

回合次序

1. 使者階段

移除所有在暗黑魔池上的指示物

進行使者的行動

移動至下一個地域

2. 暗黑階段 — 每一個暗黑玩家可進行一次

進行暗黑行動

3. 部署階段

進行部署行動

4. 射箭階段

進行射箭行動

進行射箭攻擊

5. 委派階段

進行委派行動

委派防守者

6. 戰鬥階段 — 每一個戰鬥者可進行一次

進行戰鬥行動

結算戰鬥

7. 重組階段

進行重組行動

重新整理暗黑玩家手牌

正義團隊玩家選擇移動至下一地域(回到暗黑階段) -

或正義團隊玩家重新整理手牌及暗黑玩家棄掉所有魔影



魔戒

互換式紙牌遊戲



魔戒現身
RULEBOOK

魔戒互換式紙牌遊戲收藏者資料

魔戒互換式紙牌遊戲將會有由63張咭組成起始牌 (有兩款可供選擇)、74張咭組成的精裝起始牌及內含11張咭的補充包以供選購。

每張咭出現的機率都不一樣，部份是稀有咭，部份是非普通咭，其餘是普通咭。每一包由11張咭組成的補充包將由1張稀有咭及10張混合了非普通及普通咭所組成。

在起始牌及精裝起始牌內，有60張咭是固定的，即是每一個起始牌內的咭都是相同的。另有3張稀有咭是隨機放入起始牌內的。而74張咭的精裝起始牌，將附有補充包1包。

全套魔戒互換式紙牌遊戲 - 魔戒現身，由365張咭組成：121張稀有咭、121張非普通咭及121張普通咭；再加2張只有在起始牌內才可找到的特制咭。

在每張咭的右下角會有一個編號如「1R34」，頭一個號碼是該咭所屬系列，1表示了該咭屬於魔戒現身。

英文字母代表了稀有度，R是稀有，U是非普通，C是普通以及P是特制咭。最後的數字，是該咭的號碼。在以上的例子中，該咭屬於魔戒現身中，張數為第34張的稀有咭。

如要獲得其他的特制咭，可參予充滿刺激的魔戒互換式紙牌遊戲聯賽。

魔戒互換式紙牌遊戲

大部份的紙牌遊戲都是使用一套永不改變的牌庫，但互換式紙牌遊戲則完全不同。你須要由你所收藏得到的遊戲咭，組合一副充滿個人風格的牌庫進行遊戲。

魔戒互換式紙牌遊戲可供二人或以上遊玩，面對故事中佛羅多貝金斯所面對的挑戰。佛羅多貝金斯 - 至尊魔戒的持有者，為了毀滅魔戒，展開了由哈比族村至末日山脈的宿命旅程。

魔戒首部曲魔戒現身，環繞主人翁佛羅多由哈比族村至安都因河上阿蒙漢山脈的旅程。

遊戲簡介

每位玩家的遊戲咭，將包括自己的使者 - 由不同的咭所組成的同伴。以及一些代表了盟軍、擁有物、神器、事件、條件性的支持及防禦使者的咭組合而成。

在每位玩家的回合，請記錄每位玩家的使者在歷險旅程中所在的位置 - 地域的次序，代表了在歷險中每一段插曲的場境。每位玩家使用任何一位玩家的歷險牌庫，將會分享同一個歷險旅程。

當每位使者移動時，由一個或以上對手控制的魔影，可以向其作出攻擊；這些魔影自己可同時持有擁有物、神器、事件及條件性的支持。攻擊成功與否取決於人物與魔影間相對的力量對比。

當使者越深入中土地帶，魔影的邪惡力量便越大，而魔戒的持有者及其使者所面對的凶險便越高。在最緊急的時候，魔戒持有者，可以戴上第一指環，拯救自己的生命。但屈服於魔戒指環將會令他背負上使用魔戒的兇險而導致失敗。

當你的使者首先並安全到達歷險旅程中最後的地域，你便勝出遊戲。

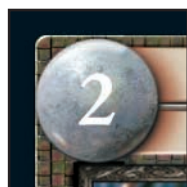
重要概念

咕的種類

魔戒互換式紙牌遊戲基本上由3種咕所組成：地域咕、正義團隊咕及暗黑咕另外再加上與其他牌不同的至尊魔戒咕。

地域咕

每位玩家的歷險牌庫將由9張地域咕組成，這此咕將會標示出遊戲的進度。



正義團隊咕

正義團隊咕代表了正義的力量，每位玩家擁有自己的魔戒使者及其同伴。在你的回合，你可以使用自己的正義團隊咕。在左上角淺色圓形符號表示了該咕屬於正義團隊咕。



暗黑咕

暗黑咕代表了邪惡及腐敗的力量，在其他玩家的回合，可使用屬於自己的暗黑咕，阻礙該玩家進行遊戲。在左上角深黑色鑽石形符號表示了該咕屬於暗黑咕。

至尊魔戒

在魔戒故事中，至尊魔戒是故事的核心，它是獨一無二的，並且擁有強大的力量。至尊魔戒的副標題在插圖下的中間位置(表示其他咕種類的地方)，其類別是「至尊魔戒」。

在此背景中的文字，是教導你如何進行第一次遊戲。當使用你的起始牌進行數次遊戲後，你便可以完全投入魔戒互換式紙牌遊戲的世界。

人物(同伴、盟友、魔影)



