

War of the Ring 요약물

* 컴포넌트

군대: 엘리트+ 정규병, 리더: 단독행동불가, 나즈굴: 단독행동 및 워프가능.

캐릭터: 동료+ 하수인, 리더처럼 행동하나 단독행동 가능

* 게임 턴

이벤트 카드 뽑기	각 이벤트 텍에서 한장씩, 2 장을 뽑는다
원정대 단계	안내자 변경 가능 원정대 위치 선언 가능 → 도시나 성채라면 활성화, 치료가능. 계속 머물며 치료가능.
추적 배정	추적박스에 액션 주사위 배치. 원정대 동료 수 만큼까지 가능
액션 주사위 굴림	‘눈’결과 주사위 추적박스에 추가
액션 수행	번갈아가며 한번씩. 패스가능
승리조건확인	1) 반지소유자 12 이상 타락 → 암흑 승, 즉시 종료 2) 원정대가 모르도르 트랙 마지막 도착 → 자유민 승, 즉시 종료 3) 암흑측 10 점 승점 획득 4) 자유민 측 4 점 승점 획득 성채당 승점 2 점, 도시당 1 점.

* 이벤트 카드

- 핸드제한 6 장. 두 텍 중 하나가 떨어지면 남은 한 텍에서만 뽑는다. 그것도 떨어지면 땡.
- 카드사용 타이밍: 주사위값이 이벤트인 경우 또는 주사위값이 카드 이상단의 표식과 같은 경우, 주사위와 카드를 버리면서 사용
- 전투카드로 사용가능: 전투 직전 카드하단 참조하여 사용.

* 액션 주사위

- 암흑: 하수인 추가시 마다 주사위 하나씩 늘어남 / 자유민: ‘아라곤-이실두르’와 ‘흰색간달프’ 추가시 주사위 하나씩 추가. 캐릭터 제거되면 주사위도 제거.
- 추적박스 주사위 수: 반지소유자 빼고 동료들 수만큼. 혼자 남으면 1 개. 최소 한 개는 배정해야한다.
- 액션주사위 사용: 사용후 옆에 빼놓는다. 원정대 전진시 추적박스에 배치.
- 엘프반지: 주사위 결과를 바꾼다. 서부인의 의지는 안됨. 한턴에 한번씩 사용가능. 자유민 사용후 암흑에 뒤집어 준다. 암흑 사용후 게임에서 제거.

주사위 값	자유민 플레이어	암흑 플레이어
캐릭터	1. 비원정대인 모든 동료 이동: 자기 레벨만큼 움직인다. 적군대무관. 적지역 무관. 적성채에서는 멈춤. 포위당한 성채로 입장불가 2. 리더나 캐릭터 포함하는 한 부대 이동 3. 원정대 이동 → 추적처리 4. 인접지역 공격 또는 포위, 돌격전	1. 모든 나즈굴과 하수인 이동 워프로 이동 가능. 포위되지 않은 자유민측 성채로는 진입불가. 사투만은 오르상크지역에만. 사우론은 최대 3 지역 이동가능. 적성채에서는 멈춤. 포위당한 성채로 입장불가 2. 리더나 캐릭터 포함하는 한 부대 이동
군대	1. 두 개의 다른 부대 이동 한 유닛이 두번 이동 불가 비교전국 유닛은 다른 국가로 이동불가 검은색 경계 및 해상지역 통과불가 2. 한 부대가 인접지역 공격 3. 포위 또는 돌격전	
소집	예비부대에서 교전중 국가로 유닛배치 도시/마을/성채에 배치 정규병 2/리더 2/나즈굴 2/정규 1+ 리더 1/정규 1+ 나즈굴 1/엘리트 1/캐릭터 1 중 택일 두 유닛은 각기 다른 정착지에 배치 포위성채나 적지엔 배치불가 나즈굴은 사우론 국가의 성채에 배치	
이벤트	이벤트 카드 뽑기 이벤트 카드 사용(카드 심볼이 일치하는 다른 주사위 값으로도 사용가능)	
군대/소집	군대 액션 또는 소집 액션으로 사용	
특수액션	조커처럼 사용가능, 또한 이벤트 카드 사용시	추적 박스에 추가

* 군대

- 군대는 합류 및 산개 가능.
- 한 지역에 최대 10 개까지만 배치 가능. 넘치는 것은 예비부대로 뺀다.
- 자유민측 군사는 죽으면 사상자로 게임에서 제거. 암흑쪽 피규어는 죽으면 예비부대로 배치하여 재사용.

* 전투

전투력 = 전투유닛(엘리트+ 정규)의 숫자 = 전투 주사위 개수 = 최대 5

리더쉽 = 리더 또는 나즈굴의 수 + 캐릭터 리더쉽 능력치 = 재굴림 주사위 수 = 최대 5

* 전투라운드 진행

농성전 선택	성채지역 수비군대라면 야전/농성전 중 택일
전투카드 사용	공격자 먼저/ 수비자 나중 결정, 서로 연결된 경우 수비자 카드 효과 먼저 발동
전투 주사위 굴리기	야전시 공격/방어측 모두 명중값 5/6 도시/요새있는 지역 공격시 첫 전투라운드엔 6. 이후엔 5/6. 방어측은 5/6 농성전 중엔 수비측은 5/6, 공격측은 6
리더쉽 재 굴림	리더쉽 값 만큼 주사위 재 굴림
사상자 제거	히트시마다 정규병 하나 제거 또는 엘리트하나를 정규병 하나로 교체. 모든 군대 유닛 제거되면 같이 있던 리더와 캐릭터도 제거. 나즈굴은 나중에 재사용 가능.
공격 중단 / 퇴각	공격자 먼저 공격 중단 결정, 이후 수비자 퇴각 결정. 포위당한 수비는 퇴각 불가
점령	적 지역 점령시 점령 마커 올려놓는다.

