

# THE LORD OF THE RINGS DUEL FOR MIDDLE-EARTH™

반지의 제왕: 가운데땅에서의 대결

**반지 원정대의 일원이 되어 절대반지를 파괴하고 자유종족을 지키시겠습니까?  
아니면 사우론이 되어 프로도와 샘을 쫓고 악의 군세를 적들의 도시로 진군시키겠습니까?  
가운데땅의 운명이 여러분의 손에 달려있습니다!**

## 게임 개요 및 목표

게임은 세 번의 챕터 동안 진행됩니다.

플레이어들은 기술을 강화하고, 거점을 차지하고, 군대를 파견하고, 여러 종족과 동맹을 맺고, 반지 원정을 수행하며 승리를 향해 나아갑니다.

누군가 다음 세 가지 승리 조건 중 하나를 만족하면, 그 즉시 게임이 종료되고 그 플레이어가 게임에서 승리합니다.

- \* 반지 원정 완료
- \* 서로 다른 여섯 종족의 지지 얻기
- \* 가운데땅 정복

## 구성물

<p>챕터 카드</p>  <p>69장</p>	<p>장소 타일</p>  <p>7개</p>	<p>가운데땅 게임판</p>  <p>1개</p>	<p>반지 원정 트랙</p>  <p>1개(4조각)</p>	<p>주화</p>  <p>30개</p>
<p>동맹 토크</p>  <p>18개(종족마다 3개씩)</p>	<p>반지 원정대의 유닛 및 요새</p>  <p>15개      7개</p>	<p>사우론의 유닛 및 요새</p>  <p>15개      7개</p>	<p>요약표</p>  <p>1장</p>	<p>규칙서</p>  <p>1부</p>

보관함(상자 및 트레이) ※ 구성물을 잃어버리지 않도록 보관함에 넣어 보관하세요.

### 색약용 구분 기호



색약이 있더라도 게임을 원활히 즐길 수 있도록 게임에 등장하는 각 카드 색깔마다 기호가 배정되어 있습니다.

- ◆ 회색
- 노란색
- 파란색
- ▲ 초록색
- ✕ 빨간색
- ★ 보라색

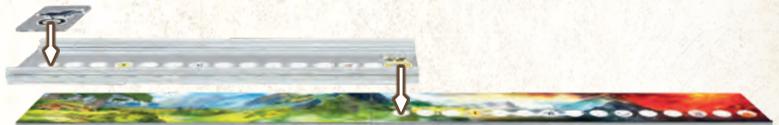


## 게임 준비



- ① 각자 플레이할 진영을 선택합니다. 원하는 진영을 고르거나 무작위로 고릅니다. 선택한 진영의 **유닛과 요새**를 자기 앞으로 가져옵니다.
- ② 두 플레이어 사이에 **가운데땅 게임판**을 놓습니다. 근처에 중앙 게임 구역으로 사용할 공간을 비워둡니다.
- ③ 가운데땅 게임판의 아르노르에 **반지 원정대 유닛 2개**, 모르도르에 **사우론 유닛 2개**를 배치합니다.

- ④ **반지 원정 트랙**을 오른쪽의 예시 사진처럼 조립한 다음, 가운데땅 게임판 아래쪽에 놓습니다.