所有人物咕的外觀是採用同一基本設計的。同伴是使者的成員，而盟友的人物是不能移動的，只可以遙遠地幫助同伴(每一個盟友有屬於自己的家鄉，在其家鄉的範圍內，他們可以參予同伴的戰鬥)。魔影是攻擊其他玩家使者的暗黑生物。(魔影咕如上圖的印章一樣，擁有地域編號)

擁有物、神器、事件、條件



擁有物及神器包括武器、鎧甲或可以被人物使用的物件。(魔戒現身中神器類的咕並沒出現，但在其他系列將會出現)

事件咕是從手牌上直接使用，從而令到某件重要事情發生。在使用它產生效果後，它將會被棄掉。

條件咕可以使到整個世界的環境發生重要的改變，它的影響力是持續性的直至一些可以棄掉它的咕出現。在某些情況下，條件咕可使用在對手人物上。

地域咕



歷險牌庫由一套9張不同的地域咕所組成，每張地域咕編號由1至9不可相同。聖域、第3及第6的地域咕的式樣與其他編號的地域咕不同。

文化背景

大部份的咕都會擁有自己文化背景，在右上角的顏色、背景文字及圖案均可反映出所屬的文化背景。

同一文化背景的咕配合使用的時候比較有優勢，而將文化背景分類後會更容易組合你的牌庫。你亦可以根據個人喜好而將不同文化背景的咕組合成自己的牌庫。

地域咕及至尊魔戒咕不屬於任何文化背景。

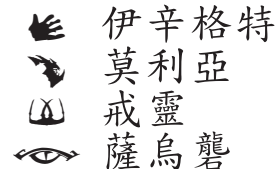
以下是現有的文化背景：

正義團隊咕



矮人
精靈
甘道夫
岡多爾
雪爾

暗黑咕



伊辛格特
莫利亞
戒靈
薩烏磐

你不須要強記以上的名稱，因為每一個文化都有自己的符號，只須要配合同一圖案便可。

印章



有部份的正義團隊人物咕，在左下角的位置，你會發現一個印章圖案，同一印章的咕，普遍上會互有幫助，可以使你組合的牌庫運用得更好。

每個印章是根據故事中重要主角而設計。魔戒現身中，會出現的有阿拉岡，佛羅多及甘道夫。

生命

在遊戲中，所有人物都有自己的生命力，這個數字代表了人物的生命力量、體能、堅忍力及生存的意慾。

傷害

當人物受到敵人攻擊而受傷，他的生命力將會下降。在人物上放置一些指示物作為標記。透明的小珠(最好是血紅色)最為適合。每一次的傷害，只可以放置一個傷害的指示物於人物上。當你「傷害一個人物」，你只可以放置一個指示物。

治療

當一個傷害的指示物從人物身上移除時，代表了休息或治療。若果文字中有「治療一個人物」，即表示可以移除一個傷害的指示物。你不可以對沒有受傷害的人物進行治療。

普遍來說，你的使者只可以在地域中有聖域二字的方進行治療(移除一個傷害的指示物)。在你的回合開始的時候，當你的使者在聖域中，他的同伴可以最多醫治5個傷害。

盟友的治療方法有所不同，有些盟友與盟友間互相進行治療，例如艾郎德，加利道爾及哈比宴會之賓客。

死亡

當人物的傷害點數與人物的生命值等同時，該人物立即死亡。將死亡的正義團隊人物(同伴及盟友)，放置在死池內。死池是與

棄牌庫分開的並置於棄牌庫旁。另外將已死亡的暗黑人物(魔影)放在棄牌庫。

當你死池內有獨有的同伴或盟友的時候，你不可以再在遊戲中使用同一張咭或同一標題的咭。(其他與死池內相同的非獨有咭，可以繼續在遊戲中使用)

獨有咭在標題旁有·符號。

當你使用遊戲咭功能或某些影響而需要棄掉同伴及盟友時，請放於棄牌庫，不要放置於死池。

損耗

當你進行某種行動而損耗一個人物生命力的時候，你要放置一個傷害指示物於其上。

當人物瀕死時(只餘一點生命力)，不可以進行損耗，當一定要進行損耗，此人物亦不可以被選擇。

當你的人物要進行損耗而產生效果影響該人物所在的地域時，這表示出一些物理上的損耗：如工作、打鬥、緊張等。但有些時候人物會透過損耗而對其他地域產生特別效果，這情況之下的損耗是象徵性的。(或者代表了一些理論上在以前已發生了的事情)例如農夫瑪格特能夠損耗自己而對梅里或

佩平治療。因為在故事中，梅里及佩平偷了農夫瑪格特辛苦耕種而成的蔬菜。在遊戲中，蔬菜在以前已經種下，理念上梅里及佩平已經因為吃掉農夫瑪格特的蔬菜而補充了體力；簡單地說，你需要在這時候放置一個傷害指示物於農夫瑪格特上。這是一個象徵式的途徑以確認使者最終怎樣受到同伴的幫助。

暗黑魔池

暗黑魔池是桌上放置暗黑指示物的地方。暗黑魔池上的暗黑指示物，反映出使者要面對一個如何兇險的世界。透明的小珠(最好是黑色)最為適合，但一些輕便的指示物亦可。在進行遊戲前，請隨手準備大量暗黑指示物。