* 농성전

피규어를 성채박스로 이동. 포위당한 성채는 5 개 군대유닛(엘리트+ 정규)만 있을 수 있다. 리더는 무제한. 5 개 이상의 피규어는 예비부대로 돌린다.

기본 한 라운드만 전투 발생. 공격측이 엘리트유닛 하나를 정규유닛으로 강등시키면 한 라운드 더 땔 수 있다. 돌격전 가능. 일반 야전과 동일.

*정치마커

정치마커 뒤집는 (자유민 국가 활성화) 타이밍	정치마커 내리는 타이밍
<div>- 적 군대가 국가로 들어오거나</div> <div>- 공격 받거나</div> <div>- 도시 또는 성채에 반지 원정대가 선언하거나</div> <div>- 표식 해당되는 동료가 도시 또는 성채에 들어왔을 때</div>	<div>- 공격 받을 때마다</div> <div>- 도시, 마을, 성채 등이 점령될 때마다</div>
비교전국: 다른 국가의 국경으로 군대 이동 불가. 적 공격 불가. 소집 불가. 동료/하수인/나즈굴은 기본적으로 교전상태. 자유롭게 이동 및 전투 참여 가능	

* 원정대

원정대 피규어는 마지막으로 원정대가 모습을 드러낸 곳에 위치
원정대 마커는 이동시마다 한 칸씩 전진
동료카드를 처음엔 원정대 카드텍에 모아 보드상에 위치. 원정대 떠나면 자유민측 플레이어 앞에 배치.
안내자는 가장 높은 레벨인 캐릭터. 텍의 맨 위에 놓아 안내자 일 때의 능력 확인
캐릭터 주사위로 동료 분리 가능 → 지도상에 피규어 위치. 진행마커수+ 이동능력치만큼의 범위. 재합류불가.
모든 동료 떠나면 골룸이 안내자. 텍 맨 위에 놓고 능력 발휘.

* 원정대 노출 결과

위치 공개 선언시	원정대마커 ‘숨음’으로 0 에 배치. 피규어 새 지역 배치. 타락수치 1 감소 모르도르 입성을 위해 미나스 모르굴 또는 모란논에 도착했음을 선언해야 한다.
반지추적 성공시	원정대마커 ‘노출’로 0 에 배치. 피규어 새 지역 배치, 단 자유민 정착지로 배치 불가. 다시 ‘숨음’상태 되기 전에는 액션 주사위로 이동 불가 ‘숨음’ 상태로 만드려면 캐릭터 주사위 사용 하거나 카드 사용한다. 이동 경로 파악하여 암흑쪽 성채 지나거나/떠나거나/입성하게 된 겨우 추적 타일 뽑는다.

* 이동 절차: 캐릭터 주사위 선택 → 원정대 이동 → 추적 → 주사위 추적 박스에 배치 → 턴 종료후 주사위 수거

* 추적

전투 주사위 개수	추적 박스 주사위 수만큼 최대 5 개
히트치	기본 6. 추적박스에 자유민측 주사위 하나마다 주사위 굴림에 + 1
재 굴림	원정대 마지막 위치가 : 암흑 세력 점령 성채 / 암흑 세력 군대 유닛 / 나즈굴 일 때 마다 1 개
성공	하나라도 히트시 성공. 추적타일 더미에서 타일 하나 뽑는다.
추적타일 결과	숫자: 피해수치 눈: 히트한 주사위 개수가 피해수치. 단, 원정대가 암흑세력 성채 떠나거나 입성할 때, 또는 이벤트카드로 인해 뽑은 것이라면 0 으로 간주. 노출: 다른 효과와 더불어 추가로 노출 됨.
타락 감소	- 반지 사용: 타락마커를 피해수치만큼 감소 - 전투 선택: 동료 하나 제거. 안내자 또는 원정대중 랜덤(안내자 포함, 반지소유자 제외). 제거된 동료레벨이 피해보다 낮으면 추가로 타락전진.

* 모르도르

미나스 모르굴 또는 모란논에 도착했음을 선언
원정대 피규어를 모르도르 트랙 첫번째 칸으로 이동.
마커는 이동 안하지만 숨음/노출 상태는 표시
이미 뽑았던 모든 눈 타일 추적풀에 추가
이벤트 카드로 인한 특수추적 타일 모아둔 것들 추적 풀에 추가
원정대에서 동료 이탈 불가
이동시 추적주사위 안굴리고 즉시 추적 타일 하나 뽑는다.
추적타일 눈 표식은 추적박스에 모든 주사위 수와 동일
추적타일에 정지표식 있을시 이동 안함.
노출 상태에서 이동 불가
노출 상태에서 턴이 끝나면 타락 1 추가

