

魔戒TM圣战

卡牌游戏



游戏设计
IAN BRODY



简介

在《魔戒圣战——卡牌游戏》中，2至4位玩家分两队对抗，即暗影军团对抗自由人民。每位玩家拥有一套独有的卡牌牌组，代表了加入战争的不同派系的优势与劣势。

自由人民殊死奋战试图完成他们的使命去毁掉至尊魔戒，同时保卫他们的家园免受索隆和他邪恶盟友大军的入侵。

在持戒人完成他们的使命前，暗影军团必须迅速果断地发起攻击，或者逐步侵蚀弗罗多，让他背负伤痛和艰辛，以及失去同伴的悲恸。

游戏轮的进程中，你们将轮流打出代表魔戒圣战中角色、军队、物品和事件的卡牌。在每一游戏轮结束时，同一战场和险途地点的对立卡牌之间会结算战斗。赢得战斗的话你将获得胜利分。

三部曲场景是常规模式游戏，可以由2至4位玩家分两队进行游戏，它包含了《魔戒》三部曲从夏尔到末日山的完整剧情。

本游戏还包含其它的场景：**魔戒同盟**是取材于原著第一部剧情的一个较短场景；**二人对决**是设计用于每位玩家拥有一套牌组进行的完整游戏；**三人对决**可以由一位自由人民玩家对抗两名暗影军团玩家进行游戏。



游戏配件

120张派系卡



60张自由人民卡牌



杜内丹人



精灵



矮人



霍比特人



洛汗



巫师



60张暗影军团卡牌



艾森加德



恐怖怪物



南蛮

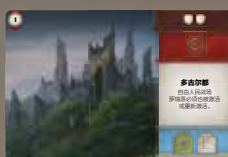


魔多

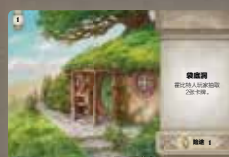
41张地点卡



7处自由人民战场



7处暗影军团战场



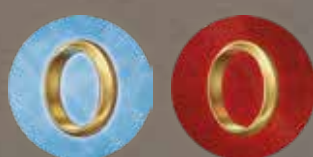
27处险途



41个标志物



1个起始玩家标志物



4个魔戒标志物
(每种表面2个)



20个战斗标志物
(每种标记5个)



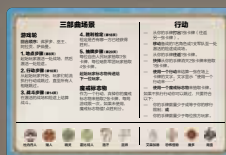
16个侵蚀标志物



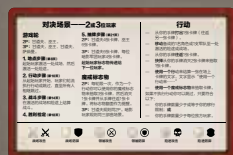
1个回合顺序标志物



1个回合顺序轨



4张玩家帮助卡 (每面2张)



游戏设置

1. 选择一个场景

这些规则的设定是假设你们将进行4位玩家游戏的**三部曲**场景。如果你想玩另一个不同的场景，或者少于4位玩家进行游戏，*请参阅场景，第20-22页。*

2. 准备玩家卡牌牌组

在《魔戒圣战——卡牌游戏》中，每位玩家将使用一套专用牌组。

每套牌组包括了一个或多个**派系**的卡牌。每个派系卡牌有一套专有的配色主题，以及在左上角有一个标记来区分它。

自由人民



杜内丹人



矮人



精灵



霍比特人



洛汗



巫师

暗影军团



艾森加德



恐怖怪物



魔多



南蛮

三部曲场景中，玩家们被命名为其牌组中一个重要角色。两位自由人民玩家——弗罗多和阿拉贡——作为一队对抗另外两位暗影军团玩家——巫王和萨茹曼。

玩家牌组由以下派系组成：

- 1. **弗罗多——自由人民**
矮人、霍比特人、洛汗和巫师
- 2. **巫王——暗影军团**
魔多
- 3. **阿拉贡——自由人民**
杜内丹人和精灵
- 4. **萨茹曼——暗影军团**
艾森加德、恐怖怪物和南蛮

注记：有时玩家们可能会被称呼为其牌组的派系之一：例如“**霍比特人玩家抽取2张卡牌。**”请注意实际抽到的卡牌可能不会是霍比特人卡牌，因为牌组会包含其它派系。此处文字只用于区分抽牌的玩家——而不是抽取到的卡牌。

- 每位玩家拿取对应派系的所有卡牌准备好各自的牌组，然后请仔细洗匀。
- 每位玩家拿取一个**魔戒**标志物 and 一张**玩家帮助卡**。
- 弗罗多玩家拿取**起始玩家**标志物。

3. 设置战场和险途牌组

- 将暗影军团和自由人民的**战场卡**分开。分别洗匀两组战场牌组。
- 接下来组建**险途**牌组。请不要将所有险途卡洗到一起：将它们堆积起来使三张险途1卡在最顶部，然后是三张险途2卡，如此进行直到险途9。

4. 抽取卡牌（并往返）

- 每位玩家抽取7张卡牌，然后必须**往返**2张所抽取的卡牌，只留下5张手牌。
- “**往返**”一张卡牌，请将其面朝下放到你抽取牌组右边的**往返牌堆**里（*请参阅往返，第13页*）。

回合顺序轨

当你们不能围坐在桌边，或者少于4位玩家进行游戏时，**回合顺序轨**用于记录正常的回合顺序。游戏开始时，将起始玩家标志物和回合顺序标志物放置在顺序轨的“弗罗多”位置上。每当一位玩家开始进行他的回合则前移回合顺序标志物，每一轮结束时则前移起始玩家标志物。



游戏区域

下述图表展示了4位玩家的三部曲场景游戏的桌面设置，玩家们围坐在桌边，因此游戏顺序以顺时针方向进行。当然，你们也可以让两队的玩家对面而坐，或者以其它方式落座。



每位玩家将拥有：

- 手牌（未展示）。
- 抽取牌组（面朝下）。①
- 往返牌堆（面朝下）：被往返的卡牌放置在这里。②
- 消灭牌堆（面朝下）：被消灭的卡牌放置在这里。③ 这些卡牌不会再在游戏中使用——请确保将它们与你的往返牌堆分开放置！
- 备战区域：卡牌打出用于“备战”而放至桌面上的区域（请参阅第11页）。④

