

# 指輪物語 デュエル 中つ国の決戦™



ルール動画を見ましょう!

あなたは指輪の仲間としてプレイし、自由の民を守って一つの指輪を破壊しますか？  
それとも、サウロンとしてプレイし、敵の都市の門に大群を配備しながらフロドとサムを追跡しますか？  
中つ国の運命はあなたの手の中にあります!

## ゲームの目的

プレイヤーは、同じように展開する3つの連続する章にわたってゲームをプレイします。  
自分の手番中、プレイヤーは技能を強化し、財宝を蓄え、中つ国のいたるところに手を広げ、自らの目的のために人々を集結させ、指輪の旅を進めます。

以下の3つの勝利条件のうち1つを満たしたとき、そのプレイヤーが即座にゲームに勝利します。

- \* 指輪の旅を完遂する。
- \* 6つの種族の支持を集める。
- \* 中つ国を征服する。

## 内容物

章カード



69枚

場所タイル



7枚

中央ボード



1枚

指輪の旅トラック



4パーツ

コイン



30枚

同盟トークン



18枚 (種族ごとに3枚)

指輪の仲間の  
部隊と要塞



15個

7個

サウロンの  
部隊と要塞



15個

7個

プレイヤーエイド



1枚

ルールブック



1冊

### 色覚多様性対応シンボル

すべての種類の色覚多様性に対応するために、このゲームのカードの各色には特定のシンボルが使われています。



灰



黄



青



緑



赤




紫



## ゲームの準備

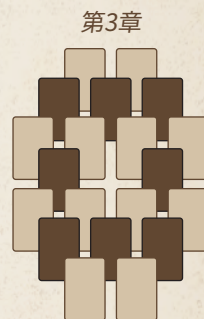
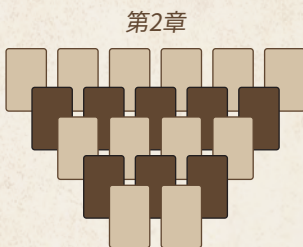
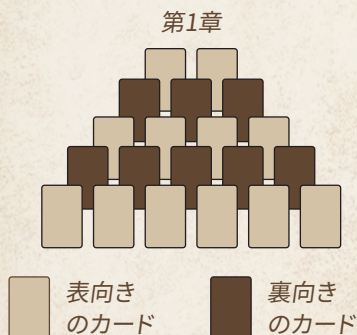


- ① どちらが指輪の仲間となり、どちらがサウロンとなるかを(ランダムに、または意図的に)決めます。各プレイヤーは対応する**部隊と要塞**を手元に置きます。
- ② 両プレイヤーのあいだに**中央ボード**を置き、その横を中央プレイエリアとします。
- ③ 中央ボード上で、Arnor(アルノール)に**指輪の仲間の部隊を2個**置き、Mordor(モルドール)に**サウロンの部隊を2個**置きます。
- ④ **指輪の旅トラック**を右図のように組み立て、中央ボードの下側に置きます。
 
- ⑤ 指輪の仲間プレイヤーは**3コイン**を取り、サウロンプレイヤーは**2コイン**を取ります。残りのコインを中央ボードの横に置いて**リザーブ**とします。
- ⑥ **同盟トークン**を裏面のシンボルごとに分け、種族ごとに1つの山にします。各山を個別によく混ぜ、中央ボードの上側で対応しているくぼみに裏向きで置きます。
- ⑦ **場所タイル**をよく混ぜて3枚引き、表向きでテーブル上に置きます。残りの場所タイルを裏向きの山にします。
- ⑧ **章カード**を裏面のシンボル(♠ (1)、♠ (2)、♠ (3))ごとに分けて裏向きの山にし、個別によく混ぜます。

# 章の概要

## 章の準備

各章(1、2、3)開始時、対応する章のカードを下図のように**中央プレイエリア**に置きます(ゲームボックスの側面参照)。一部のカードは表向き、他のカードは裏向きに置くことに注意してください。残りの3枚のカードを裏向きで捨て札置き場に置きます。



## 手番の概要

サウロンプレイヤーからゲームを始めます。そのあと、ゲームが終了するまで交互に**手番をプレイ**します。自分の手番中、プレイヤーは**章カードを1枚**得るか、または**場所タイルを1枚**得ます。

### A. 章カードの獲得

中央プレイエリアから**獲得可能なカード**(他のカードによって部分的に覆われていないカード)を1枚得ます。そのあと、そのカードを手元にプレイするか、または捨て札にします。



