

THE LORD OF THE RINGS

TRADEABLE MINIATURES GAME



ENG

FRN

GER

ITN

SPN

JPN

POR



COMBAT HEX RULES

Sabertooth Games  NEW LINE CINEMA

コンバットヘクス・プレイカード

接近戦関連

● [雄叫び]：このフィギュアと一緒に接近戦に参加している部下タイプのフィギュアは、ターン終了まで攻撃力+1されます。発動：このフィギュアが参加する接近戦判定の攻撃力合計を算出する時。

● [狂戦士]：このフィギュアは、隣接ヘクスにいる敵1体ごとに攻撃力を+1できる。発動：このフィギュアが参加する接近戦判定の攻撃力合計を算出する時。

● [乱闘]：接近戦判定であたが振るダイスは、1だけでなく2の出目も「当り損ね」になります。発動：このフィギュアが参加する接近戦判定のダイスを振る前。

● [槍兵]：このフィギュアの真正面に隣接する自軍フィギュアは攻撃力+1されます。発動：このフィギュアの真正面に隣接する自軍フィギュアが参加する接近戦判定の攻撃力合計を算出する時。

ダメージ判定関連

● [攻勢]：あなたはダメージ判定のダイスを、好きな数だけ振り直すことができます。発動：このフィギュアが参加している接近戦の、ダメージ判定のダイスを振った後。

● [鎧]：現在のターン中に、このフィギュアに割り振られたダメージ・ダイスのうち最初の1個は無効に（耐久力が減らなかったこと）になります。発動：このフィギュアにダメージ・ダイスが割り振られた時いつでも。

● [刺客]：このフィギュアの攻撃範囲にいる敵に対して「かすり傷」を6の出目に変えたダメージ・ダイスが割り振られた場合、それは1個につき（通常の1ポイントでなく）2ポイントの耐久力を減少させます。発動：このフィギュアの攻撃範囲にいる敵にダメージ・ダイスを割り振る時。

● [護衛]：このフィギュアが参加している接近戦において、敵はあなたのヒーローに対してダメージ・ダイスを割り振ることができなくなります。発動：対戦相手が、フィギュアが参加している接近戦のダメージ・ダイスを振った後。ただし「護衛」発動は、それが割り振られる前に宣言しなければなりません。

● [最後の力]：このフィギュアは、次のターンの終了までゲームから取り除かれません。「最後の力」を発動したフィギュアの隣には目印としてピースか何かを1個置いて下さい。発動：このフィギュアの耐久力が0になった時。

移動関連

● [全周警戒]：このフィギュアの攻撃範囲を全周6ヘクスに拡大します。発動：作戦フェイズ。

● [高速移動]：このフィギュアの移動力を通常の2倍にします。発動：このフィギュアを移動させる前。

● [一撃離脱]：このフィギュアは移動を途中で中断（どの時点でも構わない）、自分の攻撃範囲内にいる敵フィギュアに対して臨機攻撃を1回行ない、その後移動を再開することができます。発動：このフィギュアを移動させている途中。

● [強制移動]：このフィギュアから視線が通っている敵フィギュア1体を移動させることができます。移動力はその敵フィギュアのものを用います。発動：作戦フェイズ。

● [隠密]：このフィギュアは、すべての地形を（通行不能な地形さえも）無視して移動することができます。また、敵フィギュアが占めているヘクスを通過することでも、さらに敵の攻撃範囲から出て臨機攻撃の対象になりません。ただし、通行不能なヘクスや、他のフィギュアが占めているヘクスで移動を終了することはできません。発動：このフィギュアを移動させる前。

● [暴虐の支配]：このフィギュアに隣接している自軍の部下タイプのフィギュアはすべて、このターンの終了まで、移動力が+1されます。発動：「暴虐の支配」の効果を受ける部下の1体を移動させる前。

射撃関連

● [連射]：このフィギュアの射撃力は2倍になり、視線が通っている敵フィギュアなら、どれにでも好きなようにダメージ・ダイスを割り振ることができます。発動：このフィギュアが射撃を行なう前。

● [機動射撃]：このフィギュアは、移動の前か後に射撃することができます。発動：このフィギュアが行動する前。

● [必殺の矢]：このフィギュアは、命中1つごとに2個のダメージ・ダイスを振れるようになります。発動：このフィギュアが射撃のダメージ・ダイスを振る前。

● [狙撃]：他のフィギュア（敵味方問わず）は、このフィギュアの視線を妨げなくなります。発動：このフィギュアが射撃を行なう前。

● [射撃指示]：このフィギュアから視線が通っている敵1体を選んで下さい。その敵に対して射撃を行なう部下タイプのフィギュアはすべて、射撃力が+1されます。発動：自分の部下のどれかが射撃を行なう前。

