個取り除き、城塞の近衛部隊を自分のプレイエリアに置く。トムはさらに手札から北方の嗅ぎ手（Northern Tracker）のカードをプレイしようとし。これは精神の分野に属し、コストは4である。このカードをプレイするために、トムはエオウィンのプールからリソースを2個、エレアノールのプールからリソースを2個、合計4個取り除く。これができるのは、エオウィンとエレアノールの両方が精神のリソースアイコンを持っているからである。トムはこのトークンを消費し、それらをトークンバンクに置き、北方の嗅ぎ手を自分のプレイエリアに置く。（P13 の図参照。）

中立カードのプレイ

中立カードはどの影響分野にも属さず、プレイするためにリソースの一致を必要としません。これはすなわち、それを任意の英雄のプールのリソースでプレイすることができることを意味します。

さらに、中立カードをプレイする時、プレイヤーは異なるリソースアイコンを持つ複数の英雄のリソースを合わせることができます。基本セットの中立カードはガンダルフ（Gandalf）だけです。

カード能力のための支払い

カードの中には、それが場にある状態で発動できる、リソースの支払いを必要とする能力を持つものがあります。すでに場に出ているカードの能力を発動する場合、

特にその能力に指定されていないかぎり、リソースを一致させる必要はありません。

例:カードのプレイ



1. グローイン (Gloin) は指揮のリソースアイコンを持ち、リソースプールにリソーストークンが3個置かれている。エオウィン (Eowyn) とエレアノール (Eleanor) は精神のリソースアイコンを持ち、リソースプールにリソーストークンが2個ずつ置かれている。

2. 城塞の近衛部隊 (Guard of the Citadel) を手札からプレイするために、トムはグローインのプールからリソーストークンを2個消費し、そのトークンをトークンバンクに戻した。残り1個のリソーストークンは、そのままグローインのリソースプールに残る。

3. 北方の嗅ぎ手 (Northern Tracker) を手札からプレイするために、トムはエオウィンのプールからリソーストークンを2個、エレアノールのプールからリソーストークンを2個消費し、それらのトークンをトークンバンクに戻した。

活動状態と疲労状態

キャラクターや付帯カードは、“活動状態”でゲームに登場します——表向きで、コントロールするプレイヤーの前に置かれます。

カードが何らかの目的で“使用”された場合、例えば、使命に参加する、攻撃する、防御する、カードを疲労する必要のあるキャラクター能力を使用する等の場合、そのカードを 90 度回転し、“疲労状態”にします。疲労状態のカードは、再び活動状態になるまで、さらに疲労させることはできません(したがって疲労させることを必要とさせる行動に加われません)。ゲームやカードの効果によりカードを活動状態にする場合、そのカードを通常の縦向きに置いてください。



活動状態



疲労状態

フェイズ3:使命

使命フェイズでは、プレイヤーは現在の使命の舞台を進行させようとします。このフェイズは「キャラクターの参加」「出現」「使命の解決」の3つのステップに分けられます。プレイヤーは、各ステップの終了時に、アクションを使用したリイベントカードをプレイしたりする機会を得ます。

ステップ1:キャラクターの参加

各プレイヤーは、現在の使命カードにキャラクターを参加させることができます。キャラクターは、使命に参加した時点で疲労状態にされます。各プレイヤーは、開始プレイヤーから時計回り順にキャラクターを使命に参加させ、全体がチームとして使命に参加します。各プレイヤーは、自分のキャラクターを望む数だけ使命に参加させることができます。

ステップ2:出現

各プレイヤーが使命にキャラクターを参加させる機会を得た後、遭遇デッキから、プレイヤー1人につきカードを1枚公開します。これを出現(staging)と呼びます。遭遇カードは1枚ずつ公開し、そのカードに「公開時」効果がある場合、次のカードを公開する前にそれを解決します。これにより公開された敵と場所カードは出現エリアに置かれ、危機カードは解決されたら(そのカードテキストに特に指示が無い限り)捨て札パイルに置きます。使命フェイズ中に遭遇デッキが空になった場合、遭遇カードの捨て札パイルをシャッフルし、ふたたび遭遇デッキとします。

ステップ3:使命の解決

最後に、プレイヤーは参加したキャラクターすべての意志力(☉)を合計し、これを出現エリアにあるすべてのカードの脅威値(☹)の合計と比較します。

☉の方が大きい場合、プレイヤーは使命の探求に成功し、その使命が進行します。現在の使命カードに、☹が☹を上回った分の数の進行トークンを置きます。対処中の場所(P15 参照)がある場合、進行トークンはその場所が探索済みになるまでその場所に置き、その上で残った分を現在の使命に置きます。

☹の方が大きい場合、プレイヤーの使命の探求は失敗し、遭遇デッキにより追いやられます。各プレイヤーは、☹が☉を上回った分だけ、自分の脅威ダイアルを上昇させます。

参加キャラクターの合計☉が登場エリアの合計☹に等しい場合、進行トークンは置かれず、脅威ダイアルも上昇しません。

使命に参加しているキャラクターは、カードの効果により使命から取り除かれないうえ、使命フェイズの終わりまでその使命に参加しているものと見なされます。そのキャラクターは、このステップが終わっても疲労状態のままです。



例:カードのプレイ



1. トムはエオウィン (Eowyn) を疲労し、彼女を使命に参加させた。クリスはアラゴルン (Aragorn) と城塞の近衛部隊 (Guard of the Citadel) を疲労し、彼らを使命に参加させた。出現エリアにはすでにあやめ野 (Gladden Fields) がある。
2. プレイヤーは遭遇デッキからプレイヤー1人につきカードを1枚公開し、それらを出現エリアに加える。
3. プレイヤーは参加しているキャラクターの合計[●]を、出現エリアの合計[♣]と比較する。それぞれ7[●]と7[♣]で、現状は膠着状態である。トムはエオウィンの能力を使い、[●]を1追加する。その結果、現在の使命カードには進行トークンが1個置かれる。

例:トムはエオウィン (Eowyn, 4[●]) を、クリスはアラゴルン (Aragorn, 2[●]) と城塞の近衛部隊 (Guard of the Citadel, 1[●]) を、現在の使命に参加させた。出現エリアにはあやめ野 (Gladden Fields, 3[●]) がある。すべてのプレイヤーがキャラクターに参加させた後、遭遇デッキからプレイヤー1人につきカードを1枚公開し、東入地の巡回兵 (East Bight Patrol, 3[♣]) とハマーホーン (Hummerhorns, 1[♣]) が公開された。プレイヤー側の合計[●]は7で、使命デッキ側の合計[♣]は7である。現状のままだと、この使命への試みは同点で終了する。しかし、トムはエオウィンの能力を使うことにした。彼は手札からカードを1枚捨て、エオウィンの[●]を1上げ、プレイヤーの[●]の合計値を8にし、その結果プレイヤーは現在の使命カードに進行トークンを1個置いた。(上図参照。)

フェイズ4:旅

旅フェイズ中、プレイヤーは全体で、登場エリアの場所を1つ現在の使命カードの脇に移動することで、それを対処中 (active) の場所とすることができます。プレイヤーが旅することができるのは、1度に1箇所のみです。旅をするか否か、どこに旅をするのか野最終決定は、開始プレイヤーが行います。

場所カードは、登場エリアにある間は遭遇デッキの[♣]の合計値に加算されます。プレイヤーがある場所に旅した場合、その場所の[♣]は加算されません。プレイヤーがその場所に旅し、実際の脅威に対応しているとみなされるのです。