暗黑費用

在正義團隊及暗黑咭的左上角都有一個暗黑費用。這個數字表示了使用該咭時，要增加或移除暗黑魔池上的暗黑指示物。

當你用正義團隊咭時，你一定要加入(由預備好了的指示物中)等同於咭上暗黑費用的暗黑指示物於暗黑魔池中。

當你的對手使用暗黑咭時，你一定要在暗黑魔池中移除等同於咭上暗黑費用的暗黑指示物。如果暗黑費用比在暗黑魔池中的暗黑指示物高，則該暗黑咭不可以使用。

在遊戲的功能中，你會發現「加●」即表示「加1個暗黑指示物於暗黑魔池中」。

準備遊戲

玩家須要準備傷害指示物(最好是紅色)及暗黑指示物(最好是黑色)。另外每位玩家須要一個玩家記號(最好是不同顏色)來顯示出使者歷險的路徑。

當玩家使用起始牌進行遊戲時，請使用編號1至7的地域咭，牌面向下放置於桌上成為你的歷險牌庫。將地域編號8至9的地域咭放回盒中。

請先抽取出以下的咭牌(視乎所選購的起始牌)，連同佛羅多及他持有的第一指環咭，牌面向上放置於桌上。(將它置於佛羅多下但突出咭的標題)

精裝起始牌：梅里、佩平、山姆、佛羅多、至尊魔戒

阿拉岡起始牌：阿拉岡、佛羅多、至尊魔戒

甘道夫起始牌：甘道夫、佛羅多、至尊魔戒

其餘的咭將會組成你的抽牌庫。

第一次進行遊戲時，請隨機決定誰先行，然後跳到開始遊戲。

組合你的牌庫

每位玩家需要準備佛羅多，至尊魔戒、抽牌庫及歷險牌庫。

抽牌庫

你的抽牌庫最少要由60張咭組成，另外暗黑咭與正義團隊咭的數量一定要相同，並將咭牌洗均。在抽牌庫內，不可以有至尊魔戒及地域咭。

在抽牌庫中，你可以放置最多4張同一標題的咭(副標題不計算在內)。

你的抽牌庫可以放置4張阿拉岡、流亡中的國王或此咭2張加2張阿拉岡，北方遊俠你不可以放置以上各4張的咭於抽牌庫中，因為它們擁有同一標題。(雖然它們的副標題不同)

例外：因為佛羅多必定是開始時的使者，你只可以放置3張佛羅多於抽牌庫中。

歷險牌庫

歷險牌庫是由9張不同的地域咭所組成，由編號1至9組成(9個地域編號，每個一張)。其他的玩家不可以在遊戲進行時查看你的歷險牌庫。

誰人開始？

玩家將會進行秘密的投標來決定誰人首先開始遊戲。這個投標是以暗黑指示物來進行的，而這些用作投標的指示物將會變成魔戒持有者的負累。

投標時，不要出價太高，否則在開始時魔戒持有者的負累會很多，便越接近腐化的情況。(若他的負累累積到10個，你會輸掉這遊戲。)

每位個玩家將一個數目的負累置於手中(可以是沒有)。當所有玩家準備好以後，同一時間展示手中的標價。標價最高者可選擇自己開始的次序。任何選擇均可。

然後第二最多負累者可選擇餘下的次序，如此類推。請留意各玩家的標價，因為這些指示物將會變成放在佛羅多上的負累。如果是打和，打和的玩家將隨機決定誰人先開始。

阿湯、阿俊、阿添及米克正進行遊戲，各人的投標是阿湯3、阿俊4、阿添3及米克1。阿俊勝出並選擇先行(放置4個負累於佛羅多上)，阿湯及阿添相同，需要投擲銀幣作決定，而阿湯勝出，他選擇第二位開始(放

置3個負累於佛羅多上)，阿添選擇第四位開始(放置3個負累)，餘下第三給米克(放置1個負累)。

第一位開始的玩家先坐下，然後順時針跟先後次序坐下。將你的歷險牌庫(面向下方)及佛羅多放於桌上，放置第一指環在他的咕下(只突出標題)，並且將你投標的負累的數量的指示物，放於佛羅多上。

第一位開始的玩家將他的1號地域咕放於桌上，然後開始歷險路徑。每位玩家同時放置玩家記號於1號地域咕上。

開始時的使者

你的使者由持有至尊魔戒的佛羅多開始，你也可以從抽牌庫中使用任何數量的暗黑費用總和不超過4的同伴(非盟友)作為開始時的同伴。作為開始時的同伴，你不須要付出暗黑指示物於暗黑魔池。

各玩家自己根據的先後次序展示自己的同伴。(在比賽時，你可以改變每次開始時的使者。)

開始遊戲

先洗均你的抽牌庫，並交予你右手面的對手切牌，然後抽8張牌作為開始時的手牌。

第一位開始的玩家將他的1號地域咕放於桌上，然後開始歷險路徑。每位玩家同時放置其玩家記號於1號地域咕上。

每位玩家順時針方向根據以下回合次序而開始自己的回合。

1. 使者階段
2. 暗黑階段
3. 部署階段
4. 射箭階段
5. 委派階段
6. 戰鬥階段
7. 重組階段

當一位玩家完成他的回合後，依順時針方向(左手方向)輪到下一位玩家開始，如此類推。雖然回合的次序是順時針方向的，但遊戲中很多的過程卻是由右手方向(逆時針)進行的。

時間性字句

在學習更多關於回合階段前，先要明白遊戲中的某些動作如何連繫上關於使用時間性字句的含意。

在每個回合的階段，一個或以上的玩家，只要時間性字句與階段符合，他便可以進行動作。時間性字句是冒號前的粗體字。

時間性字句在該動作階段中是持續性的(除非特別指定)。

另外亦有一些特殊的時間性字句及反應會在其後的規則中解釋。

每一張事件咕會有時間性字句指明在甚麼時候可以從手上使用這張咕。同一張事件咕上遊戲功能只會在每次使用時發生效果。其他類別的咕使用時間性字句指明遊戲功能時，稱之為特別技能，該咕只可以在場上時才可以使用。(時間性字句會指明在甚麼時候可以使用)你可以在同一階段中，不限次數或重覆使用每一個特別技能。