その他

● [威圧]：このフィギュアに隣接したヘクスにいるフィギュアは、特殊能力を発動したり、与り損ねやかすり傷の出目を変えるとき、1ポイント余分に行動力を消費しなければならなくなります。発動：隣接ヘクスにいる敵フィギュアが、行動力を消費する時いつでも。

● [治療]：このフィギュアに隣接したヘクスにいる味方のフィギュア1体の耐久力を、ダイスを1個振った出目の分だけ回復させます（耐久力の最大値は越えません）。この特殊能力は自分自身に対して使うことはできません。発動：作戦フェイズ。

● [先制]：作戦ロールの出目に+1できます。発動：作戦ロールを振る前。

● [指揮]：アーミーに組み入れることができる部下の数の上限を求める際、このヒーローの行動力は2倍として数えます。

● [能力複製]：このフィギュアは、敵のヒーローが持つ特殊能力1つを獲得します。獲得した特殊能力の発動に行動力を消費する必要はありません。発動：複製しようとする特殊能力と同じ。

● [一つの指輪]：あなたのアーミーに〈フロド〉がいないなら、行動フェイズに彼を行動させる前に、一つの指輪をはめさせることができます。これは通常の行動に加えて行なうことができます。指輪をはめることにしたなら、〈フロド〉のフィギュアを〈指輪をはめたフロド〉に交換して下さい。交換の際、〈指輪をはめたフロド〉のスライダーは、〈フロド〉のものと同じ値を示すようにセットしなければなりません。

● 一つの指輪をはめている間（指輪をはめたターンを含む）、彼に行動をさせようとするたびに「内なる戦い判定」を行ない、フロドが正気を保っているかどうかを決めなければなりません。色の異なる2つのダイスを用意し、1つが「善」、もう1つが「悪」を表すことにします。2つのダイスを同時に振って下さい。善のダイスの出目が悪の出目以上ならフロドの意志が勝ち、彼は通常通り行動できます。もし、悪の出目が善の出目を上回ったなら、フロドは指輪の邪悪な力に屈してしまいます。彼はこのターン中、移動することができず、さらに力を増した「黒の息」のために1つの耐久力を失います。

● フロドが指輪をはめている間、マップ上のすべての〈指輪の幽鬼〉は攻撃を（指輪をはめたフロド）に集中させねばなりません。フロドが近くにいない場合、〈指輪の幽鬼〉は行動フェイズにフロドに向かって移動せねばならず、それ以外の行動は何もできません。接近戦を行なっている（あなたのフィギュアの攻撃範囲内にいる）場合、〈指輪の幽鬼〉は離脱して、フロドに向かって移動せねばなりません。あなたのフィギュアの攻撃範囲を通らなければフロドのもとへ辿り着くことができない場合は、通らずにすぐ経路ができるまで移動しなくても構いませんし、接近戦を続行しても構いません。

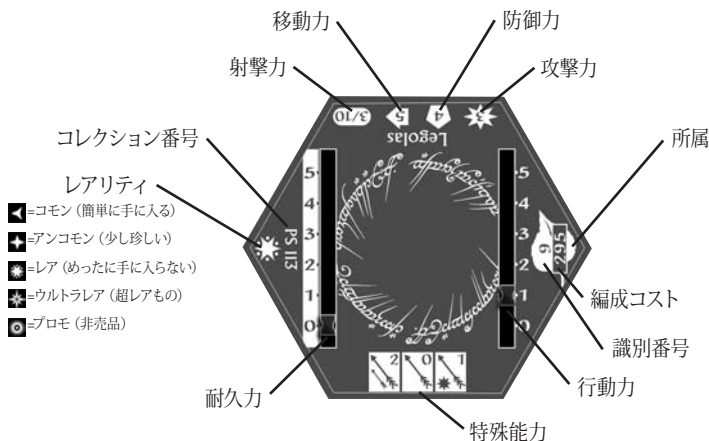
● マップ上にいる〈指輪をはめたフロド〉は、彼を攻撃範囲におさめている（指輪の幽鬼）からしかダメージ・ダイスの割り振りを受けません。ただし、フロド自身は通常通り接近戦を行なうことができます。

● フロドが（指輪をはめたフロド）の状態でターンを開始したなら、彼は行動フェイズに行動する前に一つの指輪を外すことができます。再び内なる戦い判定を行なって下さい。善のダイスの出目が悪の出目より大きければ、フロドは指輪を外すことができます。〈指輪をはめたフロド〉のフィギュアを、あなたが先ほだ使用していた〈フロド〉に交換して下さい。交換の際、〈フロド〉のスライダーを〈指輪をはめたフロド〉のものと同じ値を示すようにセットすることを忘れずに下さい。