共用区域包括：

- 险途牌组⑤和两个战场牌组⑥放置到所有玩家易于拿取的位置。
- 战斗和侵蚀标志物放到一边，稍后在游戏中使用。⑦
- 每队指定桌面上一个位置作为其得分区域⑧（请参阅第18页），一场战斗的获胜队将在此放置战场卡、险途卡和侵蚀标志物（仅暗影玩家）。
- 在桌面中央留出空间，用于激活的险途和战场上展开战斗。⑨

地点卡

本游戏共有两类地点卡，即战场和险途，用于代表《魔戒》中两条同步进行的剧情：米那斯提力斯、海尔姆深谷和其它中洲大军交锋的战场，以及魔戒远征队完成使命所踏上的险恶之路。

战场和险途进入游戏则**被激活**（不同于**被打出的**派系卡）。



战场卡



险途卡

- 1. 防御标记（请参阅**战场战斗**，第16页）。
- 2. 防御派系标记（多种）：所列派系可以在带有  标记的该战场进行防御。
- 3. 名称。
- 4. 激活说明：当该战场被激活或重新激活时结算此处说明的效果。
- 5. 攻击派系标记（多种）：所列派系可以攻击带有  标记的该战场。
- 6. 胜利分值：在该战场赢得战斗的一队将获得此数值的胜利分（请参阅**得分和胜利**，第18页）。
- 7. 卡画作者：无游戏效果。
- 8. 卡牌ID：无游戏效果。

除非卡牌文字明确允许，只有某些角色或军队的派系在战场卡显示为攻击方或防御方，你才能打出或移动这些角色或军队卡至该战场。

有的卡牌可能会指明战场的名称，而有的会指明战场的所属派系之一。例如，“*所有杜内丹人战场*”是指显示了杜内丹人标记作为攻击方或防御方的所有战场。

- 1. 防御标记（请参阅**险途战斗**，第14页）。
- 2. 名称。
- 3. 激活说明：当该险途被激活时结算此处说明的效果。
- 4. 险途编号：通过险途数字编号1-9来标明使命的进度。也用于决定哪些角色能够在该险途上参与战斗。
- 5. 胜利分值：如果自由人民在该险途上赢得战斗，他们获得此数值的胜利分。暗影军团赢得险途战斗时获得的胜利分并不固定（请参阅**险途战斗的结果**，第14页）。
- 6. 卡画作者：无游戏效果。
- 7. 卡牌ID：无游戏效果。

有的派系卡会指明险途的名称，有的则指定险途的编号。

注记：没有险途编号会高于险途9。忽略所有要求激活高于险途9的险途的游戏文字。



派系卡

派系卡代表了《魔戒圣战》中的军队、主要人物、特殊物品和主要事件。在三部曲场景的每位玩家将使用一套30张卡牌组成的独有卡组进行游戏，它们属于一个或多个不同派系。

本章将对这些卡牌作详细的讲解。



军队



角色



物品



事件

1. **派系**：此处决定了卡牌属于哪个牌组，以及它
能被打出或移动至哪处战场。它通常频繁出现
于游戏文字中。
2. **卡牌类型标记**：军队、角色、事件或物品。
3. **战场攻击标记**。^{1}
4. **战场防御标记**。^{1}
5. **领袖攻击标记**。^{2}
6. **领袖防御标记**。^{2}
7. **踏上险途（仅限角色）**：此处表示该卡可以被
打出或移动至哪些险途。编号被横线分隔时则
包含这些编号数字之间的所有险途。
8. **险途战斗标记**。^{1}
9. **派系和类型**：该卡顶部标记的文字表述。
10. **名称**。
11. **游戏文字**：额外的效果、例外规则或该卡的使
用方式。游戏文字的**粗体字**用于表示发动该
说明文字的特定时刻。游戏文字里也可能包含
粗体的词语表示该卡的特性（例如，“那兹古
尔”或“武器”）。这种特性只在另一张卡牌
文字或规则提及时才视为有用；否则，请忽略
它。
12. **持有者（仅限物品）**：此处表示本物品可以被
哪些角色持有。
13. **卡画作者**：无游戏效果。
14. **卡牌ID**：无游戏效果。
15. **背景节选**：无游戏效果。不是每张卡牌都有背
景节选。

^{1} * 符号表示标记的数量根据该卡牌的游戏文字而定。

^{2} 带有圆圈的小标记是**领袖标记** (⊗ / ⊙) ——请参阅**战场战斗的角色**，第16页。

卡牌简略文字参阅说明

- 有的卡牌只提及名字来指定一名角色。
例如，“山姆·甘姆吉”简化为“山姆”。
- “甘道夫”既表示“灰袍甘道夫”也表示
“白袍甘道夫”。
- 卡牌可以由其卡牌类型来表述。
例如，“角色”表示“角色卡”。
- 有的文字表述的是卡牌上的关键文字。
例如，“那兹古尔”或“武器”。

游戏轮

本游戏会进行若干游戏轮（最多为9轮），每轮进程如下：

1. 地点步骤

起始玩家先激活一处战场，然后一处险途。（请参阅**地点步骤**，本页另一列）。

2. 行动步骤

从持有起始玩家标志物的玩家开始，玩家们按玩家顺序轮流执行行动或者跳过。（在三部曲场景，顺序为佛罗多，巫王，阿拉贡，萨茹曼，然后回到佛罗多，以此类推。）玩家们保持轮流行动直至所有人都相继跳过。当所有玩家相继已经跳过，行动步骤结束。（请参阅**行动步骤**，第10页。）

3. 战斗步骤

在每处激活的战场和激活的险途上结算战斗。（请参阅**战斗步骤**，第14页。）

4. 胜利检定

检定是否有哪一方已经获得了胜利。（请参阅**得分和胜利**，第18页。）

5. 抽牌步骤

在三部曲场景，每位自由人民玩家抽取3张卡牌，每位暗影军团玩家抽取4张卡牌。

最后，起始玩家标志物按顺序传递给下一位玩家——所以在三部曲场景里，巫王将是第2轮的起始玩家，阿拉贡将是第3轮，以此类推。

地点步骤

在每轮的地点步骤，起始玩家将先激活一处战场并结算其文字效果，然后该玩家再激活一处险途并结算其文字效果。

每当你激活（或重新激活）一处战场或险途，将其面朝上放置在桌面中央，然后结算其激活说明。

大多数时候，险途和战场都会在地点步骤被激活；然而它们也可能在行动步骤时被特定的派系卡所激活。这些规则适用于以上两种情况。

激活战场

在三部曲场景，在地点步骤激活的战场从起始玩家所在队的战场牌组中随机选择。

在少有的情况下，如果你所在一方的战场牌组已经耗尽，则请从另一方的战场牌组抽取一张战场卡。在更少有的情况双方战场牌组都耗尽时，地点步骤中不再激活战场。

当某张卡牌的游戏文字或激活说明，使一处战场被激活时，请勿随机选择战场；如果不止一处战场符合卡牌的说明，激活它的玩家可以选择其一。你从牌组拿取了指定战场后，请洗匀牌组。