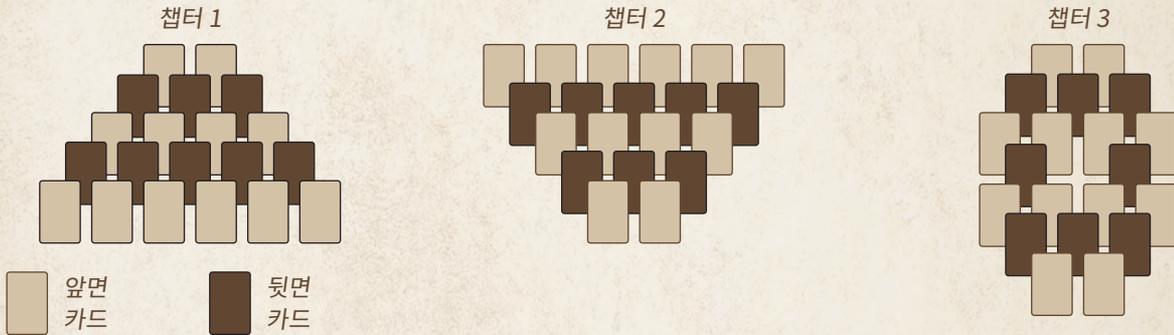


- ⑤ 반지 원정대를 맡은 플레이어는 **3주화**, 사우론을 맡은 플레이어는 **2주화**를 받습니다. 남은 주화는 한데 모아 **공급처**를 만듭니다.
- ⑥ **동맹 토큰**을 뒷면 그림에 따라 구분하여 종족별로 더미를 만듭니다. 각 더미를 잘 섞은 다음, 가운데땅 게임판 위 홈에 뒷면으로 놓습니다.
- ⑦ **장소 타일**을 잘 섞은 후, 3개를 무작위로 뽑아 공개합니다. 남은 타일은 더미를 만들어 뒷면으로 놓습니다.
- ⑧ **챕터 카드**를 뒷면 기호(**P** 1, **R** 2 및 **3**)에 따라 세 더미로 나눈 뒤, 각 더미를 잘 섞습니다.

## 챕터 개요

### ▶ 챕터 준비

각 챕터(1, 2, 3)를 시작하기에 앞서, 해당 챕터의 카드를 **중앙 게임 구역**에 현재 챕터에 해당하는 모양으로 배치합니다. 이때 **앞면으로** 놓는 카드와 **뒷면으로** 놓는 카드를 헷갈리지 않도록 주의하세요. 배치를 마치고 남은 카드 3장은 뒷면이 보이게 버린 카드 더미에 놓습니다.

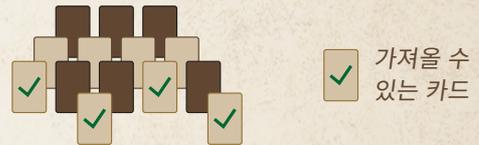


### ▶ 차례 개요

사우른 플레이어부터 시작하여, 게임이 종료될 때까지 **번갈아 가며 차례를 진행**합니다. 자신의 차례에는 **챕터 카드를 가져오거나 장소 타일을 가져올 수** 있습니다.

#### A. 챕터 카드 가져오기

중앙 게임 구역에서 **“가져올 수 있는”** 카드 1장을 선택합니다. 가져올 수 있는 카드는 다른 카드에 의해 덮이지 않은 카드입니다. 그런 다음, 선택한 카드를 자기 앞에 내려놓거나 **또는** 버립니다.



#### 자기 앞에 카드 내려놓기

카드에 비용이 있다면 이를 지불하고(4쪽 참고) 자신의 게임 구역에 내려놓습니다. 그런 다음, 즉시 카드의 효과를 적용합니다(5쪽 참고).

**참고:** 자기 앞에 내려놓는 카드들은 효과만 보이도록 색깔별로 정렬하세요.

#### 카드 버리기

가져온 카드를 버린 카드 더미에 뒷면으로 버린 다음, 현재 진행 중인 챕터에 따라 공급처에서 주화를 얻습니다.

- ★ 챕터 1: 1주화
- ★ 챕터 2: 2주화
- ★ 챕터 3: 3주화

또는

이렇게 카드를 가져온 후, 새롭게 “가져올 수 있는” 카드 중 뒷면인 카드가 있다면, 반드시 모두 앞면으로 뒤집고 차례를 마칩니다.

#### B. 장소 타일 가져오기

앞면으로 공개된 장소 타일 1개를 선택합니다. 선택한 타일의 비용을 지불하고(4쪽 참고) 그 타일을 자신의 게임 구역에 내려놓습니다. 즉시 자신의 요새 1개를 가져와 장소 타일에 해당하는 가운데땅 게임판 상의 지역에 놓습니다. 그런 다음, 그 타일의 나머지 효과를 적용합니다(요약표 참고).

