

플레이어 도움말

게임 턴

1단계) 행동 주사위 회수하기 와 사건 카드 뽑기

이제 각 플레이어는 이전 턴에 자신이 사용한 행동 주사위들, 그리고 행동 주사위 풀에 추가된 주사위들을 포함하고 그 풀에서 제거된 주사위들을 제외하고 회수합니다.

그 다음에 각 플레이어는 자신의 각 사건 카드덱에서 1장씩, 카드 2장을 뽑습니다.

2단계) 원정대 단계

이제 자유민족 플레이어는 원정대의 위치를 선언할 수 있습니다.

원정대가 자유민족 국가의 도시나 거점에서 선언된다면 그 국가는 **활성화되고** (그 국가의 정치 카운터가 “비활성”을 보이고 있다면 그 정치 카운터를 “활성”으로 뒤집으십시오), 반지-운반자들은 **치유될** 수 있습니다.

또한 이 단계 동안에 자유민족 플레이어는 원정대의 길잡이를 바꿀 수 있습니다.

3단계) 추적 할당

이제 암흑군단 플레이어는 게임 보드에 있는 **추적 칸**에 행동 주사위들을 놓을 수 있습니다. 1단계 동안에 자유민족 플레이어가 추적 칸에서 적어도 1개의 행동 주사위를 회수했다면 암흑군단 플레이어는 적어도 1개의 행동 주사위를 놓아야 합니다. 그는 행동 주사위들을 최대 원정대에 있는 동료들의 인원수만큼까지 할당할 수 있습니다. **다음 행동 굴림 단계 동안에 이 주사위들은 굴려지지 않습니다.**

4단계) 행동 굴림

플레이어들은 (이미 추적 칸에 있는 주사위들을 제외하고) 자신의 주사위들을 굴립니다. 그 다음에, 즉시 암흑군단 플레이어는 “눈” 결과를 보이는 굴린 주사위들 모두를 추적 칸에 추가합니다.

5단계) 행동 해결

이 단계는 *반지의 전쟁* 보드 게임에서 기본적인 게임 단계입니다.

이 단계 동안에 플레이어들은 행동 주사위 결과들을 이용해서 게임 보드에 있는 자신의 인물들과 군대들을 이동시키거나 다른 중요한 행동들을 수행할 것입니다.

굴린 행동 주사위의 결과들이 이 단계 동안에 플레이어들이 수행할 수 있는 행동들을 좌우합니다. 자유민족 플레이어부터 시작해서, 두 플레이어는 행동들을 번갈아 하고, 각자 자신의 사용 가능한 주사위 결과들 중 1개를 선택하고 제거함으로써 행동 하나를 수행합니다.

플레이어가 상대보다 사용하지 않은 행동 주사위들을 더 적게 가지고 있다면 (자유민족 플레이어가 전형적으로 암흑군단 플레이어보다 행동 주사위들을 더 적게 가질 것입니다.) 그는 행동을 수행하는 것 대신에 **패스해서** 상대가 또 다른 행동을 수행하도록 할 수 있습니다.

플레이어가 상대가 행동들을 다 써버리기 전에 행동들을 다 써버린다면 상대는 그의 남은 행동들을 하나씩 실행합니다.

자유민족 플레이어가 행동 주사위 결과를 사용해서 원정대를 이동시킬 때마다 그 행동을 완료한 후에 그는 그 행동 주사위를 추적 칸에 놓습니다. 다른 사용한 주사위들 모두는 다음 턴까지 한쪽에 놓입니다. 각 다양한 행동 주사위의 사용은 **행동 주사위 참조표**에 설명되어 있습니다.

6단계) 승리 확인

이제 플레이어들은 어느 플레이어가 군사적 승리 조건들을 달성했는지를 확인합니다. 그렇지 않다면 새로운 게임 턴이 시작됩니다.

다양한 단계들에 필요한 활동들 모두가 해결되면 그 턴이 끝나고 또 다른 턴이 시작됩니다. (플레이어들 중 1명이 그의 승리 조건들을 달성했다면 게임이 끝납니다.)