多个战场可以同时激活，没有数量限制。

重新激活战场

有时卡牌文字可能会要求你**重新激活**一处战场。这意味着它会从一个得分区域拿取，而不是从它所在的战场牌组。

当你重新激活一处战场，将再次结算其激活说明。请注意攻击方和防御方不会改变。请参阅**重新激活战场上的战斗**，第16页，关于重新激活战场的更多规则。



例如：如果多古尔都被重新激活，那么罗瑞恩也被激活或重新激活。



激活险途

在三部曲场景第一轮的地点步骤，起始玩家从三张可用的险途1卡中随机选择一张。

在后续游戏轮中，地点步骤中可以激活的险途，从之前游戏轮最后激活的险途卡编号加1的险途卡中随机选择。

例如，如果之前游戏轮中最后激活的险途是险途5，将所有剩下的险途5卡放到一旁，一张随机险途6将被激活。

任何时刻场上只能有一张激活的险途卡。如果某张卡牌的游戏文字要激活一处险途，当前激活的险途则被替掉。然而，在结算新险途的激活说明前，被替掉的险途上的战斗应立即结算——即使是在行动步骤当中！此次战斗视为在战斗步骤应结算的险途战斗之外。

当某张卡牌允许你激活一处不同的险途，你可以从符合条件的险途中选择——而不必随机选择。

与战场不同的是，一处特定的险途在一局游戏内不能被激活超过一次。如果某张派系卡的文字要求你去激活一处在本局游戏已经激活过的险途，那么你不能使用该卡。

结算战斗

战场战斗永远在战斗步骤中被结算。

在行动步骤中每当一处新险途被激活时，将结算险途战斗。险途战斗通常也在战斗步骤中结算。

请参阅第14–17页关于战斗结算的完整规则。



谁能看什么

当一张卡牌下面的某些内容正被提及时，你永远应当允许其他玩家检查该卡，比如当从你的抽取牌组拿取一张指定卡牌时。

你可以查看你自己的往返牌堆和消灭牌堆，这对确定一张指定卡牌是否在你的抽取牌组里能起到帮助。你也永远可以查看场上的面朝上的卡牌。

你不能给其他任何玩家展示你的手牌。队友之间的谈话只能在桌面上公开进行。你可以告诉你的队友你有哪些卡牌，但是这意味着另一队也将知道同一信息。

行动步骤

在行动步骤中，从起始玩家开始，玩家们轮流按照场景指定的顺序执行行动（在三部曲场景中为弗罗多、巫王、阿拉贡、萨茹曼）。

当轮到你的回合，你可以**执行一个行动**，或者**跳过**。如此持续直至所有玩家都相继已跳过。在每个行动步骤你通常拥有不止一个回合，但是每个回合你执行的行动不能多于一个。

在一位玩家回合中可能的行动有：

- 从你的手牌**打出**1张卡牌。
- **移动**备战的1名角色或1支军队至一处激活的险途或战场。
- 从你的手牌**往返**1张卡牌。
- **抉择**从你的手牌消灭2张卡牌来抽取1张卡牌。
- **使用一个行动**来结算一张在场上卡牌的文字，上面显示你可以“使用一个行动来……”。
- **使用一个魔戒标志物**来抽取卡牌。

打出一张卡牌在本页另一列进行讲解。所有其它行动在**第12页**讲解。

当不再需要执行一个行动，仅当以下情况时你可以**跳过**：

- 你的手牌数量少于或等于你的**移行限制**（参阅下述）；或
- 你的手牌数量少于每位对手。

只要在你的下一个回合之前行动步骤没有结束，你可以跳过这一回合，并在你的下一回合继续执行行动。

移行限制

移行限制是一位玩家在行动步骤结束时，正常能拥有手牌的最大数量。**每位玩家游戏开始时移行限制为2张卡牌。**

结束行动步骤

当所有玩家相继已经跳过他们的回合，则**行动步骤**结束。

打出一张卡牌

当你打出一张卡牌，从手牌中拿出这张卡牌，根据其类型以一定的方式使用它，请按下述操作。

- **每次你打出一张卡牌，在结算该卡的游戏文字前，你必须立即从你的手牌中往返一张不同的卡牌。**当你往返一张卡牌，将其面朝下放置在你的往返牌堆（请参阅**往返**，**第13页**）。
- 如果你想要打出你手牌里的最后一张卡牌，你必须放弃一张卡牌（请参阅**放弃**，**第13页**），因为你手中没有别的卡牌来往返了。

打出一支军队

当你打出一张军队卡，将它面朝上放在一处激活的战场或者你的备战区域。



军队标记

要打出或移动一支军队到一处战场，其派系必须在那里显示为攻击方或防御方的派系之一。军队不能打出或移动至险途上。

打出一名角色

当你打出一张角色卡，将它面朝上放在一处激活的险途，或者一处激活的战场，或者你的备战区域。



角色标记

要打出或移动一名角色至一处战场，其派系必须在那里显示为攻击方或防御方的派系之一。

要打出或移动一名角色至一处险途，角色卡上必须列有该险途的编号。

在场上，离场

当一张派系卡在备战区域，或在一处战场，或在一处险途，那么该卡**在场上**。你的抽取牌组、往返牌堆和消灭牌堆的卡牌不在场上。

甘道夫和阿拉贡

三部曲中的这两名英雄各自由两张卡牌代表。

只要你打出白袍甘道夫，灰袍甘道夫则被**移除**出游戏：该卡牌被消灭，无论在何处（抽取牌组、往返牌堆、手牌或在场）。

同样地，只要你打出阿拉贡，你必须移除大步佬，无论该卡牌在何处。

打出一件物品

物品永远应被打出到一名角色卡上，该角色成为它的**持有者**。除了它们的游戏文字，很多物品还给持有者增加了战斗标记。



物品标记

— 物品只能被打出至该卡显示的其中一名持有者上，并且该持有者必须已经在场上。

— 如果持有者从备战区域移动至一处险途或战场，该持有者的物品也跟随他移动。

— 物品卡上的标记增加到其持有者的标记一起。在战斗中，带有防御标记的物品不能脱离其持有者去独自取消攻击标记，除非物品影响的是地点但不影响持有者（例如，加拉德瑞尔的水晶瓶）。



