Middle-Earth Quest サウロンサイド -

- ・セットアップについてはルールブックの8~9ページを参照。
- ・ターンは、サウロンのターン→ヒーロー1のターン→ヒーロー2のターン…という風に進行する。サウロンのターンになったら、サウロンは以下の6つのステップを上から順に実行する。

ヒーロー解放ステップ -

ヒーローがいる地域(マスのこと)から、脅威トークンを全て取り除き、脅威プールに戻す。これにより周辺地域のトークンの数も変化する場合がある(詳しくは暗黒の城砦の影がさす場所参照)

ストーリーステップ (最初のターンはこのステップは省略) -

ヒーローのストーリーマーカーを右に2進め、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る。

ヒーローかサウロン、どれかのマーカーが初めてステージ2や3のマスに入ったら、ボードに指示されたサウロンの新たな臣下がただちに登場する。

サウロンの3つのストーリーマーカーが「影が覆う刻」に入るか、ヒーローかサウロンのストーリーマーカーが最後のマスに入ったら、フィナーレ(ルール34ページ)を始める。

プロットステップ (最初のターンはこのステップは省略)

プロットステップではサウロンは下記の3つの中から1つの行動をとる。

A. プロットカードのプレイ

3つのプロットカードスペースの空いている部分に、カードに書かれた出現条件を満たしたプロットカードを1枚プレイする。影響を受けた地域にプロットマーカーを置く。

プロットスペースに空きスペースがない場合はカードのプレイはできない事に注意。

B. プロットカードの除去

いらないプロットカードがあったら、1枚除去できる。条件などは特になし。

C. 何もしない

プロットカードをプレイも除去もせず現状維持。

イベントステップ -

ストーリーマーカーが示す現在のステージのイベントカードを引く。優勢劣勢によって、下記の3つの中のどれかに従う。

A.ヒーロー優勢(ヒーローのマーカーの方が先に進んでいる)の場合

現在のステージのイベントデッキから3枚ドローし、一番優先番号の低いカード効果を適用する。他のカードは捨て札。

B. サウロン優勢 (サウロンのマーカーの方が先に進んでいる) の場合

現在のステージのイベントデッキから3枚ドローし、一番優先番号の高いカード効果を適用する。他のカードは捨て札。

C. どっちも優勢じゃない (一番先頭のマーカーがヒーローとサウロンで同じ位置) 場合

現在のステージのイベントデッキの1番上をドローし、そのカード効果を適用する。

イベントの解決手順は下記に従う。

- 1. 支援マーカーを置く指示があったら、カードに指示された地域に支援マーカーを置く。
- 2. キャラクターが登場する場合、カードに指示されたキャラクターが既にボード上にいたら、キャラクターは現在位置に留まる。
- 3. 地域に影響を与えるようなイベントの場合は、イベントマーカーをその地域に置く。そのイベント効果が解決されるか他の地域イベントに変わって捨て札になるまで、マーカーはそこに留まる。

アクションステップ・

3人プレイなら1ターンに2回、4人プレイなら1ターンに3回、(2人プレイの場合はルールブック35ページ参照) サウロンは下の3つから好きなアクションを実行する。

アクションを実行する際、アクショントークンを対応するアクションのスペースの一番左の空いたマスに置く。その数字がそれぞれのアクションのΧの値になる。

4つ目のトークンが置かれるタイミングで前の3つを取り除き、4つ目を新たに置く。

A. 脅威の配置

X枚の脅威トークンを取る。2つまでの脅威トークンをシャドウプールに置き、残り数字分を暗黒の城砦とその影のさす地域に置く。安息所にだけは脅威トークンをおくことができない。

- ・シャドウプールに置ける脅威トークンの上限は、ステージ1では4つ、2なら8つ、3なら12個まで。
- ・暗黒の城砦の上に置けるトークンの上限は、城砦に書かれた数値の分まで。暗黒の城砦の影がさす場所については下記。
- ・暗黒の城砦の影がさす場所

