

# MIDDLE-EARTH QUEST™

ミドルアース・クエスト 日本語版



プレイ・ルール

# イントロダクション

“暗黒の塔も再建されたという噂でした。冥王の力はそこから遠く広く延び広がろうとしていました。遠隔の地、東方や南方では、ここかここに戦いが起こり、恐怖が募っているところでした。”

指輪物語 旅の仲間 “過去の影” より

ミドルアース。それは第三紀の終わりのころ。

それは広がる闇と絶望の時代でした。灰に覆われたモルドールの大地では、冥王サウロンがかつての力を取り戻そうとしていました。

彼の力は日に日に強くなり、影の力は全てを覆い尽くさんが勢いで広がりました。彼に対抗しようとする勢力はどこにもなく、エルフと人間の最後の同盟により勝ち取られた栄光と平和は、今や遠い過去のものとなり消えようとしていました。

エルフは少数の者達を残し、みなミドルアースを去っていきました。鋭い目と素早い足があれば、星明かりのもと灰色港へ旅するエルフの一行をまだ見ることができるとはできません。彼らは大海の彼方にある不死の地に去りゆこうとしています。

人間の王国は分裂し弱体化しました。南と東の人々はすでにモルドールに対し跪きました。ああ、悲しいかな、かつて強さの象徴でもあった西方では、ヌメノールの血が弱くなってしまいました。現在その力が残っているのは、ミナス・ティリスと、アルノーールの廃墟と荒野をたびたび訪れる少数の北の野伏たちのみです。かつては強い独立心を持っていたローハンの高貴なる馬の司さえ、平和を維持するためにモルドールに対して十分の一税として馬を支払うと噂されています。

しかし、まだ希望は残っています。

三つのエルフの指輪を所持する者たちが、サウロンの意志に対して立ち上がったのです。ネンヤを所持し、ロスロリエンに残るエルフの女王ガラドリエルと、最後のガラスリムたち。ヴィルヤを所持する半エルフのエルロンドと、治癒と知識の館である裂け谷に居住している彼の一族たち。そして、ナルヤをもつ灰色の魔法使いガンダルフは西方の民を団結させ、サウロンの計画を食い止めるための探求を続けています。

おそらく彼の友人であるアラゴルン以外は疑うでしょうが、ガンダルフだけが最も大きな希望と最大の危機についてすべてを知っているのです。

ガンダルフは、サウロンが滅びの山の炎で鍛えたすべてを統べる一つの指輪を見つけることができると考えています。それが再び冥王の手に取り戻されるなら、三つのエルフの指輪も支配下に置かれてしまうでしょう。一つの指輪を手に入れることによって、サウロンは再びかつての力を取り戻すのです。それでも、これまで探し続けていたにもかかわらず、ずっと見つかることはおろか、情報すらつかめませんでした。

モルドールの冥王が何にもまして欲するその指輪は、とても小さな物でしたので、その指輪は小さい生き物の所有物となりました。ホビットです。その名前はフロド・バギンズと言い、おじのビルボ・バギンズより指輪を譲り受けました。両方のホビットの親友であるガンダルフは長年に渡りビルボの安物の小物がそれ以上のものであるかもしれないと思ってきました。それが、最も重要な記念品であるがために。ガンダルフは一つの指輪が、現在遠くにあり平和なホビット庄にホビット達とともにあった事がわかり重大な責任を心に感じました。

ガンダルフはフロドの指輪の真実についてほとんど確信を持っていましたが、ここまで白の会議にこの問題をもたらすことを躊躇していました。彼が重大な主張をする前に、それを証明するための証拠をつかもうとしました。そのために哀れなゴラム（ビルボの前に指輪を所有していた弱った生き物）を捜しています。そして、ガンダルフはインシルドゥアの最期についても調べました。歴史に伝わる最後の殺害された王は一つの指輪を所持していたからです。

そして、他の希望もあります。この先も英雄は現れます。ホビット庄を悪と好奇な目から守る英士たち。バーリンとドワーフ達の情報を求め危険な霧降り山脈へ勇敢に立ち向かう英傑たち。モルドールからの侵略に対してゴンドールの男達と並んで戦い、インシリエンの森ばかりではなく、影の土地にまでさえも大胆に踏み込む英雄たち。彼らはサウロンの計画を混乱させます。

今、ミドルアースは彼ら英雄を必要としています。サウロンに対抗して人々が立ち上がるその最後の日まで。人間、エルフ、ドワーフそしてホビットの旅の仲間たちが、指輪戦争と第三紀の終わりにつながる出来事へと導くその日まで。



『ミドルアース・クエスト』のイベントはJ.R.R.トールキンの壮大な小説の記述をベースにしています。ゲームは17年という期間に起こります。ビルボが111歳の誕生日（フロド 33歳）を祝う時から、フロドがホビット庄を出発するちょうど前の日までです。そこには覆いくる暗闇と、長く困難な冒険があるのです。

影に対する戦いにおいて、ガンダルフと白の会議を助け、英雄たちの重責を取り除いてくれますか？ 『指輪物語』に記述される、後に続く日々のおぜん立てを助けてくれますか？ または、サウロンの目的であるすべての隷属と支配、墮落を目指すという役割を引き受けてもらえますか？ あなたはモルドールの冥王として、最も欲している一つの指輪の情報と所在を見つけることを目指します。ガンダルフの計画が達せられる前に、どのような選択がなされるにせよ、ミドルアースの運命はあなたの手握られています。

## ゲームの概略

“山脈地方では人喰いのオークたちが数を増してきました。トロールたちも平地に下り、今までのように鈍い頭ではなく、ずる賢くなり、恐ろしい武器で武装していました。”

指輪物語 旅の仲間 “過去の影” より

「ミドルアース・クエスト」は、プレイヤーの一人はサウロンを担当する一方で、ほかのプレイヤーはミドルアース西方の勇気ある英雄たちを演じます。

サウロンは、彼の目標を達成するために悪意を持った陰謀、彼の常に成長する脅威、および悪の生き物たちの指揮をとります。成功すれば、サウロンは「一つの指輪」を見つけ、再び西方は闇に覆われてしまうでしょう。

英雄たちは、ガンダルフが「一つの指輪」についての真実を見出すのを手助けしなければなりません。そのために、彼らはミドルアースを横断し、名を知られた人物たちから支援と知識を得なければなりません。彼らは悪の大王とその臣下を、その陰謀とともに挫く、危険な探求に乗り出さなければなりません。英雄たちが成功すれば、フロドと「一つの指輪」がホビット庄を離れ、指輪の力が引き起こす破壊につながる叙事詩的な旅に出してしまう前に、ガンダルフは求める知識を得てフロドを留め、見失わずにすむはずで

## 内容物リスト

- ・ ルールブック(本書)
- ・ ゲームボード 1枚(部品2つから構成)
- ・ 大型カード 220枚:内訳
  - イベント・カード 42枚
  - シャドウ・カード 26枚
  - スターティング・クエスト・カード 10枚
  - アドバンスド・クエスト・カード 5枚
  - スターティング・プロット・カード 3枚
  - アドバンスド・プロット・カード 15枚
  - 地方遭遇カード 75枚
  - 安息所遭遇カード 15枚
  - 危難カード 15枚
  - モンスター能力カード 14枚
- ・ 小型カード 255枚:内訳
  - モンスター・コンバット・カード 75枚
  - ヒーロー・カード 125枚
  - 技能カード 20枚
  - ミッション・カード 10枚
  - アイテム・カード 9枚
  - 墮落カード 16枚
- ・ ヒーロー・シート 5枚
- ・ トークン 235枚:内訳
  - モンスター・トークン 50枚
  - 脅威トークン 80枚
  - 支援トークン 30枚
  - 手番プレイヤー・トークン 1枚
  - レベル・トークン 24枚
  - ダメージ・トークン 30枚(1点20枚、3点10枚)
  - サウロン・アクション・トークン 4枚
  - キャラクター・トークン 8枚
  - ストーリー・マーカー 4枚
  - プロット・マーカー 3枚
  - イベント・マーカー 1枚
- ・ プラスチック・スタンド(プラスチック製) 8個
- ・ ヒーロー・フィギュア(プラスチック製) 5個
- ・ 臣下フィギュア(プラスチック製) 5個



# コンポーネントの概要

## ゲームボード

ゲームボードには、ゲームが進む間にヒーロー（英雄）たちが旅をすることができるミドルアースの多くの「地域」が描かれています。それはサウロンとその臣下の行動について情報を含み、カードとトークン（6ページの図参照）を置くべきエリアが設けられています。



## イベント・カード

イベント・カードは、進行中または直ちに効果を発揮し、プレイヤーに、具体的な地域に支援トークンとキャラクター・トークンを置くことを指示します。



## シャドウ・カード

シャドウ・カードは、サウロンがモンスターにヒーローを待ち伏せさせたりヒーローを懐柔する様々な効果を与えます。



## スターティング・クエスト・カード、アドバンスド・クエスト・カード

ヒーロー各自は、スタート時に2枚のスターティング・クエスト・カードと1枚のアドバンスド・クエスト・カードを持っています。これらのカードは条件を満たしたヒーローたちに報酬を提供します。



## プロット・カード

プロット（陰謀）・カードは、サウロンが、ミドルアースを征服するという野望に沿って行っているそれぞれの活動を表します。これらのカードのうちの3枚は、スターティング・プロット・カードで、そのうちいずれか1枚をゲームの開始時にアクティブ・プロット・トラックに出します。



## 遭遇カード

遭遇カードは、ヒーローたちがミドルアースを旅する中で、ヒーローが直面する様々な状況を表します。これらの5つのデッキ（山札）は、それぞれに別の地方と一致しますが、それらの1つは必ず自由の民の安息所のものであります。



## 危難カード

危難カードは、ゲームボードの危険がある地域へ旅するヒーローに、影響を与える危険を表します。



## モンスター能力カード

モンスター能力カードは、ヒーローたちが遭遇するであろう、モンスターそれぞれの能力値と特別な能力が記されています。



## モンスター・コンバット・カード

モンスター・コンバット・カードは、3つのデッキに分けられ、ヒーローとモンスター、またはサウロンの臣下との間での戦闘を解決するためにサウロンが使用します。



## ヒーロー・カード

ヒーローには、各自のヒーロー・カードから成るデッキがあります。これらのカードはヒーローの耐久力を記録するのに使用され、移動、戦闘などで手札から捨て札にされます。



## 技能カード

技能カードは、ゲームの進行を通してヒーローたちに与えられ、彼らのヒーロー・カードの手札に追加されます。これらのカードは、強力な戦闘能力を提供するだけでなく、ヒーローたちの耐久力を増大させます。技能カードは、背面がヒーロー・カードと同じですが、ゲームの開始時点ではヒーロー・カードとは完全に分けておくことに注意してください。



## 墮落カード

墮落カードは、通常はゲームを通してシャドウ・カードか危難カードの結果として、ヒーローに渡されます。これらの結果は進行中にマイナスの効果を与え、ヒーローたちが休息を取る（そして、決められた枚数の支援トークンを支払う）か、別のカード、または能力によって捨てられる機会にしか取り除くことができません。



## アイテム・カード

アイテム・カードは、ゲームを通してヒーローに与えられて、効果が継続する特別な効果を提供します。



## ミッション・カード

両陣営（ヒーローのグループ側と、サウロンのプレイヤー側）は、それぞれミッション・カードのデッキを持っています。ゲームのスタート時、両陣営は密かにランダムにミッション・カードを、そのデッキからドロー（カードを引く）します。このカードは両陣営に、もしフィナーレの手順（33～34ページ参照）の間に優勢であれば、どれだけ早くゲームの勝利が確定できるかを知らせます。



## ヒーロー・シート

ヒーロー・シートは、それぞれのヒーローのために、すべての能力と能力値が記されています。



## モンスター・トークン

モンスター・トークンは、ゲームを通してモンスターがいる地域を示すためにゲームボードに置かれます。トークンは、それらがどの地方に置くことができるかを確認できるよう、色分けされています。



## 脅威トークン

脅威トークンは、ミドルアースに広がる、サウロンの増加する力と脅威の広がりを表すために使います。ゲームボードの地域に置かれ、そして絶えず増大するシャドウ・プールの脅威トークンは、サウロンがより強力なシャドウ・カードとプロット・カードにより、地域をヒーローにとってより危険な場所にするのを可能にします。



## 支援トークン

支援トークンは、ミドルアースの自由の民の好意と援助を表します。ヒーローは地域、キャラクター、遭遇カード、および達成されたクエストから支援トークンを集めます。サウロンのプロット・カードを捨てさせるため、そのほかにも有利な点を得るために、ヒーローは支援トークンを使います。



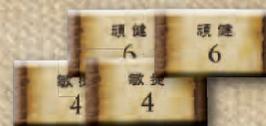
## 手番プレイヤー・トークン

手番プレイヤー・トークンは、プレイヤーたちが、現在のターン（手番）を、どのプレイヤーが解決しているのかを把握する助けとして使われます。プレイヤーのターンの終わりに、このトークンを左にいるプレイヤーに手渡し、渡されたプレイヤーはそのターンなどを解決します。



## レベル・トークン

レベル・トークンは、クエストを達成し、キャラクターの支援を得るために、ヒーローに授与されます。それらは、ヒーローの能力値の成長を示すために使います。



## ダメージ・トークン

ダメージ・トークンは、モンスターか臣下が、戦闘においてどれだけダメージを受けたのかを示すために、モンスター能力カードやゲームボードの臣下のスペースに配置されます。



## ストーリー・マーカー

ストーリー・マーカーは、ゲームボードの「ストーリー・トラック」に置きます。それはサウロンとヒーローたちが、ゴールへどれだけ近づいているかを示します。



## サウロン・アクション・トークン

サウロン・アクション・トークンは、サウロンのターンに、ゲームボードのサウロン・アクション・エリアに置かれることで、サウロンが行うことが可能なアクションを記録します。



## プロット・マーカー

プロット・マーカーは、ゲームボードにおいてサウロンのアクティブ・プロット・カードの影響を受けている地域を示すために使われます。それぞれのトークンは、対応するサウロンのプロット・カードを破棄させる（捨て札にする）ために、ヒーローたちが旅をしなければならない地域を示します。



## イベント・マーカー

イベント・マーカーは、アクティブ・イベント・カードによって影響を受けている地域を示すためゲームボードに配置されます。



## キャラクター・トークン&プラスチック・スタンド

キャラクター・トークンとプラスチック・スタンドは、ミドルアースにいる指導者や他の要人たちを表します。彼らはしばしばイベント・カードによって、具体的な地域に配置され、ヒーローたちが助言を請うことによって支援を与えてくれます。

はじめてゲームをはじめる前に、各キャラクター・トークンはそれぞれ、同梱されているプラスチックのスタンドの1つ1つに装着しておきます。



## 臣下フィギュア (プラスチック製)

プラスチック製の臣下フィギュアは、サウロンの副官たちを表し、臣下それぞれの現在いる地域を示すためにゲームボードに配置します。臣下のうちの2体は、ゲームの開始時点でゲームボードに置かれ、残っている3体は後で活動を始めます。



## ヒーロー・フィギュア (プラスチック製)

プラスチック製のヒーロー・フィギュアは、それぞれのヒーローを表し、ヒーローたちの現在いる地域を示すためにゲームボードに配置します。



## ゲームボードの細部



1. カレント・イベント・カード・スペース
2. 支援&キャラクター エリア
3. ストーリー・トラック
4. ターンの概略
5. 遭遇デッキ・スペース
6. 臣下エリア
7. 魯威エリア
8. 危難デッキ・スペース
9. 墮落デッキ・スペース
10. シャドウ・デッキ・スペース

11. シャドウ・プール
12. サウロン・アクション・エリア
13. プロット・デッキ・スペース
14. アクティブ・プロット・トラック
15. 常に危険な地域
16. 暗黒の城塞かつ常に危険な地域
17. 通常の地域
18. 安息所 (地域)
19. 街道 (接続路)
20. 水路 (接続路)

# はじめに

「縁の草のあるところだけをいこうにするんだよ。古い石や冷たい塚人たちがまうんじやないよ。かれらの家を覗き込むんじやないよ。あんたたちがたづろがぬ心を持った強者であるなら別だが!」

— フロドとホビットの仲間たちへ、トム・ボンバディルが言った言葉  
指輪物語 旅の仲間 “トム・ボンバディルの家で” より

## ゲームの目的

このゲームの目的は、ヒーロー・プレイヤーかサウロンが、彼らのストーリー・マーカーをストーリー・トラックのフィナーレ・スペースに進め、ミッション・カードに示されている条件を達成することです。ストーリー・マーカーは、どちらの陣営に属しているかによって違う進み方をします。

3枚のストーリー・マーカーは、サウロンがプレイにおいて持っているプロット・カードに基づいて進みます。サウロンの目的は、フィナーレ・スペースまでストーリー・マーカーのいずれか1枚を進めるか、またはマーカー3枚すべてを、影が覆う刻 (33~34ページ参照) に進めることです。

ヒーロー・プレイヤーは、チームとして勝つ (か、負け) ます。ヒーロー陣営のストーリー・マーカーは、サウロンのターンが来るごとに自動的に移動しますが、移動が遅いか早いかは、イベント・カードとシャドウ・カードにより変化します。

一方の陣営がフィナーレに至ってもミッションに完全に失敗していたら、ゲームの勝者はヒーローと指輪の幽鬼による最終的な戦いによって決定されます。

## プレイヤーの人数

「ミドルアース・クエスト」は、ヒーローを担当するプレイヤー4人までと、サウロンの役割を担当する1人のプレイヤーで遊ぶことができます。このルール全般は、プレイヤーが3人または4人で遊ぶ想定で記述されています。プレイヤー2人のゲームを遊ぶなら、プレイヤーは最初にルール全体を読み、それから35ページにあるプレイヤー2人のゲームのための具体的な手順に沿ってください。