— 如果持有者被消灭，该持有者的所有物品也被消灭。

— 如果持有者被往返，该持有者的所有物品也被往返。

— 物品不能在多个持有者之间转移。

物品不必与其持有者为相同派系。在这种情况下，使用以下特殊规则：

— 当物品跟其持有者属于不同派系时，它可以跟随其持有者移动至持有者能够前往的任何战场——物品不会受制于军队和角色在战场的派系限制。

— 物品永远只会往返至其原有玩家的往返牌堆，即使持有者由不同玩家控制。

— 在备战区域的持有者的物品，只能由控制持有者的玩家来决定放弃，他不一定是打出物品卡的玩家。



打出一张事件

当你打出一张事件卡，立即结算卡牌上的游戏文字，然后消灭该卡牌。事件卡永远不会“在场”，也不会放置到备战区域。



事件标记

打出至备战区域

— 被打出至你备战区域的卡牌在打出的游戏轮不能被移动。

— 当一张卡牌在备战区域，适用的游戏文字立即发生效果。与移动卡牌不同，在你使用卡牌关于“备战”的游戏文字前，不需要等待至下一游戏轮。

为使在当前轮被打出至你备战区域的卡牌容易记忆，你可以横置它们，在下一游戏轮开始时将它们重置回来。

例如：如果你打出埃尔隆德至备战区域，你的移行限制立即增加。如果稍后你移动或消灭埃尔隆德，你的移行限制立即减少。

同样地，夺魂者在被打出的游戏轮可以被往返，来迫使每位自由人民玩家放弃1张卡牌。



回收往返牌堆

当你耗尽你的抽取牌组，你必须立即回收你的往返牌堆。如此的话，洗匀你的往返牌堆，将其面朝下放置到桌面作为你的新的抽取牌组。如果你在抽牌过程中触发回收，回收结束后继续抽牌直至你已经拿取到符合数量要求的卡牌。

有时游戏文字会触发回收。如此的话，请将你的往返牌堆的卡牌洗入你的抽取牌组。

特殊情况

- 当一张卡牌要求你执行多个行动，请按其出现的顺序执行。
- 当一张卡牌要求你往返、放弃或消灭一张卡牌，此项要求的卡牌不能是为了打出其它卡牌作为常规费用而必须往返的卡牌。
- 不少卡牌要求你“抽取”一定数量的卡牌，然后“打出”一张或多张刚抽取到的卡牌，接着“往返剩余的”（即所有未打出的卡牌）。这种情况时，你被要求往返的卡牌符合每打出一张卡牌则需往返一张卡牌的要求。例如，如果你打出伊奥梅尔并抽取了一张军队卡，你往返的其它四张中的一张卡牌符合打出该军队卡的要求。
- 尽管有这样的可能，你也永远不能在同一游戏轮打出完全相同的角色或物品卡两次。这种情况有可能发生，例如，一张卡牌在一轮中途被往返离场，然后在该轮稍后又从往返牌堆恢复。



其它行动

往返（从手牌中）

从手牌中往返一张卡牌，将它面朝下放置在你的往返牌堆。（执行一次往返行动相当少有，但有的情况的确需要如此！）

移动

从你的备战区域移动一张军队卡或角色卡至一处激活的险途或战场。

- 你不能将卡牌移动到你不能打出它的地点。
- 你不能将本轮打出至你的备战区域的卡牌执行移动行动。

有的角色卡的游戏文字明确说明被打出时才能结算。当卡牌移动时这类文字不能结算。

例如：如果伊姆拉希尔亲王从备战区域移动到一处激活的战场，忽略文字“当打出……”。



在场上卡牌的“使用一个行动”

结算在场上某张卡牌指明你可以“使用一个行动”的文字来执行行动。

当卡牌文字要求你使用行动去执行某些事情时，如果你不执行行动则该文字不结算。

例如：如果“兰巴斯”在一位暗影玩家的回合被消灭，自由人民不再会得到其受益。



使用一个魔戒标志物

在三部曲场景，作为一次行动，你可以使用你的魔戒标志物来抽取2张卡牌，每局游戏限一次。请弃掉标志物作为提醒。

如果在三部曲场景中没有使用魔戒标志物，险途9之后的最终计时魔戒标志物值1点胜利分。

根据你游戏的场景，魔戒标志物有不同的使用方式（请参阅场景，第20-22页）。

抉择

从你的手牌消灭2张卡牌，然后抽取1张卡牌。

游戏规程

本章节介绍以下重要游戏术语的意义。

往返

当你**往返**一张卡牌，将它面朝下放置在你的往返牌堆。你永远可以查看你自己的往返牌堆。

当某张卡牌的游戏文字要求你往返一张卡牌，此项要求的卡牌不能是打出其它卡牌而必须往返的卡牌（例如，伊姆拉希尔亲王）。

如果你已经无手牌，并且你被要求从手牌中往返一张卡牌，则你必须放弃一张卡牌。（请参阅**放弃**，**本页**。）这包含当你想要从手中打出最后一张卡牌的情况。

抽牌

从你的抽取牌组拿取最顶部的卡牌。虽然抽取到的卡牌通常最终会到你的手上，但也有一些例外（例如，希奥顿）。

你手牌的数量没有限制，但是在行动步骤结束时你的手牌数量不能超过你的移行限制。

消灭

当你**消灭**一张卡牌，将它面朝下放置在你的消灭牌堆。你永远可以查看你自己的消灭牌堆。

一旦某张卡牌被消灭，它不会又重新进入场上。

每当你消灭一张卡牌，检查它的文字是否有当其被消灭时将结算的内容（例如，弗罗多）。如果该卡牌有这样的文字，向其他玩家翻开这张卡牌，并结算相应的游戏文字。否则，不要从手中或者抽取牌组翻开被消灭的卡牌给其他玩家。

