



ロード・オブ・ザ・リング - 対決 - ルールブック

ミドルアースではついに善と悪、最後の対決の時が来た。フロド バギンズは1つの指輪をモルドールの滅びの山に運べるのか？それらはサウロンの軍勢の手に落ちミドルアースは暗闇に覆われるか？

ゲームデザイン : Reiner Knizia
 イラストレーション : John Howe
 プレイヤー : 2人 (12歳以上)
 プレイ時間 : 30分

セットアップ

ゲームを始める前にカードの包装を剥がし、ボード上につなごうとしたカウンターを切り離す。

1人のプレイヤーはグッドプレイヤーとして9人の指輪の仲間をコントロールする。もう片方のプレイヤーはダークプレイヤーとして9人のダークキャラクターをコントロールする。ゲームを始める前にプレイヤーはそれぞれ自分と相手のカードとキャラクターについてよく読んでおいたほうが良い。

- グッドプレイヤーはグッドキャラクターカウンターをイラストと文章が自分の側（相手に見えないう）になるようにグッドの衝立コマの中に差し込む。ダークプレイヤーも同様にダークキャラクターカウンターをダーク衝立コマに差し込む。両方のプレイヤーは9つのキャラクターをそれぞれ持つ。

注：それぞれ相手がどの衝立カウンターにどのキャラクターカウンターを入れたか見てはいけない。

- 各プレイヤーは9枚のカード（グッドプレイヤーはグッドカード、ダークプレイヤーはダークカードを）をそれぞれ手札として持つ。なお、ヴァリアントカード（"Gundalf The White", "Shadowfax", "Recall to Mordor", "Palantir"）はヴァリアントゲームでのみ使用する。

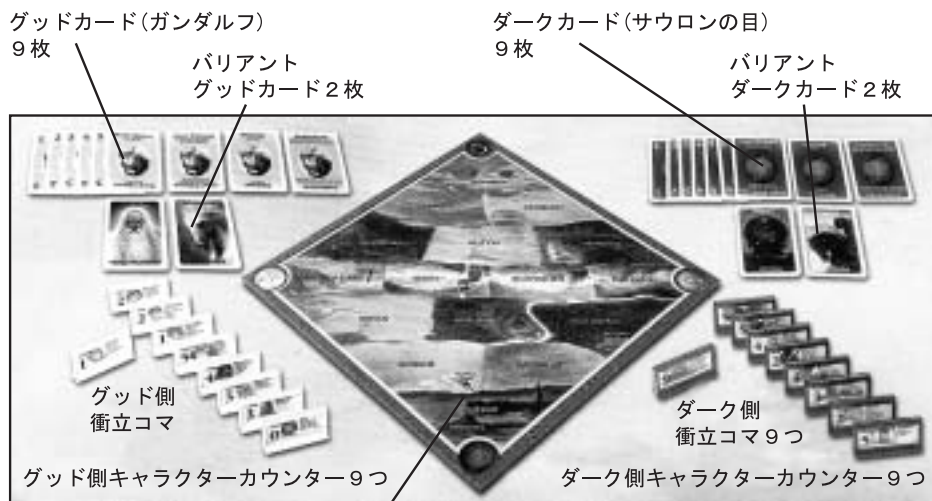
- ホビット庄（Shire）側がグッドプレイヤー、モルドール（Mordor）側がダークプレイヤーとなるようにボードを2人のプレイヤーの間に置く。2人のプレイヤーの間にボード上の山脈が位置するようにする。

- グッドプレイヤーは4人のキャラクターをホビット庄に置く。残った5人のキャラクターは（山脈より手前で）ホビット庄の前方5つの領域にそれぞれ1つずつ置く。

- ダークプレイヤーについても同様にモルドールに4人のキャラクターを置く。残った5人のキャラクターは（山脈より手前で）モルドールの前方5つの領域にそれぞれ1つずつ置く。