1. 使者階段

在你的使者階段時，首先重新整理暗黑魔池，然後進行使者的行動，包括由手中放置正義團隊進場，最後沿歷險路徑向前移動。

整理暗黑魔池

在使者階段開始時，移除所有在暗黑魔池的暗黑指示物。(暗黑魔池在開始時是空的，所以在第一回合時不需要理會)

進行使者的行動

如果你是正義團隊的玩家，你可以在這階段以任何次序進行使者的行動。

以下是兩個經常可以進行的行動：

- 從手上放置正義團隊的同伴、盟友、擁有的物、神器或條件咕進場。
- 從手中棄掉獨有的同伴或盟友咕，作為治療同一標題的人物。(副標題可以不相同)

獨有咕在標題旁有•符號。

你可以使用手上的事件咕而進行使者的行動或使用在場上擁用特別技能的咕。

支付費用

要使用正義團隊咕，請將等同於暗黑費用的暗黑指示物加進暗黑魔池中。

放置同伴

放置同伴咕時，請放在場中使者旁，排成一行。

在任何時候，無論在場中及死池中，不可以超過9張同伴咕。(每一張在場中及死池中的非獨有同伴咕是分別計算的。)

放置盟友

盟友是一些不會計算在使者成員中的人物。放置盟友咕時，請放在使者下方稱為支援地區的範圍內，排成一行。在使者集結階段中(不須要使者在盟友的家鄉)，你可以

放置任何的盟友咕。在場中的盟友咕數量是沒有限制的。

支援助區是整個中土的代表，所以在遊戲的過程中，這個地方會充滿，精靈，矮人及一些人物在意念上，在不同的地區中生活和工作。在支援助區亦可放置其他類形的咕。(在咕功能上會有注明)

放置擁有物及神器

放置正義團隊的擁有物及神器咕於人物的底下，將左手面的邊沿露出，使標題中的能力改變值(會用一個加號表示增加人物的力量或生命力，例如「+2」)可被看見。有一些擁有物或神器會注明是放置於支援助區的。

類別

每一個人物同一時間只可以持有一件同一種類別的擁有物及神器。例如同一人物同一時間只可以持有一件單手武器、一件遠程武器、一件鎧甲及一件袍。

有一些神器及擁有物是沒有類別的，人物可以不受限制地持有這些擁有物及神器。

大部份的擁有物及神器只可以被一個人物持有及使用。但有一些「共用」的物件，例如煙管是一隊人共同使用的，因此在字面上會說明要將他放置在支援助區。

使用條件咕

條件咕是放置在人物下面的(像擁有物一樣，咕上的字句寫著「持有者必需要.....」)或根據咕上的功能的指示放置在支援助區。



移動使者

在每一個使者階段，當你完成了所有的使者的行動，你的使者一定要沿歷險路徑向前移動一個地域。

怎樣移動玩家

將你的玩家記號放置於歷險路徑中下一個地域。當前方沒有地域咕時(如第一位玩家在第一個合時)，其中一位暗黑玩家將會由他的歷險牌庫中抽出一張地域咕並放置於歷險路徑中。

要決定那位玩家放置新的地域牌於歷險路徑中，請留意由你出發的地域咕。每一張的地域牌的底部中間都有一個箭咀符號。這個符號決定了由誰人放置新的地域牌，

 表示右手面的暗黑玩家，而
 則代表左手面的暗黑玩家。

(在二人遊戲時，同一時間只有一個暗黑玩家，所以只有對手放置新的地域咕。)

當你移動你的玩家記號至下一個地域時，將等同於該地域的暗黑費用的暗黑指示物

2. 暗黑階段

每一位其他玩家，由你的右手面開始，都擁有一個暗黑階段。

在每一個玩家的暗黑階段，該玩家都可以進行暗黑行動，包括使大部份的暗黑咭進場。在每一位暗黑玩家在進行暗黑行動時，可以依自己的需要而設定行動的先後次序。

進行暗黑行動

在普遍的情況下，可以進行以下的一種行動

- 從手上放置暗黑魔影、擁有物、神器或條件咭進場。
- 每一位暗黑玩家都可以在他的暗黑階段中，進行暗黑行動。當他完成了暗黑行動後，在右手面的暗黑玩家(如有的話)可以進行其暗黑階段。