当你被要求消灭一张卡牌但不能这样做时，并没有更多的惩罚。然而在你可以主动消灭卡牌去获得某些受益的情况时，你不能消灭卡牌的话将不能获得受益。例如，如果你手中没有2张卡牌来消灭的话，你不能进行抉择（请参阅**第12页**）。

放弃

当你被要求**放弃**一张卡牌，那么你必须消灭一张卡牌，从以下选择一项：

- 从你的手牌选择一张卡牌；**或**
- 从你的备战区域选择一张卡牌（你可以从持有者处放弃一件物品）；**或**
- 从你的抽取牌组的顶部卡牌。

在决定放弃卡牌之前你不能查看你的抽取牌堆顶部的卡牌！但是你决定之后必须查看它，如同所有被消灭的卡牌一样，因为有的卡牌在被消灭或放弃时有所要求需要遵守。

移动

当你被要求**移动**一张卡牌，使用移动行动（请参阅**第12页**）相同的规则和限制。

重新激活/激活（战场或险途）

当你被要求**激活**或**重新激活**一处战场，或激活一处险途，请遵照**第8页**的规则。

移除

当你被要求**移除**一张卡牌，你必须立即消灭该卡牌，无论它在何处：抽取牌组、往返牌堆、手牌或在场上。如果卡牌从你的抽取牌组被移除，请重新洗匀牌组。

卡牌耗尽

当你的抽取牌组和往返牌组的卡牌耗尽，请用你剩余的卡牌继续玩游戏。如果你完全耗尽了卡牌（从你的抽取牌组、往返牌堆和手牌），即使有所要求你也无法再消灭卡牌，此种情况无惩罚。

从抽取牌组拿取

当你被要求从你的抽取牌组拿取一张指定的卡牌，请秘密地查看你的抽取牌组并拿取该卡，然后翻开它给其他玩家以确保他们知晓你拿到了正确的卡牌。之后，重新洗匀你的抽取牌组。

战斗步骤

在战斗步骤中，每处激活战场和激活险途将结算战斗。此外，行动步骤中如果有新险途被激活也会结算险途战斗。

在战斗步骤中，起始玩家决定战斗结算的顺序。

即使只有一队有卡牌在险途或战场上，甚至两队都没有卡牌在险途或战场，也会结算战斗。

险途战斗

在险途上，自由人民永远都是防御方，暗影军团永远都是攻击方。请遵循以下步骤来结算战斗。

1. 计数险途上暗影军团卡牌和标志物的 攻击 标记数量。
2. 取消一定数量的 防御 标记，该数量等于险途上的 攻击 标记，包括所有增加至险途的防御标志物（角色的 防御 标记或防御标志物在下一步计数）。
3. 如果仍剩余 防御 标记，自由人民玩家必须尽可能多地取消这些标记，从险途消灭他们的卡牌直至被消灭的 防御 标记数量等于或超过剩余的 攻击 标记数量，或者他们的卡牌被耗尽。
4. 险途上所有剩余的自由人民卡牌被往返。

自由人民角色即使只取消了一个 防御 标记，无论他自身有多少个 防御 标记（请牢记带有防御标记的物品不能单独脱离持有它们的角色去取消攻击标记），他也必须被消灭。

险途战斗结束时，所有参与战斗的暗影角色被消灭。

注记：如果自由人民玩家无法决定消灭哪些角色，暗影玩家可以为其决定。



战斗标志物

某些卡牌根据它们的游戏文字（例如，能雅，金刚石之戒）能够增加战斗标记。

战斗标志物用来记录卡牌所增加的标记。

这些标志物可以提升险途或战场的防御值，或者提升险途或战场上其中一张卡牌的攻击或防御值。

请牢记加入一处险途或战场的防御标记永远可以在防御角色和军队受到影响之前取消攻击标记。

加入至角色或军队的标记视为该角色或军队的一部分，它们不能单独用于取消攻击标记。



险途战斗的结果

在三部曲场景，如果自由人民能够取消所有 攻击 标记，则把该险途放置在他们的得分区域，在这里时该险途等值于印制在其卡牌上的胜利分。

如果自由人民不能取消所有 攻击 标记，暗影军团将剩余未取消的 攻击 标记数量相等的侵蚀标志物，和该险途一起加入暗影军团得分区域。请将险途卡面朝下作为提醒，不计此胜利分。



险途战斗示例

攻击方

指令者(☠)和
毁灭者(☠)持有
黑骑手的坐骑(☠)。



防御方

吉姆利(●)和
莱戈拉斯(●)持有
加拉兹民之弓(●)。

此处一共有三个攻击(☠)标记。其中一个☠被险途的防御取消。另外两个必须被取消。消灭吉姆利的
话仍会留下一个☠标记需取消，所以莱戈拉斯也将被消灭。莱戈拉斯被消灭时加拉兹民之弓必须跟随其
一起被消灭（物品不能脱离持有角色去取消攻击标记）。因此自由人民玩家决定消灭莱戈拉斯和加拉兹
民之弓去取消两个☠标记。吉姆利被往返。所有的攻击方被消灭。

自由人民赢得了战斗，并将埃格拉迪尔放入他们的得分区域。

如果莱戈拉斯和吉姆利没有在险途上，两个侵蚀标志物和埃格拉迪尔（面朝下）
将放入暗影军团的得分区域。

战场战斗

在战场，一方是防御方而另一方是攻击方。在暗影军团战场，暗影军团永远是防御方，自由人民是攻击方；在自由人民战场，自由人民是防御方，暗影军团是攻击方。



无论战场如何被激活，其攻击和防御的派系都是由战场卡固定的。例如，在多古尔都，魔多永远是防御派系；精灵和巫师永远是攻击派系。



结算一场战斗请遵循以下步骤。

- 1. 计数攻击卡牌和标志物上的 ✕ 标记数量。
- 2. 取消与一定数量的 ✕ 标记，该数量等于战场上的 ● 标记，包括所有增加至战场的防御标志物（在角色或军队上的 ● 标记或防御标志物在下一步计数）。
- 3. 如果仍剩余 ✕ 标记，防御玩家必须尽可能地取消这些标记，从战场消灭他们的卡牌直至被消灭的 ● 标记数量等于或超过剩余的 ✕ 标记数量，或者他们的卡牌被耗尽。
- 4. 战场上所有剩余的防御卡牌被往返。