- ゲーム開始時、山脈にはどちらのキャラクターも置かれない。

注：キャラクターは衝立の裏側が相手のプレイヤーを向き、自分だけがどの衝立がどのキャラクターであるか確認できるように置かなければならない。



ゲームの備品

ゲームのプレイ

ダークプレイヤーが先攻となる。ゲームは2人のプレイヤーが交互にプレイする。

移動：

自分のターン中、自分のキャラクター1つを下記のルールに従って移動させなければならない。

- ・ キャラクターは前方のみ移動することができる。キャラクターの特殊能力やカードプレイによらず、側方や後方に移動できない。例：フロドは記載された特殊能力により、攻撃されたとき側方に退却できる。
- ・ 山脈にいる間、たとえカードプレイやキャラクターの特殊能力を使おうとも側方に移動することはできない。
- ・ 各プレイヤーはホビット庄およびモルドールに最大4つのキャラクターを置くことができる。
- ・ 各プレイヤーは山脈にはキャラクター1つしか置けない。
- ・ 上記以外の領域で、各プレイヤーは2つのキャラクターをおくことができる。
- ・ プレイヤーはすでに自分のキャラクターが最大数に達している領域に自分のキャラクターをさらに移動させることはできない。もちろん、特殊能力やカードプレイによる移動も同様である。
- ・ プレイヤーはいつでも同じ領域にいるキャラクターを掻き混ぜて相手にどちらの衝突がどのキャラクターが判らなくさせることができる。これはどこにどのキャラクターがいるか敵にばれたとき役に立つ。

注：異なる領域にいるキャラクターを混ぜることはできない。

- ・ Audium 河：グッドプレイヤーは河を使って自分のキャラクターを「Mikewood から Fangorn へ」あるいは「Fangorn から Rohan へ」と側面方向に移動させることができる。ただし、反対向き（「Fangorn から Mikewood へ」あるいは「Rohan から Fangorn へ」）に移動させることはできない。ダークプレイヤーは河を使って移動できない。
- ・ Moria のトンネル：グッドプレイヤーはMoriaのトンネルを使って自分のキャラクターを「Hollin から Fangorn へ」直接移動させることができる。ただし、たとえ退却のときであっても、反対向き（「Fangorn から Hollin へ」）に移動させることはできない。グッドプレイヤーのトンネル移動の最中、ダークプレイヤーがMoriaでBalrogを公開したならば、グッドプレイヤーは戦闘することなく戦闘に負ける。ダークプレイヤーはトンネルを使えない。

戦闘：

自分のキャラクターが1つあるいは複数の敵のキャラクターが占領している領域に進入したとき、戦闘が発生する。

複数の敵キャラクターが占領している領域に進入したとき、攻撃を行うプレイヤーは正体がわからないままランダムに攻撃する敵キャラクター1つを決め、その敵キャラクターのみ正体を公開させる。

例外：ヴァリアントゲームでその領域で「Palantir」が使われたとき、攻撃はランダムに行われない。

プレイの概要

自分のターン、プレイヤーは自分のキャラクターの1つを隣接する前方の領域に移動させる。その領域に敵キャラクターがいたとき、戦闘が発生する。敵が占領している領域に移動することを「攻撃」と呼ぶ。

攻撃は下記の3ステップからなる。

1. キャラクターの正体を明かす

両プレイヤーは相手に自分のキャラクターの正体を明かし、その特殊能力を相手に示す。

例外：Warg が戦闘に参加していたとき、グッドキャラクターの特殊能力は無視する。

グッドキャラクターのフロドFrodoとピピンPippinは(ワグWarg以外の)ダークキャラクターの特殊能力が効果を発揮する前に、脱出を試みることができる。正体を明かした後、フロドとピピンは側方あるいは後方の領域に移動することができる。

キャラクターは敵が占領している領域およびすでにその領域にとって最大数のキャラクターが存在する領域に退却することはできない。キャラクターは山脈で側方に退却することはできない。

どちらも退却しなかったとき、一方あるいは両方のキャラクターはキャラクターの特殊能力によって相手を除去することができる。特殊能力で除去されたキャラクターはボードの脇に除けられる。

2. カードプレイ

退却や特殊能力に使用によりキャラクターが除去されなかったとき、各プレイヤーは秘密裏に手札からカード1枚を選ぶ。両プレイヤーが選択したカードを持って同時にテーブルの上に公開する。カードのいくつかはテキストカードで特殊効果が記されており、いくつかのカードにはストレンクスカードとして数値が記載されている。

テキストカードは常にストレンクスカードの前に効果を発揮する。両方のプレイヤーがテキストカード公開したとき、ダークプレイヤーのカードから先に処理する。

3. ストレンクスの比較

テキストカードの処理で戦闘が完了しなかったとき、両プレイヤーはストレンクスカード(ストレンクスカードを出していれば)と自分のキャラクターのストレンクスを合計する。合計値の低い側のキャラクターは戦闘に負け、除去される。数値が等しいとき両方のキャラクターが戦闘に負け、ボードから除かれる。