代わりに、対処中の場所は現在の公開されている使命カードに対する延長のように扱われます。使命カードに置かれるべき進行トークンは、代わりに対処中の場所に置かれます。場所カードにその使命ポイントと同じ数の進行トークンが置かれたら、その場所は探索済みと見なされ、場から捨てられます。

対処中の場所カードがある間は、プレイヤーは新たな場所に旅することはできません。別な場所に旅するためには、まず対処中の場所を探索してしまわなければいけないのです。場所の中には旅効果を持つものがあります。これは、プレイヤーがそこに旅するために支払わなければならないコストを意味します (P23「旅効果」参照)。

例:トムとクリスは現在の使命カードに対して進行トークンを3個置こうとしている。魔法の流れ (Enchanted Stream) の場所が対処中で、そこには使命トークンが2個置かれている。まず魔法の流れに進行トークンを2個置き、それを場から捨てる。残った進行トークンは、現在の使命カードの上に置かれる。

フェイズ5:遭遇

遭遇フェイズは「プレイヤー接敵」と「接敵チェック」の3つのステップに分けられます。

ステップ1:プレイヤー接敵

まず、各プレイヤーは出現エリアの敵のうち1体と接敵することを選択できます。これは、出現エリアのその敵を接敵するプレイヤーの前に移動することで行います。

各プレイヤーはこのステップ中に敵を自ら接敵させる機会を1回だけ得ることができ、その際には敵の接敵コストは関係がありません。

ステップ2:接敵チェック

次に、プレイヤーは一連の接敵チェックを行います。これは、登場エリアに残っている敵がプレイヤーに接敵するかどうかをチェックすることです。まず、開始プレイヤーが自分の脅威レベルを、出現エリアの各敵の接敵コストと比較します。それらのうち、接敵コストがこのプレイヤーの脅威レベル以下で最も高い敵がこのプレイヤーと接敵し、出現エリアからそのプレイヤーの前に移動します。これが接敵チェックの実行です。開始プレイヤーが接敵チェックを行った後、その左隣のプレイヤーが自分の接敵チェックを行います。そのプレイヤーは自分の脅威レベルを出現エリアに残っている各敵と比較し、接敵コストがこのプレイヤーの脅威レベル以下で最も高い敵と接敵します。

この手順は、時計回りに全プレイヤーが実行します。すべてのプレイヤーが接敵チェックを1回ずつおこなったら、開始プレイヤーが2回目の接敵チェックを行います。プレイヤーはこの手順に従って接敵チェックを行い、これを出現エリアに残っている敵がどのプレイヤーとも接敵しなくなるまで続けます。

接敵は、接敵チェックの結果、カードの効果、プレイヤーの選択によって発生しますが、その結果は同じで、敵とそのプレイヤーが互いに接敵し合うことになります。すべての場合において、そのプレイヤーはその敵に接敵し、その敵はそのプレイヤーと接敵していると見なされます。

このフェイズ中は、敵はプレイヤーを攻撃していない点に注意してください。単にプレイヤーに接敵しているだけです。敵は戦闘フェイズ中に接敵しているプレイヤーを攻撃します(P18 参照)。

例:開始プレイヤーのトムは、脅威レベルが24である。次のプレイヤーのクリスは、脅威レベルが35である。出現エリアには敵が4体いる。王蜘蛛(King Spider、接敵コスト20)、森の蜘蛛(Forest Spider、接敵コスト25)、ウンゴリアントの子(Ungoliant's Spawn、接敵コスト32)、ハマーホーン(Hammerhorns、接敵コスト40)である。

トムとクリスはどちらもプレイヤー接敵ステップをパスし、敵を自ら接敵させないことにした。

トムは開始プレイヤーなので、先に接敵チェックを行う。トムの脅威レベルは24で、これを出現エリアの各敵と比較する。ハマーホーン(40)、ウンゴリアントの子(32)、森の蜘蛛(25)はどれも接敵コストがトムの脅威レベルよりも高く、トムには接敵しない。一方、王蜘蛛(20)の接敵コストはトムの脅威レベル以下なので、王蜘蛛はトムに接敵する。このカードを出現エリアからトムのプレイエリアの前に移動する。

次に、クリスが接敵チェックを行い、彼の脅威レベル34を出現エリアに残っている各敵と比較する。ハマーホーン(40)はクリスとは接敵しない。ウンゴリアントの子は接敵コストが32で、クリスの脅威レベル以下で最もコストの高い敵なので、このカードがクリスと接敵する。

トムが再び接敵チェックをするが、彼の脅威レベルと出現エリアの敵は変化しておらず、彼にはこれ以上の敵は接敵しない。クリスは再び接敵チェックを行い、今回は森の蜘蛛(25)が彼と接敵する。トムの次の接敵チェックはパスになり、クリスも最後の接敵チェックを行うが、何も接敵しない。

この結果、トムは王蜘蛛と接敵し、クリスはウンゴリアントの子と森の蜘蛛の両方と接敵することとなった。ハマーホーンは出現エリアに残る。(P17の図参照。)

例:接敵チェックの実行



1. トムは開始プレイヤーなので、先に接敵チェックを行う。王蜘蛛 (King Spider) の接敵コスト (20) はトムの脅威レベルの 24 以下なので、王蜘蛛はトムに接敵する。

2. 次にクリスが接敵チェックを行う。ウンゴリアントの子 (Ungoliant's Spawn) は、クリスの脅威レベルである 35 以下で最も大きい接敵コストを持つので、ウンゴリアントの子がクリスと接敵する。

3. 次にトムが接敵チェックを行う。彼の脅威レベルは出現エリアに残っているどの敵よりも低いので、どの敵もトムと接敵しない。

4. 次にクリスが接敵チェックを行う。森の蜘蛛 (King Spider) の接敵コスト (25) はクリスの脅威レベルの 35 以下なので、森の蜘蛛はクリスに接敵する。

5. トムとクリスはさらに接敵チェックを行う。ハンマーホーン (Hummerhorns) の接敵コストは両プレイヤーの脅威レベルよりも高いため、今回は出現エリアに残る。すべてのプレイヤーが接敵チェックで連続して敵に接敵されなかったので、「接敵チェック」ステップは終了する。

フェイズ6:戦闘

戦闘フェイズでは、敵が先に攻撃します。プレイヤーと接敵している敵は毎ラウンド攻撃を行い、プレイヤーはその攻撃を1つずつ解決します。

各線棟フェイズの開始時に、プレイヤーは接敵している各敵にそれぞれ影カードを1枚ずつ配ります。遭遇デッキの一番上から裏向きのまま、接敵している各敵に配ってください。あるプレイヤーが複数の敵と接敵している場合、常に接敵コストが高い敵からカードを配ります。カードはまず開始プレイヤーを攻撃する敵に配り、その後順番にすべての敵にカードが1枚ずつ配られるまで続けます。

遭遇デッキのカードが無くなった場合、この時点で影カードの配られていない敵には、影カードは配られません。空になった遭遇デッキを元に戻すのは、使命フェイズ中のみです(P14 参照)。

敵の攻撃の解決

敵の攻撃を解決する場合、プレイヤーは以下の4つのステップを順に実行します。プレイヤーは、各ステップの終わりにイベントカードをプレイしたりアクションを行ったりできます。