暗黒の城砦と道で隣接する地域には、城砦に置かれているのと同じ数までのトークンを置くことができる。複数の城砦と繋がっている場合は、その最大のものを使用する。

脅威トークンが置かれた地域と隣接する地域には、そこから辿れる道で繋がった城砦に置かれているのと同じ数までのトークンを置くことができる。複数の城砦と繋がっている場合は同上。

ヒーローの行動等によって城砦や地域の上の脅威トークンが減った場合、その周辺の地域の脅威トークンの数もその影響を受けて即座に上下する。

B. シャドウカードとプロットカードのドロー

X枚のシャドウカードを引き、手札に加える。X枚のプロットカードを引き、1枚だけ手札に加えて1枚は山札の下に戻す。

C. モンスターと臣下への命令

X回分、モンスターと臣下に、下記の3つのどれかの行動を取らせる事ができる。1回のアクションで同じモンスターや臣下に二回以上行動させることはできない。

全てのモンスターや臣下は同じ地域に何枚でも同時に存在することができる。マップ上のモンスタートークンが何であるのか、サウロンはいつでも確認できる。

A. モンスター登場 (1アクションにつき1体しか登場させられない)

任意のモンスタートークンの山からモンスターを引き、サウロンだけが見て、脅威トークンが1つ以上置かれた地域に裏向きに配置する(黒い蛇の能力を使う場合は別)。

ヒーローが置かれた地域と安息所には配置できない。

B. モンスター移動

モンスターか臣下を、街道が繋がった任意の地域に移動できる。脅威トークンが無い地域や安息所、ヒーローがいる地域にも移動できる。

C. 臣下の回復

臣下の耐久力を4回復させる。ヒーローと同じ地域にいる臣下は回復できない。

ヒーロードローステップ -

全てのヒーローは、ライフプールから自分の「頑健」と同じ枚数までのヒーローカードを引ける。

その他諸注意

シャドウカードはカードに示されたタイミングで、シャドウプールの条件を満たす限り、1ターンに1枚(ヒーローターンにも)使える。

戦闘手順 -

・サウロンのセットアップ

戦闘を行うモンスタータイプのデッキから、モンスターの「頑健」の枚数だけ戦闘カードを引く。

・ヒーローのセットアップ

ヒーローは自分の「敏捷」の数値、1点につき1枚の戦闘カードを手札に加える。使わなかった「敏捷」は、この戦闘の間だけ「筋力」にプラスする。

エプレノン は獣闘士

両プレイヤーは戦闘カードを1枚伏せて自分の前に出し、同時に表にする。この戦闘で出したカードの合計コストが「筋力」を越えたら、そのキャラクターはただちに消耗し、以後決着まで消耗し続ける。 消耗したキャラクターの攻撃力と防御力はゼロ。カードを出したくない場合、出さずに「消耗」を宣言することもできる。

カード効果に従い、お互いに与えるダメージを算出する。

モンスターがダメージを受けた場合、モンスターにダメージトークンを載せる。ダメージトークンが耐久力以上になったらモンスターは敗北。

ヒーローがダメージを受けた場合、その数の枚数だけ手札かライフプールのカードをダメージプールに移す。手札とライフプールが枯渇したらヒーローは敗北。

戦闘は両者が消耗して引き分けになるか、どちらかが敗北するまで続ける。

戦闘で使ったヒーローカードは、休息プールに移す。

臣下が敗北した場合、ゲームから取り除く(復活できる「指輪の幽鬼」は別)。モンスターは勝敗に関わらず、1戦闘が終わったら捨てトークンになる。

ヒーローが敗北した場合、サウロンは1番左にあるサウロンマーカーを1つ進める。更に、戦ったモンスターか臣下の「知恵」の数の分だけ脅威トークンを任意の暗黒の城砦か影の差す場所に配置する。 敗北したヒーローは現在持っている支援マーカーかアイテムを1つ失い、全てのヒーローカードをライフプールに戻し、敗北した地域から最も近い安息所で復活する。