戦闘後、使用したカードは捨て札されボードの脇に表を向けて置かれる。9枚のカードを全て使い切ってしまったとき、すでに使ったカードを全て手札に戻す。

戦闘後、まだその領域に他の敵キャラクターが残っていたと

き、さらに次の戦闘を行う。攻撃側はランダムに攻撃するキャラクターを決め、同様に戦闘を処理する（ホビット庄とモルドールには4つまで、山脈には1つまで、それ以外の領域には2つまでキャラクターが存在できる）その領域がグッドあるいはダーク側のキャラクターだけとなるまで（あるいはどちらのキャラクターも存在しなくなるまで）その領域での全ての戦闘を解決した後、プレイヤーターンは終了する。

戦闘終了時（あるいは退却後）生き残ったキャラクターは再び相手に正体がわからないように置かれる。

戦闘の概略
1. 戦闘に参加する両方のキャラクターを公開する。キャラクターの特殊能力を相手に知らせ、効果を適用する。特殊能力による退却やキャラクター除去を行う。
2. 戦闘が終了していなければ、両プレイヤー同時に手札からカード1枚を選びプレイする。カードの効果を相手に知らせ、効果を適用する。ダークプレイヤーのテキストカードから先に処理する。
3. 戦闘が終了していなければ、キャラクターのストレンクスにカードのストレンクスを加え、その合計値を比較する。ストレンクスの合計値がより低いキャラクターは除去される。合計値が等しいとき、両方のキャラクターが除去される。

ゲームの終了

- ・ Frodo がモルドールに進入したとき（敵キャラクターがその領域内にいるかどうかにかかわらず）、直ちにグッドプレイヤーは勝利する。
- ・ ダークプレイヤーはホビット庄を自分のキャラクター3つで占領したとき、直ちに勝利する。また、Frodo を除去（打ち負かす）しても直ちに勝利する。
- ・ 自分のターン中に自分のキャラクターが移動できないとき、直ちに敗北する。

このゲームは2回1組でプレイすることを進める。各プレイヤー1回はグッド側を、もう1回はダーク側をプレイしてほしい。各ゲームで勝利した側は生き残ったキャラクター数だけ勝利ポイントを得る。負けた側は勝利ポイントを得られない。2ゲームが終わった時点で最も多くのポイントを得ていたプレイヤーが勝利する。

キャラクター

キャラクター名の後のカッコ内は各キャラクターのストレンクス値を示す。

グッドキャラクター

フロド Frodo (1):

フロドは攻撃を受けたとき、側方に退却することができる。ただし、自分で攻撃を行っているときはできない。ワーグ Warg からの攻撃に対しては退却を行うことはできない。退却は戦闘開始時のみ行え、カードプレイの後には行えない。退却は通常の移動とはみなさない。

動とはみなさない。フロドは山脈で退却できない。

サム Sam (2):

サムがフロドと同じ領域にいるとき、ストレンクス値は5となる。さらに、たとえオーク Orc 相手の戦闘であっても、フロドが先に攻撃を受けたとき、フロドの代わりに戦うことができる。サムの特殊能力を使用するとき、グッドプレイヤーはフロドとサム両方を表示しなければならない。Warg との戦闘ではグッドキャラクターの特殊能力は無視されることから、サムの特殊能力についても使えない。山脈ではキャラクター上限が1つであることから、サムは山脈でフロドとともにいることはできない。

ピピン Pippin (1):

ピピンが攻撃を行いピピンと敵のキャラクターが公開されたとき、ピピンは隣接する後方の領域に退却することができる。ただし、敵キャラクターがワーグ Warg のとき、退却を行えない。また、ピピンが攻撃を受けたときは退却を行えない。退却は戦闘開始時のみ行え、カードプレイの後には行えない。退却は通常の移動とはみなさない。

メリー Merry (2):

戦闘ではカードプレイ前にメリーは指輪の幽鬼 Witch King を直ちに除去することができる。他の敵キャラクターに対しては通常通りに戦闘を行う。

ガンダルフ Gandalf (5):

ガンダルフに対する戦闘でダークプレイヤーは先にカードプレイおこななければならない（ワーグ Warg に対する戦闘を除いて）。ダークプレイヤーが“マジック (Magic)”カードを使ったとき、グッドプレイヤーがカードをプレイする前に処理する。ダークプレイヤーが使用したカードを公開した後、グッドプレイヤーはカードをプレイする（たとえ、ダークプレイヤーが“退却 (Retreat)”をプレイしたときでも、カード1枚をプレイしなければならない）。