1. **敵の選択:** 手番プレイヤーは(自分と接敵している敵のうち)どの攻撃を解決するかを選びます。
2. **防御キャラクターの選択:** キャラクターを防御キャラクターとする場合、それを疲労する必要があります。攻撃する敵1体に対しては、防御キャラクターとして選択することができるキャラクターは1人だけです。また、プレイヤーはその攻撃を防御しないことを選択し、防御キャラクターを宣言しないことができます。カードに特に示されていないかぎり、プレイヤーは自分を攻撃する敵に対してしか防御キャラクターを宣言できません。
3. **影効果の解決:** 手番プレイヤーはその敵の影カードを表にし、そのカードの影効果を解決します。
4. **戦闘ダメージの決定:** これは、攻撃側の攻撃力(★)から防御側の防御力(●)を引くことで行います。出た値が、ただちに防御キャラクターに与えられるダメージ数で、その結果キャラクターが破壊されることもあります(P20「体力とダメージ」参照)。キャラクターが攻撃により破壊された場合、追加のダメージが他のキャラクターに割り振られることはありません。●が★以上の場合、ダメージは与えられません。

攻撃が防御されなかった場合、その攻撃によるすべてのダメージは、手番プレイヤーがコントロールする英雄1人に割り振らなければいけません。防御されなかった攻撃によるダメージを味方が受けることはできません。戦闘ダメージが割り振られる前に防御キャラクターが場を離れたり戦闘から取り除かれたりした場合、その攻撃は防御されなかったものと見なされます。防御されなかった攻撃やカードの効果によるダメージを、キャラクターの●で吸収することはできません。

例: クリスは森の蜘蛛(Forest Spider)とウンゴリアントの子(Ungoliant's Spawn)の2体の敵と接敵している。接敵している各敵に遭遇デッキから裏向きにカードを1枚ずつ配るが、ウンゴリアントの子の方が接敵コストが高いため、まずウンゴリアントの子、次に森の蜘蛛の順番で配る。これらのカードは、攻撃の解決に影響する影効果を決定する。クリスは自分に対する攻撃の順番を選べる。彼はウンゴリアントの子の攻撃を先に解決することにした。

クリスはまずこの攻撃に対する防御キャラクターを宣言する。クリスは自分の銀筋の射手(Silverlode Archer)を疲労して、ウンゴリアントの子に対する防御キャラクターに宣言した。この攻撃を解決するため、クリスはウンゴリアントの子に配られたカードを表向きにする。カードは東入地の巡回兵(East Bight Patrol)で、影効果は「影: 攻撃している敵は攻撃+1。(この攻撃が防御されていない場合、さらにあなたの脅威+3。)」である。クリスはまずこの影効果を解決し、ウンゴリアントの子の★が1上がる。その後、彼は敵の★(6)から防御キャラクターの●(0)を引き、その値が防御キャラクターに与えられるダメージ(6)になる。銀筋の射手の体力は1しか無いため、それはただちに破壊される。

次にクリスは彼に対するもう1つの攻撃を解決する。彼はこの攻撃を防御しないことにする。彼は森の蜘蛛に配られた影カードを表に刷る。このカードは魔法の流れ(Enchanted Stream)で、影効果を持たない。この攻撃は、追加の増減や効果無しで通常通りに解決される。攻撃している敵の★は2で、防御キャラクターがいないため、この点数のダメージを自分の英雄の1人に割り振らなければならない。クリスの唯一の英雄はアラゴルン(Aragorn)で、体力は5である。クリスはアラゴルンにダメージトークンを2個置き、残り体力3でこの攻撃を生き延びることができた。(P19の図参照。)

開始プレイヤーは、その後この4つのステップを、自分と接敵している各敵に対して繰り返します。開始プレイヤーが自分に対するすべての敵の攻撃を解決し終わったら、そのプレイヤーの左隣のプレイヤーが、ステップ1-4に従って、自分に対する各敵の攻撃を解決します。

プレイヤーの人数が3人以上なら、この手順を時計回りに実行し、各プレイヤーが自分に対する敵の攻撃を解決します。

防御キャラクターとして宣言されたキャラクターは、その攻撃の解決の間だけ防御しているものとして扱います。攻撃が解決されたら、そのキャラクターは“防御している”状態では無くなりますが、疲労状態のままです。

例:敵の攻撃に対する防御



1. クリスは森の蜘蛛 (Forest Spider) とウンゴリアントの子 (Ungoliant's Spawn) の2体の敵と接敵している。戦闘フェイズの開始時に、各敵に対して遭遇デッキの上から1枚ずつ影カードを配る。
2. クリスはウンゴリアントの子の攻撃を先に解決することにした。彼は銀筋の射手 (Silverlode Archer) を疲労して、この攻撃に対する防御キャラクターに宣言した。
3. この攻撃を解決するため、まずクリスはこの攻撃の影カードを表にした。影カードは東入地の巡回兵 (East Bight Patrol) で、影効果は攻撃している敵に攻撃+1である。クリスは敵の攻撃力の合計 (6) を銀筋の射手の防御力 (10) と比較し、ダメージトークンを6個防御キャラクターの上に置

く。銀筋の射手の体力は1しか無いため、それはただちに破壊され、場から捨てられる。

4. 次に、クリスは森の蜘蛛 (Forest Spider) からの攻撃を解決する。彼はこの攻撃を防御しないことにする。

5. この攻撃を解決するため、まずクリスはこの攻撃の影カードを表にした。影カードは魔法の流れ (Enchanted Stream) で、影効果を持たない。森の蜘蛛の攻撃力は2である。この攻撃は防御されなかったため、クリスはすべてのダメージを自分がコントロールする1人の英雄に与えなければいけない。彼はアラゴルンにダメージトークンを2個置き、残り体力3でこの攻撃を生き延びることができた。

敵への攻撃

すべてのプレイヤーが敵からの攻撃を解決したら、各プレイヤーは(開始プレイヤーから時計回りに)自分の敵に対して逆襲し攻撃する機会を得ます。

攻撃を宣言するには、プレイヤーは活動状態のキャラクターを少なくとも1人疲労する必要があります。キャラクターを攻撃キャラクターとする場合、それを疲労する必要があります。攻撃の宣言時、プレイヤーは同時にその攻撃の目標である敵を宣言します。プレイヤーは1体の敵に対して複数のキャラクターを攻撃キャラクターとして宣言し、攻撃力を合算することができます。プレイヤーは自分が接敵している各敵に対し、それぞれ1回の攻撃を宣言する機会を得ます。

敵に対する攻撃を解決するには、以下の3ステップを順番に実行します。プレイヤーは、各ステップの終わりにイベントカードをプレイしたりアクションを行ったりできます。

1. **攻撃目標と攻撃キャラクターの選択:** プレイヤーは自分と現在接敵している敵を1体選び、望む数のキャラクターを攻撃キャラクターとして疲労します。
2. **攻撃力合計の決定:** 目標に対して宣言された全攻撃キャラクターの攻撃力(★)を合計します。
3. **戦闘ダメージの決定:** これは、攻撃キャラクターの合計攻撃力(★)から目標となった敵の防御力(●)を引くことで行います。出た値が、目標に対してただちに与えられるダメージの点数です。●が★以上の場合、ダメージは与えられません。

攻撃キャラクターとして宣言されたキャラクターは、その攻撃の解決の間だけ攻撃しているものとして扱います。攻撃が解決されたら、そのキャラクターは“攻撃している”状態では無くなりますが、疲労状態のままです。