## このルールを 読むにあたって

サウロン・プレイヤーのプレイとヒーロー・プレイヤーのプレイを比べると、劇的に異なるという点で「ミドルアース・クエスト」は特徴のあるゲームです。従って、私達は両陣営のためのすべてのルールを、次に示す章ごとに分割しました：「サウロン向けのゲームルール」「ヒーロー向けのゲームルール」これらは**両陣営のプレイヤー**にとって重要な章で、ゲーム全般にあたってのルールを両方の章に見ることができます。

戦闘とゲームのフィナーレなどルールが、「サウロン向けのゲームルール」と「ヒーロー向けのゲームルール」を補足するものとして見ることができます。



# セットアップ

『ミドルアース・クエスト』を始める前に、プレイヤーは以下の手順を実行しなければなりません：

- 陣営に分かれる：**プレイヤーたちは最初に、どのプレイヤーがサウロンの役割を演じるかを決定します。それ以外のプレイヤーは、ミドルアースのヒーローの役割を演じます。
- ゲームボードを広げる：**ゲームボードの半分ずつの両方を取り出して、両方からの印刷面が真ん中のところで一致するように合せ、それらを遊ぶ場所の中央に置きます。サウロン役は、ゲームボードのサウロン・アクション・エリアにすぐ手が届く範囲に座るとよいでしょう。
- ヒーローのセットアップ：**ヒーローのプレイヤーは、以下のステップを実行します。平行して、サウロンのプレイヤーは「サウロンのセットアップ」(ステップ4)を実行します。

- ヒーローを選ぶ：**ヒーローのプレイヤーは、プレイ用に用意された5名のヒーロー達から選択し、それぞれ異なるヒーロー・シートを取ります。それに一致するフィギュアを受け取り、各プレイ・エリアに配置します。プレイヤーたちが、誰がどのヒーローを担当するべきかについて合意することができないなら、ランダムに決定します。
- 支援&キャラクター：**すべての支援トークンとキャラクター・トークンを、ゲームボードの支援&キャラクター・エリアに置きます。
- ヒーロー・フィギュアを配置する：**それぞれのヒーローのプレイヤーは、各ヒーロー・シートの記述を見て、ゲームボードの開始地域にフィギュアを置きます。
- ヒーロー・デッキをセットアップする：**すべてのヒーロー・カードを、5つのヒーロー・カードのデッキ(各自の前に)と、ひとつの技能カードのデッキに分けます。技能カードはいずれも裏に主要人物、ヒーロー・カードはヒーローたちのイラストが描かれて、区別できるようになっていることを覚えておいてください。

ゲームボードのすぐそばに、伏せた状態で技能デッキを置きます。それぞれのヒーローのプレイヤーは、対応したヒーロー・デッキを取ります。それをシャッフルしてから、伏せてヒーロー・シートの隣に置き、以後これを「ライフ・プール」(21ページ「ライフ・プール」参照)と呼びます。使わないコンポーネント(ヒーロー・シート、プラスチック製フィギュア、ヒーロー・カード)は、箱に戻します。

- スターティング・クエストを決める：**ヒーローのプレイヤーのそれぞれは、ランダムにスターティング・クエスト・カードの1枚を選びます。そのプレイヤーはカードにあるすべての「セットアップ」手順に沿って、自分の前にそれらを配置します。使わなかったスターティング・クエスト・カードは箱に戻し、このゲームでは使いません。各ヒーローたちは、さらにアドバンスド・クエスト・カードを受け取りますが、スターティング・クエストを達成するまで使うことはできません。
- イベント・デッキをセットアップする：**ステージによってイベント・カードをわけます(カード背面の数字によって分けます)。そして、3つのデッキそれぞれをシャッフルして、ゲームボードの上方の隣に伏せて置きます。
- 遭遇デッキをセットアップする：**地方によって遭遇カードをわけます(カードの背面の、宝石のシンボルによる5つのデッキと、3基の白い塔のシンボルによる安息所遭遇デッキの、あわせて6つのデッキ)。そして6つのデッキそれぞれをシャッフルし、ゲームボードの左側のそれぞれのエリアに伏せて置きます。
- ストーリー・マーカーを配置する：**4枚のストーリー・マーカー(ヒーローのための緑色の1枚と、サウロンのための黄色、黒、赤の3枚)をストーリー・トラックの「スタート」の位置に置きます。

- サウロンのセットアップ：**サウロンのプレイヤーは、以下のステップを実行します。平行してヒーローのプレイヤーは、「ヒーローのセットアップ」(ステップ3)を実行します。

- 脅威を配置する：**すべての脅威トークンをゲームボードの脅威エリアに置きます。
- 臣下フィギュアを配置する：**「黒い蛇」と「サウロンの口」のフィギュアを、ゲームボードの臣下エリアに記されている、それぞれが示す開始地域に配置します。残りの3つの臣下フィギュアは、ゲームボードのそばに置いておきます。
- スターティング・プロットを受け取る：**3枚のスターティング・プロット・カードのうち、ランダムに1枚を選びます。使用しなかったスターティング・プロット・カードは箱に戻し、このゲームでは使いません。  
  
選んだ1枚のプロット・カードを、進行中のプロット表示の「1」の地域に伏せて置き、一致するプロット・マーカーをプロット・カード(13ページ参照)によって影響された地域に置きます。その際は置くカードの記述に従います。
- シャドウ、墮落、危難、およびアドバンス・プロット・デッキを用意する：**それぞれ、シャドウ、墮落、危難、そしてアドバンス・プロット・デッキをシャッフルし、それらを伏せてゲームボードのそれぞれのスペースに置きます。
- モンスター能力カードとモンスター・コンバット・カードを配置する：**モンスター能力カードを表にして、取り易い所に山にして置きます。モンスター・コンバット・カードの3つのデッキをそれぞれシャッフルして、ゲームボードに隣接した場所に伏せて置きます。
- モンスター・トークンを配置する：**色違いの5種類のモンスター・トークンを分けて、それらを別々のランダムに積んだ5つの山にして、イラストの側を下に伏せた状態にして置きます。これらのトークンは、サウロンのプレイヤーが容易に手が届く範囲内に置きます。
- 他のトークン類を配置する：**すべてのダメージ・トークン、レベル・トークン、そしてイベント・マーカーを、ゲームボードの脇で、プレイヤーの誰からでも手が届く範囲内に置きます。このとき、プロット・マーカーを「2」と「3」と記された、一致するプロット・デッキのところに置きます。

- ミッション・カードをドローする：**サウロンのミッション・デッキとヒーローのミッション・デッキを別々にシャッフルします。そして両陣営は、それぞれのデッキの一番上からカードを1枚ドローして、見せないでおきます。(グループとしての)ヒーロー陣営は、いつでも自分のミッション・カードを見ることができ、サウロンのプレイヤーはいつでも彼のミッション・カードを見ることができ、お互いに相手の陣営と情報を共有してはいけません。両陣営が、ドローしたミッション・カードを読んだら、カードはプレイ・エリアの、そのカードをドローした側の近くに伏せて置きます。使わないミッション・カードを(見ないようにして)すべて箱に戻します。それらはこのゲームでは使用しません。
- ゲームを開始する：**すべてのプレイヤーがセットアップを完了したら、次にゲームの最初のサウロンのターンに進みます。

# セットアップ図解



- |  |                                |
|--|--------------------------------|
| 1. ヒーローのプレイ・エリア                          | 14. 遭遇デッキ                      |
| 2. ヒーロー・シート                              | 15. 臣下フィギュア (開始地域に置く)          |
| 3. ヒーロー・デッキ (ライフ・プール)                    | 16. プロット・デッキ                   |
| 4. スタートिंग・クエスト                          | 17. プロット・マーカー&イベント・マーカー        |
| 5. 技能デッキ                                 | 18. 脅威トークン(「脅威」エリアにある)         |
| 6. アイテム・デッキ                              | 19. 危難デッキ                      |
| 7. レベル・トークン                              | 20. 墮落デッキ                      |
| 8. イベント・デッキ                              | 21. シャドウ・デッキ                   |
| 9. 支援&キャラクター・トークン                        | 22. 手番プレイヤー・トークン               |
| 10. ストーリー・マーカー                           | 23. サウロン・ミッション・カード             |
| 11. ヒーロー・ミッション・カード                       | 24. ダメージ・トークン                  |
| 12. ヒーロー・フィギュア (開始地域に置く)                 | 25. モンスター・トークンの山               |
| 13. アクティブ・スタートिंग・プロット&<br>対応するプロット・マーカー | 26. サウロン・アクション・トークン            |
|  | 27. モンスター能力カード&モンスター・コンバット・デッキ |

# ゲームプレイの概要

「間もなくわしは、いろいろな種類の間者どもが、中には獣や鳥たちまでいた——ホビット庄の周りに集まっていることに気づいた。わしの恐れはいやました。わしはドゥネダインの応援を求めた。彼らの見張りは倍増された。」

—ガンドルフ、エルロンドの会議にて  
指輪物語 旅の仲間 “エルロンドの会議” より

## ゲームのターン

『ミドルアース・クエスト』は、フィナーレが起きる（通常、ストーリー・マーカーがトラックの端に到達します。33、34ページ参照）まで、いくつものゲームのターンを通してプレイされます。

ゲームは、サウロンのプレイヤーからスタートします。各プレイヤーには、右回りに進むターンが回っていきます。プレイヤー各自のターンは、サウロンのプレイヤーが行動するサウロンのターンか、またはヒーロー・プレイヤーの誰か1人が行動するヒーローのターンのどちらかになります。

4人プレイヤーのゲームにおいて、ターンが回る順番は、次の通りとなります：

- (1) サウロンのターン；
- (2) ヒーロー1のターン；
- (3) ヒーロー2のターン；
- (4) ヒーロー3のターン

最後のヒーローがターンを完了した後に、サウロンは次のターンを開始します。これがフィナーレが始まる（33、34ページ参照）まで続きます。

## サウロンのターン

サウロンのターンのたびに、（ヒーローのものも含め）ストーリー・マーカーが進むかもしれない、サウロンは1枚のプロット・カードをプレイすることができ、かつプロットを進行させたり、守ったりするために行動をします。

サウロンの1回のターンの手順は、下で説明されるほか、ゲームボードの上に要約されており、詳細は本書11～19ページにあります。

1. **ヒーロー解放ステップ**：それぞれのヒーローがいる地域から、すべての脅威トークンを取り除きます。

例：彼女の前のヒーローのターンにおいて2枚の脅威トークンが置かれた“モリア”にいて、ベラヴォールはターンを終えた。サウロンのターンの中で、以下のヒーロー解放ステップで2つの脅威トークンは取り除かれる。サウロンはトークンを“モリア”から取り除き、それらをゲームボードの脅威エリアに戻す。

2. **ストーリー・ステップ**：ストーリー・トラックにある、ヒーローのストーリー・マーカーを2つ進めます。サウロンのストーリー・マーカーを、アクティブ・プロット・カード（13ページ参照）に沿って進めます。**ゲームの最初のターンにおけるこのステップは省略します。**

注記：このゲームにおいてストーリー・トラックのステージII、またはIIIのどちらかへ、ストーリー・マーカーが進むのはじめてなら、サウロンはそれぞれのタイミングで新たな臣下を、プレイ（12ページ参照）するように置くことができます。

3. **プロット・ステップ**：サウロンは、彼の手札から1つのプロット・カードをプレイするか、そのときアクティブ・プロット・カード（13ページ参照）を捨て札にすることができます。**ゲームの最初のターンにおけるこのステップは省略します。**

4. **イベント・ステップ**：サウロンは3枚のカードを、現在のステージのイベント・デッキの一番上からドローします。そのうち1枚をただちに解決します（14ページ参照）。

例外：両陣営とも優勢でないならば、サウロンは代わりにプロット・カード1枚をドローし、それを解決する。**これはゲームの最初のサウロンのターンには必ず行う。**

5. **アクション・ステップ**：サウロンは、2回のアクション（4人プレイヤーでのゲームならば3回のアクション）をとることができます。15～19ページの「アクション・ステップ」を参照。

6. **ヒーロー・ドロー・ステップ**：ヒーローは、頑健（20ページ参照）と等しい枚数だけ、カードをライフ・プールから引くことができます。

## ヒーローのターン

それぞれのヒーローのターンにおいて、ターンを得ているヒーローは移動し、戦い、探索し、最終的に止まった地域で遭遇カードを解決します。

各ヒーローのターンでの手順は、下での説明と、ゲームボードに要約があり、詳細は本書20～25ページにあります。

1. **休息ステップ**：ヒーローのいる地域にモンスター・トークンまたは臣下が存在せず、暗黒の城塞にいないのなら、ヒーローは休息することができます（20ページ参照）。

ヒーローが安息所にいるならば、回復する（20ページ参照）かもしれないことに注意してください。

2. **待ち伏せステップ**：サウロンはヒーローのいる地域にいる1体のモンスター、または臣下を選び、ヒーローを攻撃することができます。この場合は戦闘が始まります（27～32ページ参照）。

3. **トラベル・ステップ**：このステップにおいて、ヒーローはゲームボードで接続路で結ばれた地域に旅し、敵と戦い、危険な地域を解決し、次の通り冒険することができます：

**ヒーローは、ヒーロー・カードの手札が許す限り何度でも、このステップ（の中で連続して繰り返すこと）が実行できることに注意してください。**

a. **移動**：ヒーローは、彼の手札（22～23ページ参照）から必要とされているだけのヒーロー・カードを支払うことによって、隣接した地域に移動することができます。

b. **戦闘か危難**：サウロンは、ヒーローがいる地域でモンスターか臣下（どちらかは任意）が戦うか、危難カード（もし危険な地域にいるならば、22～23ページ参照）を解決するかを決めます。

c. **探索**：ヒーローは、現在いる地域を探索することができます。これには支援の取得、キャラクターたちからの助言、クエストの達成、それ以外（24ページ参照）も含まれます。

そのヒーローのターンが始まった地域で探索することを望むなら、トラベル・ステップの最初の「移動」と「戦闘か危難」を省略し、単に現在の地域を探索することができます。

4. **遭遇ステップ**：ヒーローが危険な地域にいないのなら、移動の後に今いる地域の遭遇デッキから3枚のカードを引き、地域または地方（どちらかは任意）と一致している最も低い数字のカードを解決します（24～25ページ参照）。

# サウロン向けのゲームルール

サウロン大王が—そやつはそう申しました—お手前方に誼を通じたがっておられる。それで、昔大王がくだされたような指輪をふたびお手前に与えられるであろうと、こう申すのです。

— グローイン、エルロンド会議にて  
指輪物語 旅の仲間 “エルロンドの会議” より

この章ではサウロンのターンとステップに集中して、中心的な概念とサウロンのプレイヤーのためのルールを定義します。

## サウロンのターンの詳細

この項では、サウロンのターンの詳細を説明します。それは次のステップから構成されています：ヒーロー解放ステップ、ストーリー・ステップ、プロット・ステップ、イベント・ステップ、行動ステップ、およびヒーロー・ドロー・ステップ。

サウロンのターンにおけるステップのいくつかは、実はヒーローの役に立ち、サウロンにとって役立つ（例えばヒーロー・ドロー・ステップ）こともあることに注意してください。

## ヒーロー解放ステップ

このステップの中で、ヒーローが現在いる地域（それが暗黒の城塞ではない限り）から、すべての脅威トークンを取り除きます。脅威が地域から取り除かれる時は常に、このトークンはゲームボードの脅威エリアに戻されます。

ヒーロー解放ステップの間に、暗黒の城塞から影がさす場所を崩壊させる（16～17ページ参照）こと、サウロンが脅威がある地域にモンスター・トークンを置くことを防ぐことなどを含め、脅威を取り除くことは多くの目的にかなう行動です。

## 重要な用語

以下は、このルールブックとカードの表記で頻繁に使われる共通の用語です。

**優勢：**多くのカードとルールは、どちらの陣営が優勢であるかに依存します。敵よりフィナーレ・スペースに近いストーリー・マーカーを持っているならば、その側が優勢であるということを意味します（14ページ参照）。

**キャラクター：**これらのトークンはミドルアースにいる有力な人々を表していて、ヒーローに支援、または他の特別な利点を提供することができます。

**現在のステージ：**少なくとも1つのストーリー・マーカーが置かれているストーリー・トラックの一番右寄りのステージが、“現在のステージ”とされます。

**敵：**相手の陣営に属しているか、あるいはプレイヤーと同じ陣営に組していないミニチュア、カード、トークン、またはプレイヤー。例えば、ヒーローはサウロンの敵です。

**消耗：**消耗した対戦者は、戦闘を行った後に残りの行動があっても、追加でコンバット・カードをプレイすることはできません（32ページを参照）。

**影がさす場所：**脅威トークンが配置され少なくとも1か所の暗黒の城塞に繋がっている地域と、それに隣接するすべての地域を指します（詳細は16～17ページ参照）。

**友好的：**相手の陣営に属していないか、あるいはプレイヤーと同じ陣営に組しているミニチュア、カード、トークン、またはプレイヤー。

**ヒーロー：**この語は、そのヒーローを操作しているプレイヤーとあわせ、両陣営を通してヒーロー・フィギュア（と、シート、カード）を表すためにも使用されます。

**脅威度：**暗黒の城塞に置かれている脅威トークンの枚数。

**地域：**これらの丸いスペースは、ゲームボードを構成する主要な要素です。それぞれの地域は、地域が属している地方を明示する色分けされた枠がついています。また地域には名前が付いています（それは他のカード、シート等によって参照されます）。

**接続路：**街道、水路といったこれらの点線（またはつながった青い線）はすべて、隣接した地域を接続しています。

**暗黒の城塞：**暗黒の塔アイコン（黒い塔）があるすべての地域。サウロンは、頻繁に「暗黒の城塞から影がさす場所」に脅威トークンを配置することができます（詳細は16ページ参照）。

**地方：**ゲームボードには、多くの地域をそれぞれ含む、色によって区別されている10の地方があります。各地方名は、ゲームボード（また色によって識別される）の対応する遭遇デッキ・スペースの右に記されています。地方マップはこのルールブックの36ページにあります。