アラゴルン Aragorn (4):

アラゴルンは敵の1つでもいて攻撃可能な前方、側方および後方の隣接している領域に進入することができる。さもなければ、通常通り前方のみ移動する。この特殊能力は領域に進入する前に使われることから、この特殊能力でワーグ Warg のいる領域に進入することもできる。アラゴルンは山脈で側方に移動できない。

レゴラス Legolas (3):

カードプレイ前にレゴラスは飛行ナズグル Flying Nazgul を直ちに除去することができる。他の敵キャラクターに対しては通常通りに戦闘を行う。

ギムリ Gimli (3):

カードプレイ前にギムリはオーク Orcs を直ちに除去することができる。他の敵キャラクターに対しては通常通りに戦闘を行う。

ボロミア Boromir (0):

ボロミアが攻撃されたり、敵に対して攻撃を行ったとき、直ちに両方のキャラクターがともに除去される。ただし、ワーグ Warg との戦闘（どの領域においてでも）および Moria にバルログ Balrog がいるときに Moria のトンネルを使って移動したとき、この特殊能力は使用されない。

ダークキャラクター

バルログ Balrog (5):

バルログがMoriaにいるとき、グッドキャラクターがMoriaのトンネルを使って近道で移動したら、ダークプレイヤーはバルログを公開し、戦闘することなくそのグッドキャラクターを打ち破ることができる。フロドはトンネルを使用中は退却の特殊能力を使うことはできない。トンネル移動の妨害によってバルログ自身は損害を受けない。トンネル移動中、ボロミアはバルログに損害を与えられない。

シェロブ Shelob (5):

シェロブが敵キャラクターを打ち破ったとき、直ちにGondorに移される。すでにGondorに2つのダークキャラクターがいたとき、シェロブはゲームから除かれる。

指輪の幽鬼 Witch King (5):

指輪の幽鬼は少なくとも敵が1つについて攻撃可能な側方の隣接している領域に進入することができる。さもなければ、通常通り前方にのみ移動する。指輪の幽鬼は山脈では側方に移動できない。

飛行ナズグル Flying Nazgul (3):

飛行ナズグルはグッドキャラクター1つが占領している領域であれば、ボード上のどこにでも移動することができる。さもなければ、通常通り前方にのみ移動できる。

黒の乗り手 Black Rider (3):

黒の乗り手は少なくとも敵が1つについて攻撃可能な前方の領域であればどこにでも移動できる。黒の乗り手が攻撃を望まないとき、隣接する前方の領域にのみ進入できる。黒の乗り手は敵が1つあるいは複数いる領域に進入したり通過することはできるが、ダークキャラクターが最大数いる領域に対して進入したり、通り抜けたりすることはできない。

サルマン Saruman (4):

サルマンはカードを使わずに戦闘を行うことを選択できる。カードプレイの前にキャラクターが除去されたり、退却しなかったとき、ダークプレイヤーは各自のストレングスのみで戦闘することにしても良い。それ以外は通常の戦闘ルールを適用する。

オーク Orcs (2):

オークが戦闘を行ったとき、最初に攻撃を受けたグッドキャラクターを除去することができる。この能力によってフロドを除去しようとしたとき、フロドは側方に退却することができる。戦闘が続いたとき、そのターンの残りの期間オークはこの特殊能力を失う。このような場合でも、ギムリは損害を受けることなくオークを除去する。オークがボロミアを攻撃したとき、両方のキャラクターが除去される。グッドキャラクターから攻撃を受けたとき、オークは特殊能力を使えない。

ワーグ Warg (2):

ワーグとの戦闘において、グッドキャラクターの特殊能力は効果を発揮できない。ただアラゴルンの特殊能力についてはワーグとの戦闘が発生する前に隣接領域で使用するため使用できる。

ケイトロル Troll (9):

ケイトロルが参加する戦闘でのカードプレイにおいて、ダークプレイヤーのカードは効果を持たない。それでもダークプレイヤーはカード1枚をプレイし、捨て札しなければならない。

カード

グッドカード:

ストレングス値1~5を持ったグッドカード5枚および下記のような効果を持つグッドカード4枚がある。

マジック Magic:

両プレイヤーは“マジック”カード1枚をそれぞれ持ち、戦闘中に使用することができる。このカードをプレイしたプレイヤーはこのカードを(直前にプレイされた)自分の捨て札と交換して使用することができる。