プレイヤーの最初の攻撃の解決が終わったら、このラウンドにまだ攻撃されていない敵を目標としてあらたな攻撃を行うことができます。各プレイヤーは、(自分がコントロールしている攻撃キャラクターが宣言できるかぎり)自分が接敵している各敵を1ラウンドに1回ずつ攻撃できます。あるプレイヤーのすべての攻撃の解決が終わったら、以降時計回りに、すべてのプレイヤーのすべての攻撃が解決されるまで攻撃を実行します。

場を離れる影カード

影カードは、戦闘フェイズの間中、その敵に配られた状態になります。その敵が場を離れた場合、その影カードを場から捨てます。戦闘フェイズの終了時、このラウンドに配られたすべての影カードを捨てます。

例: トムはドル・グルドゥアの獣使い(Dol Guldur Beastmaster)とドル・グルドゥアのオーク(Dol Guldur Orcs)の2体の敵と接敵している。彼はこのラウンド、各敵に対して1回ずつ攻撃を宣言できるが、それぞれを1つずつ宣言して解決する必要がある。

トムは最初の攻撃をドル・グルドゥアのオークに対して行うことを宣言し、グロールフィンデル(Glorfindel)を攻撃キャラクターとして宣言し疲労した。グロールフィンデルの★(3)からドル・グルドゥアのオークの●(0)を引き、結果は3である。トムはダメージトークンを3個トークンバンクから取り、ドル・グルドゥアのオークに置いた。ドル・グルドゥアのオークの体力は3しか無いため、ドル・グルドゥアのオークは遭遇デッキの捨て札パイルに置かれる。

次に、トムはレゴラス(Legolas)とゴンドールの槍兵(Gondorian Spearman)を攻撃キャラクターとして、ドル・グルドゥアの獣使いを攻撃することを宣言した。レゴラス(★3)とゴンドールの槍兵(★1)の攻撃力を合計し、総●は4になる。ドル・グルドゥアの獣使いの★は1なので、攻撃により与えられるダメージは3になる。トムはダメージトークンを3個トークンバンクから取り、ドル・グルドゥアの獣使いに置いた。この敵の体力は5なので、それは残り体力2で生き残る。そのダメージトークンはドル・グルドゥアの獣使いの上に置いたままにし、それがダメージを受けていることを示す。(P21の図参照。)

体力とダメージ

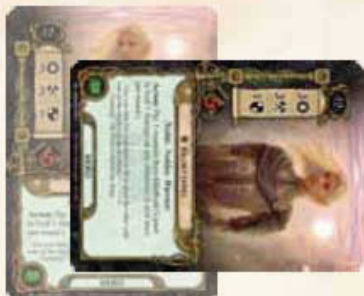
キャラクターや敵に1ダメージ与えられるたび、そのキャラクターや敵カードの上にダメージトークンを1個置きます。英雄や味方や敵カードの上に置かれているダメージトークン1個につき、そのカードの体力は1点減ります。ダメージトークンは、他の効果により回復したりダメージを他のカードに移したりしないかぎり、置かれているカードが場を離れるまでそこに残ります。

これらのカードの体力が0になったら、それはただちに撃退されます。撃退されたキャラクターは持ち主の捨て札パイルに置かれ、撃退された敵は遭遇の捨て札パイルに置かれます。撃退された英雄も、持ち主の捨て札パイルに置かれる点に注意してください。プレイヤーの捨て札パイルからカードを手札やデッキに移動する効果を解決する際、捨て札パイルの英雄カードは無視されます。英雄カードはプレイヤーの手札やデッキには移動しません。

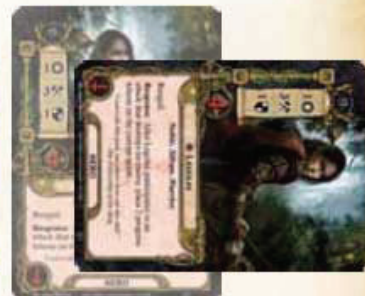
撃退されていない敵は、撃退されるかカードの効果により取り除かれるか、そのプレイヤーがゲームから退場する(P22「プレイヤーの退場」参照)までプレイヤーと接敵したまま残ります。

例：敵への攻撃

1



3



2



4



トムはドル・グルドゥアの獣使い(Dol Guldur Beastmaster)とドル・グルドゥアのオーク(Dol Guldur Orcs)の2体の敵と接敵している。

1. トムは最初の攻撃をドル・グルドゥアのオークに対して行うことを宣言し、グロールフィンデル(Glorfindel)を攻撃キャラクターとして宣言し疲労した。

2. グロールフィンデルの攻撃力(✖3)からドル・グルドゥアのオークの防御力(●0)を引き、結果は3である。トムはダメージトークンを3個トークンバンクから取り、ドル・グルドゥアのオークに置いた。この敵の最初の体力は3なので、それは破壊され、場から捨てられる。

3. 次に、トムはドル・グルドゥアの獣使いに対する攻撃を宣言し、レゴラス(Legolas、✖3)とゴンドールの槍兵(Gondorian Spearman、✖1)を攻撃キャラクターとして疲労した。

4. 合計攻撃力(✖4)からドル・グルドゥアのオークの防御力(●1)を引き、結果は3である。トムはダメージトークンを3個トークンバンクから取り、ドル・グルドゥアの獣使いに置いた。この敵の体力は5なので、それは残り体力2で生き残る。そのダメージトークンはその敵の上に置いたままにし、それがダメージを受けていることを示す。

フェイズ7:回復

回復フェイズ中、すべての疲労状態のカードを活動状態にし、各プレイヤーは自分の脅威を1増やし、開始プレイヤーは開始プレイヤートークンを時計回りの左隣のプレイヤーに渡します。そのプレイヤーが新たな開始プレイヤーになります。その後、ゲームは次のラウンドの補充フェイズに進みます。

ゲームの終了

ゲームはプレイヤー全体の勝利か敗北のいずれかで終了します。プレイヤーは、シナリオデッキの最後の舞台を完了する前にすべてのプレイヤーが退場した場合、敗北します。プレイヤーは、少なくとも1人のプレイヤーが生き残った状態で、シナリオデッキの最後の舞台を完了した場合に、勝利します。

プレイヤーの退場

プレイヤーは、自分の英雄が全て死亡するか、自分の脅威レベルが50に達するか、カードの効果によりプレイヤーが強制的に退場させられたりした場合に、ゲームから退場します。(今後のエキスパンションのシナリオにより、退場に至る脅威レベルが50以外になることもあり得ます。基本セットのすべてのシナリオでは、プレイヤーは脅威レベルが50になったら退場します。)

プレイヤーが退場したら、そのプレイヤーの手札、コントロールしていたカード、デッキはすべて持ち主の捨て札パイルに置かれます。そのプレイヤーと接敵していた遭遇カードは、そこに置かれているトークンはそのままで出現エリアに戻されます。残っているプレイヤーは、そのままゲームを続けます。プレイヤーが1人退場した後は、総プレイヤー数が1人減るので、使命フェイズの出現ステップでは1枚少ないカードが公開される点に注意してください。

すべてのプレイヤーが退場したら、ゲームはプレイヤー側の敗北で終わります。

使命の進行

現在の使命カードの上に、そのカードの使命ポイント以上の数の進行トークンが置かれたら、ただちにその使命は次の舞台に進みます。その使命に置かれた余分な進行トークンは、次の使命には引き継がれません。その使命の上のすべての進行トークンは、プレイヤーが次の舞台に進んだ段階でトークンバンクに戻されます。プレイヤーは、新たな使命カードが公開された時点で、その指示に従います。