**サウロン：**「サウロンのプレイヤー」を短く言うもの。

**陣営：**「ミドルアース・クエスト」はヒーロー・プレイヤーから成る一方のチームと、サウロンのプレイヤーで成るチームの、本質的に2つのチームでプレイされます。これらのチームをここでは「陣営」と表記します。

**安息所：**ゲームボードにある、安息所アイコン（3基の白い塔）を持つすべての地域。ヒーローが安息所で休息する時には、追加で回復する可能性があります（詳細は20ページ参照）。

**[X]地域以内：**多くのカードは、X以内にある複数の地域を参照します。隣接した地域は1つ向こうのスペースと考えられます。例えば「ヒーローがいる場所から1地域以内」とは、ヒーローが現在いる地域から見て、その地域と、それぞれ隣接した地域を指します。



## ストーリー・ステップ

一番最初を除く、すべてのサウロンのターンにおいて、ヒーローのストーリー・マーカーはストーリー・トラックを2つ進みます。そして、サウロンのアクティブ・プロット・カード (図「ストーリー・マーカーの進行」参照) にあるように、サウロンの3枚のストーリー・マーカーは、それぞれ別に進みます。

どのストーリー・マーカーでも、ストーリー・トラックのフィナーレ・スペースに達するならば、またはサウロンのマーカー3枚がすべて影が覆う刻に達する (または、通過する) ならば、ゲームのフィナーレが始まります (33~34ページ「ゲームの勝利」参照)。

## ストーリー・トラックの理解



ストーリー・トラックはゲームボードの上端にあります。このトラックは4枚のストーリー・マーカーが置かれ、それはヒーロー陣営とサウロン陣営とが、彼らの目的を果たすことにどれほど近いかを示します。

主に、ヒーローのストーリー・マーカーは、安息所でサウロンの軍隊を迎え撃ち、「指輪物語」でえがかれた英雄の行動を可能にすることで、自由な民がどれほど成功しているかを表しています。このマーカーがトラックの端に到着すると、ゲームのフィナーレが始まります (33~34ページ参照)。



主に、サウロンのストーリー・マーカーは、サウロンが西方における最終的な支配を確立するのに必要な力と知識を得ることに、どれほど近いかを表しています。「リング」のストーリー・マーカー (黄) は、サウロンがガンダルフの計画を解明し、「一つの指輪」を見つけることにどれほど近いかを示し、「征服」のストーリー・マーカー (赤) は、サウロンが十分な力としての軍事力を召集することにどれほど近いかを示し、「腐敗」のストーリー・マーカー (黒) は、自由な民のリーダーを墮落させることについてのサウロンの成功度合いを示します。



## ゲームのステージについての理解

ゲームは3つのステージに分けられます。これらのステージは、適切な時期に起きた主要な出来事とあわせて、ミドルアースの年月の進行を表します。ストーリー・トラックは、これらの3つの段階を表すよう、3つのセクションに分かれていて、ステージIで始まり、ステージIIIで終わります。

「現在のステージ」は、ストーリー・トラックで、少なくとも1枚のストーリー・マーカーが置かれている最も右のトラックが属するステージと定義されます。

カードまたは能力が、「現在のステージ」を参照する時は常に、プレイヤーは単純にフィナーレ・スペースに最も近いストーリー・マーカーのストーリー・トラック・ステージを確認します。

ゲームのステージはまた、サウロンがイベント・ステップ (14ページ) の間に、どのイベント・デッキからカードをドローするのか、そしてどれくらい脅威がシャドウ・プール (16ページ) にあるのかを決定します。

## ストーリー・マーカーの進行



1. ストーリー・ステップの間に、ヒーローのストーリー・マーカーを、2スペース進めます。
2. サウロンは2枚のアクティブ・プロット・カードしか持っていません。それぞれのカードは、サウロンがストーリー・トラックにある「腐敗」のストーリー・マーカーが1つのスペースを進むことを可能にします。もしサウロンが追加でアクティブ・プロット・カードを持っていたら、追加のマーカー (カードによる) を動かすことができますこととなります。
3. ストーリー・マーカーがトラックのステージIIIに入るのはこのゲームでははじめてなので、現在のステージはステージIIIであり、サウロンは直ちに臣下である「アングマールの魔王」をその開始地域のいずれかに置きます。

## 臣下の配置

ストーリー・マーカーが、ストーリー・トラックのステージII、またはステージIIIに入るのがこのゲームではじめてならば、マーカーを進めた後に、サウロンは適切な臣下フィギュア (ストーリー・トラックで示されている) をゲームボードに置きます。

ゲームの最初に、サウロンは「サウロンの口」と「黒い蛇」の臣下2体 (ストーリー・トラックのステージIに記されている) を受け取ります。

ゲームがステージIIに入る時に、サウロンは「指輪の幽鬼」と「ゴルゴロスのゴスモグ」の臣下2体を受け取り、最終的にゲームがステージIIIに入ると、彼は「アングマールの魔王」を受け取ります。

臣下を受け取る時に、サウロンはそのフィギュアを、ゲームボードにあるその臣下のスペースに記されている開始地域に置きます。

## プロット・ステップ

このステップにおいて、サウロンは以下の活動の1つを実行できます。このステップは、**ゲームの最初のターンにおいては省略されます。**

- **プロット・カードをプレイする:** サウロンは、手札からプレイするための1枚のプロット・カードを選ぶことができます。カードをプレイするために、サウロンはカードに示された条件を満たし、そのカードをアクティブ・プロット・トラックの、空いているスペースに置かなければなりません。サウロンはその時、対応するプロット・マーカ―をカードによって影響を指定された地域に置きます。アクティブ・プロット・トラックに空きスペースがまったくないなら、サウロンはプロット・カードをプレイしなくてもかまいません。
- **アクティブなプロット・カードを取り除く:** サウロンは、アクティブ・プロット・トラックから、自分のプロット・カードの1枚を取り除くことができます。アクティブ・プロット・トラックがいっぱいで、次以降のターンにおいて違うプロット・カードをプレイすることを望むならば、サウロンは頻繁にこの手段をとるかもしれません。
- **何もしない:** サウロンが、プレイしたいプロット・カードをまったく持っておらず、アクティブ・プロット・カードを取り除くこともしたくないなら、サウロンはこのステップには何もしないことにしてもかまいません。

## プロット・カード

プロット・カードは、ミドルアースを墮落させて支配するためのサウロンの計画と陰謀を表します。各ストーリー・ステップにおいて、サウロンのストーリー・マーカ―はアクティブ・プロット・カードのそれぞれに記された数字と等しい数だけ進みます。



## プロット・カードをプレイする

プロット・カードをプレイするために、サウロンはプロット・カードにあるすべての条件を満たさなければなりません。ほとんどの条件はテキスト・ボックスの一番上の明朝体の文章（例えば、森の王国から1地域以内にモンスター・トークンか臣下が必要。）として示されます。

一度プロット・カードがプレイされたら、プロット・カードのすべての条件は無視されます。これは、その条件が満たされていない（もう必要とされている脅威を含んでいないシャドウ・プールなど）でも、カードがプレイにとどまるということを意味しています。

それぞれのプロット・カードは、脅威の数を左上の隅に示しています。この数字は、カードがプレイされる時にシャドウ・プールになければならない最小限の脅威の数を表しています。

## プロット・カードの影響を受けた地域

すべてのプロット・カードは、具体的な地域に影響を与えます。プロット・カードがアクティブ・プロット・トラックでプレイされる時に、対応するプロット・マーカ―を直ちに影響された地域に置きます。このマーカ―は、このプロットの弱点がどこなのかという、ヒーローへの、目に見える合図でもあります。

## アクティブ・プロット・カードを取り除く

ヒーローがアクティブ・プロット・カードを取り除くためには、プロット・カードが影響を与えた地域（プロット・マーカ―によって見分けられる）を、そのヒーローのターンに探索し、プロット・カードに示された数字の枚数だけ支援を支払わなければなりません（以降の「プロット・カードの説明」参照）。

取り除かれたプロット・カードは、アクティブ・プロット・トラックから取り除かれて、プロット・デッキと隣接している捨て札の山の上に、表にして置きます。対応するプロット・マーカ―は、その時点でゲームボードから取り除かれます。

サウロンが、プロット・カードをプレイする代わりに、プロット・ステップに自発的にアクティブ・プロット・カードを取り除くことができることを忘れないでください。

## 複数のアクティブ・プロット・カード

サウロンが複数の、アクティブ・プロット・カードを保持しているなら、ストーリー・ステップにサウロンのストーリー・マーカ―2枚（または3枚すべて）がストーリー・トラックを進むことがあることはとても重要です。注意してください。

複数のアクティブ・プロット・カードが、ストーリー・トラックに沿って同じプロット・マーカ―を進めるならば、ただ単にアクティブ・プロット・カードを合わせて1度に解決します — 進めるよう示されたプロット・マーカ―を2（または3）スペース分だけ進めます。

## プロット・カードの説明



1. **脅威の条件:** サウロンがプロット・カードをプレイするためには、シャドウ・プールに少なくともカードに示されているだけの脅威を持っていないなければなりません。
2. **取り除くコスト:** 影響を受けた地域を探索した時に、プロット・カードを取り除くためヒーローが支払わなければならない支援の数。
3. **ストーリー・マーカ―の進行:** このカードがプロット・トラックに置かれている限り、一致しているサウロンのストーリー・マーカ―は、ストーリー・ステップごとに、記された数だけ進みます。
4. **カードタイトル:** これは、主にカードがなにであるかを示しています。
5. **ゲームテキスト:** この文章は以下を示します:
  - a. サウロンが、カード（もしあれば）をプレイするために満たさなければならない明朝体文字で記された条件。
  - b. 影響を受ける地域の名前。
  - c. カードがアクティブ・プロット・トラックに（もしあれば）あるときに実行される、なにかしら特別なルール。

## ヒーローの意思決定

多くのカードは、陣営の一員として決定することをヒーローに要求します。例えば、あるイベント・カードにはこうあります：「ヒーローは、ローハンで最大3枚の脅威かモンスター・トークンを取り除くか、ヘルム峡谷に支援トークン1枚を配置することが出来る」。ヒーローたちの陣営は、脅威トークンかモンスター・トークンのいずれかを取り除くか、支援を置くことで合意しなければなりません。もし彼ら全員で合意できないなら、ランダムに決め（たとえば、コインスなどで）てください。

ヒーローたちは互いに隠さずにヒーロー・カードについて議論してかまいませんが、手札を他のプレイヤーに見せてはいけません。

彼は多くの密偵を従えている：サウロン（のプレイヤー）は居合わせて、ヒーローのサイドのすべての会話を聞いているべきです。

## イベント・ステップ

イベント・ステップにおいて、サウロンはイベント・カード（このターン解決される）を現在のステージのイベント・デッキからドロースます。そのためには、サウロンは以下の手順を実行します：

1. **イベントをドロース、解決する：**サウロンは次の通りこのステップを解決します：
  - a. ヒーローたちが優勢ならば、サウロンは3枚のイベント・カードを現在のステージのイベント・デッキからドロースし、**最も低い優先番号**のカードを解決する。
  - b. サウロンが優勢ならば、彼は3枚のイベント・カードを現在のステージのイベント・デッキからドロースし、**最も高い優先番号**のカードを解決する。
  - c. どちらのチームも優勢でないならば、サウロンは単に現在のステージのイベント・デッキの一番上のカードをドロースし、それを解決する。



イベント・カードに記されている優先番号

適切なイベント・カードを解決した後に、サウロンは引いたそのほかのカードをイベント・カードの捨て札の山に表にして置き、捨て札にします。

2. **キャラクターと支援の配置：**それぞれのイベント・カードの下方に、支援および/あるいはキャラクター・トークンをゲームボードに置くための手順が示されています。

示された支援のために、単にゲームボードの支援&キャラクターのエリアから支援トークン1枚を取り、支援トークンをイベント・カードに指定された地域に置きます。そのとき、示された各キャラクターに対応するキャラクター・トークンを、ゲームボードの支援&キャラクターのエリアから取り、キャラクター・トークンをイベント・カードで明示された地域に置きます。

指示されたキャラクター・トークンがすでにゲームボードの別の地域にあるなら、それは現在のその地域に残ります。

## 優勢だと判断する順番

多くのカードとルールは、いずれの陣営が優勢であるかに依存しています。もし相手陣営よりフィナーレ・スペースに近いストーリー・マーカーを持っているならば、その陣営が優勢です。これを決定するために、以下の手順をとります：

1. ヒーローたちは、ストーリー・マーカーからフィナーレ・スペースまでのスペースの数を数える。
2. サウロンは以下のうちで**最も数字が小さいもの**を使う：
  - a. サウロンの、最も進んでいるストーリー・マーカーからフィナーレ・スペースまでのスペースの数。
  - b. サウロンのストーリー・マーカーがストーリー・トラックの影が覆う刻に進むのに**必要なスペース数**。
3. より低い数を持つ陣営が優勢であると考え。もしそれらが同点ならば、どちらのサイドも優勢ではない。

例：イベント・ステップにおいて、ヒーローのストーリー・マーカーは、フィナーレ・スペースまで4スペースあり、サウロンの最もフィナーレ・スペースに近いストーリー・マーカーは、まだ5つのスペースがある。しかしながらサウロンは、2枚のストーリー・マーカーが影が覆う刻に達するために、それぞれ1つのスペースしか必要としていない。従ってこの時点では、サウロンが優勢である（サウロン陣営の合計が、ヒーローの4に比べて2であるから）。

3. **プレイを継続するか、カードを捨てる：**カードの右上角にイベント・マーカーのアイコン（緑色のフラグ）を持っているならば、その時点で、それまでに出ているカードであっても捨て札にして、そのイベント・カードを現在のイベント・カードとして、ゲームボードのイベント・カードのスペースに置きます。カードがイベント・マーカーのアイコンをいっさい含んでいないならば、それは捨て札になります。

## イベント・カードによる影響を受けた地域

いくつかのイベント・カードは、イベントが起こっている地域を主題的に表した、具体的な地域に影響を与えます。そのようなイベント・カードが現在のイベント・カードのスペースに置かれる時に、同時にイベント・マーカーに影響された地域に移動させてください。これはプレイヤー全員に見てわかる合図として役に立ちます。

イベント・カードが捨て札になる（通常はヒーローが地域を探索した後）時に、イベント・マーカーは、ゲームボードから取り除かれます。

ヒーローが影響された地域を探索しても、カードの能力を使わないのであれば、カードが捨て札にならないこと（そして、マーカーは地域に残る）に注意してください。

また、イベント・カードが捨て札になる時にも、元々はそのイベント・カードによって得た支援トークンとキャラクター・トークンであっても変動しないことに注意してください。

## イベント・カードの説明



- 優先番号:**この数字は、ドロウされたイベント・カードのどれが先にプレイされるかを決定するために使われます。より高い番号をつけられたカードは、低い番号をつけられたカードよりも、よりヒーローに役立つ傾向があります。
- イベント名とプレーヤー・テキスト:**それぞれのイベント・カードは、主題とするカードとしてのイベント名とプレーヤー・テキストを持っています。
- イベント・マーカー・アイコン:**この緑色の旗のアイコンがあるイベント・カードは、イベント・カードに示された条件が満たされるか、別のイベント・カードによって取り替えられるまで、ゲームボードの現在のイベント・カードのスペースに置かれます。
- 能力:**それぞれのイベント・カードは、直ちに解決される能力か、条件が満たされた時に地域に影響を与える能力を持っています。
- 支援とキャラクター:**それぞれのイベント・カードは支援とキャラクターを、あるいはそのどちらかを、ゲームボードの具体的な地域に配置させます(24ページ参照)。

## 地方を指示する宝石



具体的な地域の指定をするようなカードには、カードの下方に着色された宝石が描かれています。これらの宝石の役割は、言及された地域をプレイヤーがカードの表記から見つけることを(地方別の色を表示することによって)手助けすることです。

カードが複数の地域を指示するなら、指定される地域の宝石は、カードの左から右に並べて描かれています。

地方の宝石にはまた、モンスター・トークンをどの地方に置くべきかを示しているものもあります。

## アクション・ステップ

各アクション・ステップにおいて、サウロンは2回のアクション(または、4人のプレイヤーでのゲームならば3回のアクション)をとることができます。

サウロンがアクションを実行しようとするごとに、ゲームボードのアクション・トラック・エリアによって明示された、3種類の実行可能なアクション・タイプの中の1種類を選びます。サウロン・アクション・トークンの1枚を、適切なアクション・トラックの一番左の空きスペースに置くことによって、これを示します。サウロンはその時点で、アクション・タイプに基づいた行動を解決します。



サウロン・アクション・トークン

ゲームボードに、サウロン・アクション・トークンが3枚以下である限り、そのまま残り、サウロンの選択と行動の有効性を減じます。サウロンは、4枚目のアクション・トークンをアクション・トラック・エリアに置く時に、現在スペースにある彼のそれまでの3枚のトークンを直に取り除き、次に置く4枚目のトークンを置きます(19ページ「サウロンのアクション・ステップの例」参照)。

サウロンが解決することができる3種類の行動:「脅威の配置」「シャドウ・カードとプロット・カードのドロウ」「モンスターと臣下への命令」。



地域への脅威アイコン



シャドウ・カードとプロット・カードのドロウアイコン



モンスターとミニオンへの命令アイコン

## アクション: 脅威の配置



脅威の配置のアイコン

「脅威の配置」アクションは、サウロンがアクション・トークンを置いたアクション・トラックに記された数字と等しい枚数の脅威トークンを提供します。このアクションをとると、サウロンは最大2枚までのトークンをシャドウ・プールに追加し、残りを暗黒の城塞と影がさす場所に置くことができます(16ページ参照)。

例: サウロンは、アクション・トークンを「脅威の配置」のアクション・トラックの「4」に置く。サウロンは、脅威の1枚をシャドウ・プールに置き、影がさす場所に3枚を配置した。