放置暗黑咭

暗黑魔影是放置於桌面的中間，使者的另一面。神器、擁有物及條件咭會依照遊戲咭功能而放置於適當的地方。當使用暗黑咭時，必須將同等暗黑費用由暗黑魔池中移除。

暗黑玩家不可以使用條件咭、擁有物或神器於其他暗黑玩家的暗黑魔影上。但暗黑咭可以對其他玩家的暗黑咭提供幫助或受

到效果的影響，和暗黑玩家可以適當地對其他玩家使用事件咭。

每一個暗黑魔影在放置時，都會根據他所屬的地域編號放置。因此，暗黑魔影會因為放置在一個比他所屬的地域編號小的地域時，會導致迷失。該玩家必須要移除額外2個在暗黑魔池中的暗黑指示物作為迷失的懲罰。(有部份地域咭在放置暗黑魔影時，可減少迷失的懲罰費用。)

莫利亞箭手所屬的地域編號是4，放置在地域編號2或3的地域時，你須要移除額外2個暗黑指示物。如果同一個莫利亞箭手放置在地域中編號是4至9的地域時，便不須要付出迷失的懲罰費用。

當第一個暗黑玩家完成了暗黑階段後，便輪到下一位暗黑玩家。所有暗黑玩家都是使用同一個暗黑魔池。第二位暗黑玩家會使用在暗黑魔池中，第一位暗黑玩家所餘下的暗黑指示物，如此類推。

暗黑玩家可以互相交談及商討計劃，但不可以展示手牌給他人觀看。他們可以進行協議，但沒有約束力的。

當所有暗黑玩家完成了暗黑階段，便輪到部署階段。(如果在暗黑階段中，最後沒有放置暗黑魔影，請直接跳到重組階段。)

3. 部署階段

在部署階段，你和對手將會進行部署行動。

進行部署行動

玩家可以透過以下的行動程序而進行部署行動。

正義團隊的玩家擁有第一優先權進行部署行動，然後到右手面的玩家，如此類推，以逆時針方向進行。

如果有玩家不進行部署行動，他可以簡單地略過。略過不會影響該玩家在以後同一階段中進行行動。

但當所有玩家連續地略過的話，便進入射箭階段。

4. 射箭階段

在射箭階段其間，你和對手會進行射箭行動及射箭攻擊。

進行射箭行動

玩家進行射箭行動時，請參照部署階段中的行動次序，當所有玩家連續地略過的話，可以進入射箭攻擊。

射箭攻擊

所有的暗黑玩家計算在場上所有暗黑魔影中有箭手二字的魔影，作為「射箭魔影的總數」。無論有多少個暗黑玩家，只計算一個射箭魔影的總數。

作為正義團隊的玩家，亦需要計算場上正義團隊同伴中的箭手，作為「射箭使者的總數」。如果使者在盟友的家鄉，你可以將盟友箭手計算在內，或可以使盟友參予射箭攻擊的咕一起計算。

然後將等同於射箭魔影總數的傷害，任由你分配到同伴(及參予攻擊的盟友)身上。

當你分配所有射箭傷害後，你選擇一位暗黑的玩家，他須要將等同於射箭使者的總數的傷害，任由他分配到他的暗黑魔影身上。

因為這些指示物是受到傷害而導致，並不是因損耗而產生，任何玩家可以分配足夠的傷害而使自己的使者或暗黑魔影死亡。

傷害是一次過分配的，所以人物的傷害分配是不可以大過該人物的生命力。若因此餘下來的傷害是不需要分配的。

如果在射箭階段後場上沒有暗黑魔影，可跳到重組階段。

5. 委派階段

在委派階段時，你和你的對手會進行委派行動，接著你可指定同伴進行防禦以對付暗黑魔影的攻擊。所有委派行動必須在指定防禦者前完成。

當委派階段完成時，每一個被攻擊的同伴將會分別進入戰鬥階段。

進行委派行動

玩家可以根據委派階段的行動次序而進行委派行動。

很多委派行動是指定暗黑魔影對同伴的。所有這一方面的委派是「單對單的」- 你不可以指定一個人物面對另一個人物，除非兩者之前是沒有被指定的。

但當所有玩家連續地略過的話，進入委派防禦者。

委派防禦者

在完成所有委派行動後，通常有一些魔影及同伴是沒有被指定的，你現在可以任何次序地指定同伴面對魔影(不須要事件或特別技能)。玩家不可以指定多過一個同伴面對同一個魔影。

除了以下兩個情況外，所有委派必須是單對單的：

- 若你所指的的同伴有「防禦者+1」，你可以指定該人物額外面對多一個未被指定的魔影，如果是防禦者+2，可以容許該人物額外面對多兩個被指定的魔影，如此類推。
- 當你完全委派所有同伴後，任何未被指定的魔影，暗黑玩家可以指定面對任可同伴(即使同伴已被指定)。在右手面第一個暗黑玩家可以指定未被指定的魔影，沿桌子逆時針方向，如次類推。

如果所有魔影因為某些原因離開遊戲，請跳至重組階段。

6. 戰鬥階段

當完成委派階段後，每一個防禦中的同伴會分別在戰鬥階段中戰鬥。戰鬥是一次過的，由你決定次序進行每一個戰鬥階段。

在戰鬥階段時，你和你的對手將進行戰鬥行動，並一定要解決該戰鬥。所有戰鬥行動必須要先完成，才可以進行解決戰鬥行動。當戰鬥階段完成時，如有的話，正義團隊玩家一定要選擇另外一個戰鬥，並進入戰鬥階段。