● 指輪を外そうとした際の内なる戦い判定で、悪のダイスの出目が善の出目以上だった場合、フロドは指輪を外せなかったこととなります。フロドはこのターン中、移動できなくなり、耐久力を1ポイント失います。フロドにとって、指輪を使うことよりも外すことの方が難しいのです。

● フロドが倒されてしまったら、ゲームは自動的にあなたの負けになってしまいます。もしフロドが対戦相手の側の端からマップを出ることができたら、ゲームは自動的にあなたの勝ちになります。

コンバットヘクス・プレイカード



ターンの進行

1. 作戦フェイズ
2. 先攻プレイヤー行動フェイズ
3. 後攻プレイヤー行動フェイズ
4. 接近戦フェイズ

射撃

1. 射程内にいて視線の通っている敵1体を目標に選ぶ。
2. 射撃を行なうフィギュアの射撃力と同じ数のダイスを振る。
3. 5か6の出目は「命中」、1の出目は「当り損ね」になる。
4. 射撃を行なったフィギュアは、行動力を1ポイント消費するごとに、当り損ね1個の出目を6（命中）に変えることができる（消費しなければ出目は1のまま）。
5. 命中1つにつき1個のダメージ・ダイスを振る。
6. 敵フィギュアの耐久力を、その防御力以上の出目のダメージ・ダイス1個につき1ポイント減らす。
7. 出目が1のダメージ・ダイスは「かすり傷」になる。行動力を2ポイント消費するごとに、かすり傷1個の出目を6に変えることができる（消費しなければ出目は1のまま）。

戦闘ボーナス

背後をとる	攻撃力+1
高台	攻撃力+1
	射撃力+1

移動力消費

平地（茶色）	1ポイント
荒地（赤）	2ポイント
水域（青）	3ポイント

命中に必要な出目

射撃：5以上
接近戦：4以上

接近戦

1. 双方のプレイヤーは自分の攻撃力を合計する。そして先攻プレイヤーから順に、攻撃力に影響する特殊能力を発動する。
2. 双方のプレイヤーは、攻撃力の合計と同数のダイスを振る。
3. 4以上の出目は「命中」、1の出目は「当り損ね」になる。
4. この接近戦に参加しているフィギュアのどれか1体が行動力を1ポイント消費するごとに、当り損ね1個の出目を6（命中）に変えることができる（消費しなければ出目は1のまま）。
5. 命中1つにつき1個のダメージ・ダイスを振る。
6. 出目が1のダメージ・ダイスは「かすり傷」になる。この接近戦に参加しているフィギュアのどれか1体が行動力を2ポイント消費するごとに、かすり傷1個の出目を6に変えることができる（消費しなければ出目は1のまま）。
7. ダメージ・ダイスを敵フィギュアに割り振る。ダメージ・ダイスを割り振る敵フィギュアは、この接近戦に参加している自軍フィギュアのどれかの攻撃範囲内にいるものでなければならない。また、ダメージ・ダイスは、出目が敵フィギュアの防御力以上でなければ割り振ることができない。
8. 敵は割り振られたダメージ・ダイス1個につき1ポイントの耐久力を失う。
9. 双方のプレイヤーがダメージ・ダイスの割り振りを終えたら、耐久力が0になったフィギュアをすべてマップから除去する。

行動力消費

当り損ね	1行動力
かすり傷	2行動力
疾走	追加分の1ヘクスの移動に要する移動力消費と同じ。

ロード・オブ・ザ・リング トレーダブル・ミニチュアゲーム

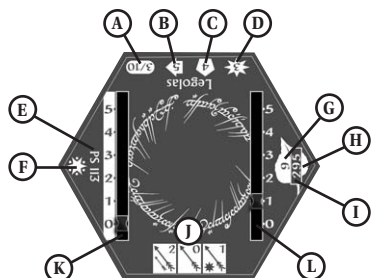
コンパクトヘクス・システムルールブック

ロード・オブ・ザ・リング』の世界へようこそ！ ゲームを遊ぶために必要なことは、このルールブックに全部書いてあります。さあ、あなたも中つ国の戦いに参加しましょう！

フィギュア

まずはフィギュアのベース（六角形をした台座の部分）に書いてある、色々な記号の使い方を覚えましょう。あなたの手元には、封を切ったばかりの新品のフィギュアが何個かあるはずです。それを1つ手に取ってみて下さい。

『ロード・オブ・ザ・リング：トレーダブル・ミニチュアゲーム』のフィギュアは「ヒーロー」と「部下」の2種類に分類されます。暗い緑色のベースのものがヒーロー、明るい緑色のベースのものが部下です。フィギュアをゲームに使うためのデータは、すべてベースに記されています。



A.射撃力:ここに楕円で囲まれた2つの数字が書いてあるフィギュアは、射撃による攻撃を行なうことができます。2つの数字は、それぞれフィギュアが射撃をする時に何個のダイスを振るのかと、どれくらい遠くの敵を射撃できるかを表しています。