# アクション・トラック



脅威トークンX枚を得る。あなたは2枚までをシャドウ・プールに配置でき、残りを暗黒の城塞と影がさす場所に配置できる。

3種類のアクション・タイプのそれぞれに、専用のアクション・トラックがあります。各トラックには3つの数字が記されたスペースがあり、左から右に数値が減少していきます。減少した数値は、同じ行動を繰り返し使うと効果が減少することを表します。

サウロンがアクションを行う際に、アクション・トークンをそのアクション・トラックの一番左の空きスペースに置き、アクションを解決します。

3種類のアクション・タイプは、ゲームボードのアクション・トラックの下に要約が記載されています。いずれの要約も、関連する(たった今、置いた)アクション・トラック・スペースの数値をあらわすのに、“X”の文字を使用しています。

## 脅威トークン

サウロンはいくつものイベント・カード、シャドウ・カード、および遭遇カードと同様に「脅威の配置」の行動をおこなうことで「脅威トークン」を得ることができます。それがシャドウ・プールにあるか地域に配置されているかによって、脅威トークンは2種類の効果を発揮します。



## シャドウ・プールにある脅威トークン

サウロンは「脅威の配置」のアクションをするたびに、ゲームボードの脅威エリアから何枚かの脅威トークンを受け取ります。サウロンは、最大2枚までの脅威トークンをシャドウ・プールに置くことができ、それ以外にゲームボードの影がさす場所に置くことができます。

シャドウ・プールにある脅威トークンは、サウロンがより強力なシャドウ・カードやプロット・カードをプレイすることを可能にします。

サウロンが、そのカードをプレイするためにシャドウ・プールに持っていない脅威トークンの枚数は、それぞれのプロット・カードとシャドウ・カードの上部左角に記されています。



この数字は単に、カードをプレイするために持っていることを必要とされている、脅威トークンの枚数を示していることに注意してください。そしてカードをプレイしても、サウロンがシャドウ・プールから脅威トークンを捨てることはありません。

サウロンがシャドウ・プールに持つことができる脅威トークンの枚数は、現在のステージの数(12ページ「ゲームのステージについての理解」参照)の4倍に等しい枚数です。たとえばサウロンは、現在のステージIにはシャドウ・プールに最大4枚の脅威トークンを持つことができます。ステージIIなら8枚に、ステージIIIなら12枚に増えます。

## 地域に配置されている脅威トークン

ゲームを通して、サウロンは脅威トークンをゲームボードの地域に置く機会を多く持っています。脅威は、サウロンがモンスター・トークンを配置して動かすことを可能にし(18ページ参照)、地域をヒーローにとって危険な所にし(22~23ページ参照)、サウロンのプロット・カードの条件を満たす(13ページ参照)ことに役立ちます。

## 脅威トークンを地域に配置する

サウロンが「脅威の配置」のアクションによって地域に脅威トークンを置く時には、暗黒の城塞と、暗黒の城塞の影がさす場所に配置しなければなりません。

「暗黒の城塞の影がさす場所」とは、脅威トークンが置かれている地域うちサウロンが暗黒の城塞へ接続路をたどることができる地域と、それらに隣接する地域を指します。暗黒の城塞そのもの、すでに脅威が置かれた接続されている地域、すでに脅威が置かれた接続されている地域に隣接している地域に、サウロンは脅威トークンを置くことができます(17ページ「脅威を配置する例」参照)。

脅威トークンは決して安息所に置かれることはありません。

## 脅威の上限

暗黒の城塞の脅威度は、そこに置かれた脅威トークンの数と同じです。暗黒の城塞のアイコンにある赤い数字は、そこに置くことのできる脅威トークンの最大枚数を表しています。



暗黒の城塞から影がさす場所である地域にはそれぞれ、接続路で結ばれている暗黒の城塞の脅威度を越える数の脅威トークンを配置することはできません。もしその地域が、複数の暗黒の城塞に繋がっているなら、最も大きい脅威度が使われます。

脅威が配置された地域がこのルールに反する場合には常に、余分な脅威は直ちに取り除かれ(最小限1枚の脅威トークンにし)なければなりません。

隣接した脅威の連なりを、ヒーローたちが分断可能であることに注意してください。この場合、1枚の脅威トークンを残してすべてが取り除かれ、もはや「暗黒の城塞の影がさす場所」には含まれないことになります。



## 脅威を配置する例



1. 「脅威の配置」のアクションを実行して、サウロンはアクション・トークンをアクション・トラックの「6」に置きます。サウロンは脅威エリアから6枚の脅威トークンを取ります。
2. サウロンは1枚の脅威トークンをシャドウ・プールに置きます。
3. 次に1枚の脅威トークンを「ウドゥン」に置きます。サウロンが脅威を与える地域（「ウドゥン」）は、街道を暗黒の城塞（「バラド＝ドゥア」）からたどることができるのでこれが可能です。
4. サウロンは2枚の脅威トークンを「バラド＝ドゥア」に置いて、トークンを合計3枚に増やします。これは、影がさす場所の各地域が最大3枚までの脅威を置くことができるようになることを意味します。
5. サウロンは、残り2枚の脅威を「死者の沼地」に置きます。サウロンは、脅威を与えようとする地域（「死者の沼地」）から、街道を暗黒の城塞（「バラド＝ドゥア」）にさかのぼることができ、かつ「バラド＝ドゥア」の脅威度が少なくとも2余裕があるので、これが可能です。

## アクション：シャドウ・カードとプロット・カードのドロ



シャドウ・カードとプロット・カードのドロアイコン

「シャドウ・カードとプロット・カードのドロ」アクションは、現在のアクション・トラックのスペースの数と同枚数の、複数のシャドウ・カードやプロット・カードをサウロンがドロすることを可能にします。

明確にするならこのアクションは、アクション・トークンが置かれたスペースの数字と同じ枚数だけ、シャドウ・デッキからシャドウ・カードを、プロット・デッキからプロット・カードを、それぞれドロすることを可能にします。

サウロンはシャドウ・カードを手札にしますが、ドロしたプロット・カードは1枚だけしか保持することはできません。サウロンは1枚のプロット・カードを選択し、ドロされたもので残ったカードは、伏せてプロット・デッキの一番下に置きます（サウロンの任意の順に）。

例：サウロンはアクション・トークンをアクション・トラックの「シャドウ・カードとプロット・カードのドロ」のスペース「2」に置く。彼は2枚のシャドウ・カードと2枚のプロット・カードをドロする。シャドウ・カードは手札にし、1枚のプロット・カードを保持し、他のプロット・カードはプロット・デッキの一番下に置く。

## シャドウ・カード

シャドウ・カードは、サウロンが「シャドウ・カードとプロット・カードのドロ」アクションで、通常はサウロンによってドロされます。これらのカードは、サウロンのプレイヤーに強力で様々な効果を提供します。

## シャドウ・カードのプレイ

サウロンが、シャドウ・カードをプレイする時は常に、カードによって必要とされている枚数（シャドウ・カードの左上角にある数字）以上の枚数の脅威トークンをシャドウ・プールに持っていなければなりません。

サウロンはまた、カードに示されたタイミングの手順に従わなければなりません。たとえば「戦闘の開始時にプレイする。」と記されているシャドウ・カードは、戦闘の開始時の戦闘のステップが実行される前にしかプレイできません。

プレイヤーのターンごとに1枚のシャドウ・カードをプレイできます。すなわち4人プレイヤーのゲームにおいて、サウロンは1回のラウンドにつき、4枚のシャドウ・カードをプレイできることとなります（サウロンのターンと、3人のヒーローたちのターンにそれぞれ1枚）。

# シャドウ・カードの説明



1. **シャドウ・プールの条件:** サウロンは、シャドウ・カードをプレイするためにシャドウ・プールに、少なくともここに示されているだけの脅威を持っていない限りはなりません。
2. **カードタイトル:** これは、主にカードがなにであるかを示しています。
3. **タイミングの制限:** サウロンが、いつこのカードをプレイ可能かどうか、明朝体文字の文章で記されています。
4. **ゲームでの効果:** サウロンがシャドウ・カードをプレイしたなら、これらの手順は直ちに解決されなければなりません。

## アクション：モンスターと臣下への命令



モンスターと臣下への命令のアイコン

「モンスターと臣下への命令」アクションはサウロンに、アクション・トークンを置いたアクション・トラックの数字と等しい数の命令を提供します。各命令により、サウロンは以下から1つを行うことができます：

- **モンスターまたは臣下を移動させる:** サウロンは、ゲームボードの地域にあるモンスター・トークンまたは臣下を選び、それを隣接した地域に移動させます。ヒーローと異なり、モンスター・トークンと臣下は、地域から地域へ移動する時に移動アイコンを無視します。

モンスター・トークンは、少なくとも脅威トークンが1枚は置かれている地域にしか、移動することができません（臣下はどのような地域へも移動できる）。

臣下は安息所へ移動を許されることに注意してください。ただし、ヒーローがそれを許さない限り、サウロンは安息所でヒーローに対する戦闘を始めることはできません。

- **モンスター・トークンを配置する:** サウロンはモンスター・トークンの5つの山から1つを選び、ランダムにトークンをドローします。彼はひそかにトークンの表を見て、トークンの色と一致している地域ならどこにでも、伏せて置くことができます。サウロンはモンスター・トークンを置く時に、次の制限に従わなければなりません：

- モンスター・トークンは、少なくとも1枚の脅威トークンが置かれている地域にしか配置できない（訳注：臣下「黒い蛇」の能力は、この条件を無視させます。「黒い蛇」がいる地域に隣接する地域に、脅威トークンがなくてもサウロンはモンスター・トークンを配置することができます。ただし下の条件は、依然有効です）。

- サウロンは、それぞれ「モンスターと臣下への命令」アクションごとに、1枚のモンスター・トークンしか置くことができない（与えられる命令の数を問わず）。

- モンスター・トークンは、ヒーローがいる地域に置くことができない（ただし、彼らはヒーローがいる地域へ移動することはできる）。また、複数のモンスター・トークン（または臣下）が同じ地域を占めることができることに注意すること。

- **臣下を回復する:** サウロンは、どの地域にいる臣下であっても、選択して最大4枚までのダメージ・トークンを、ゲームボードの臣下のスペースから取り除いて回復させることができます。ヒーローと同一の地域に置かれていたら、臣下を回復することはできません。

それぞれのモンスター・トークンと臣下は、「モンスターと臣下への命令」アクションごとに1つの命令だけを受けることができます。

結果としてモンスター・トークンは、命令を受けたのと同じ行動において移動させられることはありません。また、同じ理由からモンスター・トークン、または臣下は、同じアクションのうちに2回の移動をすることはできません。

すべての戦闘（27～32ページ参照）は、ヒーローのターンの間に起こることが重要ですので、注意してください。もしモンスター・トークン、または臣下が、ヒーローのいる地域に移動しても、戦闘はヒーローの次の待ち伏せステップ（22ページ参照）まで起こりません。

例：サウロンは、アクション・トークンを「モンスターと臣下への命令」アクション・トラックのスペース「3」に置いた。彼の最初のコマンドとして、サウロンはモンスター・トークンを彼の好みの地方の色の山からドローし、それを見てから、その地方にある（脅威トークンが置かれている）地域へ、それを配置する。

2番目の命令を使って、臣下の1人を隣接した地域に移動させる。

3番目と最後の命令で、ゲームボードの別の臣下のスペースから4枚のダメージ・トークンを取り除いて回復させた。

## 臣下たち

サウロンの5体の臣下は、それぞれフィギュアになっています。彼らはサウロンの最も強力な代理人である副官となり、サウロンの陰謀を守る面において重要な存在です。



前述にも説明されるように、臣下の2体（「黒い蛇」と「サウロンの口」）はゲームの開始時からプレイされます。ストーリー・トラックの所で説明されるように、ゲームがステージIIとIIIに突入する時に、残っている臣下がプレイされるように配置されます。

それぞれの臣下の能力値と特別な能力は、臣下のゲームボードのスペースに記載されていて、そこへ臣下を受けたダメージ・トークンを置くことができます。ダメージ・トークンは、回復される（前項参照）か、敗れる（32ページ参照）まで、臣下に残ります。

# サウロンのアクション・ステップの例



これはサウロンの行動ステップの開始です。ゲームにおいて2人のヒーローのプレイヤーがいるので、サウロンはこのステップにおいて2回の行動をとることができます。

1. 彼はすでに前の行動ステップまでに、アクション・トラック「脅威の配置」のスペース「6」と「5」へすでにトークンを置いています。アクション・トラックのスペース「4」のアクション・トークンが置かれるまで、これらのトークンはトラックに残ります。
2. 最初の行動として、アクション・トラックの「脅威の配置」の「4」に、アクション・トークンを置きます。これは、最大2枚までの脅威トークンをシャドウ・プールに置くことと、影がさす場所に残りのトークンを配置することを可能にします。このトラック

のスペース「6」または「5」はすでにアクション・トークンによって占められているので、アクション・トークンをに置くことはできません。

3. 2番目のアクションとして、アクション・トラック「モンスターと臣下への命令」のスペース「3」にアクション・トークンを置きます。サウロンはその時、3つの別のモンスターかあるいは臣下（18ページ参照）に命令を与えます。
4. これまでで4枚のアクション・トークンをゲームボードに置いたので、サウロンは「モンスターと臣下への命令」スペースに置いたものを除いて、すべてのトークンを取り戻します。

## モンスター・トークン

サウロンはモンスター・トークンを、「モンスターと臣下への命令」アクションを使って脅威が置かれている地域ならどこにでも配置できます。モンスター・トークンの6割が実際のモンスターです。残り4割が空白で、モンスターの間違った噂が流れていることを表します。



モンスター・トークンがボードに置かれたら、サウロンはいつでもその表を見ることができます。

モンスターは臣下より弱いのですが、ヒーローへダメージを与えることができ、ヒーローの移動を妨げる点でサウロンにとって有益です。1ヶ所の地域にいられるモンスター・トークン（または臣下）の数には、一切の上限はありません。

## ヒーローのドロウ・ステップ

このステップの間に、それぞれのヒーローのプレイヤーは、彼らのライフ・プールから頑健の数字と同じ枚数のカードをドロウできます。

ヒーローが手札にカードを何枚持てるかについては、一切上限はありませんが、ヒーローのプレイヤーたちは、ヒーロー全員に手札を5枚になるまでカードを捨て札にさせるシャドウ・カードが何枚かあることには、注意しているべきでしょう。

ヒーローたちは、頑健の数字までの枚数のカードをすべてドロウすることを要求されることはありません。通常は引きたい枚数だけをドロウします。

# ヒーロー向けのゲームルール

「旅の道が暗くなった時に別れを告げる者は信義にもとる輩よ。」ギムリがいました。「そうであるかもしれない。」とエルロンドがいました。「しかし、日が暮れるのを見たことがない者には、必ず暗闇を歩いてみせると誓わせぬがよい。」

— ギムリとエルロンドの会話  
指輪物語 旅の仲間 “指輪、南へいく” より

この章ではヒーローのプレイヤーのターンとステップに集中して、中心的な概念とヒーローのプレイヤーのためのルールを定義します。

## ヒーローのターンの詳細

それぞれのヒーローのプレイヤーのターンの間には、ルールに沿って以下のステップを実行します。

### 休息ステップ

このステップにおいて、現在のターンであるヒーローは、休息（場合によって回復）ができます。

ゲームを通して、ヒーローがミドルアースのあちこちを旅して、サウロンのクリーチャーとの戦いに直面する中で、ヒーローは、彼の休息プールやダメージ・プール（ヒーロー・シートの脇に分けてある）にヒーロー・カードを置いたりすることになります。

ヒーローが、手札と自身のライフ・プールにあるカードを万一使い果たした場合、敗北します（32ページ参照）。従って、ヒーロー・カードを操作することは、ヒーローとしてのゲームプレイにおいて重要な要素です。

休息において、ヒーローは単に、彼の休息プールからライフ・プールへカードを戻して、すべてシャッフルします。その時、**サウロンのストーリー・マーカーで最も左にあるマーカー**（もし同じスペースに2つ以上のマーカーがあるなら、いずれかを選択）を**ストーリー・トラックの1スペースだけ、進めなくてはなりません**。

ヒーローがいる地域にモンスターまたは臣下がいる（トークンがある）か、またはヒーローが暗黒の城塞にいるなら、**ヒーローは休息できません**（そして、このステップは省略されます）。

### 墮落カードを取り除く

ヒーローが休息する時ならいつでも、墮落カードの右下角に表記された支援トークンの必要数を支払うことによって、自身の墮落カード1枚を取り除くことができます。

### 回復

ヒーローが安息所で休息する時には、さらに回復の可能性があります。

回復する時には、プレイヤーは彼のダメージ・プールからライフ・プールへ、すべてのカードを混ぜます（すなわち、プレイヤーが安息所にいる時に、そのプレイヤーの休息プールとダメージ・プールの両方から、ライフ・プールへすべてのカードを戻してシャッフルします）。

## ヒーロー・シートの理解

プレイヤーのヒーロー・シートは、ヒーローの特別な能力と能力値を示し、複数の異なるヒーロー・カードのプールについて、絶えず記録するために使われます。



### 1) コンバット・チャート

それぞれのヒーローには、彼のデッキに入っているカードの、白兵戦（赤）と射撃戦（青）の比率を示す五角形のチャートがあります。このチャートはプレイヤーの戦闘、特にサウロンが、ヒーローの戦闘の戦略を予期しようとしている時に参考になります。

### 2) 能力

それぞれのヒーローは特別な能力を持っています。それは個性的で有利を与えるもので、シートの手引きを見れば使うことができます。

### 3) 開始地域

それぞれのヒーローのシートには、ゲーム開始の時に、そのヒーローのフィギュアをどこに置かが記されています。この地域は、彼の開始地域として彼のシートの下方に、適切な地方（15ページ参照）の色がついた宝石がついて指示されています。

### 4) 能力値

ヒーロー・シートはそれぞれ、ヒーローの4つの能力値を定義します：頑健、筋力、敏捷、および知恵。ヒーローたちはこれらの能力値の様々なレベルを持っています（それは下で詳細に説明され、ヒーロー・シートには要約されています）：