両プレイヤーが同時にこのカードを使用したとき、ダークプレイヤーから先に処理する。

高貴な犠牲 Noble Sacrifice:

このカードがプレイされたとき、(ダークプレイヤーが“退却(Retreat)”カードをプレイしてどちらのキャラクターも除去されないようにならないかぎり)戦闘に参加した両方のキャラクターがともに打ち破られる。

エルフのマント Elven Cloak:

グッドプレイヤーがこのカードをプレイし、ダークプレイヤーがストレングスカードをプレイしたとき、ストレングス値を無視する。ダークプレイヤーがストレングスカードをプレイしていないとき、エルフのマントカードは効果を持たない。

後方への退却 Retreat Backward:

グッドプレイヤーは自分のキャラクターを後方の隣接する領域に移動させる。ただし、その領域は敵のキャラクターが存在せず、またすでにキャラクターがそのエリアの最大数いる領域であってはならない。

ダークカード:

ストレングス値1~6を持ったダークカード6枚および下記のような効果を持つダークカード4枚がある。

マジック Magic:

両プレイヤーは“マジック”カード1枚をそれぞれ持ち、戦闘中に使用することができる。このカードをプレイしたプレイヤーはこのカードを(直前にプレイされた)自分の捨て札と交換して使用することができる。

両プレイヤーが同時にこのカードを使用したとき、ダークプレイヤーから先に処理する。

サウロンの目 The Eye of Sauron:

ダークプレイヤーがこのカードをプレイし、グッドプレイヤーがテキストカードをプレイしていたとき、グッドプレイヤーのテキストカードの効果は無視される。グッドプレイヤーがストレングスカードをプレイしていたとき、このカードは効果を持たない。

側方への退却 Retreat Backward:

ダークプレイヤーは可能であれば自分のキャラクターを側方の隣接する領域に移動させる。ただし、その領域は敵のキャラクターが存在せず、またすでにキャラクターがそのエリアの最大数いる領域であってはならない。戦闘のあった領域が山脈のとき、キャラクターは側方に移動できない。

ダークプレイヤーが戦闘でこの退却カードプレイしたとき、グッドプレイヤーが“高貴な犠牲”カードプレイしていても効果は無い。

ゲームバリエーション

バリエーションゲームではベーシックゲームとは異なる効果をもつ4つのカードを使用する。

グッドプレイヤーは白のガンダルフ Gandalf the White および飛蔭 Shadowfax カードを自分の前に置く。ダークプレイヤーはパランティア Palantir およびモルドールへの召集 Recall to Mordor カードを自分の前に置く。これらのカードは一度使われるとそのままゲームから除かれる。

飛蔭 Shadowfax :

グッドプレイヤーのターン中でまだ自分のキャラクターを動かす前にプレイする。飛蔭カードのプレイによりキャラクター1つをダークキャラクターが存在せず、なおかつグッドキャラクターがそのエリアの最大数存在しない前方の領域に移動させる。

この移動でも通常通りにMoriaのトンネルを使用でき、なおかつMoriaでバルログを公開されればそのまま打ち破られる。

さらに自分の手番の移動を使ってキャラクターを移動させることができる。

白のガンダルフ Gandalf the White :

このカードはダークプレイヤーが手番を終えた後のみプレイできる。白のガンダルフカードをプレイすることにより、グッドプレイヤーは自分の手番をスキップしなければならない。それにより打ち破られていたガンダルフをプレイに戻し、Fangornに置くことができる。Fangornがダークキャラクターにより占領されていたり、グッドキャラクター2つがいるとき、このカードはプレイできない。このカードはガンダルフがすでに打ち破られていないかぎり使用できない。

パランティア Palantir :

ダークプレイヤーは自分のターンにこのカードをプレイすることにより、1つの領域にいる全てのグッドキャラクターの正体を公開させることができる。ただし、このカードはホビット庄 (Sheir) では使えない。ダークプレイヤーの手番が終了するまでその領域内のキャラクターを混ぜ合わせることはできない。

モルドールへの召集 Recall to Mordor :

このカードはグッドプレイヤーが手番を終えた後のみプレイできる。モルドールへの召集カードをプレイすることにより、ダークプレイヤーは自分の手番をスキップしなければならない。それによりボード上のダークキャラクター1つをモルドールに戻すことができる。

モルドールがグッドキャラクターにより占領されていたり、ダークキャラクター4つがいるとき、このカードはプレイできない。