#### 手元にプレイする

そのカードのコスト(もしあれば/4ページ参照)を支払い、自分のプレイエリアに置きます。プレイヤーは即座に、その効果による利益(5ページ参照)を得ます。

**注意:** プレイしたカードは色ごとに重ねて置き、その効果だけが見えるようにします。

#### 捨て札にする

そのカードを裏向きで捨て札置き場に置き、現在の章番号に等しい額のコインをリザーブから得ます。

- または
- ★ 第1章:1コイン
  - ★ 第2章:2コイン
  - ★ 第3章:3コイン

最後に、新たに獲得可能になったすべてのカードを表向きにして手番を終了します。

### B. 場所タイルの獲得

表向きのタイルを1枚選びます。そのコスト(4ページ参照)を支払って自分のプレイエリアに置きます。プレイヤーは即座に、中央ボードの対応する地域に要塞を1個置き、その場所タイルのその他の利益(プレイヤーエイド参照)を得ます。

そのあと手番を終了します。新たなタイルを表向きにしたりはしません。

## 章の終了

**現在の章の最後のカードが取られたとき**、その章は終了します。

次の章のカードを対応する配置に並べて置き、可能ならば表向きの場所タイルが3枚になるまで新たな場所タイルを表向きにします。そのあと、通常通りにゲームを続けます。

**注意:** プレイヤーは交互に手番をプレイするので、ある章を終了させたプレイヤーが「もう1手番プレイする」効果(プレイヤーエイド参照)を使っていない限り、次の章は相手プレイヤーから始まります。

## カードとタイルのコスト

### ◆ コイン

一部のカードには、それらをプレイするためにリザーブに支払わなければならないコインコストがあります。



### ◆ 技能

場所タイルと大半のカードは、それらをプレイするために、自分のプレイエリアに1以上の技能(5ページ参照)を持っていることを必要とします。

必要な数の技能を持っていない場合、プレイヤーは**足りない技能シンボル1つごとに1コイン**をリザーブに支払うことができます。



#### 注意:

- 自分の手番中、プレイヤーは技能の代わりにコインを何枚でもリザーブに支払うことができます。
- あるカードにコストが示されていない場合、技能もコインも必要ないので、無料でプレイすることができます。



場所タイルは、中央ボード上にある**自分の要塞の数**に等しい追加のコインコストを持ちます。  
このため、自分の最初の場所タイルの追加コストは0コインです。



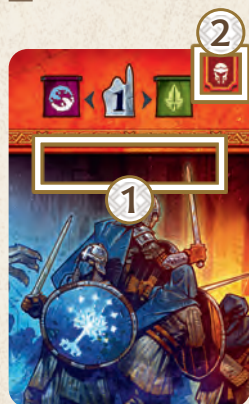
### ◆ 連鎖

第2章と第3章では、一部のカードは**連鎖シンボル**によって無料でプレイすることができます。

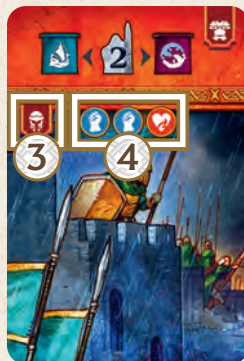
プレイしたいカードの左辺にある連鎖シンボルと同じシンボルが、すでに自分のプレイエリアにある他のカードの右上にある場合、プレイヤーは必要な技能を持っていなくても、そのカードを無料でプレイすることができます。

**注意:** あるカードに対応している連鎖シンボルを持っていない場合、プレイヤーはその技能／コインコストを支払って、通常通りにプレイすることができます。

#### 例:



第1章で、あなたはこのカードを無料でプレイしました**①**。その効果(5ページ参照)に加えて、このカードは連鎖シンボル**②**を持っています。



あなたがプレイしたカードのうち1枚に対応する連鎖シンボル**③**があるので、あなたは第2章でこのカードを無料でプレイすることができます。そうでなければ、あなたは必要な技能**④**を持っている(または足りない技能シンボルごとに1コインを支払う)必要がありました。