#### 頑健

ヒーローの頑健は、彼がサウロンのプレイヤーのターンにあるヒーロー解放ステップにおいて、カードを何枚までドローできるかを決定します。これらのカードは彼のライフ・プールの一番上からドローされ、彼の手札になります（それらは、ゲームボードで旅し、敵と戦うヒーローのために後でプレイされます）。

ヒーローは、決して頑健によって可能な枚数すべてのカードをドローすることを要求されることはありませんが、大抵はそうします。**ヒーローが（ドローできる枚数ではなく）手札に持つことができるカードの枚数に上限はありません**。

#### 筋力

ヒーローの筋力は、戦闘の間に何枚のカードをプレイできるかを決定します。それぞれのヒーロー・カードは、戦闘においてプレイされる時にそれぞれに決まっている筋力のコストが決まっていて、カードの左下に示されています。筋力を使うことの詳細については、27～32ページ「戦闘」を参照してください。

# ヒーロー・カードのプール



ヒーロー・シートのそれぞれ3つの辺が、「ライフ・プール」、「休息プール」、および「ダメージ・プール」という名称で呼ばれます。ゲームの開始時点で、各ヒーローは自身のヒーロー・デッキをシャッフルし、彼のヒーロー・シート端と隣接した「ライフ・プール」の場所に伏せて置きます。ゲームを通して、2種類の追加のカードのプールが、「休息プール」とヒーロー・シートの「ダメージ・プール」側に作られます(これらは事実上、主にライフ・プールに含むヒーロー・デッキからの捨て札の山です)。

これらの3つのプールは、ヒーローの耐久力(ライフ・プール)、彼自身がいかにか疲労しているか(休息プール)、そして彼がどれほど傷ついているか(ダメージ・プール)を記録するために使います。

## 1) ライフ・プール

「ライフ・プール」のカードは、常に伏せたデッキとして置かれます。これは、ヒーローが通常的手段でカードをドローすることができる唯一のプールです。このプールのカードが尽きて、ヒーローが手札にもカードをまったく持っていないならば、直ちに敗北となります(32ページ参照)。

それぞれのヒーローの、ライフ・プールのカード枚数はオープンな情報であり、どのような時にでも、どのプレイヤーにでも(カードの表は秘密のまま)カウントしてかまいません。

### 敏捷

ヒーローの敏捷は、戦闘の開始時に何枚のカードをドローできるか、または筋力ボーナスを何点まわせるかを決定します。

戦闘の準備ステップの間に、ヒーローのプレイヤーは、ヒーロー・カードをドローするために敏捷のうちいくらを使うか、そして敏捷から何点を筋力(28ページ「準備」参照)に追加するかを決めなければなりません。

## 2) 休息プール

「休息プール」のカードは、常に表にして置かれます。ヒーローが、ヒーロー・カードを捨て札にすることを要求される時(例えばゲームボードを旅をする時)は常に、それらはこのプールの上に、カードを表にした状態で置きます。ヒーローが休息する時に、休息プールのすべてのカードを取り、ライフ・プールにそれらを(伏せて)あわせて、シャッフルします。

プレイヤーは、カードの順番を組み替えることは許されませんが、いつでもヒーローの休息プールにあるカードを調べてかまいません。

## 3) ダメージ・プール

「ダメージ・プール」のカードは、常に伏せて置かれます。ヒーローがダメージを与えられるときには常に、彼の手札からライフ・プールから、あるいはその両方を組み合わせて、ダメージと同数のカードを捨て札にしなくてはならず、それは伏せた状態でダメージ・プールに置きます。プレイヤーが回復する時には、ライフ・プール(20ページ参照)に、ダメージ・プールからすべてのカードを戻し、シャッフルします。

各ヒーローのダメージ・プールのカード枚数はオープンな情報であり、どのような時にでも、どのプレイヤーにでも(カードの表は秘密のまま)カウントしてかまいません。

### 知恵

ヒーローの知恵は、危険な地域(そしてまた、多くの遭遇カードの結果に影響します)を避けるヒーローの能力を決定します。

ヒーローのトラベル・ステップで、地域に置かれている脅威トークンの数がヒーローの知恵より多い場合、その地域はそのヒーローにとって危険であると考えられます。サウロンは、3枚のカードを危険デッキからドローして、ヒーローのためにそのうち1枚を選択して決定します(22~23ページ参照)。

## 待ち伏せステップ

現在ターンを得ているヒーローが、1枚以上のモンスター・トークン（および／または臣下）が置かれている地域にいるなら、サウロンは、ヒーローが戦闘において関わらなければならないそれらのモンスター・トークン（または臣下）から1枚を選ばなければなりません。

ヒーローがこの戦闘に敗れたら、彼のターンは直ちに終了する（32ページ参照）ことに注意してください。

現在のターンであるヒーローが安息所にいるならば、ヒーローが認めるときだけ戦闘が起きます。

## トラベル・ステップ

トラベル・ステップの間に、現在のターンであるヒーローは、隣接した地域へ移動し、探索することができます。

トラベル・ステップは、可能である回数（通常は、このステップでの戦闘でヒーローが敗れたか、現在のターンのヒーローの、手札にあるヒーロー・カードの枚数で制限されるだけです）の中で、ヒーローが望むだけ何度も繰り返すことができるという点で、特徴的なステップです。

ヒーローがこのステップを実行するたびに、次の手順のすべての部分を確定します。

### a) 移動

ヒーローは、彼の手札から必要とされている枚数のヒーロー・カードを捨て札にすることによって、隣接した地域に移動することができます。

ゲームボードの、隣接した地域を結ぶすべての接続路には、これらの2つの地域の間を移動する際のコストを反映して、移動アイコンと移動に必要なコストの数字が示されています。6つの異なる移動アイコン（丘陵、山岳、森林、平原、湿地、任意のカード）があります。



丘陵と任意のカードの移動アイコン

1つの地域から別の地域へ移動するために、ヒーローはつながっている接続路に記された移動アイコンと一致するカードを、彼の手札から1枚捨て札にしなければなりません。

一致するアイコンのカードを捨て札にすることができないか、ヒーローが捨て札にすることを望まないならば、彼は代わりに移動アイコンに記された数字と等しい枚数のカードを捨て札にできます。

ヒーローが、ヒーロー・カードを捨て札にする際には、彼のヒーロー・シート端（21ページ参照）の「休息プール」の捨て札の山に、表にして置きます。

たとえば、あるトラベル・ステップにおいて、現在のヒーローは、「丘陵（3）」という移動アイコンがある街道をたどって移動しようとしています。この街道をたどって移動するために、ヒーローは丘陵のアイコンを含んでいる、いずれか1枚のヒーロー・カードを捨て札にするか、なにかしら3枚のヒーロー・カードを捨て札にする必要があります。捨て札がどのようなヒーロー・カードでも、彼の休息プールに置かれます。



ヒーロー・カードの丘陵の移動アイコン

## 水路の旅

青色の接続路は、それらが水路であることを表します。それらが街道であるかのように、ヒーローはこれらの接続路に沿って移動ができますが、ヒーローがアイテム・カードの「ボート」を持っているならば、ずっと通過しやすくなります（ヒーローがアイテム・カード「ボート」を持っている時には、接続路に記された移動アイコンの種類を問わず、手札からどのようなヒーロー・カードでも1枚だけを捨て札にすることによって、水路を通過して旅することができます）。



水路にある森林アイコン

## 任意のカードのアイコン

「任意のカード」アイコンは、プレイヤーが接続路を通過するために、手札からどのようなヒーロー・カードでもかまいませんが、単に1枚を捨て札にしなければならないことを表します。

## b) 戦闘か危難

ゲームボードを旅する際に、ヒーローたちはしばしば、常に増加するサウロンのクリーチャーに対する戦闘に直面します。

現在のターンのヒーローが、危難（以下を参照）か、または1枚以上のモンスター・トークンか臣下が配置されている新しい地域に移動した後に、サウロンは（可能ならば）以下の1つを解決しなければなりません：

- **モンスターまたは臣下が攻撃を行う：**ヒーローが移動した地域にモンスター・トークンまたは臣下があるならば、サウロンはこの選択肢を選ぶことができます。そうするなら、サウロンは選択したモンスター・トークンを裏返すか、地域にいる臣下を選ばなければなりません。

ヒーローは、選ばれたモンスターまたは臣下と直ちに戦闘に突入します。

**ヒーローが戦闘においてこのモンスターまたは臣下を倒せない場合、ヒーローのターンは直ちに終了します**（これは待ち伏せステップでの戦闘とは異なります。待ち伏せステップでの戦闘では、ヒーローが敗れなければ彼のターンを続けることができます）。

選ばれたモンスター・トークンが空白（すなわち、モンスターの説明を含まない）ならば、それは取り除かれて、ヒーローはこのトラベル・ステップにおける探索の手順に進みます。

- **危難：**ヒーローが移動した地域が危険ならば、サウロンはこの選択肢を選ぶことができます。そのためには、彼は3枚のカードを危難デッキからドローして、ヒーローのいる地域か地方の1つを選びます。

危難カードを解決した後に、ドローされた3枚のカードはすべて、危難デッキと隣接している捨て札の山の一番上に、表にして置かれます。

サウロンは、ヒーローの現在の地域または地方（次ページ参照）に影響しない危難カードは選べないことに注意してください。

いずれのカードもヒーローの地域または地方に影響しないなら、3枚の危難カードは効果を発揮しないまま、捨て札になります。



常に危険な地域

# トラベル・ステップの例



- これはアルガラドのトラベル・ステップです。“森の王国”から“小道”に移動するために、森林アイコンに合わせてヒーロー・カードを捨て札にします。“小道”にはモンスター・トークンまたは臣下はひとつもなく危険ではないので、このトラベル・ステップの「戦闘か危険」部分はスキップします。
- このトラベル・ステップのアルガラドの探索の手順において、彼はガンダルフに助言を請うことに決め、2枚の支援トークンを受け取ります。そうしたらガンダルフをゲームボードの支援&キャラクターのエリアに移動させます。
- 次に、彼はさらにトラベル・ステップを実行することに決めます。“小道”から“本道”に移動するために、彼は山岳アイコンに合わせて1枚のヒーロー・カードを捨て札にします。
- “本道”がアルガラドの知恵より多い枚数の脅威トークンが置かれているので、この地域は彼にとって危険です。ヒーローが地域に入った後に、サウロンは3枚の危険カードをドロシ、アルガラドに対して1枚を選びます。

- アルガラドは“本道”を探索せず、別のトラベル・ステップを行うと決めます。彼は丘陵アイコンが記されている更なるヒーロー・カードを持っていません。“本道”から“あやめ野”へ移動するために、彼は手札から3枚のヒーロー・カードを捨て札にします。
- “あやめ野”にモンスター・トークンがあるので、アルガラドは「戦闘か危険」に直面します。サウロンはモンスター・トークンを裏返し、モンスターのオークであることを明らかにします。アルガラドは直ちにこのオークと戦わなければなりません。

彼がオークに敗れた場合、アルガラドのターンは直ちに終了します。でなければ、アルガラドはトラベル・ステップ（“あやめ野”の探索の開始）を続けることができます。

## 危険カード

危険カードは、黒の勢力によって荒廃したミドルアースを旅する際にヒーローが悩まされる不正で邪悪なイベントを表しています（サウロンの脅威トークンが配置されている地域か、または常に危険な地域に見受けられます）。

「危険な地域」は常に危険な地域（危険フレームで示される）または、現在いるヒーローの知恵より多くの脅威トークンが置かれている地域のことです。



- 影響をうける地域:** このカードの効果が影響を与える地域について文章が示されています。ヒーローのいる地域がカードの地域に一致しない場合、サウロンはヒーローに対してそのカードを選んで決定する必要はありません。何枚かの危険カードには「任意の地域」と記載されています。この場合はヒーローの現在の地域にかかわらず、サウロンは地域を選択することができます。
- カードの名称とフレーバーテキスト:** この危険カードの名称とそのカードについてのフレーバーテキストが記載されています。
- カードの効果:** フレーバーテキストの下に、このカードを解決するためにヒーローが従わなければならない指示が記載されています。

## C) 探索

新しい地域に移動した後（そして、危難や戦闘を解決した後）、ヒーローは現在の地域を探索することができます。ヒーローが探索する場合、任意の順番で以下の一部もしくはすべてを実行する事ができます。

- **支援を取得する**：現在の地域で多くの支援トークンを取得し、それらをヒーロー・シートの上に置くことができます。
- **キャラクターの助言を請う**：現在の地域にいるキャラクターから支援トークンを受け取るか、各キャラクターの能力を使うどちらかを選べます。キャラクターはその後、ゲームボードの支援&キャラクターのエリアに戻します。
- **闇の試練を選択する**：ヒーローが持つ墮落カードが3枚以下の場合、支援トークンと墮落カードを各1枚、得ることを選ぶことができます。ヒーローは闇の試練を1ターンに一度のみ、選択する事ができます。
- **クエストの達成**：ヒーローは必要な条件（P.25 クエスト・カード参照）を満たしたクエストの達成を宣言できます。条件さえ満たしていれば、達成を宣言するクエストの数に制限はありません。
- **プロットを取り除く**：ヒーローはプロット・カードの放棄条件（大抵の場合は支援を費すことです）に従えば、現在の地域にあるサウロンのアクティブ・プロット・カードを取り除く（捨て札にする）ことができます。13ページ「アクティブ・プロット・カードを取り除く」を参照してください。
- **ヒーロー間の取引**：現在のターンのヒーローと同じ地域に別のヒーローがいる場合、お互いに同意するなら、支援、アイテム・カードとクエストを自由に交換する事が出来ます（スターティング・クエストとアドバンスド・クエストを除く）。

例：アルガラドはベラヴォールの地域にいます。ベラヴォールがすでに自分のターンを終えていたとしても、アルガラドはベラヴォールに取引を持ちかけることができます。ベラヴォールはアルガラドが本当に彼女の支援を必要としていることを知り、所持する支援トークンをすべてアルガラドに惜しげもなく与えることにしました。

もし、プレイヤーがターン開始時にすでにいる地域を探索する事を望んだ場合、そのプレイヤーの「移動」およびトラベル・ステップのうちの「戦闘か危難」を飛ばして探索をする事ができます（その後、ヒーローは通常通り追加のトラベル・ステップを適用する事ができます）。

## 支援トークン

支援トークンは、ミドルアースにおける国々や指導者たちの支援と善意を表しています。支援はヒーローによって集められ、様々な理由（例えば、プロット・カードを捨てるなど）により使用されたり、捨て札になったりします。



支援は、クエストを達成するか、キャラクターの助言をうけるなど、ゲームボード上の様々な要因によって得ることができます。ヒーローが支援を獲得したら、適切な数の支援トークンをその地域（またはカードに示された「支援&キャラクター」エリア）から取って、そのトークンをヒーロー・シートの上に置きます。

## キャラクター・トークン

キャラクター・トークンは、ミドルアースの強力な指導者や有力な種族を表しています。ゲームスタート時、キャラクター・トークンは支援&キャラクターエリアに配置されます。



様々なイベントとクエスト・カードは、プレイヤーに特定のキャラクターをゲームボードの特定の地域に配置するよう指示が記載されています。ヒーローのトラベル・ステップ中の探索において、ヒーローはその地域に配置されたキャラクターの助言を受けることができます。

## キャラクターに助言を受ける

ヒーローがキャラクターの助言を受けるとき、以下のうち1つを実行する事ができます。

- **能力の使用**：ヒーローはキャラクター・トークンに書かれた能力を使用することができます。これにより、ヒーローは特別な報酬を得たり、レベルアップしたりします（26ページ参照）。
- **支援の獲得**：ヒーローは、そのキャラクターについて支援を獲得することを選択する事ができます。ヒーローは、キャラクター・トークンにある支援の枚数を、ゲームボードの支援&キャラクターのエリアから取り、それをヒーロー・シートの上に配置します。

キャラクターから助言を受けた後、ヒーローはキャラクター・トークンをゲームボードの支援&キャラクターのエリアへ戻します。

## 遭遇ステップ

現在のターンのヒーローがトラベル・ステップを終えた後、その地域が危険な地域ではないならば、ヒーローは直ちに遭遇カードをドローします。

そのためには、ヒーローはその地域の色（すなわち、対応する遭遇デッキの上の2つの大きな宝石のうち1つにあって色）に一致している遭遇デッキからカードを3枚ドローします。

ヒーローがいる地域が安息所ならば、その代りに安息所遭遇デッキ（白い3基の塔で示されています）から3枚のカードをドローします。

ヒーローはドローしたカードのうち、その地域に影響を及ぼす最も低い優先番号のカードを解決します。残った2枚のカードは表にして、遭遇デッキの隣に捨て札となります。

もし、遭遇カードのどれもがヒーローの現在の地域、または地方に影響を及ぼさないなら、カードはすべて捨て札となり、そのヒーローのターンは終了します。

2枚以上の遭遇カードがドローされるのなら、解決されるカードは、いずれがヒーローの現在の地域に一致するか、同じ地域を指しているなら最も低い優先番号の遭遇カードはどれか、という点に注意してください。

大部分の遭遇カードは、ただちに解決され、それから捨て札になります。しかし「クエスト」の名称が、テキスト・ボックスの一番上に明朝体文字で記されているなら、ヒーローは、自分のヒーロー・シートの近くにそのカードをオープンにして置いておきます（P.25 「クエスト」参照）。

遭遇デッキのカードが無くなったら捨て札をシャッフルし、新しいデッキとして使用します。

## 遭遇ステップの例



1. アルガラドの遭遇ステップです。彼は“あやめ野”にいますので、緑の遭遇デッキから3枚の遭遇カードをドローします。その中でカードに書かれている優先順位を確認します。
2. 最初に最も低い優先順位の遭遇カードを参照し、影響を受けた地域／地方を確認します。それが現在、彼のいる地域と一致しない場合、このカードは解決しません。
3. 次に低い優先順位のカードを参照します。影響を受けた地域／地方を調べたところ、それが彼の現在の地域（“霧降り山脈”地方にいます）と一致するので、そのカードを解決します。  
それはクエストだったので、彼のプレイ・エリアにそのカードを置きます。そこで、彼はそれを達成する事ができます。
4. 彼はこの遭遇ステップですでに優先順位の低い遭遇カードを適用したので、3枚目の遭遇カードは解決しません。