B.移動力:フィギュアがマップ（地図）の上をどれくらい速く移動できるかを表しています。

C.防御力:この数値が大きいくほど、フィギュアはダメージを受けにくくなります。

D.攻撃力:フィギュアが接近戦で何個のダイス（サイコロ）を振るかを表しています。

E.コレクション番号:この数字はコレクションのためにつけてある番号です。ゲームには使いません。数字の前に書かれている2文字は、そのフィギュアがどのセットに入っていたかを示しています。

F.レアリティ:フィギュアがどれくらいレアな（珍しい）ものかを表すマークです。

◼=コモン（簡単に手に入る）

⬢=アンコモン（少し珍しい）

★=レア（めったに手に入らない）

☆=ウルトラレア（超レアもの）

◉=プロモ（非売品）

G.識別番号:ここに数字が書いてあるのは特別なフィギュアです。同じ識別番号がついたフィギュアは、一度に1個しかゲームに使えません。

H.所属:葉のマークは善の勢力に属するフィギュアであること、カラスのマークはサウロンに仕える悪の勢力に属していることを示しています。

I.編成コスト:このフィギュアをゲームに使うために必要な編成ポイントの量です

J.特殊能力:フィギュアに特別な能力があるなら、ここに対応するマークが書かれています。

スライダー

ここまでで説明したフィギュアの能力はゲーム中変化しませんが、以下の2つの能力はゲーム中に増減することがあります。それを記録するためにベースの両端に付いているのが「スライダー」（目盛りを横にスライドさせて数値を記録する仕掛け）です。

K.耐久力:フィギュアが倒されるまでにどれくらいのダメージに耐えられるかを表しています。耐久力が0になったフィギュアはマップ上から取り除かれます。耐久力を記録するためのスライダーは、緑色の数字が書かれた白いバーです。

L.行動力:フィギュアが1回のバトルの間に使える行動力を何ポイント持っているかを表しています。特殊能力の中には、発動するために行動力を消費せねばならないものがあります。行動力はゲーム中に回復することができませんので、使いどころの見極めが肝心です。行動力の記録には白い数字の書かれたスライダーを使用します。

アーミーの編成

フィギュアに書かれたデータの読み方がわかったら、自分のコレクションの中からフィギュアを選んで「アーミー」（軍隊）を編成しましょう。ゲームを遊ぶためには、あなたと対戦相手のプレイヤーが1つずつアーミーを用意する必要があります。

アーミーの編成には、3つの決まりがあります：

1. 編成ポイント:1つのアーミーに組み入れるフィギュアの編成コストの合計は、定められた編成ポイント以内でなければなりません。また、どれくらいの編成ポイントでゲームをするかは、対戦相手のプレイヤーと相談して決めなければなりません。

例えば、編成ポイント1,000の標準ゲーム（プレイ時間30～45分）を遊ぶ場合、編成コストの合計が1,000以下に収まるようにアーミーを組まねばなりません。

2. フィギュアの選択:アーミーに組み入れるフィギュアは、善か悪のどちらかで統一しなければなりません。両方を1つのアーミーに入れることはできません。

また、アーミーに組み入れることができる部下タイプのフィギュアの数には上限があります。アーミーにいるヒーローの行動力の値を合計して下さい。それがあなたのアーミーに組み入れることができる部下の最大数です。

例：部下の数

あるプレイヤーのアーミーには「アラゴルン」（行動力6）と「ギムリ」（行動力5）がいます。彼のアーミーに組み入れることができる部下の数は11体までです。

3. 識別番号:同じ識別番号を持つフィギュアを2体以上同じアーミーに入れることはできません。

例：ヒーローの選択

あるプレイヤーのアーミーには上級版の「アラゴルン」（識別番号3）がいます。彼は通常版の「アラゴルン」（識別番号3）も持っていますが、この2つのフィギュアは識別番号が同じなので、同じアーミーに組み入れることはできません。

ゲームの遊び方

1回のゲームは、「準備」、「バトル」、「勝利判定」という3段階の手順で構成されています。

準備

1. 先攻/後攻の決定:プレイヤーはダイスを1個ずつ振って下さい。一番大きな目を出したプレイヤーが、最初のターンに先攻をとるか後攻をとるかを選択できます。出目が同じだった時は振り直して下さい。

2. 初期配置:次に、フィギュアをマップ上に配置します。先攻のプレイヤーは、マップの四辺のうち短い方の二辺のどちらか一方を選び、その辺のから3列以内のヘクスに自分のアーミーを配置します。後攻のプレイヤーは、先攻プレイヤーが選んだ辺と向かい合った反対側の辺から3列以内のヘクスに自分のアーミーを配置しなければなりません。