## カードとタイルの効果

**灰カード** ◆ は、他のカードや場所タイルをプレイエリアにプレイするために必要な技能をもたらします。プレイヤーは示されている**シンボル1つごとに技能を1つ**得ます。各シンボルは自分の**各手番ごとに1回**だけ使うことができます。



策略



武力



勇気



知識



統率力



複数の技能が / で分けられている場合、手番ごとに**そのうち1つ**(自分で選びます)だけを使うことができます。

**黄カード** ● は即座に、他のカードや場所タイルをプレイエリアにプレイするために支払うことができるコインをもたらします。



シンボル内に示されている額の**コイン**をリザーブから得ます。

**青カード** ◯ によって、プレイヤーは即座に指輪の旅トラック上で前進することができます。



指輪の旅トラック沿いに、自分のキャラクターを指輪シンボルごとに**1スペース**移動させます。

**緑カード** ▲ は、プレイヤーが同盟することができる中つ国の種族を表しています。



エルフ



エント



ホビット



人間

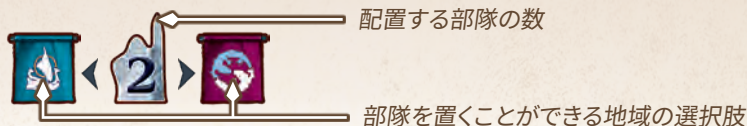


ドワーフ



魔法使い

**赤カード** ✕ によって、プレイヤーは即座に中つ国の地域(7ページ参照)に部隊を置くことができます。旗印によって示されている**2つの地域のうち1つ**を選び、示されている数の**すべての部隊**をその地域に置きます。



**紫カード** ☆ (第3章にのみ登場) によって、プレイヤーは即座にさまざまな計略を実行することができます。



自分の部隊を隣接地域に**1個**移動させます。

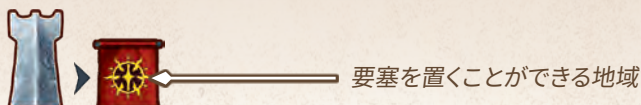


相手は**1コイン**を失います。

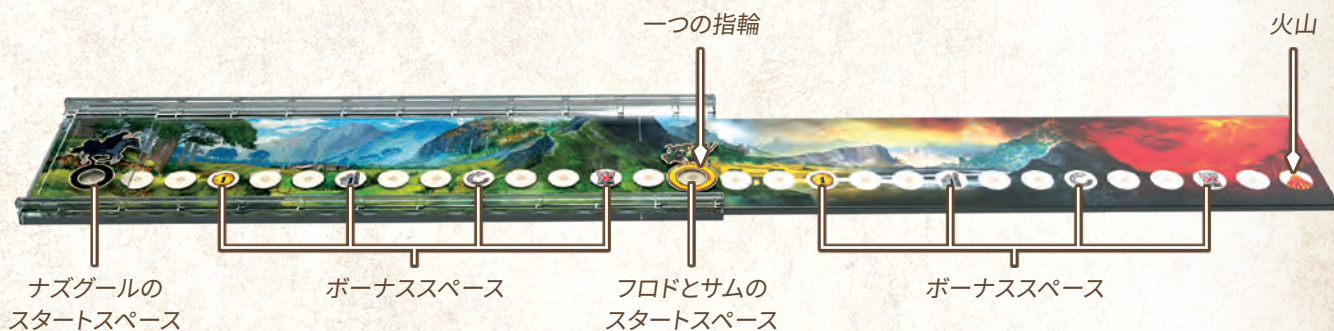


任意の地域から敵部隊を**1個**取り除きます。

**場所タイル** によって、プレイヤーは即座に中つ国の地域に要塞を置き(7ページ参照)、固有の利益(プレイヤーエイド参照)を得ることができます。



## 指輪の旅



指輪の旅トラック上を進むときには、自分のキャラクター（指輪の間はフロドとサム、サウロンはナズグール）をスペースからスペースへとスライドさせます。

ボーナススペースに到達または通過したとき、プレイヤーは即座にその効果（プレイヤーエイド参照）による利益を得ます。

**注意:** ナズグールを表しているパーツはフロドとサムを表しているパーツの上に置かれます。このため、フロドとサムが移動したとき、ナズグールも自動的に移動します。言い換えると、キャラクター間の距離は縮むことはあっても離れることはありません。



**例:** 指輪の間として、あなたは指輪2つの青カード①をプレイし、フロドとサムを2スペース移動させました②。ボーナススペース③を通過したので、あなたはその効果による利益を得ました（この場合はリザーブから1コインを得ました）。

## 種族の同盟

ゲーム中、プレイヤーは中つ国の種族と同盟を結ぶことができます。そうするために、プレイヤーは以下の条件に従って、自分のプレイエリアに同じまたは異なる種族シンボルを持つ緑カードをプレイしなければなりません。