## 遭遇カードの解説



1. **優先番号**: ヒーローが遭遇カードを解決する時、3枚をドローして現在ヒーローがいる地域（下記の「影響を受ける地域」を参照）に、影響を及ぼす最も小さい数字の優先番号を持つカードを解決します。
2. **影響を受ける地域**: このカードにより影響を受ける特定の地域の名称が記載されています。ヒーローの現在の地域がここに記載された地域と一致しないなら、このカードは解決されず捨て札となります（そして影響を受ける地域の中で、次に小さい数字の優先番号を持つ遭遇カードを確認します）。
3. **地方色**: カード上部の色と一番右上の色のついた宝石は、このカードが影響を及ぼす地方を視覚的に表しています。
4. **カード名称とフレーバー・テキスト**: 各カードには、名称とそれがどのようなカードなのかを解説するフレーバー・テキストが記載されています。
5. **カードの効果**: フレーバー・テキストの下には、その遭遇カードを解決する際にヒーローが従わなければならない指示が記載されています。

## クエスト

すべてのクエスト・カードは、スターティング／アドバンスト・クエスト・デッキと遭遇デッキに含まれています。

いくつかの遭遇カードは、クエスト・カードと見なされます。それらのカードは、カードのテキスト・ボックスの一番上に明朝体の文字で「クエスト」と記されています。

それぞれのクエスト・カードには、そのカードに示された報酬を受けるために達成しなければならない内容が記述されています。そのクエストを達成する事によって、ヒーローは報酬、スキル、能力の向上などを得られます。クエストを達成することは、サウロンの追撃を遅らせることにつながるかもしれませんが、1人のヒーローは、達成していないクエストを一度にいくつも所持する事ができます。



## クエストの達成

すべてのクエストには、達成するために必要な条件が記されています。一旦、ヒーロー・プレイヤーがクエスト達成のために必要な条件（必要条件はプレーヤー・テキストの下「・」に続いて書かれています）のうち1つを完了したなら、示された報酬を受け取れます。達成したクエストは箱に戻し、ゲームの残りのあいだは使用しません。

特に明記されない限り、クエストはヒーローのトラベル・ステップの探索パートで達成されます。

クエストは、特定のヒーローに託され、そのヒーローだけが達成することができます。覚えておかなければならないのは、スターティング・クエストとアドバンスト・クエスト以外のクエストは、他のヒーローの地域を探索する際、交換できるかもしれないことです。

# その他のゲーム要素

（か）いまだにかの女はここにいるのです。サウロンより前に、バラド＝ドゥアの最初の石が置かれるより前に、ここにいたのです。

そしてかの女は自分以外のだれにも任えず、エルフと人間の血を飲んでふくれ上がり、肥え太って、絶えずご馳走に思いをめぐらしながら、影の糸を巣に織りなしていたのです。

ウングリアントの娘、シュロブの様子  
指輪物語 二つの塔「シュロブの棲家」より

この章は、他のすべてのゲーム・コンポーネントと、それらをゲームの中で使う方法を記載します。

## レベル・トークン

レベル・トークンは、ヒーローの4つの能力値（頑健、筋力、敏捷、知恵）のうち1つについて、値の上昇を記録するのに使用されます。各レベル・トークンは能力値（それまでの能力値に代わる新しい高い値）を記録します



レベル・トークンは、クエストを達成したり、キャラクターの助言を受けたり、様々な理由で獲得する事ができます。ヒーローがレベルを獲得したときは、レベルを獲得する理由に示されたタイプのレベル・トークンを受け取ります。例えば、「知恵1を得る」とは、「現在のヒーローの知恵の値+1」の数字が記されたトークンを受け取ることになります。

プレイヤーは、ヒーロー・シートの上に新しい値のトークンをその能力値に合わせて配置し、それを表します。

例：エメオスは、知恵のレベルを獲得できるクエストを達成しました。エメオスの知恵は現在「2」なので、知恵「3」のレベル・トークンを見つけ、それをヒーロー・シートの上に置きます。エメオスはゲームの残りのあいだ、知恵の値が（さらにそれを増やさない限り）「3」となります。

ヒーローは各能力値をそれぞれ、**ゲームを通して2回まで増加させることができます**。言い換えれば、ヒーローは合計で最大8レベルまで増加を獲得する事ができます — ヒーローの能力値それぞれ2ずつです。もし、報酬によりひとつの能力値に3回目の増加を獲得した場合、その増加を受け取ることはできません。

レベル・トークンは表裏両面で異なる数字が記載されていますので注意してください。

## 技能カード

技能カードは、ヒーローがゲームを通じ受けることができる様々な戦闘能力と訓練を表します。たとえば、クエスト、イベント・カード、キャラクターなど、技能カードは様々なところから得ることができます。

ヒーロー・カードの中の技能カードは裏側が同一なので、一般の他のカードと識別するために技能カードには技能アイコン（★）が記され、識別する事ができます。



## トレーニング

カードによって、ヒーローが**トレーニングを受けると**、技能カードを得ることができます。ヒーローがトレーニングを受けるとき、技能デッキの最も上からカード2枚をドロウし、その中から1枚を手札に加えて、残ったカードは表にして技能デッキの隣に捨て札として置きます。

一度、技能カードがヒーローの手札に加わったならば、それはゲームの残りの期間中はヒーローのデッキの一部となります。その技能カードはあらゆる点でヒーロー・カードと見なされます。それは、通常のヒーロー・カードのように扱われ、ヒーローの耐久力の最大値（それが現在のヒーローのデッキの一部となったら直ちに）を増加させます。

## アイテム・カード

アイテム・カードによって能力を得ることができます。アイテム・カードは様々なところ（例：クエスト、イベント・カード、キャラクター）から得ることができます。

ヒーローがアイテム・カードを受取った時は、単にアイテム・デッキの中から指定されたカードを探しだし、自分のプレイ・エリアに表向きにしてそれを配置します。アイテム・カードがそのヒーローの前にある限り、アイテム・カードに記述された能力を使用する事ができます。

ヒーローは、同じ名称のアイテム・カードは1枚しか獲得する事ができません（例：ヒーローは、2頭目となる「馬」アイテム・カードは獲得できません）。



## 墮落カード

墮落カードは、いくつかのシャドウ・カード、イベント・カードと遭遇カードによってヒーローに渡されます。ヒーローは支援と引き換えに墮落カードを受け取ることを選ぶこともできます。



墮落カードは、サウロンの成長する力と戦うヒーローたちの能力を妨げる影響を継続的に与えます。その上、中には墮落した英雄に使用されると、より強力になるシャドウ・カードもあります。

ヒーローが休息をした時、墮落カードの右下に記載された値だけ支援を消費することにより、墮落カードのうち1枚を捨て札とする事ができます。ヒーローが無条件で墮落カードを取り去ることができる、いくつかのイベントや遭遇カード（特に安息所遭遇カード）もあります。

# 戦闘

“その平べったい大きな顔は浅黒く、目は燃える石炭のようにかっと見開かれ、舌は真赤、手には大きな槍を振り回しています。オークの首領は獣皮製の大きな盾をぐいと押し出して、ボロミアの太刀先をかわし、逆にかれを押し戻して、床に倒しました。”

オークの首領の様子  
指輪物語、旅の仲間「カザド＝ドゥムの橋」より

ゲームを通して、ヒーローはしばしばサウロンの怪物や臣下と戦う事になります。

それぞれ戦闘には常に2体の対戦者により行われます。すなわち、1体の怪物または臣下と、それと対決するヒーローです。

「ミドルアース・クエスト」における戦闘は、非常に速く比較的単純です。

戦闘はいくつかの戦闘ラウンドにより解決されます。1ラウンドはカードを手札から選び、それを伏せて自分の前に置くことで構成されます。カードは同時に公開され、効果を解した後、ダメージを配分します。

どちらかの対戦者が敗北した（耐久力が「0」に達した）なら戦闘は終了します。でなければ、双方の対戦者が消耗するまで戦闘は続きます。そしてそのあと戦闘は終了します（32ページ参照）。

ヒーローが許可しない限り「安息所」では決して戦闘は起こりません。

以降では、怪物とヒーローの両方のコンバット・カード（どんなスキル・カードでもヒーロー・デッキに含む）を指すのに用語として「コンバット・カード」を使います。

## 怪物能力カードの解説

“そして、声をひそめて語られたことの中には、これらの怪物たちよりさらに身の毛のよだつような者の存在がありました。その者たちには名前がありませんでした。”

指輪物語、旅の仲間「過去からの影」より

怪物能力カードには、14の怪物・タイプに関する必要な情報が記載されています。それぞれの怪物能力カードには次のような情報が記載されています。



- 耐久力:**各怪物能力カードには耐久力が記されています。この数字は、この怪物を倒すために必要なダメージの点数を表しています（32ページ参照）。
- 怪物の名称:**怪物には、他のカード等の表記で参照される名称があります。
- コンバット・チャート:**怪物能力カードには、そのデッキに含まれる白兵戦（赤）と射撃戦（青）の比率を示す五角形のチャートがあります。このチャートはプレイヤーの戦闘、特にヒーローが、サウロンの戦闘の戦略を予想しようとしている時に参考になります。
- コンバット・デッキ:**戦闘時にこの怪物が、3種の怪物・コンバット・デッキのうちどれを使用するかについて書かれています。コンバット・デッキ:「狂信者」「略奪者」あるいは「巨獣」。
- 能力値:**それぞれの怪物と臣下には、ヒーローの能力値と違う機能をもつ3つの能力値があります。
  - 頑健:**この能力値は、サウロンが戦闘開始時に、怪物・コンバット・デッキから引くカードの枚数を示します。
  - 筋力:**この能力値は、対戦者が戦闘中に使用するカードの枚数を制限します。怪物・コンバット・カードに記載されたコストの合計が筋力を上回るならば、その対戦者は消耗します。
  - 知恵:**この能力値は、敗北しなかった場合（32ページ参照）に、サウロンが戦闘終了後、暗黒の城塞の影がさす場所に配置することができる脅威トークンの枚数を表します。
- 特殊能力:**怪物には白兵戦（赤）または射撃戦（青）カードによって発動する特殊能力があります。これらの能力はサウロンにいくつかの選択をもたらし、各怪物の特徴を際立たせます。

サウロンの臣下には、怪物能力カードがありません。その代りそれらの戦闘の情報（能力値など）は、ゲームボードの臣下エリアに記載されています。臣下の能力値は怪物と全く同じように機能します。



ゲームボードの臣下エリア

# コンバット・カードの解説



- カードタイプ:** 左上のアイコンとカード上部の色は、カードのタイプを表します。各カードは白兵戦（赤地に交差した剣アイコン）もしくは射撃戦（青地に弓矢アイコン）に分かれます。
- 攻撃力:** カード上部の真ん中の数字は、そのカードの攻撃力を表します。どれだけのダメージを与えるかが記されています。
- 防御力:** カードの右上には盾のアイコンの数によって防御力が記されています。この防御力は戦闘で受けるダメージを決定する際に、相手の攻撃力から減算されます。
- 能力:** カードの中央には、このカードの持つ特別な戦闘能力が記載されています。その特別な戦闘能力の名称とその内容が記載されています。
- 筋力コスト:** 左下にはそのカードの筋力コストが記されています。このコストは戦闘のあいだ対戦者がどれだけカードをプレイできるかを制限するために使用されます（29ページ参照）。
- 所有者:** カードの一番下の中央には、そのカードがどのデッキに属しているかが示されています。ここには名称（たとえば「巨獣」）または、画像（技能のアイコンやヒーローのイラスト）によって分類されています。
- 移動アイコン（ヒーローのみ）:** 各ヒーロー・カードとスキル・カードには、右下に移動アイコンが記されています。このアイコンはヒーローのトラベル・ステップにて使用されます（22、23ページ参照）。

## モンスター・コンバット・カード

サウロンは3つ組合せのモンスター・コンバット・カードのデッキを持っています。「狂信者」デッキ、「略奪者」デッキ、「巨獣」デッキ。各デッキは異なるカードの組み合わせとなっています。そして、モンスターのタイプによって異なる戦闘能力を表します。

モンスター能力カードおよびゲームボードの臣下スペースに、そのモンスターもしくは臣下が、どのデッキを使用するかについて記されています。



## 戦闘の手順

このセクションでは、詳細に戦闘の手順について記載します。戦闘終了までこの手順で解決されていきます。

- 1. サウロンのセットアップ:** 戦闘を行うモンスター、臣下のモンスター能力カード、またはゲームボードの臣下スペースに記載されているモンスター・コンバット・デッキを用意します。

例: アルガラドはオークと戦闘を行います。戦闘開始前に、サウロンはオークのモンスター能力カードに示されている「狂信者」のモンスター・コンバット・デッキを選びます。

- 2. 準備:** サウロンのプレイヤーは、1.で決定したモンスター・コンバット・デッキから、対戦者の「頑健」と等しい枚数のカードを引きます。ヒーローのプレイヤーは、彼の「敏捷」をどれだけ使用するかについて宣言し、ライフ・プールからその数と同じ枚数のカードを引きます。

使用されなかった敏捷は1につき筋力+1を、戦闘の終了までヒーローに与えます。

- 3. 戦闘ラウンド:** 各ラウンド、両プレイヤーはコンバット・カードを伏せて自分の前に出します。それらのカードは同時に公開され、能力は解決されます。そして両方の対戦者はダメージを適用されます。

片方の対戦者が敗北するか、あるいは両方の対戦者が消耗するまで、これらのステップは繰り返されます。

各戦闘ラウンドは以下の部分から構成されています。

- a. カードを選ぶ:** 各対戦者は手札から1枚のカードを選び、それを伏せて自分の前に出します。

消耗した対戦者は、追加のカードをプレイ出来ない可能性があるため、その場合この手順はスキップします。

- b. カードを明らかにする:** 両方のプレイヤーがカードを選んだあと、カードは同時に公開されます。各プレイヤーは、それからコンバット・スタックの上にそのカードを表向きのまま置きます（29ページ参照）。

プレイヤーのうち1人が消耗していたら公開するカードはないため、相手のみがカードを明らかにします。消耗したプレイヤーは「0」攻撃力、「0」防御力とみなされ、カードの能力を使用できません。戦闘のタイプも白兵戦、射撃戦どちらでもありません。

c. **筋力の計算**: 双方のプレイヤーは、それぞれ**コンバット・スタック**にある**すべてのカードを合わせた筋力コスト**を合計します。この合計がその対戦者の筋力を上回るなら、その対戦者は直ちに消費した状態となり、カードはすべてキャンセルされます。

もし、**両方**の対戦者が消費した状態となったなら、どちらの対戦者も敗北しません。ステップ4へ進んでください。

d. **ラウンドが継続する能力**: 前の戦闘ラウンドにおいて使用されたカードのテキストに「次のラウンド」と記載されているなら、特に明記されていない限り、それらの能力はこのタイミングでヒーロー、サウロンの順で解決されます。

ラウンドが継続する能力を使用している、その対戦者が消費した状態となった場合は、ラウンド継続の能力はキャンセルされることに注意してください。

e. **現在のラウンドの能力**: このラウンドの間にプレイされたカードのすべての能力は、ここでヒーロー、サウロンの順で解決されます。

f. **ダメージの適用**: それぞれの対戦者は、同時に相手の総攻撃力から自分の総防御力を引き、その値と等しいダメージを受けます(例えば、モンスターの総攻撃力が「5」で、ヒーローの総防御力が「3」の場合、ヒーローは2ダメージを被ります)。

もし手順のこの部分の後、対戦者が敗北(32ページ参照)したら、手順はステップ4まで進めます。でなければ次の戦闘ラウンドが開始され「a.カードを選ぶ」から始めます。

4. **決着**: 戦闘のすべてのラウンドが終了したら、プレイヤーは以下のステップを実行します。

a. **カードを捨てる**: ヒーローは、**コンバット・スタック**(カードの順番は維持しておく)を表向きにして休息プールに置きます。サウロンは**コンバット・スタック**を、適切な**モンスター・コンバット・デッキ**へ戻し、シャッフルします。

b. **モンスター・トークンを捨てる**: モンスター・トークンが戦闘に関与しているならば、トークンは表向きにし、使用済みトークン置き場に隣接して置かれます。**モンスターが敗北したかどうかにかかわらず、このステップは実行されます。**

敗北しなかった臣下は取り除きません。戦闘終了後、現在の地域にそのまま残ることに注意してください。

c. **敗北していないモンスターまたは臣下**: モンスターもしくは臣下が敗北していない場合、サウロンは暗黒の城塞の影がさす場所において、その対戦者の知恵と同じ枚数の脅威トークンをただちに配置する事ができます。これがヒーローの**トラベル・ステップ**の間に行ったら、ヒーローのターンはただちに終了します。

## 戦闘の用語

この項では、戦闘能力で使用される用語のいくつかを解説します。

• **キャンセル**: キャンセル能力はとても強力です。カードがキャンセルされる時は常に、カードのすべてのテキストが無視されます。キャンセルされたカードの所有者の最終的な攻撃力と防御力は「0」とみなされます。

数字は0より下には修正されません。そして、キャンセルされたカードの筋力コストはキャンセルされない(キャンセルされてもカードの筋力コストは支払います)ことに注意してください。

お互いにキャンセルをするならば、お互いに「0」攻撃力と「0」防御力となり何も起こりません。「次のラウンド」の能力があっても、続くラウンドでその能力が使用されることはありません(カードのテキストがすべて無視されるため)。

• **[X]ダメージを適用する**: 相手の防御力に関係なく、いくつかのカードは直接にダメージを与えます。このダメージは能力の解決時に扱いますが、このダメージの対象はこのラウンドのダメージ配分の手順まで敗北はしません。