その他のカードの状態は変わりません。出現エリアのカードは出現エリアに残り、プレイヤーと接敵しているカードは接敵したまま、疲労状態のキャラクターは疲労したまま、ダメージトークンやリソーストークンも置かれた状態で、ラウンドの手順も中断されません。

ゲームの勝利

少なくとも1人のプレイヤーが生き残った状態で、シナリオデッキの最後の舞台を完了した場合に、ゲームはプレイヤー側の勝利で終了します。

得点

プレイヤーがゲームに勝利した場合、以下の手順でこのゲームのグループの得点を計算します。グループの得点は、不本意である3つの要素(各プレイヤーの最終脅威レベル、死亡した英雄の脅威ペナルティ、生き残った英雄に置かれているダメージトークンの数)を加え、そこから獲得した勝利ポイントを引きます。プレイヤーは、勝利ポイントを与える敵を撃退したり場所を探索したりした場合に、勝利ポイントを獲得します。

プレイヤーが退場した場合、その脅威は50であると見なされ、彼の英雄は全て死亡したものと見なされます。ただし、退場したプレイヤーの脅威レベルは、退場に至る脅威レベル(カードの効果により規定されていないかぎり50)を超えません。

この得点システムでは、点数がより低い方がより望ましい勝利であり、プレイヤーが圧倒的に優秀である場合、マイナスの点数を得ることも可能です。

点数はデッキや仲間のできを評価したり、あるデッキと別なデッキを比較するのに有用なツールです。プレイヤーは異なる英雄やデッキの組み合わせで同じシナリオに複数回挑み、それぞれの効果を計ることもできるでしょう。このルールブックの背表紙には、点数を記録するスコアシートがあります。

例:トムは1人でゲームを行い、「闇の森を抜けて(Passage Through Mirkwood)」の使命を突破した。最終脅威レベルは43、死亡した英雄は1人(脅威コスト8)、英雄に置かれているダメージが6、獲得した勝利ポイントが5点だった。

彼の最終得点は以下になる。

最終脅威レベル(43)
+ 死亡した英雄の脅威コスト(8)
+ 英雄のダメージトークン(6)
- 獲得した勝利ポイント(5)

トムの最終得点(52)

上級コンセプト

このセクションでは、プレイヤーが The Lord of the Rings: The Card Game をより深く掘り下げるにあたり出会うであろう上級コンセプトについて解説します。

カードの効果

The Lord of the Rings: The Card Game には、様々な種類のカードの効果があります。英雄やプレイヤーカードでは、カード効果は「常時効果」「アクション」「レスポンス」「矯正効果」「キーワード」の5つのカテゴリーに分けられます。使命や遭遇デッキのカードでは、カード効果は「常時効果」「矯正効果」「公開時効果」「影効果」「旅効果」「キーワード」の6つのカテゴリーに分けられます。これらのカード効果の種類については以下で解説します。

常時効果

常時効果(constant effect)は、そのカードが場にある、または特定の条件を満たしているかぎり、常に影響を与え続ける効果です。これらの効果は常に有効であるため、太字の発動表記がありません。

場所カードの魔法の流れ(Enchanted Stream)のテキストは、常時効果を持つカードの一例です。

アクション

アクション(action)は、カードに太字で「**アクション:**」(Action:)の発動表記があります。アクションは常に選択が可能で、ゲームの手順中のアクションが使用可能な段階で、それをコントロールするプレイヤーによって発動する事ができます。英雄や味方や付帯カードのアクションを発動するためには、特にカードに場以外で発動する事ができるという表記が無い限り、そのカードが**場にある必要があります**。イベントカードは、プレイヤーの手札から直接プレイできるアクションです。

アクションの発動表記の中には、ゲーム中の特定のフェイズが前に書かれている物があります。このタイプの発動表記は、そのアクションがその指定されたフェイズ中にしか発動できないことを示します。例えば、「**使命アクション:**」(Quest Action:)の発動表記は、それが使命フェイズのアクションが使用可能な時点でのみ発動できることを意味します。特定のフェイズが書かれていないアクションは、ラウンド中の任意のアクションが使用可能な時点で発動できます。(P30-31「ターン進行」チャート参照。)

英雄カードのグロールフインデル(Glorfindel)のテキストは、アクションが使用可能な時点でプレイできるアクションの例です。イベントカードのラダガストの狡猾(Radagast's Cunning)は、使命フェイズでのみ使用できるアクションの例です。

レスポンス

レスポンス(response)は、カードに太字で「**レスポンス:**」(Response:)の発動表記があります。レスポンスは常に任意で、ゲームでの特定の事象が発生したことに対応して(その直後に)、コントロールするプレイヤーが発動できます。英雄や味方や付帯カードのレスポンスを発動するためには、特にカードに場以外で発動する事ができるという表記が無い限り、そのカードが**場にある必要があります**。「**レスポンス:**」効果を持つイベントカードは、プレイヤーの手札から直接プレイできるレスポンスです。

味方カードのアルノールの子(Son of Arnor)のテキストは、特定の事象(“アルノールの子が場に出た後”(“after Son of Arnor enters play”))が起こった時に(プレイヤーの任意で)発動できるレスポンス効果の例です。

強制効果と公開時効果

強制効果は、ゲーム中の特定の事象が発生した時に、そのカードをコントロールするプレイヤーが望むかどうかに関係なく、自動的に発動します。それらは、カードに太字で「**強制:**」(Forced:)の発動表記があります。これらの効果は、特定の事象が発生するたびに、ただちに発動し解決されます。敵カードの沼地の毒蛇(Marsh Adder)のテキストは、特定の事象(“沼地の毒蛇があなたを攻撃するたび、”(“each time Marsh Adder attacks”))が発生するたびに発動する強制効果の例です。

公開時効果は、強制効果の特殊な場合で、その遭遇カードが公開された時にただちに自動的に発生します。それらは、カードに太字で「**公開時:**」(When Revealed:)の発動表記があります。公開時効果は、そのカードが影効果で公開された場合は解決しません。

影効果

遭遇デッキのカードの中には、影効果と呼ばれる第二の効果を持つものがあります。これらの効果は、影効果でない通所のカードの効果とは上記の図で区切られ、フォントも斜体(訳注:日本語シールは明朝体)になっています。さらに、影効果にはカードに太字斜体で「**影:**」(Shadow:)の発動表記があります。影効果は、そのカードが戦闘中の攻撃している敵に配られた時のみ解決されます。

敵カードのドル・グルドゥアのオーク(Dol Guldur Orcs)のテキストは、このカードが攻撃している敵に影カードとして配られた際に発動する影効果の例です。

旅効果

場所カードの中には、カードに太字で「**旅:**」(Travel:)の発動表記のある旅効果を持つものがあります。旅効果は、プレイヤーがその場所に旅するために支払うまたは満たす必要のある条件や制限です。場所の旅効果を満たすことができない場合、プレイヤーはその場所に旅することはできません。

キーワード

キーワードは、複数のカードが持っている共通のゲーム効果を短い単語で表記したものです。キーワードとその意味は以下で解説します。キーワードは他のテキストと同じ書体で、通常はカードのルールテキストの最初に表記されます。

破滅 X

破滅(doomed)キーワードを持つ遭遇カードが使命フェイズの出現ステップに公開された場合、各プレイヤーの脅威レベルを、指定された数だけ上昇させます。

監視下

監視下(guarded)キーワードは、目的カードのいくつか、遭遇デッキから出現エリアに出た時に、遭遇デッキの次のカードをそれにつけ、両方を出現エリアに置くことを意味するキーワードです。その目的カードは、遭遇カードがつけられている間は獲得することができません。その遭遇が配られたら、その目的カードは獲得されるまで出現エリアに残ります。監視下キーワードのためにつけるカードとして別な目的カードが公開された場合、その2枚目の目的カードを出現エリアに配置し、遭遇デッキの次のカードを元のキーワードの効果を満たすために使用します。