### 2つの同じ種族シンボル

同じ種族シンボルを2つ持ったとき、即座にその種族の一番上の同盟トークンを2枚取って表向きにします。

そのうち1枚を選んで手元に置きます。これ以降、プレイヤーはその効果（プレイヤーエイド参照）による利益を得ます。もう1枚は山の上に裏向きで戻します。

### 3つの異なる種族シンボル

ゲーム中に1回、3つの異なる種族シンボルを持ったとき、プレイヤーはそれらの3種族の一番上の同盟トークンを表向きにします。

そのうち1枚を選んで手元に置きます。これ以降、プレイヤーはその効果（プレイヤーエイド参照）から利益を得ます。他の2枚は対応する山の上に裏向きで戻します。

または

**注意:**

- 各種族シンボルは両方の条件（2つの同じシンボルと3つの異なるシンボル）のために使うことができます。
- トークンは両プレイヤーに公開します。隠し情報はありません。

## 中つ国の征服



1個以上の部隊を置いたり移動させたりするとき、以下の2つの可能性があります。

- ★ **敵の部隊がない場合**:何も起こりません。
- ★ **1個以上の敵の部隊がある場合**:戦闘が発生します。各プレイヤーは自分の部隊を1個取り除いて手元に戻します。少なくとも1人のプレイヤーの部隊がその地域からなくなるまで、この手順を繰り返します。

**注意**: 敵の要塞は戦闘を発生させず、その地域への部隊の配置を妨げません。このため、同じ地域に両方のプレイヤーが存在することもあり得ます。

複数回の移動を実行するとき、プレイヤーは同じ部隊を複数回移動させることも、複数の部隊を移動させることもできます。各移動ごとに、部隊1個を隣接地域(つながりがある地域)へと移動させます。プレイヤーは各移動を1回ずつ個別に実行し、発生した戦闘を解決してから次の移動を実行しなければなりません。



**例**: あなたは3移動力をもたらす紫カードをプレイしました①。1回目の移動で、あなたはEnedwaith(エネドワイス)からRohan(ローハン)へと1部隊を移動させました②。ここには敵部隊が1個あるので、戦闘が発生し、各プレイヤーは自分の部隊を取り除きました。そのあと、あなたは2回目と3回目の移動で、別の部隊1個をEnedwaith(エネドワイス)からRohan(ローハン)を通してMordor(モルドール)へと移動させました③。

## ゲームの終了

このゲームには以下の3つの即時勝利条件があります。

### 指輪の旅

指輪の仲間: フロドとサムが火山に到達した場合、2人は一つの指輪を破壊し、プレイヤーは即座にゲームに勝利します。

サウロン: ナズグールがフロドとサムに追いついた場合、彼らは一つの指輪を奪い、プレイヤーは即座にゲームに勝利します。

### 種族の支持

自分の緑カード上で6種類の種族シンボルを集めた場合、プレイヤーは中つ国の種族から支持を得て、即座にゲームに勝利します。

注意: 同盟トークンのうち1枚にあるワシシンボルは追加の種族シンボルで、「種族の支持」勝利のために必要な6つのシンボルのうち1つとして数えることができます。

### 中つ国の征服

7つの地域すべてに(自分の要塞か最低1個の部隊があることによって)存在している場合、プレイヤーは中つ国を支配し、即座にゲームに勝利します。

第3章の終了時まで、これらの3つの勝利条件のいずれも達成されなかった場合、中つ国のより多くの地域に(自分の要塞か最低1個の部隊があることによって)存在しているプレイヤーがゲームに勝利します。これも同数の場合は引き分けです。



## クレジット

デザイン: Antoine Bauza & Bruno Cathala • イラスト: Vincent Dutrait

クレジットと謝辞: [www.rprod.com/en/duel-for-middle-earth/credits](http://www.rprod.com/en/duel-for-middle-earth/credits)

© MIDDLE-EARTH ENTERPRISES, LLC. ALL RIGHTS RESERVED.

© REPOS PRODUCTION 2024. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels - Belgium • [www.rprod.com](http://www.rprod.com)

Middle-earth/中つ国、The Lord of the Rings/指輪物語、その人物、出来事、アイテム、地名は Middle-earth Enterprises, LLC の商標で、Asmodee North America, Inc. と Repos Production による許可を受けて使用しています。

Gamegenic and the Gamegenic logo are ® and © Gamegenic GmbH, Germany.

このゲームの内容物は個人的な娯楽のためにのみ使うことができます。