能力によるダメージが解決され、そのダメージが適用されても相手が敗北しない場合、「[X]ダメージを適用」のダメージを適用します。

• **攻撃力、防御力の修正**: 多くの**コンバット・カード**は、攻撃力や防御力を増加させます(例: 攻撃力+1など)。これらのカードは単に「ダメージ適用」ステップに最終的な攻撃力、防御力を修正し、解決します。

• **敵の記された数値(攻撃もしくは防御)が[X]**: いくつかのカードは、敵の攻撃または防御値次第で数値が変化します。この数字は常に他のカードに**記された値**により決定されます(修正後の数字ではなく)。

例: ヒーローのプレイヤーは、以下のテキストのカードを明らかにしました: 「あなたの敵の記された防御力が「0」ならば、+5の攻撃力を得ます。」 対するモンスターは**防御力「0」**で、記載された次のようなテキストがあるカードを明らかにします: 「**防御力+2**」 この場合、ヒーローは**+5の攻撃力**を獲得し、モンスターは**+2の防御力**を得ます。ヒーローの+5はモンスター・カードに**記された(修正されたものではない)値**から導き出されるため、ヒーローのカード効果は有効となります。

• **「0」に低下**: 対戦者の攻撃力もしくは防御力が「0」になるならば、この値は「0」(どんな修正も無視されます)より増えることはありません。

• **コンバット・スタック**: すべてのカードは戦闘の間、それぞれの対戦者の前に積み重ね、**コンバット・スタック**として残しておかなければなりません。これにより、各対戦者が前の戦闘ラウンドでどのようなカードを使用したか、筋力コストを消費したかがわかるようになります。

いくつかのカードは、**コンバット・スタック**を加減する操作をします(筋力がコストの面で増減したのと同じ結果となります)。

• **タイプ**: **コンバット・カード**の多くには、**コンバット・カードのタイプ**が記されています。**射撃戦(青)**か**白兵戦(赤)**です。



射撃戦  
コンバット・カード・  
アイコン



白兵戦  
コンバット・カード・  
アイコン

# 戦闘の例 ラウンド1



1. アルガラドが「オーク」と戦っています。サウロンはオークのモンスター能力カードと「狂信者」のモンスター・コンバット・デッキを持っていて、オーク自身の前にそれらのカードを置きます。
2. サウロンはオークの頑健「5」と同数の5枚のカードをドローします。ヒーローは敏捷の能力値のうち1で、ヒーロー・カードをドローすることに決め、残りの2の敏捷をヒーローの筋力に加えました（ヒーローは合計筋力が「7」になります）。
3. 第1戦闘ラウンドが開始されます。サウロンとヒーローは、互いに隠したままで、同時に手札からカードを伏せたまま選び出します。
4. 両プレイヤーとも同時にカードをオープンにします。
5. 両プレイヤーは現在の合計筋力を求めます。各プレイヤーとも筋力2を消費しました。そして、これはどちらの対戦者の筋力を越えていないので、両者とも消耗する事はありません。
6. 戦闘の第1ラウンドであるため、前のラウンドから継続している「次のラウンド」特殊能力はありません。  
明らかにされたカードの能力は、それから解決されます。サウロンのカードは敵の防御を「0」に下げます。一方のヒーローのカードは、次のラウンドに彼の能力へ修正を与えます。オークの「狂信的」能力もこの時に解決されます（もし可能ならば）。
7. 両者はダメージを適用されます。ヒーローは2ダメージ（オークの攻撃力「2」からヒーローの防御力「0」を引いた値）を受けます。アルガラドは、彼のライフ・プールから2枚のヒーロー・カードを捨て札にし、それらをダメージ・プールに置きます。
8. オークは1ダメージ（ヒーローの攻撃力「2」からオークの防御力「1」を引いた値）を受けます。両者とも敗北しなかったため、次の戦闘ラウンドが開始されます（31ページ参照）。

敵のカードに記されている防御力は0に低下する。

次のラウンド、あなたが射撃戦カードをプレイするなら攻撃力+2。

## 戦闘の例 ラウンド 2

①



②



③



④

次のラウンド、あなたが射撃戦カードをプレイするなら攻撃力+2。

⑤

敵のコンバット・カードが前のラウンドにプレイしたカードと同じタイプなら、攻撃力+3。

⑥



1. 第2戦闘ラウンドが開始されます。サウロンとヒーローは、互いに隠したままで、同時に手札からカードを伏せたまま選び出します。

2. 両プレイヤーとも同時にカードをオープンにします。

3. 両プレイヤーは現在の合計筋力を求めます。オークは筋力を計5（前のラウンドに「2」と、このラウンドに「3」）消費しました。これは、オークの筋力「4」を越えたので、オークは消耗します。

アルガラドも筋力を計5（前のラウンドで「2」とこのラウンドで「3」）消費しました。これはアルガラドの筋力「7」を上回っていないので、まだ消耗しません。

4. アルガラドは前のラウンドから続いた「次のラウンド」能力を解決します。彼は射撃戦カードをプレイしていたので、攻撃力に対し「+2」されます。

5. アルガラドはこのラウンドからの能力を解決します。敵が消耗した時点から「+3」攻撃力は適用されません。

オークは消耗しているため、前のラウンドから引き続き能力、またはこのラウンドからの能力を解決することはできないのです。

6. オークの防御力は「0」（オークは消耗しているため）なので、アルガラドは「5」ダメージ（「3」攻撃力 + アルガラドの前のラウンドから続く「2」攻撃力）を与えます。

ダメージ・トークンは「5」となり、これはオークの耐久力「3」以上なので、オークは敗北します。戦闘は決着ステップへ進みます。

## 戦闘のタイミング

ほとんどのコンバット・カードは、そのカードをいつ解決するか明示されています。複数のカードが同時に解決される場合、ヒーロー・プレイヤーのコンバット・カードは常に先に解決されます。

## 対戦者の消耗

対戦者が、コンバット・スタックにカードの筋力コストを合計した値が、能力値の筋力の値を超えて累積するコンバット・カードをプレイしたら、その対戦者は消耗した状態となります。

プレイヤーが、算出した筋力コストにより消耗した状態となった場合、その時に使用されたコンバット・カードはキャンセルされます（攻撃力・防御力ともに「0」となり、カードのどんな能力も無視されます）

どちらかの対戦者が消耗した状態となった場合でも、一方の対戦者は a) 相手が敗北するか b) 両方の対戦者が消耗した状態になるまで戦闘を続けます。どちらかの状態になった時、戦闘は決着ステップ（ステップ4.）へ進みます。

**重要：**戦闘ラウンドの開始時に、対戦者がカードのプレイを望まないならば、消耗した状態を宣言する事ができます。まれなことですが両者が消耗した状態を宣言することを望む場合、まずヒーローから消耗した状態の宣言を行わなければなりません（その後、サウロンが宣言するかどうかを選択できます）。

消耗した状態となった対戦者は戦闘の残りの期間中、消耗した状態のままです。

## 損害の適用と敗北

### モンスター

戦闘の間、与えられたダメージごとに1枚のダメージ・トークンが、モンスター能力カードの上に置かれます。そのダメージ・トークンの枚数が戦闘ラウンドのダメージ適用時（f.ダメージの適用）、モンスターの耐久力以上になった場合、そのモンスターは敗北します。

モンスターが敗北した場合、そのモンスター・トークンはゲームボードから取り除かれ、表向きに未使用のモンスター・トークンのそばに捨て札として置かれます。

### 臣下たち

戦闘の間、与えられたダメージごとに1枚のダメージ・トークンが、ゲームボードの対応する臣下スペースに置かれます。臣下が回復するか敗北するまで、ダメージ・トークンは取り除かず、戦闘終了まで残ります。臣下のダメージ・トークンの枚数が、その耐久力に等しいか上回るなら、敗北となります。

臣下が敗北した時、すべてのダメージ・トークンはその臣下スペースから取り除かれ、フィギュアはゲームボードから取り除かれます。

サウロンの次の行動ステップ開始時に「ミナス・モルグル」へ戻る「指輪の幽鬼」を除き、敗北した臣下はゲームに復帰する事はありません。

## ヒーローへのダメージの適用

ヒーローは被ったダメージごとに、ライフ・プールの一番上から1枚、カードの内容を見ずに捨て札にするか、手札から選んだ1枚を捨てなければなりません。ダメージの適用により捨てられたカードは、すべて伏せて置かれます。

ライフ・プールと手札のカードがどちらも「0」枚の場合、ヒーローは敗北します

## ヒーローの敗北

ヒーローが敗北したなら、その負傷のため気を失い、最も近い安息所で目覚めます（意識不明だったヒーローを忠実な友人が見つめ、近くの安息所へ運ばれたのです）。敗北したヒーローは、以下のステップを行わなければなりません。

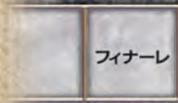
1. **サウロンのストーリー・マーカーの進行：**もっとも左側にあるサウロンのストーリー・マーカーは、ストーリー・トラックを1つ前進します。
2. **支援またはアイテム・カードを失う：**ヒーローは、現在ヒーロー・シートにあるアイテム・カード1枚もしくは支援トークン1枚を選んで捨てなければなりません。そのヒーローが両方とも持っていないなら、このステップはスキップされます。
3. **安息所へ移動：**ヒーローのフィギュアは、最も近い（あいだの地域の数が一番少ない）安息所へ移動されます。等距離に複数の安息所がある場合、サウロンが行く先の安息所を決定します。
4. **回復：**ヒーローは彼のライフ・プールに、休息プールとダメージ・プールにあるすべてのカードを加え、シャッフルします。
5. **ターンの終了：**そのヒーローのターンは終了し、次のプレイヤーのターンへ移ります。

# ゲームの勝利

「お前がここに一緒にいてくれてうれしいよ。」と、フロドがいいました。  
「一切合財が終わる今、ここにいてくれてね、サム。」

フロドがサムに言ったことは  
指輪物語、王の帰還“滅びの山”より

ストーリー・ステップの終了後、ストーリー・マーカーがストーリー・トラックのフィナーレ・スペースに達したならば、ゲーム・フィナーレが開始されます。



ストーリー・トラックのフィナーレと影が覆う刻のスペース

あるいは、ストーリー・ステップの終了後、サウロンの3枚のストーリー・マーカーが、影が覆う刻に入るか通過したなら、やはりフィナーレが始まります。

## ミッション・カードの解説

それぞれの陣営がゲーム開始時に1枚ドローした後、ミッション・カードは相手には秘密にしておかなければなりません。ゲームを通して、それぞれの陣営はフィナーレにおける勝利を確実なものにするために、ミッション・カードに記載された条件を追求します。ミッション・カードの各部分は以下の通りです。



1. **タイトル:** サウロンまたはヒーローが達成しようとしているミッションの名称です。
2. **イラスト:** カードの左側にミッションの必要条件のイメージが掲載されています。
3. **任務達成条件:** サウロンまたはヒーローがゲームに勝利するために達成しなければならない条件が記されています（またはフィナーレ中のストーリー・マーカーの進行。34ページ参照）。



サウロンのミッション・カード（裏）



ヒーローのミッション・カード（裏）



## フィナーレ

一旦、フィナーレが開始されたなら、もはや通常のターンは行いません。その代りに以下のステップが行われます。

- 1. 勝利条件をただちにチェックする：**優勢な陣営は、そのミッション・カードを明らかにします。そのミッション・カードの達成条件を満たしているならば、優勢な陣営は**ただちにゲームに勝利**します。そうでないならば、プレイヤーはステップ2へ進みます。

もし、どちらの陣営も優勢でないなら、双方ともにミッション・カードを明らかにします。一方の陣営だけがミッション・カードの条件を満たすことができているならば、その陣営は**ただちに勝利**します。

両陣営ともに勝利をおさめることができなかつたら、プレイヤーは次のステップに進みます。

- 2. ストーリー・マーカーを進める：**サウロンが、ミッション・カードの条件を達成しているならば、ストーリー・トラックにある各ストーリー・マーカーを1つずつ進めます。また、ヒーローがミッション・カードを達成しているならば、ヒーローはストーリー・マーカーを1つ進めます。

ストーリー・マーカーは、ストーリー・トラックのフィナーレ・スペースより先に進めることはできません。

- 3. 準備：**サウロンはゲームボードの「指輪の幽鬼」の臣下スペースから、すべてのダメージを取り除きます。

各ヒーローは、各自のライフ・プールに、休息プールとダメージ・プールにあるすべてのカードを加え、シャッフルします。それから頑健と同じ枚数まで、ライフ・プールの一番上からカードをドローします。

- 4. 難易度の修正：**一方の陣営が優勢ならば、「指輪の幽鬼」の能力は以下の通りに修正されます。

**サウロン陣営が優勢：**指輪の幽鬼は、ヒーローのストーリー・マーカーがストーリー・トラックでフィナーレから離れている数と等しい数を、耐久力と頑健の能力値に加算します。

**ヒーロー陣営が優勢：**指輪の幽鬼の耐久力と頑健は、以下の a、b のうち低い方だけ減らされます。

- 最も近いサウロンのストーリー・マーカーが、ストーリー・トラックでフィナーレから離れているスペースの数。
- サウロンのストーリー・マーカーがストーリー・トラックで影が覆う刻に到達するのに必要なスペースの数（フィナーレの例を参照）

- 5. 代表者を選ぶ：**ヒーロー陣営は、ヒーローを1人選びます。このヒーローは、ステップ6にて指輪の幽鬼と戦います。

ヒーローたちが、頑健に基づくカードをすでにドローしていて、ヒーローの手札に基づいて代表者を選んでいるであろう事に忘れないください。

- 6. 戦闘：**選ばれたヒーローは、戦闘ルールに従い指輪の幽鬼と戦います。

- 7. 勝利者を決定する：**戦闘の結果、指輪の幽鬼が敗北した場合は、ヒーロー陣営の勝利です。指輪の幽鬼が敗北しなかった場合、サウロン陣営の勝利となります。

## フィナーレの例



1. ストーリー・ステップの間に、ヒーローのストーリー・マーカーはストーリー・トラックのフィナーレのスペースに進みました。これによりフィナーレが開始されます。

ヒーローは優勢ですが、ミッション・カードの条件を達成していない場合、勝利する事はできません。

2. サウロンがミッション・カードの条件を達成していたなら、サウロンのマーカーを1つ進めます。

3. ヒーローが優勢なので、サウロンはフィナーレ・スペースと影が覆う刻から彼のストーリー・マーカーまでのスペースを数えます。サウロンの最も近いストーリー・マーカーは、ストーリー・トラックのフィナーレ・スペースから3スペース離れています。

4. サウロンの他のストーリー・マーカーは、ストーリー・トラックの影が覆う刻から合計5スペース離れています（黄色のストーリー・マーカーが2、赤色のストーリー・マーカーが3スペース）。

5. サウロンはこれらの数でより低いもの（3）を適用し、続くヒーローとの戦闘の間、指輪の幽鬼は耐久力-3、頑健-3となります。

# その他のルール

“それからかれの目はついに釘づけになりました。城壁に城壁を重ね、胸壁に胸壁を重ねて、黒々と、測りがたいほど堅固な、鉄の山、鋼の門、不壊石の塔、それをかれはみました。これぞ、バラド＝ドゥア、サウロンの砦でした。すべての望みが去りました。”

フロドがアモン・ヘンの山頂にある視る椅子に座って見たバラド＝ドゥア指輪物語、旅の仲間“一行の離散”から

## 2人プレイヤー・ゲーム

『ミドルアース・クエスト』を2人でプレイするには、以下のようにルールを変更します。

ヒーロー・プレイヤーは、サウロンのターンに2ターンを実行します。

- ・ ヒーローが彼の最初の遭遇ステップを終えた後、特別にヒーロー解放ステップとヒーロー・ドロウ・ステップを解決してください。
- ・ ヒーローは休息ステップの後、第2のターンを開始します。
- ・ ヒーローは第2の遭遇ステップ終了後、サウロンは通常通りターンを開始します（ヒーローの休息ステップから開始する）。
- ・ サウロンはヒーローの2つのターンのそれぞれで、1枚のシャドウ・カードをプレイすることができます。

## シャッフルし直す

カード・デッキ、モンスター・トークンなどが捨て札になり、山札が減少した場合、単に捨てられたカード（または、トークン）を切り直してください。

## 内容物による限界

支援、脅威、ダメージ・トークンが不足した場合は、コイン、ビーズなどの代替品をゲームに加え使用してください。それ以外の内容物については、ゲームに含まれている以上には使用する事ができません。

## オプション・ルール

この項は、特定のプレイスタイルを好むプレイヤーに対し、オプション・ルールを解説しています。すべてのプレイヤーがゲーム開始前に同意するなら、これらのルールを使用することができます。

### 厳格な優勢

このオプション・ルールは、どちら側が優勢なのかをより正確な（より複雑な）計算で計ることを好むプレイヤーを対象とします。

ゲーム中、現在の状態が敵より少ないストーリー・ステップでフィナーレに到達しそうなら、その陣営は優勢とみなされます。これは、サウロンのアクティブ・プロット・カードで、ゲームに残っているフィナーレに到着するまでをシミュレートする事によって計算されます。

例：ヒーローのストーリー・マーカーは、フィナーレ・スペースから5つ離れています。ヒーローのストーリー・マーカーがストーリー・ステップにつき2つのスペースを動く場合、このマーカーがフィナーレ・スペースに到着するには3つのストーリー・ステップを必要とします。サウロンのアクティブ・プロット・カードによって、彼の黒と赤のストーリー・マーカーのひとつが、ストーリー・ステップにおいて2つ進みます。サウロンのマーカーがフィナーレに到着するか、マーカーのすべてが影が覆う刻に到着するには、4つのストーリー・ステップを必要とします。この場合、ヒーロー陣営が優勢とみなされます（ヒーローはフィナーレまで3ターンに対しサウロンは4ターンが必要）。