進行戰鬥行動

玩家可以根據部署階段的行動次序而進行戰鬥行動。當所有玩家連續地略過的話，可進行解決戰鬥。

每一個戰鬥行動只會持續至一個單一戰鬥完結為止。

解決戰鬥

如果一方力量的總和比另外一方大，力量大的一方將會勝出該場戰鬥。(如果是平手，則由暗黑玩家勝出) 請放置一個傷害指示物於失敗一方的每一個人物上。

如果阿拉岡擁有力量是8，面對兩個擁有力量3的半獸人(總力量是6)，阿拉岡勝出戰鬥而失敗的2個半獸人將會各受到1點的傷害。

當勝出一方擁有一個或以上的人物有傷害+1的字眼，則每一個失敗的人物，將會每一個傷害+1而受到每一個額外傷害。(傷害+2是額外兩個傷害，如此類推。

如繼續以上例子，如果阿拉岡傷害+1，則每一個半獸人受到兩點傷害。

但如果兩個半獸人都是傷害+1及力量是4(因力量總和是8而勝出戰鬥)，阿拉岡將會受到3點的傷害。

如果總力量的一方是對手力量的兩倍，失敗一方的人物將會直接死亡(不論他受到多少的傷害及生命力多少)，這亦稱之為壓倒。當人物被壓倒的時候，他不會受任何傷害，只是簡單地死亡。

當魔戒持有者被壓倒的時候因為沒有時間將魔戒戴上，他只會如其他人物一樣地死亡。

如果使者繼續行動或發生了「狂亂戰鬥」，仍然生存的魔影和同伴(以及參予的盟友)，在這回合可繼續戰鬥。

狂亂戰鬥

在所有正常的戰鬥解決後，仍然生存的魔影中有狂亂的字眼，其必須繼續被防禦。玩家在完成另一個委派階段後，他可以繼續委派防禦每一個有狂亂的魔影，及要完成額外每一個狂亂戰鬥的戰鬥階段。

魯斯是狂亂的強獸人魔影，當他進攻的時候，阿拉岡被指定與他戰鬥，在正常的戰鬥階段，阿拉岡勝出而魯斯受到1點傷害。在接著的狂亂戰鬥階段，正義團隊的玩家可再次指派同伴防禦魯斯。這個同伴可以再次是阿拉岡或其他不同的同伴。

當所有戰鬥解決後才可以進入重組階段。

7. 重組階段

在你的重組階段，玩家可以進行重組行動，然後暗黑玩家可以重整手牌。最後你可以選擇結束回合或在這回合再次移動。

進行重組行動

玩家可以根據部署階段的行動次序而進行重組行動。當所有玩家連續地略過的話，暗黑玩家可以進行重整手牌。

暗黑玩家重整手牌

暗黑玩家可以根據以下原則進行重整手牌：

- 他首先可以棄掉一張牌
- 如果跟著他的手牌數目是8張以下，則可以抽牌至手牌數目達8張。
- 否則(當他的手牌數目是8張以上)，他一定要棄掉手牌至8張。

正義團隊玩家的選擇

如果你是正義團隊的玩家，在重組階段完結時，你一定要選擇以下其中一項：

- 移動使者至下一地域(如有需要，暗黑玩家可以放置新的地域咕)，再加指示物到暗黑魔池(包括新地域的暗黑費用及每一個移動的使者同伴)，然後回到暗黑階段。
- 或重整你的手牌(像暗黑玩家重整手牌一

樣)，然後暗黑玩家棄掉場上的魔影，你的回合完結。

移動限制

在你的每個回合，使者一定要移動一次，以及可以移動直至達到移動限制。

在2人對戰的遊戲，你的移動限制是2次。在多人對戰模式中(三位玩家或以上)，你的移動限制是等同於遊戲開始時對手的數目。在你的重組階段，你可以選擇繼續移動直至到受以上的限制。

勝出遊戲

當使者安全抵達編號9的地域和魔戒持有者在全部攻擊階段中存活下來，玩家便勝出遊戲。

在你第一次以起始牌進行遊戲時，玩家的使者抵達編號7的地域便勝出。

玩家亦會因為是唯一的生存者而勝出。

輸掉遊戲

如果佛羅多被殺而山姆不是繼承持有魔戒的使者，玩家便會輸掉遊戲。(同樣地，如果山姆是你的魔戒持有者，你亦會因為山姆被殺而輸掉)

玩家亦會因為魔戒持有者被邪惡所腐化而輸掉遊戲。如果魔戒持有者身上的負累與他的抗性特質數目相同，即表示他被腐化了。

當一位玩家輸掉了遊戲而場上最小還有兩位玩家的話，移除輸掉了玩家的玩家記號(及棄掉在對手場上的咭)。

再根據數字移隨他在歷險路徑上的地域咭，然後從輸掉的玩家右手面開始，逆時針方向，利用對手適當的地域咭逐一代替。

其他重要的規則

盟友

盟友不是同伴，不會跟隨使者的歷險路徑移動。在咭的類別之後的同一行，有標題表示盟友咭所屬的家鄉地域編號(如盟友·家鄉3·精靈)，每一個在支援區的盟友會被視為在自己所屬的家鄉。

盟友在正常情況下是不會參予射箭攻擊及戰鬥，但盟友的特別技能(例如射箭行動或

戰鬥行動)，可以照常使用。

但當使者在你盟友的家鄉時，在當地的盟友可以參予射箭攻擊及戰鬥。

有一些事件咭可以使盟友在不屬於自己家鄉的地域，參予使者的戰鬥。

獨特性

特有咭

很多人物、擁有物及神器咭都代表了一件事物的唯一性。這些咭在標題前有一個圓點(·)，表示你在場上只可以有一張該標題的咭。兩張咭擁有同一標題但副標題不相同都屬於同一類。