새 장소 타일을 공개하지 않고 자신의 차례를 마칩니다.

### ▶ 챕터 종료

**챕터의 마지막 카드를 누군가 가져가면** 한 챕터가 종료됩니다.

다음 챕터의 카드를 해당하는 모양에 맞게 배치합니다. 그리고 (가능하다면) 앞면으로 공개된 장소 타일이 3개가 될 때까지 더미의 장소 타일을 앞면으로 펼칩니다.

준비를 마쳤다면 기본 규칙에 따라 게임을 이어갑니다.

**참고:** 서로 번갈아 가면서 차례를 진행하기 때문에 이번 챕터를 끝낸 플레이어는 다음 챕터의 시작 플레이어가 아닙니다. 하지만 “차례 한 번 더 진행” 효과가 있다면, 이번 챕터를 끝낸 플레이어가 다음 챕터의 시작 플레이어가 됩니다(요약표 참고).

## 카드 및 타일 비용

### 주화

주화 표시가 있는 카드를 내려놓기 위해서는, 표시된 만큼의 주화를 반드시 공급처에 내야 합니다.



### 기술

장소 타일과 대부분의 카드를 내려놓기 위해서는, 하나 이상의 기술(5쪽 참고)이 필요합니다. 반드시 요구되는 만큼의 기술 기호가 자신의 게임 구역에 있어야 합니다.

필요한 기술이 부족하다면 **부족한 기술 기호 1개마다 1주화**를 공급처에 지불해서 대체할 수 있습니다.



#### 참고:

- 자기 차례에 기술 기호를 얼마든지 주화로 대체해서 지불할 수 있습니다.
- 주화나 기술 등의 비용을 요구하지 않는 카드는 무료로 내려놓을 수 있습니다.



장소 타일을 가져올 때는 가운데땅 게임판에 이미 놓인 **자신의 요새** 개수만큼의 주화를 공급처에 추가로 지불해야 합니다. 각 플레이어마다 처음으로 장소 타일을 가져올 때의 추가 비용은 0주화입니다.



### 연계

챕터 2부터 일부 카드는 **연계 기호**를 통해 비용을 지불하지 않고 내려놓을 수 있습니다.

자기 게임 구역에 내려놓은 카드 중 오른쪽 위에 연계 기호를 지닌 카드가 있다면, 그 연계 기호를 요구하는 카드를 무료로 내려놓을 수 있습니다.

**참고:** 자기 구역에 없는 연계 기호를 요구하는 카드라도 기본 규칙에 따라 주화 및 기술을 지불하고 내려놓을 수 있습니다.

#### 예시:



청운은 챕터 1에서 아무 비용도 요구하지 않는 카드를 내려놓습니다 ①. 이 카드에는 카드 효과(5쪽 참고)와 더불어 연계 기호 ②가 표시되어 있습니다.



이제 챕터 2입니다. 청운의 게임 구역에는 이 카드와 일치하는 연계 기호 ③가 있습니다. 따라서, 청운은 이 카드를 무료로 내려놓을 수 있습니다. 만약 청운의 게임 구역에 일치하는 연계 기호가 없다면, 요구되는 만큼의 기술 기호가 있어야 이 카드를 내려놓을 수 있습니다(부족한 기술 기호 1개마다 1주화를 지불해도 됩니다) ④.

## 카드 및 타일 효과

**회색 카드** ◆ 자기 구역에 다른 카드나 타일을 내려놓을 때 필요한 기술을 제공합니다. 카드에 표시된 기호마다 해당 기술을 1개씩 얻습니다. 각 기호는 매번 자기 차례가 돌아올 때마다 **한 번씩** 사용할 수 있습니다.



계략



힘



용기



지식



지도력



여러 기술이 /로 나뉘어 표시되었다면, 한 차례에는 **표시된 기술 중 1개만** 선택해 사용할 수 있습니다.