バトル

バトルは、「ターン」の繰り返しによって進行します。1ターンは以下の4つのフェイズ(手順)で構成されています：

1. 作戦フェイズ
2. 先攻プレイヤー行動フェイズ
3. 後攻プレイヤー行動フェイズ
4. 接近戦フェイズ

作戦フェイズ

ターンの先攻・後攻を決定するフェイズです(第1ターンの先攻・後攻は準備の段階で決まっているので、作戦フェイズはありません。作戦フェイズが発生するのは第2ターン以降になります)。

作戦フェイズの開始時に、各プレイヤーはダイスを1個ずつ振ります。これを「作戦ロール」といいます。一番大きな目を出したプレイヤーが、このターンの先攻をとるか後攻をとるかを選択できます。出目が同じだった時は振り直して下さい。

先攻プレイヤー行動フェイズ

先攻プレイヤー行動フェイズの間に、先攻プレイヤーは自分のフィギュアをそれぞれ1回ずつ行動させることができます。できる行動は以下の2種類のいずれかです：

移動：後述の「移動」の項を参照して下さい。
射撃：後述の「射撃」の項を参照して下さい。

フィギュアに何もさせたくないなら、無理に行動をとる必要はありません。

移動

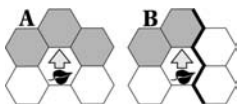
1回の移動でフィギュアをどこまで動かせるかは、ベースに書かれている「移動力」で決まります。フィギュアはどちらの方向にでも移動できます(向きは関係ありません)。そして、移動を終了させるときに、ヘクスのどの辺に正面を向けるか決めます。

ヘクスとヘクスの間は、色のついた線で区切られています。この線を通して隣のヘクスに移動すると、線の色に応じた量の移動力を消費します：

地形(線の色)	移動力消費
平地(茶色)	1
荒地(赤)	2
水域(青)	3
通過不能(黒)	不可

黒い(通過不能の)線を越えて移動することはできません。自分の自分のフィギュアのいるヘクスを通過することはできません。また、すでに他のフィギュアが存在しているヘクスや、「X」の印のついたヘクスで移動を終了させることもできません。

敵の攻撃範囲に入ったら、そこで移動を終了せねばなりません。攻撃範囲とは、フィギュアの前方に隣接する3つのヘクスのことです。図Aの灰色に塗られたヘクスがそれです。攻撃範囲は、図Bに示したように、通過不能な地形によってせまられることがあります。



攻撃範囲に1体以上の敵が存在している場合、そのフィギュアは「接敵状態」になります。

行動フェイズの開始時点から敵の攻撃範囲内にいたフィギュアは、そこから移動して敵フィギュアの攻撃範囲から出ることができます。これを「離脱」といいます。離脱を行なう場合、攻撃範囲から出る際に敵フィギュアから「臨機攻撃」を1回受けます。この攻撃を生き延びることができたら、フィギュアは通常通りに移動できます。臨機攻撃に関する詳しい解説は「接近戦」の項を参照して下さい。

フィギュアを移動させないことにした場合でも、方向は好きなように(ただしヘクスの辺を向くように)変えることができます。これに移動力消費はありません。また、離脱と見なされることもありません。方向転換は射撃を行なう前にもすることができます。

フィギュアが移動を終了した時点で、「疾走」を宣言すれば、さらにもう1ヘクスだけ動くことができます。この追加の移動には移動力の代わりに行動力を消費します。消費する行動力の量は、その1ヘクス分の移動に要する移動力消費と同じです。



例：移動

〈オーク戦士〉(移動力4)は前方に2ヘクス移動します。すると、崩れ落ちた古代の城壁の一部が彼の目の前に立ちふさがります。それは彼が現在いるヘクスと隣のヘクスの間に引かれた赤い線として表現されています。〈オーク戦士〉がその線を越えて隣のヘクスへ移動するには2移動力を消費せねばなりません。彼が消費した移動力の合計はこれです。例：移動

〈ウルク=ハイ戦士〉(移動力5)は小川の岸辺から移動を開始します。彼は川を表す青い線を横切ったために3移動力を消費し、さらに平地を2ヘクス移動します(茶色の線を2回横切ります)。これで移動力消費の合計は5となり、〈ウルク=ハイ戦士〉は移動力5をすべて使い切ったことになります。

射撃

射撃力を持つフィギュアは、移動の代わりに射撃を行なうことができます。フィギュアのベースを見て下さい。中に2つの数字がある楕円形が書かれていれば、そのフィギュアは射撃をすることができます。



最初の数字は、射撃を命中させるための判定に何個のダイスを振れるかを表しています。2つ目の数字は、どれくらい離れたヘクスにいる敵を撃つことができるかを表しています。射撃は、1体の敵フィギュアに対してのみ行なうことができます。