防御卡牌即使只取消了一个 ✕ 标记，无论其自身有多少个 ● 标记，该卡牌都必须被消灭。

战场战斗结束时，所有攻击卡牌被消灭。

注记：如果防御方无法决定消灭哪些角色或军队，攻击方可以为其决定。



重新激活战场上的战斗

如果来自一方战场牌组的一张战场卡，从另一方的得分区域被重新激活，忽略该战场的 ● 标记——它们不能取消攻击方的 ✕ 标记。

例如，如果多古尔都从自由人民的得分区域被重新激活，暗影军团玩家在结算战斗时不再会得到其 ● 的受益；但是暗影军团玩家仍被视为防御方，多古尔都的激活说明仍将被结算。

战场战斗的结果

如果防御方取消了所有 ✕ 标记，则防御方胜利。否则，攻击方胜利。

获胜一方控制此战场，将其放置在自己的得分区域（请参阅得分与胜利，第18页）

战场战斗的角色

有的角色是强大的战士，几乎能与一支敌军抗衡。但大部分角色在领导一支军队时只能获得战斗标记（或者获得额外的标记）。这些领袖标记由一个圆圈内的较小标记所代表。



要使领袖标记在战斗中被计数，该角色必须在同一战场上有同一派系的一支军队。该军队被称为拥护此角色。一支军队只能拥护一名角色。

防御时，当取消攻击标记而遭受损失，一支军队和所拥护的角色可以分别被消灭；如果其一被消灭而另一尚存，领袖标记在当前战斗仍将被计数。

如果战斗中的角色持有物品，请牢记该物品不能脱离角色独自取消攻击标记。

战场战斗示例



攻击方

加拉德瑞尔 (✕ + ✕)
持有能雅, 金剛石之戒(✕),
由一支高等精灵军队拥护 (
✕ ✕)。



防御方

一支魔多的奥克军队 (●),
戈巴格和沙格拉特 (+●),
由一支奥洛格族军队拥护
(● ●)。



此处有5个攻击 (✕) 标记, 包括加拉德瑞尔的领袖标记。2个标记 (✕ ✕) 被战场的防御标记 (● ●)
取消。剩余的3个标记 (✕ ✕ ✕) 必须消灭防御卡牌来取消。

魔多玩家消灭了魔多的奥克和奥洛格族。
所有攻击标记已被取消, 所以暗影军团获胜。

所有的攻击方被消灭, 戈巴格和沙格拉特被往返, 暗影军团将多古尔都放入其得分区域。

拯救奥洛格族是不可能的; 如果暗影军团改为消灭的是戈巴格和沙格拉特, 仍有一个 ✕ 标记无法取消,
奥洛格族到最后仍然将被消灭。

得分和胜利

在三部曲场景要计算各队的得分，应当查看各自得分区域的战场、险途和标志物。

得分

战场

你所在队得分区域里的每处战场等值于印制在其卡牌左上角的胜利分。

险途

- 自由人民得分区域里的每处险途等值于印制在其卡牌左上角的胜利分。



- 暗影军团获得的险途的胜利分数是根据险途战斗结果得到侵蚀标志物的数量；对于暗影军团，险途本身不值任何胜利分。将险途卡面朝下放置在你的得分区域。

侵蚀标志物



侵蚀标志物记录了游戏中侵蚀的累积。每当你增加1点侵蚀，请放置1个侵蚀标志物到暗影军团的得分区域。

侵蚀标志物通常是由险途战斗而增加，也可能应卡牌文字的要求而增加或被移除。

如果某张卡牌要求你移除侵蚀，但没有侵蚀可被移除，则忽略此要求。

对于暗影军团，每个侵蚀标志物值1点胜利分。

魔戒标志物

在三部曲场景，每位玩家未使用的魔戒标志物对于各队而言值1点胜利分。魔戒标志物只在最终险途上的战斗结算之后，最终计分时才予计分。

胜利检定

在胜利检定步骤，每队计算其得分。

- 如果两队的分差为10分或更多，则得分更高的队获胜，游戏结束。
- 一个场景最终险途上的战斗结算之后，得分更高的队获胜。如果平局则暗影军团获胜。



得分示例

自由人民

战场：海尔姆深谷、米那斯提力斯、罗瑞恩、欧尔桑克——9点胜利分



暗影军团

战场：米那斯魔古尔、多古尔都——3点胜利分



险途：袋底洞、埃尔隆德的会议、洛丝罗瑞恩、汉奈斯安努恩——4点胜利分



险途：风云顶、卡扎督姆、阿蒙汉、奇立斯乌苟、末日裂罅——7个侵蚀标志物



总计：13点胜利分

总计：10点胜利分

此示例中，自由人民在险途9结算后，最终分数为13比10因而获胜。

场景

本游戏提供了多个场景供玩家以不同方式体验《魔戒圣战——卡牌游戏》：

- **三部曲**场景设计为两队各2位玩家（或者少于4位玩家以相同方式）进行游戏，此场景能带来最为完整的游戏体验。
- **二人对决**的设置和游戏长度比较三部曲场景耗时更短，用于仅2位玩家进行游戏。**三人对决**是此场景的变体，适用于3位玩家。
- **魔戒同盟**场景是一个两位玩家游戏的短剧本，非常适合教学新玩家，或者时间有限时游戏。

三部曲、二人对决和三人对决场景使用本游戏包含的所有险途和战场。魔戒同盟场景只使用其列出的地点卡。

我们建议当少于4位玩家进行三人对决或三部曲场景时使用回合顺序轨，并且使用回合顺序轨的游戏场景对应面。

请注意各玩家牌组是以剧情的重要角色命名，除此之外这些名字没有其它意义。

请浏览我们的网页 www.aresgames.eu
www.bgplanplay.com 获得更多的场景。

三部曲场景

本2-4位玩家的场景紧跟原著三部曲的整个剧情，从袋底洞开始直至末日山。

起始玩家和回合顺序

佛罗多玩家拥有起始玩家标志物，由他开始游戏。佛罗多之后是巫王、阿拉贡和萨茹曼。

1. **佛罗多——自由人民**
矮人、霍比特人、洛汗和巫师
2. **巫王——暗影军团**
魔多
3. **阿拉贡——自由人民**
杜内丹人和精灵
4. **萨茹曼——暗影军团**
艾森加德、恐怖怪物和南蛮