**노란색 카드** ● 즉시 주화를 얻습니다. 주화는 자기 구역에 다른 카드나 타일을 내려놓을 때 사용할 수 있습니다.



기호 안에 적힌 숫자만큼 공급처에서 주화를 가져옵니다.

**파란색 카드** ▮ 즉시 반지 원정 트랙에서 전진합니다.



반지 기호 1개마다 반지 원정 트랙에서 자신의 캐릭터를 1칸 전진시킵니다.

**초록색 카드** ▲ 자기 진영과 동맹을 맺을 수 있는 가운데땅의 종족을 나타냅니다.



요정



엔트



호빗



인간



난쟁이



마법사

**빨간색 카드** ✕ 즉시 자신의 유닛을 가운데땅에 배치합니다(7쪽 참고). 깃발로 표시된 두 지역 중 1곳을 골라, 카드에 적힌 숫자만큼의 유닛을 해당 지역에 모두 배치합니다.



**보라색 카드** ★ (챕터 3에서만 사용 가능) 즉시 사용할 수 있는 다양한 효과를 제공합니다.



자신의 유닛 1개를 인접한 다른 지역으로 이동시킵니다.



상대방은 1주화를 잃습니다.



아무 지역 1곳에서 적 유닛 1개를 제거합니다.

**장소 타일** 즉시 자신의 요새를 가운데땅에 배치하고(7쪽 참고) 해당 장소 타일의 특수 효과를 적용합니다(요약표 참고).



## 반지 원정



반지 원정 트랙에서 전진할 때는, 자신의 캐릭터를 운명의 산 방향으로 한 칸 움직입니다. 반지 원정대는 프로도와 샘, 사우론은 나즈굴을 움직입니다.

보너스 칸에 멈추거나 그 칸을 지나가면, 즉시 그 효과를 적용할 수 있습니다(요약표 참고).

**참고:** 나즈굴이 표시된 조각은 프로도와 샘이 표시된 조각 위에 올라갑니다. 따라서 프로도와 샘이 움직이면 나즈굴도 자동으로 같이 움직입니다. 이 때문에 게임이 진행되는 동안 둘 사이의 거리는 줄어들기만 할 뿐 절대로 늘어나지 않습니다.



예시: 반지 원정대 진영인 청운은 반지 기호 2개 ①가 있는 파란색 카드를 내려놓고 프로도와 샘을 2칸 움직입니다 ②. 프로도와 샘이 보너스 칸 ③을 지나갔기 때문에 청운은 즉시 그 효과를 적용합니다 (이 경우에는 1주화를 공급처에서 가져옵니다).

## 종족 동맹

게임을 하면서 가운데땅의 여러 종족들과 동맹을 맺을 수 있습니다. 동맹을 맺기 위해서는 자기 구역에 종족 기호가 그려진 초록색 카드를 내려놓아야 하며, 한 종족과 깊은 동맹을 맺을 수도 있고 여러 종족과 넓게 동맹을 맺을 수도 있습니다.

### 같은 종족 기호 2개 모으기

같은 종족 기호 2개를 모았다면, 즉시 그 종족의 동맹 토큰 더미에서 맨 위 2개를 가져와 공개합니다.

그런 다음, 공개한 토큰 중 1개를 선택해 자기 앞으로 가져옵니다. 원한다면 가져온 토큰의 효과를 적용할 수 있습니다(요약표 참고). 선택하지 않은 토큰은 그 토큰 더미 맨 위에 뒷면으로 되돌려 놓습니다.

### 또는

### 서로 다른 종족 기호 3개 모으기

게임 중단 한 번, 서로 다른 종족 기호 3개를 모았다면, 그 종족들의 토큰 더미마다 맨 위 토큰 1개를 가져와 공개합니다.

그런 다음, 공개한 토큰 중 1개를 선택해 자기 앞으로 가져옵니다. 원한다면 가져온 토큰의 효과를 적용할 수 있습니다(요약표 참고). 선택하지 않은 토큰 2개는 각 토큰 더미 맨 위에 뒷면으로 되돌려 놓습니다.