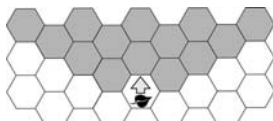
射撃を行なう前には、まず「距離」と「視線」の2つを確認せねばなりません。距離と視線は、どの敵に対して射撃を行なうかを宣言する前に確認しても構いません。

距離

距離の確認とは、射撃を行なうフィギュアと目標となる敵フィギュアの間にあるヘクスの数を数えることです(敵フィギュアのいるヘクスも数えて下さい)。ヘクスの数が射撃を行なうフィギュアの「射程」の値より多い場合、その敵を撃つことはできません。

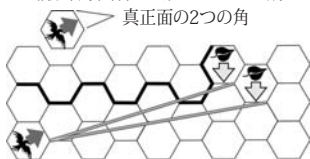
視線

射撃の目標となる敵フィギュアが射程内に入っていたら、次は敵が射撃を行なうフィギュアの「視線」に入っているかを確認します。フィギュアの向きは射撃を行なう前に変えることができます。



敵フィギュアが視線に入っているのが確認できたら、今度は通過不能な地形を表す黒い線を「視線」が横切っていないかどうかを確認します。射撃を行なうフィギュアのベース真正面の辺の左右の端のどちらかから、敵フィギュアがいるヘクスの角のどれか1つに向けて、想像上の直線

を引いてみて下さい。その線が黒い線を一本も横切っていないければ、フィギュアはその敵を射撃できます。視線は他のフィギュア（敵味方関係なく）によっても妨げられます。



例：視線

上の図において、〈ウルク＝ハイ戦士〉は〈ハイ・エルフ戦士〉を撃つことができません。視線が通行不能な壁を表す黒い線を横切っているからです。〈ローハン戦士〉との間には視線をささげる黒い線がないので、〈ウルク＝ハイ戦士〉はこれを撃つことができます。

射撃を行なうフィギュアが「高台」にいるなら、その射撃力は+1され、高台にいるのでない他のフィギュアたちは視線を妨害しくなくなります。高台とは△印の書かれたヘクスのことです。

射撃判定

射撃を行なうフィギュアの射撃力と同じ個数のダイスを振って下さい。出目が5以上のダイスは命中、出目が1のダイスは「当り損ね」になります。

射撃を行なったフィギュアは、行動力を1ポイント消費するごとに当り損ねの出目1個を6にし、命中に変えることができます。行動力を消費しなければ、出目は1のままです。

ダメージ判定

命中したのと同じ個数のダイスを振って下さい。このとき振るダイスのことを「ダメージ・ダイス」といいます。敵フィギュアの防御力以上の出目が出たダメージ・ダイス1個ごとに、その耐久力を1ポイント減少させることができます。出目が1だったダメージ・ダイスは、「かすり傷」になります。

射撃を行なったフィギュアは行動力を2ポイント消費することになり、かすり傷のダイス1個の出目を6に変えることができます。行動力を消費しなければ、出目は1のままです。

例：射撃

〈レゴラス〉（射撃力4、射程10）は、単独行動している〈ウルク＝ハイ戦士〉（防御力4、耐久力2）を見つけました。距離と視線を確認した後、〈レゴラス〉はその〈ウルク＝ハイ戦士〉に射撃を行なうことを宣言しました。彼はダイスを4つ（射撃力1につき1個）振り、1、2、4、5の目を出しました。1は当り損ねなので、彼は行動力を1ポイント消費して、その出目を6に変えます。これで命中は2個になりました。

〈レゴラス〉はダメージ・ダイスを2つ（命中1つにつき1個）振り、4と1の目を出しました。1はかすり傷なので、彼は行動力を2ポイント消費して1の出目を6に変えます。〈ウルク＝ハイ戦士〉の防御力は4なので、両方のダイスが1ポイントずつ耐久力にダメージを与えました。これにより〈ウルク＝ハイ戦士〉の耐久力は0になり、彼はマップ上から取り除かれます。レゴラスの武勲がまた1つ増えました！

後攻プレイヤー行動フェイズ

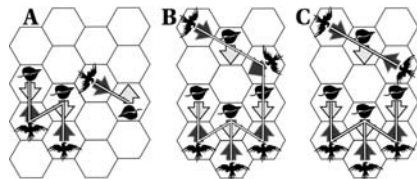
先攻プレイヤーが行動を終えたら、今度は後攻プレイヤーの行動フェイズになります。後攻プレイヤー行動フェイズも、先攻プレイヤー行動フェイズと同じ手順で解決します。

接近戦フェイズ

先攻・後攻どちらのプレイヤーも、接近戦はすべてこの接近戦フェイズで同時に解決します。接近戦などの順番で解決する場合は、先攻プレイヤーが決定します。

「接近戦」とは、同一のダメージ・チェーンでつながった接敵状態のフィギュアたちを1つのグループとみなして、それらの戦闘をひとまとめに解決することです。

ダメージ・チェーンというのは、攻撃範囲に同一の敵がいるフィギュア同士を想像上の線で結んだものです。ダメージ・チェーンの一部になっているフィギュアの攻撃範囲をひとつひとつチェックして、もっとチェーンをのばせないかどうか確認して下さい。時として、フィギュア同士は隣り合ったヘクスにいるのに、ダメージ・チェーンは別々になってしまうこともあります。