監視下にある目的につけられている敵や場所は、それが出現エリアにある間は脅威の計算に含まれます。監視下にある目的カードにつけられる遭遇カードは、カードの種類によって以下のように対処することができます。

敵:この敵は、撃退するかカードの効果によって場から離れさせます。

場所:この場所は、探索済みにするかカードの効果によって場から離れさせます。

危機:危機カードの効果を解決するか、それを打ち消します。(危機カードは公開されたらただちに発動します。)

監視下の目的につけられたカードを全て対処したら、プレイヤーはその目的カードを、そのカードテキストに書かれた方法で獲得することができます。

遠距離

遠距離(ranged)キーワードを持つキャラクターは、そのコントローラーによって、他のプレイヤーに接敵している敵に対する攻撃キャラクターとして宣言することができます。キャラクターがこれらの目標に対して遠距離攻撃を宣言できるのは、その持ち主が攻撃を宣言するか、他のプレイヤーが宣言した攻撃に参加することができる場合です。どちらの場合でも、そのキャラクターは疲労する必要があり、また攻撃のために必要なその他の条件を満たさなければなりません。

制限

付帯の中には制限(restricted)のキーワードを持つものがあります。1人のキャラクターは、制限のキーワードを持つ付帯を、最大2枚までしかつけることができません。あるキャラクターにつけられた制限を持つ付帯が3枚目になったら、制限の付帯のうち1枚は、ただちに持ち主の捨て札パイルに置かれます。

歩哨

歩哨(sentinel)キーワードを持つキャラクターは、そのコントローラーによって、他のプレイヤーに接敵している敵の攻撃に対する防御キャラクターとして宣言することができます。キャラクターがこれらの攻撃に対して歩哨の防御を宣言できるのは、他のプレイヤーが接敵している敵が攻撃を行い、「防御しない」ことを宣言した後です。歩哨の防御キャラクターは疲労する必要があり、また防御のために必要なその他の条件を満たさなければなりません。

殺到

使命フェイズの出現ステップで、殺到(surge)キーワードを持つ遭遇カードが公開された場合、追加で1枚のカードを遭遇デッキから公開します。殺到キーワードは、そのカードの公開時効果を解決した後にただちに解決します。

勝利 X

敵や場所の中には、撃退した時に勝利(victory)ポイントを獲得できるものがあります。そのようなカードが場を離れたら、いずれかのプレイヤーはそれを自分の脅威ダイアルの近くに置き、ゲームの終了時の得点計算の際の勝利ポイントとするための記録とします。シナリオ中のすべての勝利カードは1人のプレイヤーが集めた方が良いでしょう。勝利ポイントは、あくまでグループ全体で得点するものだからです。(P22「得点」参照)



継続効果

多くの効果はアクションの間(発動直後)しか継続しませんが、効果の中には一定の期間の間、あるいはその後ずっと継続するものがあります。アクション内よりも長く継続する効果は継続効果と呼ばれます。

複数の継続効果は、同一のカードに同一の時点で同時に効果を与えることができます。継続効果が適用される順番は特に重要ではありません。あくまですべての継続効果の合計がカードに適用されるからです。

英雄や味方や敵や場所の特性値(♂、♀、♂、♀)が、すべての効果の適用後に0以下に下がった場合、その特性値は0として扱われます。カードに新たな効果が適用される旅、すべての発動中の効果の合計は再計算されます。

コストの支払い

多くのカードで「Xを支払い/Xを疲労し、Yを行う。」("pay or exhaust X to do Y")という表記が用いられています。このような表現があった場合、「～し、」(to)の前までのすべてがコストであるとみなされ、「～し、」の後のすべてが効果であると見なされます。

コストはプレイヤーがコントロールするカードやリソースにのみ支払うことができます。効果が打ち消された場合でも、そのコストは支払われたものとみなされます。

コントロールと持ち主

プレイヤーは、自分が使用するデッキのために選んだ英雄やカードの「持ち主」(owner)です。プレイヤーは、自分が持ち主であるカードを「コントロール」(control)します。ただし、これは他のプレイヤーや遭遇デッキがゲームでの効果によりカードのコントロールを奪わないかぎりにおいてのみです。カードが場を離れた場合、それは(カードを場から離れさせた効果の指示に従い)持ち主の手札やデッキや捨て札パイルに戻ります。

プレイヤーが味方カードをプレイした時、それは自分のコントロール下で場に出て、自分のプレイエリアに置かれます。他のプレイヤーがその味方のコントロールを得た場合、それをコントロールするプレイヤーのプレイエリアに移動します。味方カードを直接他のプレイヤーのコントロール下になるようにプレイすることはできません。コントロールが変わるのはカードの効果のみです。

プレイヤーが付帯カードをプレイする場合、任意でそれを他のプレイヤーのキャラクターにつけて、そのカードのコントロールを他のプレイヤーに与えることができます。プレイヤーは、自分のキャラクターにつけられている付帯カードをコントロールしているものとみなされます(訳注:ただし、付帯になった遭遇カードは、特にそのカードに指示が無い限り、誰もコントロールを得ません(FAQより))。キャラクターのコントロールが変わった場合、そのキャラクターにつけられている付帯のコントロールも変わります。

場と場以外

「場の」(in play)とは、プレイされたり直接場に出されたりした(プレイヤーのプレイエリアに置かれている)カードや、出現エリアに置かれているカードや、現在公開されている使命カードや、プレイヤーと接敵している遭遇カードを指します。「場に無い」(out of play)とは、「プレイヤーの手札にある」「デッキの中にある」「捨て札パイルの中にある」を意味します。カードの効果は、特にそのカードに指示されていない限り、場に無いカードに適用されません。

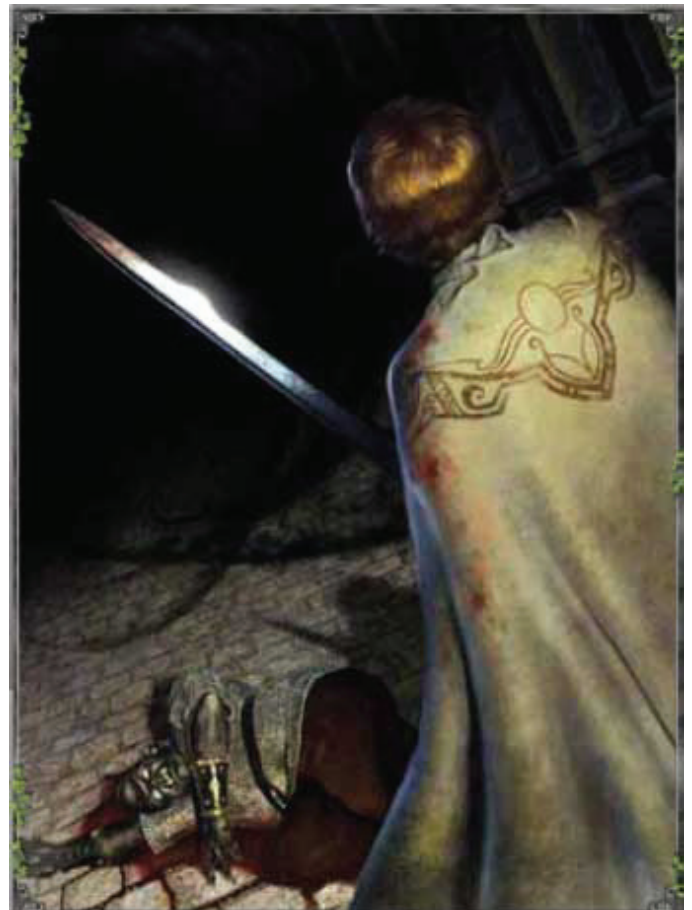
カード切れ

プレイヤーデッキのカードが無くなったプレイヤーは、そのまま場と手札にあるカードだけでゲームを続行します。捨て札パイルをシャッフルして新たなデッキとすることはしません。