### 참고:

- 종족 기호 1개는 두 가지 조건(같은 종족 기호 2개와 서로 다른 종족 기호 3개) 모두에 사용될 수 있습니다.
- 공개한 토큰은 양 플레이어 모두가 볼 수 있습니다. 상대방에게 숨기는 정보는 없습니다.

## 가운데땅 정복



1개 이상의 유닛을 배치하거나 이동시키면, 다음 중 한 가지 상황이 발생합니다.

- ★ 그 칸에 적 유닛이 없다면, 아무 일도 생기지 않습니다.
- ★ 그 칸에 적 유닛이 하나라도 있다면, 전투가 발생합니다. 각 플레이어는 그 칸에 있는 자신의 유닛 1개를 자기 앞으로 다시 가져옵니다. 그 칸에 어느 한쪽의 유닛이 더는 없을 때까지 전투를 계속해서 반복합니다.

**참고:** 적의 요새는 전투를 발생시키지 않으며, 적의 요새가 있는 지역에 자신의 유닛을 배치해도 됩니다. 따라서 양 플레이어가 한 지역에 동시에 있는 경우가 발생할 수 있습니다.

이동을 여러 번 하는 경우, 한 유닛을 여러 번 이동시켜도 되고 여러 유닛을 나눠서 이동시켜도 됩니다. 각 이동마다 유닛 1개를 길을 따라 인접한 지역으로 옮깁니다. 이동은 반드시 한 번에 하나씩 해결해야 합니다. 한 번 이동하고 그 이동으로 인해 발생한 전투까지 모두 처리한 후에, 그다음 이동을 하는 식입니다.



**예시:** 인경은 이동을 3번 할 수 있는 보라색 카드를 내려놓았습니다 ①. 인경은 우선 첫 번째 이동으로 에네드와이스에 있는 유닛 1개를 로한으로 옮깁니다 ②. 로한에는 적 유닛이 있기 때문에 전투가 벌어져서 양측의 유닛이 1개씩 제거됩니다. 인경은 다른 유닛을 두 번째와 세 번째 이동으로 에네드와이스에서 로한을 거쳐 모르도르로 이동시킵니다 ③.

## 게임 종료

다음 세 가지 즉시 승리 조건 중 한 가지가 달성되면 게임이 즉시 종료되고, 조건을 달성한 사람이 게임에서 승리합니다.

### 반지 원정

반지 원정대: 프로도와 샘이 운명의 산에 도착하면, 절대반지가 파괴되고 반지 원정대가 즉시 게임에서 승리합니다.

사우론: 나즈굴이 프로도와 샘을 따라잡으면, 절대반지를 빼앗고 사우론이 즉시 게임에서 승리합니다.

### 종족들의 지지

초록색 카드로 서로 다른 종족 기호 6개를 모으면, 종족들의 지지에 힘입어 즉시 게임에서 승리합니다.

참고: 동맹 토큰으로 얻을 수 있는 독수리 기호는 종족들의 지지 승리 조건에 필요한 종족 기호 1개를 대체할 수 있습니다.

### 가운데땅 정복

모든 지역(7곳)에 자신의 유닛 또는 요새가 있다면, 가운데땅의 지배자가 되어 즉시 게임에서 승리합니다.

챗터 3이 종료될 때까지 아무도 즉시 승리 조건을 달성하지 못했다면, 각자 자신의 유닛 또는 요새가 하나라도 있는 지역의 수를 세어 그 수가 더 많은 사람이 승리합니다. 동수라면, 함께 승리합니다.



## 제작진

게임 디자인: Antoine Bauza & Bruno Cathala • 일러스트: Vincent Dutrait

기타 제작진 및 특별히 감사드리는 분들: [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)

가운데땅, 반지의 제왕 및 작품 내 등장인물과 사건, 물건, 장소와 같은 고유명사는 Middle-earth Enterprises, LLC의 상표이며, Asmodee North America, Inc와 Repos Production은 라이선스 계약에 따라 이를 사용합니다.

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

이 게임의 콘텐츠는 개인적으로 즐기는 용도로만 사용할 수 있습니다.