### ステージ III の高い賭け

このオプション・ルールでは、劣勢の陣営が追い付くために、より多くの機会を望むプレイヤーを対象とします。

単に、以下のようにルールを変更してください。

- ・ ステージIIIの間、ヒーロー陣営が優勢ならば、サウロンはヒーローを敗北させるたびに、サウロンの3つのマーカーのどれでも（最も低いマーカーを進める代わりに）進めることができます。
- ・ サウロンがステージIIIの間、優勢ならば、ヒーローが臣下を敗北させるたびに、ストーリー・マーカーを1つ進めることができます。

## 戦略についての情報

この項では、新規のプレイヤーに対してゲームの最初の数ターンの簡単なプレイ方針について理解するのを助けます。プレイヤーはこれらのヒントに従う必要はありません。

### ヒーロー陣営の戦略

東方より立ち登る暗闇は、食い止めるのが困難です。だが、まだ人間の勇気が、エルフの知恵が、ドワーフの鋼が、そして、ミドルアースに住む自由な生きとし生けるものの意志の中に、強さは残っています。サウロンの侵攻を防ぐには、友人と盟友に大胆さ、勇気、知恵と援助を必要とします。すべてが失われたわけではありません。慎重に読んでください：

- ・ 支援はヒーローの最も貴重な必需品です。支援を獲得するか、それと他の利益を得るか選ぶ場合は、通常は支援を受け取る方を選ぶべきです。ヒーローは「闇の試練を選ぶ」という選択ができる事を忘れてはいけません。この選択がとても役立つことがありますが、用心深く使わなければなりません。
- ・ たとえヒーローが勝っているようでも、サウロンのプロット・カードを保持させることは避けなければいけません。サウロンがゲーム後半にプロット・カードをプレイすることは非常に簡単ですので、ヒーローはサウロンをスタート時点からできる限り弱める努力をしなければなりません。
- ・ 敗北を恐れるな！ 時々それはヒーローにとっては必要なこととなります。それがサウロンのプロットを止めることができるなら、ヒーローは危険に陥るのを恐れてはいけません。もちろんヒーローが休息している間にサウロンが勝利してしまうようなら敗北しすぎてはいけません。

## サウロン陣営の戦略

モルドールの暗黒の王は強大ですが、一人です。彼の油断はまた最大の弱点でもあります。ヒーローまたは弱体化した西方の自由の民によって不意打ちを受けることを避けるため、2、3の注意点があります。

サウロンはプロット・カードをプレイし続けることによってゲームに勝利することを忘れてはいけません。各ターン、サウロンは確実にプロット・カードをプレイする状況に持って行くようしなければなりません。

- 可能ならば、サウロンはできるだけヒーローから離れた地域に影響を及ぼすプロット・カードをプレイするよう試みなければなりません。これは、ヒーローがプロット・カードを捨てることをより困難にします。
- サウロンが彼の臣下をアクティブ・プロット（プロット・マーカを含む地域）に影響を受ける地域に動かすことはよい戦略です。これも、ヒーローが対応するプロット・カードを取り除くことをより困難にします。
- 臣下とモンスターの役割は、サウロンのプロット・カードを守ることと、ヒーローの行動を遅くすることにあります。彼らは単に道具です。サウロンの本当の目的（強力なプロット・カードをプレイしつづけ、ストーリー・マーカを進めること）を忘れてはいけません。
- サウロンは、ヒーローを待ち構えてシャドウ・カードを使用しなければなりません。適切な時にプレイされたシャドウ・カードは、しばしばサウロンの勝利を確かなものにする場合があります。

## 地方のリファレンス

下の図は、ゲームボード上の10の異なる地方の地方名を参照するためのものです。地方名はゲームボードにも見つけることができますし、遭遇デッキに記載されている場合もあります。



## 見落としがちなるルール

- サウロンは自分のターンを含め、各ターンの間、最大1枚のシャドウ・カードをプレイする事ができます。
- ヒーローがいる地域では、臣下は回復する事はありません。
- サウロンはヒーローがいる地域に、モンスター・トークンを置くことはできません。しかし、隣接した地域にいるモンスターがヒーローのいる地域へ移動することは可能です。
- アクティブ・プロット・トラックの3つのスペースが一杯で、サウロンがプロット・ステップにプロット・カードをなにもプレイできない場合、プレイできないプロット・カード（次ラウンド以降に実行されるかもしれないカード）の代わりに、アクティブ・プロット・トラックにあるカードを捨て札にすることを選択できます。
- 達成されたクエスト・カードはゲームから取り除かれます。
- ライフ・プールおよび手札にカードがないヒーローは敗北します。
- 暗黒の城塞である地域では、ヒーローは休息することができません。
- 危険になっている地域では、ヒーローは遭遇カードを引きません。
- ボートのアイテム・カードを使用すれば、水路（青い接続路）を通常の接続路のように移動する事ができ、横断するのが簡単になります。

# CREDITS

**Game Design and Development:** Corey Konieczka and Christian T. Petersen

**Additional Development:** Tim Uren

**Editing and Proofreading:** Mark O'Connor

**Graphic Design:** Kevin Childress, Andrew Navaro, Brian Schomburg, and Wil Springer

**Art Direction:** Zoë Robinson

**Cover Art:** Tomasz Jedruszek

**Map Art and Character Design:** Tim Arney-O'Neil

**Map Location Art:** Trevor Cook

**Interior Art:** Ryan Barger, Anna Christenson, Daarken, John Gravato, John Howe, and Sedone Thonvilay

**Production Manager:** Gabe Laulunen

**Publisher:** Christian T. Petersen

**License Manager (Sophisticated Games):** Robert Hyde

**Playtest Coordinators:** Robert A. Kouba and Mike Zebrowski

**Playtesters:** William Baldwin, Jaffer Batica, Kevin Beckey, Bob Bednar, Carolina Blanken, Pieter Blanken, Bryan Bornmueller, Kevin Childress, Kåre W. Christensen, Flannery Clark, Emile de Maat, Jean9 Duncan, Darci Fosnaugh, Rob Fosnaugh, J.R. Godwin, John Goodenough, Eric Hanson, Peter Hawthorne, Stephen Horvath, Tara King, Thomas Laursen, Erik Lind, Jay Little, Richard Nauertz, Andrew Navaro, Jacob Overbo, Gilbert D. Ponsness, Mike Ring, Paul Schulzetenberg, Arjan Snippe, Erik Snippe, Jeremy Stomberg, Seth Sweep, Jeff Tidball, Steen Moldrup Thomsen, Trent Urness, James Vaelker, Wilco van de Camp, Jason Walden, Matthew Xavier, Tom Zebro, and Jamie Zephyr

**Blind Playtesters:** "The Lurkers in the Valley" – Ed Browne, Meric England, Loren Overby, Jeffrey Poff, Lisa Poff, Vern Wester.

Christian would like to thank Professor Tolkien for boundless inspiration, Robert Hyde for his amazing patience with him and the marathon MEQ project both, and Corey K. for carrying this game to an epic conclusion, and making this game so much better than what he could have accomplished alone.

Corey would also like to specially thank all of our playtesters, particularly all outside groups who spent countless hours cutting and pasting, and Eric Hanson and Jean9 Duncan who donated many late nights to help iron out the bugs.

## 日本語版クレジット

日本語ライセンス版 発売元  
株式会社ホビージャパン



〒151-0053 東京都渋谷区代々木2-15-8  
電話：03-5304-9286 (カスタマーサポート 平日13:00~18:00)  
www.hobbyjapan.co.jp  
e-Mail: cardgame@hobbyjapan.co.jp  
(商品に関するお問い合わせは、こちらまでお願いします。ルールに関するご質問はお手紙か電子メールでお問い合わせください。)

Exclusively Distributed in Japan by Hobby Japan Co., Ltd.  
2-15-8 Yoyogi, Shibuya-Ku, Tokyo 151-0053, Japan.

Retain this information for your records.

©2009 Hobby Japan Co., Ltd.

無断転載、コピー等を禁じます。

Made in China

© 2009 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Middle-earth Quest, Middle-earth, The Watcher logo, The Lord of the Rings, and characters, events, items, and places therein are registered trademarks of the Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises, and are used under license by Sophisticated Games Ltd and their licensees. 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.

Visit Us on the Web at

**WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM**

本製品内における原作の引用部分の日本語訳については、評論社刊『指輪物語』から引用させていただきました。



# インデックス

2人プレイヤー・ゲーム: p.35  
[X]地域以内: p.11  
アイテム・カード: p.26  
アクション・ステップ: p.15~19  
アクション・トークン: p.15  
アクション・トラック: p.16  
アクション、脅威を配置する: p.15~17  
アクション、モンスター・トークンを配置する: p.18  
安息所: p.11  
移動、ヒーローの: p.22~23  
移動、モンスターと臣下の: p.18  
移動アイコン: p.22  
イベント・カードの説明: p.15  
イベント・ステップ: p.14  
影響を受けた地域、イベント・カードによる: p.14  
影響を受けた地域、プロット・カードの: p.13  
カード・プール: p.21  
回復、ヒーローの: p.20  
回復、臣下の: p.18  
解放ステップ: p.11  
影がさす場所: p.11  
拡大、脅威の: p.16~17  
頑健、ヒーローの: p.20  
頑健、モンスターの: p.27  
危険な地域: p.22~23  
危難カード: p.23  
技能カード: p.26  
キャラクター・トークン: p.24  
キャラクターに助言を受ける: p.24  
キャンセル: p.29  
休息プール: p.21  
休息ステップ: p.20  
脅威度: p.16  
脅威の配置: p.16~17  
クエスト・カード: p.25  
ゲームの勝利: p.33~34  
ゲームのステージについての理解: p.12  
ゲームのターン: p.10  
ゲームボードの細部: p.6  
現在のステージ: p.11~12  
サウロンのターンの概略: p.10  
サウロンのターンの詳細: p.11~19  
支援トークン: p.24  
重要な用語: p.11  
シャドウ・カードの説明: p.18  
シャドウ・プール: p.16  
臣下: p.12、18  
ストーリー・ステップ: p.12  
ストーリー・トラック: p.12  
接続路: p.6、22  
セットアップ: p.8  
戦闘: 27~32ページ  
戦闘の手順: p.28~29  
戦闘の用語: p.29  
戦闘の例: p.30~31  
遭遇カードの解説: p.25  
遭遇ステップ: p.24~25  
対戦者の消耗: p.32

ダメージ・プール: p.21  
墮落カード: p.20、26  
探索: p.24  
知恵、ヒーローの: p.21  
知恵、モンスターと臣下の: p.27  
地方: p.11  
トラベル・ステップ: p.22~23  
トレーニング: p.26  
ドロウ、シャドウ・カードの: p.17~18  
ドロウ、プロット・カードの: p.17~18  
内容物リスト: p.3  
内容物の概略: p.4~6  
能力値、ヒーローの: p.20~21  
能力値、モンスターの: p.27  
ヒーロー・シート: p.20~21  
ヒーローと技能カードの解説: p.28  
ヒーローに勝ったモンスターや臣下: p.32  
ヒーローのドロウ・ステップ: p.19  
ヒーローのターンの詳細: p.20~25  
ヒーローのターンの概略: p.10  
ヒーローへのダメージの適用: p.32  
フィナーレ: p.33~34  
プロット・カード: p.13  
プロット・ステップ: p.13  
ミッション・カードの解説: p.33  
モンスター・コンバット・カード: p.28  
モンスター・トークン: p.19  
モンスターと臣下への命令: p.18~19  
モンスター能力カード: p.27  
優勢だと判断する順番: p.14  
ライフ・プール: p.21  
レベル・トークン: p.26





# TALISMAN

## タリスマン～支配の王冠と危険な探索～

第4版改訂版 日本語版



### ドラゴンと魔法の世界へ飛び込め!

伝説のマジカルクエストボードゲームが完全日本語版で登場!

『タリスマン』は、異なった能力を持つ14のヒーローの中から、自分のキャラクターを選んで究極の宝物「伝説の支配の王冠」をめぐる危険な探索へと旅立つ、ファンタジーボードゲームです。

### 君は死の世界を垣間見たことがあるか?

タリスマンの拡張セット第1弾が完全日本語版で登場!

1つの影が、この地に舞い降りてきた。死そのものがこの国をさまよっている。英雄たちは、死神の影に追われながら、自らの壮大な探索を実現することができるのだろうか?

タリスマン拡張セット「死神の影」は、『タリスマン第4版改訂版』に、4つの新キャラクターカードとフィギュア、90枚の新たなアドベンチャーカード、26枚の新たな呪文カード、12枚の魔導師の探索カード、そして他のプレイヤーが互いに操作する暗黒の存在「死神」の要素を加える拡張セットです。支配の王冠をめぐる戦いは、さらに過酷になる!



- タリスマン第4版改訂版 日本語版  
プレイ人数:2~6人用 プレイ時間:約240分  
価格:6,300円(6,000円+税)
- タリスマン拡張セット「死神の影」日本語版  
プレイ人数:2~6人用 プレイ時間:約240分  
価格:3,780円(3,600円+税)  
※この商品は単体ではプレイできません。「タリスマン第4版改訂版」と合わせてプレイしてください。

製造:Fantasy Flight Games/ GamesWorkShop

**好評発売中!!**

# クイックリファレンス

## ミッションカードのリファレンス

この項は、ミッション・カードのすべてを一覧にし、プレイヤーがフィナーレの準備をするのを手助けするために使うことができる。

### サウロンのミッション・カード

- ・ 影横たわる：サウロンの黒のストーリー・マーカーがストーリー・トラックのステージIIIに進んだならサウロンの勝利。
- ・ 暗き御座：3枚のアクティブ・プロット・カードが場に出ているならサウロンの勝利。
- ・ くらやみのなかにつなぎとめる：黄色のストーリー・マーカーがストーリー・トラックのステージIIIに進んだならサウロンの勝利。
- ・ すべてを統べ：赤のストーリー・マーカーがストーリー・トラックのステージIIIに進んだならサウロンの勝利。
- ・ すべてを見つけ：ホビット庄に指輪の幽鬼が脅威6を配置しているならサウロンの勝利。

### ヒーローのミッション・カード

- ・ イシルドゥアの秘密：ヒーロー全員の支援の合計が5枚以上ならヒーローたちの勝利。
- ・ 影に抗う：地域に配置されているモンスター・トークンが2枚以下ならヒーローたちの勝利。
- ・ 高貴な血：ヒーロー全員の墮落カードの合計が1枚以下ならヒーローたちの勝利。
- ・ 西方の槍：ヒーロー全員がスターティング・クエストとアドバンスド・クエストの両方を達成していたらヒーローたちの勝利。
- ・ ミナス・モルグルを追い詰める：地域に配置されている臣下が2体以下の場合ヒーローたちの勝利。

## 戦闘ステップ

1. サウロンのセットアップ
2. 準備 (コンバット・カードのドロー)
3. 戦闘ラウンド
  - a. カードを選ぶ
  - b. カードを明らかにする
  - c. 筋力の計算
  - d. ラウンドが継続する能力
  - e. 現在のラウンドの能力
  - f. ダメージの適用
4. 決着
  - a. カードを捨てる
  - b. モンスター・トークンを捨てる
  - c. 敗北していないモンスターまたは臣下

## サウロンのターン

1. **ヒーロー解放ステップ**：それぞれのヒーローがいる地域から、すべての脅威トークンを取り除きます。
2. **ストーリー・ステップ**：ストーリー・トラックにある、ヒーローのストーリー・マーカーを2つ進めます。サウロンのストーリー・マーカーを、アクティブ・プロット・カードに従って進めます。**ゲームの最初のターンにおけるこのステップはスキップします。**
3. **プロット・ステップ**：サウロンは、彼の手札から1つのプロット・カードをプレイするか、そのときアクティブ・プロット・カードを捨て札にすることができます (13ページ参照)。**ゲームの最初のターンにおけるこのステップはスキップします。**
4. **イベント・ステップ**：サウロンは3枚のカードを、現在のステージのイベント・デッキの一番上からドローします。そのうち1枚をただちに解決します。
5. **行動ステップ**：サウロンは、2回の行動 (4人プレイヤーでのゲームならば3回の行動) をとることができます。
6. **ヒーロー・ドロー・ステップ**：ヒーローは、頑健と等しい枚数だけ、カードをライフ・プールから引くことができます。

## ヒーローのターン

1. **休息ステップ**：ヒーローのいる地域にモンスター・トークンまたは臣下が存在せず、暗黒の城塞にいないなら、ヒーローは休息することができます。
2. **待ち伏せステップ**：サウロンはヒーローのいる地域にいる1体のモンスター、または臣下を選び、ヒーローを攻撃することができます。この場合は戦闘が始まります (27~32ページ参照)。
3. **トラベル・ステップ**：このステップにおいて、ヒーローはゲームボードで接続路で結ばれた地域に旅し、敵と戦い、危険な地域を解決し、次の通り冒険することができます：**ヒーローは、ヒーロー・カードの手札が許す限り何度でも、このステップ (の中で連続して繰り返すこと) が実行できます。**
  - a. **移動**：ヒーローは、彼の手札から必要とされているだけのヒーロー・カードを支払うことによって、隣接した地域に移動することができます。
  - b. **戦闘か危険**：サウロンは、ヒーローがいる地域でモンスターか臣下 (どちらかは任意) が戦うか、危険カード (もし危険な地域にいるなら) を解決するかを決めます。
  - c. **探索**：ヒーローは、現在いる地域を探索することができます。これには支援の回復、キャラクターたちからの助言、クエストの達成、それ以外も含まれます。
4. **遭遇ステップ**：ヒーローが危険な地域にいないのなら、移動の後に今いる地域の遭遇デッキから3枚のカードを引き、地域または地方 (どちらかは任意) と一致している最も低い数字のカードを解決します。

## クイック・インデックス

- ・ 戦闘でのステップ：28~29 ページ
- ・ フィナーレ：33~34 ページ
- ・ インデックス：38 ページ
- ・ 見落としがちなルール：36 ページ
- ・ 重要な用語：11 ページ
- ・ 地方のリファレンス：36ページ
- ・ セットアップ：8ページ
- ・ 2人プレイヤー・ゲーム：35 ページ