你可以放置一張標題是·甘道夫在場上，其他的玩家亦可以放置一張標題是·甘道夫在場上，但每位玩家只可以放置一張。

暗黑咭方面，如果有一張特有咭在場上並已生效，你不可以使用其他同一標題的咭(不用計算副標題)

非特有咭

所有咭在標題前沒有圓點(·)的是非特有咭。表示玩家可以同時間使用多張同一標題的咭。

大部份的條件咭都是非特有的，你可以同時使用多張同一標題的條件咭，而效果是累積的。

在非特有的條件咭薩魯曼的野心中的遊戲功能，「你的♣️事件咭暗黑費用-1」，當你有2張同一的條件咭在支援區內，你使用♣️事件咭的暗黑費用為-2。

生效咭

在你的回合中，你的正義團隊咭及對手的暗黑咭是唯一的生效咭，不生效咭是不會影響遊戲及受遊戲影響。

你的同伴及對手的魔影是生效的，但對手的同伴是不生效的。

例外：被生效咭持有的咭，視為生效中；被不生效咭持有的咭，視為不生效中。

對手的暗黑條件咭在其他玩家的同伴是不生效的，因為該同伴在你的回合時是不生效的。

地域只有在使者停留在該地域時才生效。在開始時使者停留的地域，它的遊戲功能是不生效的。

如果地域中的遊戲功能有提供暗黑的特別技能，你只可以在生效的使者在該地域及在佛羅多戴上指環時，佛羅多可以正常地你是暗黑玩家時，才可及使用該特別技能。你不可

以放置另外一張在場上生效中的特有咭進場。

有些情況下，在多人對戰遊戲中，兩張相同的特有咭可以同時間放置在場上。

有玩家將特有的暗黑咭放置在已經持有該咭的正義團隊玩家上，因為當時該咭並未生效，當輪到第三位玩家成為正義團隊玩家時，該兩張特有的暗黑咭立即生效 - 但同一時間只可以其中一張生效。

在這個情況下，最接近正義團隊玩家右手面的玩家的咭將會生效。

至尊魔戒

佛羅多通常是你開始時的魔戒持有者。他為了你而持有至尊魔戒，就像放在口袋中或穿在頸鍊戴在頸上。

當佛羅多在被殺的危機時，至尊魔戒遊戲的功能會保護他(佛羅多「戴上指環」)。

如果敵人壓倒佛羅多，他在被殺前是沒有足夠時間戴上指環的。

當佛羅多戴上指環時，他會進入暗黑世界，使他面對指環的力量及薩烏嚨邪惡的意念顯得更加脆弱。

行動，就像移動及攻擊。有時在佛羅多戴上指環時而受到傷害時，他需要放置1個或

更多的負累(黑色指示物) 代替所受的傷害。
負累只可被魔戒持有者纏附。

如果你的魔戒持有者持有的負累與他的抗性(通常是10)相同，他將會腐化而你會輸掉遊戲。

在你重組階段開始時，你的魔戒持有者會除下指環而再次攜帶在身上。

如果佛羅多被殺(不是腐化)，只有他的同伴可以持有至尊魔戒：他的忠心僕人山姆。只有他不屈不撓及強大的精神可以背負上這個重大的重擔，以及只有在他主人已經死亡。

回應

回應是一個時間性字句，意思是只要符合遊戲咭功能所描述的情況發生，你便可以使用該事件(或使用特別技能) 你可以在同一情況下作出多過一個回應。

有一些回應行動會在其他咭結算前被取消該咭的功能。在這情況下，被干涉的咭將不會發生效果，但已付出的費用及要求仍要照常支付。

費用及效果

費用及效果可以是增加或移除暗黑指示物、損耗一個人物、棄掉一張咭或任何數量的其他可能性。行動的費用，通常在「然後」之前表明(支付X然後做Y)。

費用

如果一張咭或特別技能要支付費用，你一定要支付，否則不能使用該咭或特別技能。

如果一張事件咭需要損耗你的人物，而你所有的人物瀕死時，你便不可以使用該事件咭。

每一次支付費用，你只可以將該費用作為一張咭的使用要求。

如果你有2張條件咭在場上，每一張都有特別技能而需要損耗矮人，你不可以損耗矮人一次而使用2張咭的特別技能。

效果

如果一張咭的效果或特別技能要求你進行一樣行動，但你不能夠進行，你必須要進行你所能夠做到的，而餘下的可以不用理會。

如果有一張事件咭的效果需要你從手中棄掉2張牌而你只有一張手牌，則只須棄掉唯一的手牌。

其他

棄牌

「棄牌」在遊戲咭功能中的定義是「在場中棄掉」，如由其他地方棄牌(例如由手牌、由抽牌庫中最頂或由任何其他的地方) 通常有詳細指明。

你可以在任何時間查閱自己的棄牌庫，但不可查閱對手的棄牌庫。

抽最後一張牌

在你抽最後一張牌的時候，你不會輸掉遊戲，你仍然可以使用你手上的牌(及在場上)進行遊戲。

字眼

字眼是在遊戲咭功能中的粗體字(例如查閱或潛行)，6個字眼(箭手、傷害+1、防禦+1、魔界持有者、聖域及狂亂)有其自己的特別規則。(參閱指引)