设置

每位玩家抽7张卡牌，然后必须从抽取的卡牌往返2张，只留5张手牌。

抽牌步骤

在抽牌步骤，每位自由人民玩家抽取3张卡牌，每位暗影军团玩家抽取4张卡牌。

魔戒标志物

每位玩家开始时有一个魔戒标志物，每位玩家每局游戏只能使用一次。

2至3人进行三部曲场景游戏

如果3人游戏，一位玩家将控制两套暗影军团牌组，另外2位玩家将分别拥有一套自由人民牌组。如果你们只有2人，那么每人将控制己方队的两套牌组。

当你拥有多于一套牌组，请确保使用两套牌组时不能混淆，如同你是两位不同的玩家。请确保手牌、抽取牌组、往返牌堆、消灭牌堆、备战区域等等彼此独立。

所有特指“你”或某位“玩家”的规则都是针对“牌组”，而不是针对你这个人。游戏规则都是假设每位玩家控制一套牌组的情况而设立的。

三部曲魔戒标志物



作为一个行动，你可以使用并弃掉你的魔戒标志物来抽取2张卡牌，每局限一次。
游戏结束时，玩家每有一个未使用的魔戒标志物，在本队最终计时分为1点胜利分。

二人对决

本场景专为2人游戏设计，其设置和游戏过程比三部曲场景的2人游戏稍快。因为本场景的一些特殊规则与三部曲场景的规则不同，所以游戏时请特别注意。

起始玩家和回合顺序

甘道夫玩家拥有起始玩家标志物，由他开始游戏。

1. **甘道夫——自由人民**
所有自由人民卡牌
2. **巫王——暗影军团**
所有暗影军团卡牌

设置

- 甘道夫玩家抽取4张卡牌。
- 巫王玩家抽取6张卡牌。
- 所有玩家都不往返卡牌。

抽牌步骤

在抽牌步骤，甘道夫玩家抽取4张卡牌，巫王玩家抽取6张卡牌。

魔戒标志物

每位玩家开始时有一个魔戒标志物，每轮可以使用一次。

特殊规则

- **险途得分**：险途战斗之后，如果总共的 ● 标记多于总共的 ☠ 标记，甘道夫玩家才能把该险途放入得分区域。如果 ● 和 ☠ 的数量相同，双方都不能得到该险途的胜利分。

对决魔戒标志物



作为一个行动，你可以使用你的魔戒标志物来抽取你的抽牌牌组顶部的3张卡牌，每轮可以使用一次。然后你必须从手牌消灭1张卡牌并从手牌往返1张卡牌。请将你的魔戒标志物翻面作为提醒，表示你在该轮已经使用过。

- **“每位玩家”**：当游戏文字或激活说明提及“每位自由人民玩家”或“每位暗影军团玩家”去做某事时（例如抽牌、往返或放弃），请执行两次。如果某张卡牌要求每位玩家做1个或更多个这类行动，请完成所有这些要求一次，然后再重复它。注意这次重复并不是每次你被要求抽牌、往返或放弃时都要执行——只能当提及一支队里的每位玩家时才能如此重复。

例如：如果埃格拉迪尔被激活，甘道夫玩家抽取2张卡牌，往返1，然后抽取另外2张卡牌，并再次往返1。

三人对决

在这个二人对决的变体里，一位自由人民玩家甘道夫，对抗两位暗影军团玩家巫王和萨茹曼。甘道夫玩家使用二人对决相同的规则，而两位暗影军团玩家使用三部曲场景相同的规则，分别使用两套牌组。

起始玩家和回合顺序

甘道夫玩家拥有起始玩家标志物，由他开始游戏。甘道夫之后是巫王，然后再次甘道夫，接着是萨茹曼。

1. **甘道夫——自由人民**
所有自由人民卡牌
2. **巫王——暗影军团**
魔多
3. **甘道夫——自由人民**
4. **萨茹曼——暗影军团**
艾森加德、恐怖怪物和南蛮

设置

- 每位暗影军团玩家抽取7张卡牌，然后必须从抽取的卡牌往返2张，只留5张手牌。
- 甘道夫玩家抽取6张卡牌，不必往返。

抽牌步骤

在抽牌步骤，甘道夫玩家抽取6张卡牌，每位暗影军团玩家抽取4张卡牌。

魔戒标志物

每位玩家开始时有一个魔戒标志物，暗影军团玩家按照三部曲场景规则每局游戏可以使用一次；甘道夫玩家使用魔戒标志物规则与二人对决中的相同，每轮可以使用一次。

特殊规则

二人对决中的“险途得分”和“每位玩家”的特殊规则也适用于此。

魔戒同盟

这个二人短场景紧跟原著三部曲中第一部描述的旅程——从夏尔到安都因的河岸。

起始玩家和回合顺序

墨瑞亚的炎魔玩家拥有起始玩家标志物，由他开始游戏。

1. 墨瑞亚的炎魔——暗影军团

恐怖怪物（8）：墨瑞亚的炎魔、古冢尸妖、残酷的卡拉兹拉斯、洞穴食人妖、克拉班鸦群、山区食人妖、迷雾山脉的奥克（2）。

魔多（18）：黑息、黑骑手的坐骑、格里什纳赫，魔多的奥克（3）、魔古尔之刃、那兹古尔的披风、戒灵来袭、所有那兹古尔卡牌（9）。

艾森加德（4）：欧尔桑克的帕蓝提尔、萨茹曼、萨茹曼的手杖、乌格鲁克。。

2. 甘道夫——自由人民

杜内丹人（3）：西方之地的利刃、波洛米尔、大步佬。

矮人（2）：矮人之斧、吉姆利。

精灵（13）：此牌组的所有卡牌：阿尔玟、加拉兹民之弓、埃尔隆德、精灵斗篷、加拉德瑞尔、高等精灵（2）、莱戈拉斯、兰巴斯、加拉德瑞尔的水镜、能雅，金刚石之戒、加拉德瑞尔的水晶瓶、维雅，空气之戒。