使命フェイズ中に遭遇デッキのカードが無くなった場合、遭遇カードの捨て札パイルをシャッフルし、ふたたび遭遇デッキとします。

会話

プレイヤーがゲーム中に会話をしなかりません。むしろ、チームとして計画を練り、最善の行動を取るために相談することが推奨されます。プレイヤーはあらゆる事に対して議論することができますが、自分の手札にあるカードの内容や、自分だけが見たカードの内容について、直接カード名を言ったりカードの内容を読み上げたりすることはできません。



シナリオの概要

この基本セットには、3つの独自のシナリオが入っています。それぞれには、そのシナリオの解説と、そのシナリオの遭遇デッキに入る遭遇セットのリストが示されています。

闇の森を抜けて

難易度＝1

闇の森は長い間危険な場所だったが、最近になってスランドゥイル王の巡回兵がドル・グルドゥアの近くに脅威が集まる怪しい兆しを発見した。プレイヤーが操る英雄達の一行は、書簡を運ぶために、闇の森を抜け、アンドゥインを下ってロリエンへと到着し、ガラドリエルの奥方に差し迫った危険を警告しなければならない。

「闇の森を抜けて」(Passage Through Mirkwood)の遭遇は、以下の遭遇セットのすべてのカードを使用する：闇の森を抜けて(Passage Through Mirkwood)、闇の森の蜘蛛(Spiders of Mirkwood)、ドル・グルドゥアのオーク(Dol Guldur Orcs)。これらのセットは以下のアイコンで識別できる。



アンドゥインを下る

難易度＝4

闇の森の危険を生き延びた英雄達は、さらにアンドゥイン川の岸に沿って進み、南闇の森にあつまる脅威に関する不吉な知らせをロリエンへと運ぼうとしている。

「アンドゥインを下る」(Journey Down the Anduin)の遭遇は、以下の遭遇セットのすべてのカードを使用する：アンドゥインを下る(Journey Down the Anduin)、サウロン手の内(Sauron's Reach)、ドル・グルドゥアのオーク(Dol Guldur Orcs)、荒れ地の国(Wilderlands)。これらのセットは以下のアイコンで識別できる。



ドル・グルドゥアからの脱出

難易度＝7

ガラドリエルの奥方の命によりドル・グルドゥアの近くを探索していた英雄達の仲間の一人が死人占い師の部隊に捕まり、丘の地下の土牢で尋問を受けようとしている。英雄たちは必死で救出に向かった。仲間に残された時間はわずかしかなかった。

「ドル・グルドゥアからの脱出」(Escape from Dol Guldur)の遭遇は、以下の遭遇セットのすべてのカードを使用する：ドル・グルドゥアからの脱出(Escape from Dol Guldur)、闇の森の蜘蛛(Spiders of Mirkwood)、ドル・グルドゥアのオーク(Dol Guldur Orcs)。これらのセットは以下のアイコンで識別できる。



トーナメントデッキ構築と調整

プレイヤーはこの基本セットやアドベンチャーパックのエキスパンションのカードで独自のデッキを考え構築することで、The Lord of the Rings: The Card Game をより深く楽しむことができます。トーナメント対応のデッキは、カードが 50 枚以上からなる必要があります。また、プレイヤーデッキには同名のカードはそれぞれ3枚ずつまでしか入れられません。このガイドラインに従うかぎり、プレイヤーデッキには味方や付帯やイベントをどのように組み合わせて入れてもかまいません。

さらに、各プレイヤーは1～3人の英雄でゲームを開始します。プレイヤーはゲームの前にあらかじめ話し合い、このゲームで自分がどの英雄を使うかを選びます。複数のプレイヤーが同一の英雄を使いたい場合、ゲームが始まる前にそのプレイヤー間でどちらが使うかを決め、それ以外のプレイヤーは別な英雄を使わなければいけません。このような場合に、どちらがその英雄を使うかを決められない場合は、ランダムな方法でその英雄を使うプレイヤーを決めてください。

デッキを構築する際に、デッキ内のカードに対する代償をどうするかについて考えることが重要です。最強の英雄3人組を使いたい誘惑に駆られるかもしれませんが、その分開始時の脅威も高くなってしまいます。その価値はあるのでしょうか？ 同様に、デッキに高コストの強力カードを満載するのは見た目は強そうですが、そのカードの支払いに充てるリソースを貯めるには時間がかかり、敵の襲撃に対して問題が発生することになるでしょう。また、デッキ内のカードの分野に対応するリソースアイコンを持つ英雄が最低でも1人必要なことを忘れないでください。でないと、プレイする方法の無い死にカードがデッキ内にできてしまいます。

各影響分野には独自のイメージがあり、その分野を基準にデッキを組むことでプレイヤーの有利にことを運ぶことができるようになります。例えば、戦術の分野を中心にデッキを組めば、英雄に強力な武器や鎧を用意することができ、遭遇デッキからの敵に対して直接戦いを挑むことができるようになるでしょう。アドベンチャーパックが出ることでカードプールは広がり、この基本セットの4つの入門デッキも、十分トーナメントレベルにまで調整できるようになるでしょう。

デッキを構築する際に、複数の分野を含むことも可能です。精神の分野と知恵の分野の両方でデッキを組めば、自衛を中心に組むことができ、様々な効果で体力を回復し脅威を下げるができるようになるでしょう。複数の分野でデッキを組む際に面倒なのはリソースの管理です。2つ以上の分野でデッキを組む場合、必要な時に必要なリソースを確保するのはより難しくなるでしょう。

別なデッキ構築の方法論として、特定の特徴に注目し、その関係でデッキを組むというものもあります。例えば、プレイヤーが3つの異なる分野でデッキを組む場合、

すべての分野からドワーフのカードを集め、ドワーフのシナジーやカードの相互作用を有効活用するというのは理にかなっています。

基本ゲーム

もっと基本的なゲーム内容でこのゲームを楽しみたいプレイヤーには、戦闘中に影カードを配らないことをお勧めします。これは、初心者にとって厳しく見える奇襲要素を取り除くものです。このタイプのゲームに慣れたら、影効果を加えることで、戦闘がより見通しが難しくなりさらに面白いものになるでしょう。

上級ゲーム

さらに上級のチャレンジとして、プレイヤーは同じプレイヤーとデッキと英雄の組み合わせで、3つのシナリオ全てを撃退するというものがあります。各シナリオの点数はそのまま合計し、キャンペーン全体の成功の度合いを計る点数とするといいいでしょう。さらに、「悪夢」レベルのチャレンジでは、プレイヤーはシナリオ間で脅威や体力やプレイヤーデッキを初期状態に戻しません。キャンペーンを行う場合、プレイヤーは「闇の森を抜けて」シナリオから開始し、続けて「アンドウインを下る」シナリオを、最後に「ドル・グルドゥアからの脱出」シナリオを実行してください。