將咭在牌庫及牌堆中移動

當你將一張咭由牌堆中移動至其他牌庫(例如將棄牌堆中的咭與抽牌庫中洗均)，你雖要展示該牌給其他玩家以證明正確的咭被放進抽牌庫。

由抽牌庫中放置你的咭

有一些咭的效果容許你直接從抽牌庫中放置進場，你一定要支付費用及達到該要求才可使用该咭。

在你查閱抽牌庫後，請將牌庫洗均，並交予右手面的玩家切牌。在查閱時如果未找到所需的牌，不會有任何懲罰。

種族

每一個人物在咭的種類同一行後會注明其種族(如同伴·人類)。

人類種族包括所屬的文化中的女性。擁有物如果需要*的人類持有，可以被屬於人類*的女性所持有。

在魔戒互換式紙牌遊戲中，強獸人和半獸人是不同的種族。

指出

這個字是遊戲咭功能中，指明使用一張咭的要求或使用特別技能，會與一個名詞使用，例如「要放置進場，指出一個矮人」，這等同於「放置這張咭，一定要有已生效的矮人在場上。

正常情況下，若果不想進行指出，你不需要指出在場中要求的咭。

畢爾波之笛說「指出畢爾波之笛」，如果場中有2張畢爾波之笛(生效中)你可以指出2張、1張或0張。

但如果咭中說明「你能夠指出X」，意思是你可以選擇並且要你要指出任何符合要求的咭。

強獸人的武裝說「在你能夠指出強獸人，使者的箭術總數-1」，你不可以選擇其他的咭(即使生效與否)。

時間性的衝突

如果有兩個或以上的行動同時出現(如有一個或以上「在你每個回合開始時」的行動，由正義團隊玩家決定它們的先後次序。

轉移神器及擁有物

你可以在使者階段轉移神器或擁有物至其他人物，但需要再次支付它的暗黑費用。

要轉移神器及擁有物的人物必須在同一地域。(緊記在你的使者階段中，盟友永遠也是在他們的家鄉地域的)

有些神器或擁有物只可以轉移到可持有該物件的人物身上。(在字句中會說明「持有者一定是」)。

動作	15	組合你的牌庫	12
行動程序	22	負累	13,33
生效咕	32	取消	34
歷險牌庫	6,12	咕牌限制	12
盟友	4, 9, 17, 30	人物	4
箭手	23	類別	18
射箭階段	22	收藏者資料	i
神器	5, 18, 20	同伴	4, 17
委派階段	24	條件	5, 18, 20
能力改變值	18	Contacting Decipher	40
投標誰人首先開始	13	腐化	34

費用及效果	34	抗性	34
文化圖案	7	回應	34
傷害+1	26	迷失	21
死池	8, 17	聖域	8
防禦者+1	25	準備遊戲	11
棄牌	35	暗黑咕	3, 10
棄掉作為治療	17	暗黑編號	19
抽牌庫	12	暗黑階段	20
事件	5, 16	印章	7
損耗	9	地域	2, 6, 32
瀕死	9	地域編號	6, 12, 21
使者階段	16	戰鬥階段	25
狂亂	27	特別技能	16
正義團隊咕	3, 10	指出	37
治療	8	開始時的使者	14
家鄉	30	支援區	17
字眼	36	至尊魔戒	3, 33
死亡	8	時間性的衝突	38
咕的種類	2	時間性字句	15
輸掉遊戲	30	指示物	8, 10, 11
部署階段	22	轉移	38
魔影	4, 12	回合次序	15
移動限制	29	暗黑魔池	10
移動你的使者	19	獨有性	31
非獨有	31	生命	7
壓倒	27	誰人開始	13
持有物	5, 18, 20	勝出遊戲	29
種族	37	損害	8
從整手牌	28		
重組階段	28		
重整暗黑魔池	16		

THE LORD OF THE RINGS ROLEPLAYING GAME

Roleplaying game fans will gain their own entrance to Middle-earth with Decipher's *The Lord of the Rings* Roleplaying Game. Currently under development, the full game system will launch in February 2002.

THE LORD OF THE RINGS ADVENTURE GAME

Can't wait until February? New to roleplaying games? Start with the introductory boxed Adventure Game, "Through the Mines of Moria," available Fall 2001.

CONTACTING DECIPHER

Check out our website, send us an email or give us a call:

- website: decipher.com
- rules questions email: elrond@decipher.com
- customer service email: ccgcustomerservice@decipher.com
- telephone: 757-623-3600
- address: P.O. Box 56, Norfolk, VA 23501-0056

Visit: www.lordoftherings.net



© 2001 New Line Productions Inc. The Lord of the Rings, The Fellowship of the Ring, and the characters and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. Decipher Inc. Authorized User. TM, ®, & © 2001 Decipher Inc., P.O. Box 56, Norfolk, Virginia U.S.A. 23501. All rights reserved.



THE LORD OF THE RINGS FAN CLUB

You can also purchase movie merchandise and exclusive collectibles through *The Lord of the Rings* Fan Club. In addition to receiving the bi-monthly movie magazine, Fan Club members enjoy special discounts through the online store. Check out lotrfanclub.com or call toll-free at 1-800-451-6381 (from the U.S. and Canada) or +1-303-574-0907 (outside the U.S. and Canada).