霍比特人（8）：比尔博·巴金斯、小胖博尔杰、弗多罗·巴金斯、梅里·白兰地鹿、秘银锁子甲、皮平·图克、山姆·甘姆吉、刺叮剑。

巫师（4）：灰袍甘道夫、纳雅，火之戒、甘道夫的手杖、格拉姆德凛。

设置

每位玩家抽取7张卡牌，但必须将抽取到的卡牌往返2张，只留5张手牌。

只使用以下地点：

战场

第1轮：米那斯魔古尔

第2轮：幽谷

第3轮：墨瑞亚

第4轮：罗瑞恩和多古尔都

第5轮（若需要）：欧尔桑克

第6轮（若需要）：魔栏农

险途

险途1：雄鹿镇渡口、吉尔多的营地

险途2：跃马客栈、老林子

险途3：布茹伊能渡口、伊姆拉缀斯

险途4：卡拉兹拉斯、卡扎督姆、都林之门

险途5：埃格拉迪尔、黯溪谷、洛丝罗瑞恩

险途6：阿蒙汉

抽牌步骤

在抽牌步骤，甘道夫玩家抽取3张卡牌，墨瑞亚的炎魔玩家抽取4张卡牌。

魔戒标志物

本场景不使用魔戒标志物。

特殊规则

— 本场景始于险途1，结束于险途6；它将持续4至6轮之间。只使用列出的险途。

— 战场不会随机选择，但要按照列出的顺序来激活。



游戏术语

备战：打出至你备战区域的卡牌面朝上放置在桌面上，而不能在一处**战场**或**险途**上。打出至你备战区域的卡牌在打出这一轮不能被**移动**。

从牌组或牌堆拿取：根据位置，从抽取牌组（耗尽则重洗）或牌堆拿取一张指定的卡牌。

持有者：在场上带有一件物品的角色。

重新激活：类似于**激活**一处战场，除了它出自于得分区域。请参阅**重新激活战场上的战斗**，第16页。

抽取：从抽取牌组的顶部拿取一张卡牌。

打出：从手牌拿取一张卡牌并放置到场上，如果是一张事件卡，结算其游戏文字并放至消灭牌堆。通常你打出一张卡牌时必须从手中**往返**1张卡牌。

得分区域：某队在战斗胜利之后收集而成的一套战场和险途卡牌，以及暗影军团积累的所有侵蚀标志物。

地点：一处战场或险途。

放弃：从你的手牌、你的备战区域或者你的抽取牌组的顶部，选择一张卡牌来消灭。

防御标记：●（战场），●（险途）。

攻击标记：✕（战场），☠（险途）。

回收：洗匀你往返牌堆里的卡牌（有时会与你抽取牌组里所有剩余的卡牌一起）来组成一个新的抽取牌组。

激活：从相应牌组拿取一张到现在未使用的战场或险途地点卡，然后面朝上放置在桌面上。如果你激活了一处险途，并且场上已经有一处**激活的险途**，在结算新险途的激活说明之前，必须结算激活险途上的战斗。

激活险途/战场：本轮曾**激活**的尚未结算战斗的险途或战场。

抉择：从手牌**消灭**2张卡牌来抽取1张。

类型：军队、角色、事件、物品。

领袖标记：⊗（攻击），⊙（防御）。
领袖标记仅当该角色被**拥护**时才计数。

派系：杜内丹人、矮人、精灵、霍比特人、洛汗、巫师、艾森加德、恐怖怪物、魔多、南蛮。
每个派系由一个专有标记和卡牌模版所表示。

跳过：由于你的卡牌比每位对手少，或者你已到达或低于你的**移行限制**，则跳过一个回合。

往返：将一张卡牌放置到往返牌堆。当你的抽取牌组耗尽，将你的往返牌堆的卡牌洗匀后用它们补充你的抽取牌组。

消灭：将一张卡牌放置到消灭牌堆。已被消灭的卡牌永久移出游戏。

移除：从任意一处**消灭**一张卡牌，如果此卡牌不在**场上**则从你的抽取牌组或往返牌堆**拿取**。

移动：从你的**备战区域**移动一张派系卡至一处险途或战场。

移行限制：当你拥有与某位对手相等或更多卡牌时，你可以跳过你的行动所允许手中持有卡牌的最大数量。通常这也是在行动步骤结束时你手中能持有卡牌的最大数量。

拥护：为了使某名角色的**领袖标记**计数，该角色必须与一支相同**派系**的拥护军队在同一战场上。
一支军队只能拥护一名角色。

在场上：在桌面上面朝上的一张派系卡即为在场上，可能会在**备战区域**，在一处战场或一处险途。

一款由 IAN BRODY 设计的游戏

魔戒 圣战

卡牌游戏

游戏设计 IAN BRODY

开发 KARIN WESTON-BRODY 和 ROBERTO DI MEGLIO

美术指导 FABIO MAIORANA

图形设计 FABIO MAIORANA 和 FRANCESCO MATTIOLI

排版 HONDA EIJI

美术 JOHN HOWE, JON HODGSON, FATANEH HOWE, MATTEO MACCHI,
FRANCESCO MATTIOLI, ANDREA PIPARO, DMITRY PROSVIRNIN,
BEN WOOTTEN, KUO YANG, QUADRA STUDIO DI ANTONIO DE LUCA
(MAURO ALOCCI, DOMENICO CAVA, FEDERICA COSTANTINI)

中文编辑 DANIELE P. CORREALE, 鄢成奇 (蒸笼天子), 韩蓓蓓

出品 ROBERTO DI MEGLIO 和 FABRIZIO ROLLA

感谢原版《魔戒圣战》策略游戏的设计者 ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI 和
FRANCESCO NEPITELLO 在开发此游戏过程中给予的启发和建议。

一款由 ARES GAMES SRL
制造出版并在全世界发行的游戏。



Via dei Metalmeccanici 16,
55041, Capezzano Pianore (LU), Italy
www.arcsgames.eu

中文版为: 济南蒲蓝蒲蕾智力玩具有限公司



中国山东省济南市历下区甸柳小区2区11号楼2单元401室
www.bgplanplay.com - info@bgplanplay.com

本产品中文译稿由北京世纪文景文化传播有限责任公司授权使用。请保留此信息作为你的记录。



Middle-earth, The Hobbit, The Lord of the Rings, The War of the Ring, and the characters, items, events and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises and are used under license by Sophisticated Games Ltd and their respective licensees. War of the Ring - The Card Game © 2022 Ares Games Srl.
© 2022 Sophisticated Games Ltd. **Warning.** Not suitable for children under three years. Small parts. Choking hazard. Made in China.