Credits

Game Design: Nate French

Graphic Design: Kevin Childress

Additional Graphic Design: Brian Schomburg, Andrew Navaro, and Michael Silsby

Art Administration: Kyle Hough

Art Direction: Zoe Robinson

Creative Content Development: Jason Walden

Rules: Nate French

Editing: Kevin Tomczyk

Proofreading: Patricia Meredith and Mark Pollard

Cover Art: Daryl Mandryk

Production Manager: Eric Knight

Producer: Mike David

FFG Lead Game Designer: Corey Conieczka

FFG Lead Game Producer: Michael Hurley

Publisher: Christian T. Petersen

Special thanks to Joe Mandragona, Fredrica Drotos, and Sam Benson at Middle-earth Enterprises for their patience and feedback. To a wonderful team of core playtesters: Damon Stone, Jonathan Pechon, Jerry Warwick, Kathy Warwick, Kat Pealsey, Denise Shepler, Jonathan Benton, Tony Sullivan, Nathan Bradley, Chris Perry, Rob Jones, Marius Hartland, Eric F. Huigen, Martijn Ketelaars, James Black, Jason Hawthorne, Ninno Canonico, Jared Duffy, Steve Zamborsky, Cesare Ciccarelli, Will Lentz, Francesco Moggia, John Goodenough, Jason Walden, Adam Sadler, and Brady Sadler. And to everyone who demoed an early version of the game at GenCon 2010. Thank you, thank you, thank you.

(C)2010 Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. "The Hobbit," "The Fellowship of the Ring," "The Two Towers," "The Return of the King," "The Lord of the Rings," and the characters, events, items and places therein, are trademarks 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, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Living Card Game, LCG, and the LCG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. 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 OF PERSONS 12 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

翻訳: 進藤・“みらこー”・欣也

この翻訳文書は、Fantasy Flight Games 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。



索引

アクション 23
アンドウインを下る 26
イベントカード 9
イントロダクション 2
影響分野 4
英雄カード 8
遠距離 24
カード切れ 25
カード能力のための支払い 12
カードの効果 23
カードのプレイ(図) 13
会話 25
影効果 23
活動状態と疲労状態 14
監視下 24
キーワード 24
危機カード 7
強制効果と公開時効果 23
基本ゲーム 27
「キャラクター」カード 8
継続効果 25
ゲームの概要 2
ゲームの終了 22
ゲームの勝利 22
ゲームのプレイ 10
ゲームのプレイの概要 4
コストの支払い 25
コントロールと持ち主 25
索引 29
殺到 24
シナリオの概要 26
使命カード 5
使命デッキ 5
使命の解決(図) 15
使命の進行 22
出現エリア 10
準備 10
上級ゲーム 27
上級コンセプト 23
常時効果 23
勝利 × 24
スコアシート 32
捨て札パイル 10
制限 24
接敵チェックの実行(図) 17
遭遇カードの撃退 25
遭遇デッキ 6
ターン進行(表) 30-31
大原則 4
体力とダメージ 20
旅効果 23
中立カードのプレイ 12
敵カード 6
敵の攻撃に対する防御(図) 19
敵の攻撃の解決 18
敵への攻撃 20
敵への攻撃(図) 21
デッキとカードタイプ 5
トーナメントデッキ構築と調整 27
得点 22
ドル・グルドゥアからの脱出 26
初めてのゲーム 10
場所カード 6
場と場以外 25
破滅 × 24
場を離れる影カード 20
フェイズ1:補充 12
フェイズ2:計画 12
フェイズ3:使命 14
フェイズ4:旅 15
フェイズ5:遭遇 16
フェイズ6:戦闘 18
フェイズ7:回復 22
付帯カード 9
プレイ空間の例(図) 11
プレイヤーデッキ 9
プレイヤーの退場 22
歩哨 24
味方カード 9
目的カード 7
闇の森を抜けて 26
ユニークカード 8
用具の概要 3
ラウンド進行 12
リビング・カードゲーム 2
レスポンス 23
Credits 28

ターン進行

以下のチャートは、ゲームにおけるフェイズとステップの構成の詳細です。赤で示された内容は固定イベントで、ゲームに従って強制的に実行されます。プレイヤーがアクションを実行できるタイミングは緑で示されています。

・赤 — プレイヤーはアクションで割り込めない。レスポンスは条件が満たされた時にプレイできる。

・緑 — プレイヤーが常に、あるいはルールに指定されたステップ間でアクションを実行できるタイミング。

1. 補充フェイズ

・各プレイヤーは各英雄のリソースプールにリソーストークンを1個ずつ加え、カードを1枚引く。

・プレイヤーのアクション。

2. 計画フェイズ

・開始プレイヤーは味方や付帯カードをプレイする。

・プレイヤーのアクション。

・次のプレイヤーは味方や付帯カードをプレイする。以下同様。

・プレイヤーのアクション。

3. 使命フェイズ

・プレイヤーは使命にキャラクターを参加させる。

・遭遇デッキからプレイヤー1人につき1枚カードを公開する。

・プレイヤーのアクション。

・使命を解決する。

・プレイヤーのアクション。

4. 旅フェイズ

・プレイヤーは、現在対処中の場所が無い場合、場所1つに旅することができる。

・プレイヤーのアクション。

5. 遭遇フェイズ

・各プレイヤーは出現エリアの敵を1体選んで接敵する。

・プレイヤーのアクション。

・接敵チェックを実行する。

・プレイヤーのアクション。

6. 戦闘フェイズ

・各敵に影カードを1枚ずつ配る。

・プレイヤーのアクション。

・開始プレイヤーが自分に対する敵の攻撃を解決する。
(P18 参照。)

・次のプレイヤーが自分に対する敵の攻撃を解決する。
以下同様。

・開始プレイヤーは自分の敵に対する攻撃を宣言し解決する。
(P20 参照。)

・次のプレイヤーは自分の敵に対する攻撃を宣言し解決する。
以下同様。

・プレイヤーのアクション。

7. 回復フェイズ

・各プレイヤーは自分がコントロールするすべてのカードを活動状態にする。

・開始プレイヤートークンを左隣のプレイヤーに渡す。

・各プレイヤーは脅威を1上げる。

・プレイヤーのアクション。

シナリオ名

プレイヤー数

プレイヤー名	最終脅威 レベル	死亡した 英雄の 脅威コスト	英雄の ダメージ トークン	プレイヤー小計			
		+		+		=	
		+		+		=	
		+		+		=	
		+		+		=	

THE LORD OF THE RINGS™
THE CARD GAME

メモ

 プレイヤー総計 獲得勝利ポイント 最終得点

シナリオ名

プレイヤー数

プレイヤー名	最終脅威 レベル	死亡した 英雄の 脅威コスト	英雄の ダメージ トークン	プレイヤー小計			
		+		+		=	
		+		+		=	
		+		+		=	
		+		+		=	

THE LORD OF THE RINGS™
THE CARD GAME

メモ

 プレイヤー総計 獲得勝利ポイント 最終得点

シナリオ名

プレイヤー数

プレイヤー名	最終脅威 レベル	死亡した 英雄の 脅威コスト	英雄の ダメージ トークン	プレイヤー小計			
		+		+		=	
		+		+		=	
		+		+		=	
		+		+		=	

THE LORD OF THE RINGS™
THE CARD GAME

メモ

 プレイヤー総計 獲得勝利ポイント 最終得点

個人的利用のためにのみ、このページのコピーを認めます。