例：ダメージ・チェーン

例Aのフィギュア6体の接近戦は、2つに分けて解決します。なぜなら、このフィギュアたちは2つの別々のダメージ・チェーンを構成しているからです。

例Bのケースでは、ずっとたくさんのフィギュアが戦っているにも関わらず、すべてが1つのダメージ・チェーンで結ばれたグループになっています。このグループの接近戦はまとめて1回で解決します。

例CもAと同様、2つに分けて接近戦を解決します。

1回の接近戦は、「接近戦判定」と「ダメージ判定」という2つの判定によって解決します。

接近戦判定：先攻・後攻双方のプレイヤーは、接敵状態にあるフィギュアの攻撃力を合計し、それと同じ数のダイスを振ります。出目が4以上のダイスは「命中」、出目が1のダイスは「当り損ね」です。

フィギュアは行動力を1ポイント消費することになり、当り損ねのダイス1個の出目を6にし、命中に変えることができます。行動力を消費しなければ、出目は1のままです。1体のフィギュアが命中に変えることができる当り損ねのダイスは、接近戦1回につき1個だけです。

ダメージ判定：命中したのと同じ個数のダメージ・ダイスを振って下さい。射撃の場合と同様、1の出目は「かすり傷」になります。フィギュアは行動力を2ポイント消費することになり、かすり傷のダイス1個の出目を6に変えることができます。行動力を消費しなければ、出目は1のままです。1回の接近戦で1体のフィギュアが出目を変えることのできるかすり傷は1個だけです。

次に、先攻プレイヤーは自分が振ったすべてのダメージ・ダイスを割り振ります。それが終わったら、後攻プレイヤーもダメージ・ダイスの割り振りを行ないます。

ダメージ・ダイスは自分のフィギュアの攻撃範囲に入っている敵フィギュアにしか割り振ることができません。また、敵フィギュアに割り振るダメージ・ダイスは、出目がその防御力以上でなければなりません。敵フィギュアは割り振られたダメージ・ダイス1個につき1ポイントの耐久力を失います。

双方のプレイヤーがダメージ・ダイスの割り振りを終えたら、耐久力が0になったフィギュアをマップ上から取り除きます。敵フィギュアに割り振ることができなかったダメージ・ダイスは、すべて無効になります。

以上が接近戦の手順です。1つ目の接近戦が終わったら、先攻プレイヤーは別のグループを選んで、次の接近戦を行ないます。すべてのグループが接近戦を終えたら、勝利条件（後述）の確認を行なって下さい。どちらのプレイヤーも勝利条件を満たしていなければ、次のターンに移ります。

臨機攻撃

ある種の特殊能力を使用したり、ある種の状況（敵が離脱を行なった場合など）が発生すると、臨機攻撃を行なう機会が与えられます。臨機攻撃の機会を得たフィギュアは、通常の接近戦と同じ手順で接近戦判定とダメージ判定を行ないます。この接近戦によるダメージ・ダイスは、臨機攻撃を受ける敵フィギュアに対してのみ割り振ることができます。

背後を取る

敵の背後に回り込んだフィギュアは、接近戦において優位に立つことができます。敵が攻撃範囲に入っていて、なおかつ自分はどの敵の攻撃範囲にも入っていないフィギュアは、攻撃力に+1のボーナスを得ます。



例：背後を取る

例Aの〈オーク戦士〉は〈ローハンの戦士〉の背後を取っています。〈ローハンの戦士〉は〈オーク戦士〉の攻撃範囲に入っていますが、〈ローハンの戦士〉の攻撃範囲には〈オーク戦士〉が入っていないからです。

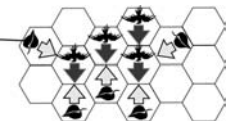
例Bの〈オーク戦士〉は別の敵の攻撃範囲に入っているため、〈ローハンの戦士〉の背後を取っていることにはなりません。

高台

接近戦は、高台の上で戦うことでも優位に立つことができます。高台とは「△」印の書かれたヘクスのことです。高台にいるフィギュアは、高台にいないのでない敵が攻撃範囲内に1体いるごとに、攻撃力に+1することができます。

例：接近戦

4体の〈オーク戦士〉が5体の〈ローハンの戦士〉と戦っています。フィギュアはどれも攻撃力1、防御力3、耐久力2です。



背後を取っている

ローハン軍プレイヤーは、接近戦に参加している自分のフィギュアの攻撃力を足し合わせます。その合計は6です（フィギュア1体につき1と、そのうち1体が敵1体の背後を取っていることによる+1）。プレイヤーは6個のダイスを振ります。出目は1、1、3、4、5、5——命中3個と当たり損ね2個です！

オーク軍プレイヤーが、自分のフィギュアの攻撃力を足し合わせた合計値は4。彼女はダイスを4つ振り、出目は3、3、4、6でした——命中は2個だけです。

ローハン軍プレイヤーは、2つの当たり損ねの出目を6に変えるかどうか選択します。1回の接近戦で1体のフィギュアが命中に変えることのできる当たり損ねは1つだけなので、彼は2体の別々のフィギュアに1ポイントずつ行動力を消費させることにしました。なんと、これで彼は命中を5個も出したことになりました！

オーク軍プレイヤーは当たり損ねが出なかったので、出目を変えられるダイスはありません。

次に、双方のプレイヤーはダメージ判定を行いません。ローハン軍プレイヤーはダイスを5個振り、出目は1、2、3、3、5でした。彼はフィギュアの1つに行動力を2ポイント消費させて1の出目（かすり傷）を6に変えました。

オーク軍プレイヤーはダイスを2個振ります。出目はなんと6と6でした！ このプレイヤーは高い出目を出したので、またしても変えるべきダイスがありません。

ローハン軍プレイヤーは、3の出目2つを1体の〈オーク戦士〉に割り振り、その耐久力を0にしました。さらに2体目の〈オーク戦士〉に5と6の出目を割り振り、これも仕留めました。〈オーク戦士〉の防御力はすべて3なので、このプレイヤーが出した2の出目はどの敵フィギュアにも割り振ることができません。よって、この2の出目は無効になります。

オーク軍プレイヤーは6の出目を2つとも1体の〈ローハンの戦士〉に割り振り、これを倒しました。

これですべてのダメージ・ダイスの割り振りが終わったので、耐久力が0になったフィギュアをマップ上から取り除きます。現在のマップはこのようになっています：



特殊能力の使い方

特殊能力はフィギュアのベースに記されたマークによって表されています。

マークの隣の数字は、その能力を発動させるために消費せねばならない行動力のポイント数です。特殊能力の発動のために消費できる行動力に上限はありません。起動した特殊能力はターンが終了するまで“解除”することはできません。

特殊能力のマークの隣に数字がなければ、その能力は常時発動しています。

1体のフィギュアは、自分が持つ特殊能力を1ターンに1回ずつしか発動できません。

双方のプレイヤーが同一の作戦フェイズに特殊能力を発動しようとした場合、まず先攻プレイヤーが発動したい特殊能力をすべて発動させ、その後で後攻プレイヤーが特殊能力を発動させます。

勝利判定

対戦相手のアーミーのフィギュアの数、先に開始時の50%以下にまで減少させたプレイヤーがゲームの勝者となります。

双方のプレイヤーのアーミーのフィギュア数が、同じターンの終了時点で50%以下になった場合、両プレイヤーはマップ上に残っている自分のフィギュアの編成コストを合計して下さい。その合計値の大きいプレイヤーがゲームの勝者となります。

例：勝利判定

あるプレイヤーのアーミーは14体のフィギュアで編成されています。7体以上のフィギュアが倒されると、彼はゲームに負けてしまいます。

3人以上のプレイヤーでゲームをする場合、各プレイヤーは50%以上のフィギュアを失うとゲームに敗北したことになります。プレイヤーは敗北した時点で、自分の生き残りのフィギュアたちをマップ上から取り除きます。



GAME DESIGN: RYAN MILLER BRAND MANAGER: STEVE HORVATH PRODUCTION MANAGER: HANS REIFENRATH DESIGN DIRECTOR: BO GEDDES

RULEBOOK DESIGN: JOEL EHLY BEST BOY: T. CARL KWON KEY GRIP: BOB WATTS

SPECIAL THANKS TO: RICK PRIESTLEY, ANDY JONES, SIMON BUTLER, LUKE PETERSCHMIDT, ZOE TODD, JASON DAWSON, JOHN MAYO, DAVID IMHOFF, ROB WOOD, AND ALAN MERRETT CATERING: DAVE'S TACOS
© MMIII NEW LINE PRODUCTIONS, INC. ALL RIGHTS RESERVED. "THE LORD OF THE RINGS" AND THE NAMES OF THE CHARACTERS, ITEMS, EVENTS AND PLACES THEREIN ARE
TRADEMARKS OF THE SAUL ZAENTZ COMPANY D/B/A TOLKIEN ENTERPRISES UNDER LICENSE TO NEW LINE PRODUCTIONS, INC. GAME DESIGN © SABERTOOTH GAMES, INC. 2003

NEW LINE CINEMA



Sabertooth Games