전투 해결하기

전투는 일련의 **전투 라운드** 동안 해결됩니다. 각 라운드 동안에 양 플레이어들 모두는 다음의 소단계들을 따릅니다:

- 1) **전투 카드** 사용하기 (선택적)
- 2) **전투 굴림**을 위한 주사위 굴리기
- 3) **지도자 다시-굴림**을 위한 주사위 굴리기
- 4) **사상자** 제거하기
- 5) **공격 중단**하거나 **후퇴**하기 (선택적)

각 소단계는 플레이어들에 의해 동시에 해결됩니다. (양 플레이어가 1소단계를 수행하고, 양 플레이어가 2소단계를 수행하는 식입니다.)

자유민족 국가 정치 카운터 활성화하기

다음의 사건들 중 어떤 것이든 발생하면 자유민족 국가의 정치 카운터는 활성 면으로 (연한 파란색 면이 보이도록) 뒤집힙니다:

- 그 국가의 지역이 적군에게 침입 받습니다.
- 그 국가의 부대들을 포함하고 있는 군대가 공격 받습니다.
- 반지의 원정대가 그 국가의 도시나 거점에서 선언됩니다.
- (그 국가를 활성화할 수 있는) 동료가 그 국가의 도시들이나 거점들 중 1곳에서 그의 이동을 끝냅니다.

자유민족 국가 정치 카운터 전진시키기

소집 행동 주사위 결과를 사용함으로써, 또는 특정 사건 카드들을 사용함으로써 국가의 정치 카운터는 (“전쟁 중” 칸을 향해 1칸 내려짐으로써) 전진됩니다.

추가로, 다음의 사건들 중 어떤 것이든 발생할 때마다 국가의 정치 카운터가 자동으로 1칸씩 전진됩니다:

- 그 국가의 부대들을 포함하고 있는 군대가 공격 받습니다 (발발한 전투 라운드들의 수에 상관없이, 각 전투는 공격 1번으로 간주됩니다).
- 국가의 정착지 (마을이나 도시, 거점)이 상대에게 점령됩니다.

행동 주사위 참조표



인물

인물 행동 주사위 결과는 다음의 행동들 중 하나를 실행하기 위해 사용될 수 있습니다:

- 지도자와 군대가 이동/공격합니다. 지도자와 함께 있는 군대 1개대가 인접한 지역으로 이동하는데, 그 지역은 군대 이동에 대해 자유로워야 합니다; 또는 지도자와 함께 있는 군대 1개대를 사용해서 인접한 지역에 있는 적군 1개대를 공격합니다.
- 사건 카드 1장을 사용합니다. 당신의 손에 있는 인물 사건 카드 1장을 사용합니다.

자유민족 전용

- 원정대 진행. 원정대 진행 카운터를 1칸 이동시킵니다. 반지를 위한 추적을 해결한 다음에 사용한 행동 주사위를 추적 칸에 놓습니다.
- 원정대를 숨깁니다. 원정대가 노출이었다면 원정대는 다시 숨음이 됩니다.
- 동료들을 분리합니다. 동료 1명이나 동료들 1무리를 원정대에서 분리합니다. 동료 피규어(들)은 원정대 칸에서 제거되고 지도에서, 원정대 진행 카운터의 칸수와 가장 높은 동료 레벨의 합까지 이동해야 합니다.
- 동료들을 이동시킵니다. 지도에 있는 동료들이나 동료들 무리를 모두가 각각 지역들을 그 무리에서 가장 높은 동료 레벨까지 이동하게 합니다.

암흑군단 전용

- 부하들을 이동시킵니다. (등장해 있다면 위치-킹을 비롯한) 나즈굴 모두를 (암흑군단 군대가 포위하고 있지 않는 한, 자유민족에게 지배되고 있는 거점이 있는 지역을 제외하고) 지도에 있는 아무 곳으로 이동시킵니다. (등장해 있다면) 사우론의 입이 3지역까지 이동하게 합니다.



군대

군대 행동 주사위 결과는 다음의 행동들 중 하나를 실행하기 위해 사용될 수 있습니다:

- 군대들을 이동시킵니다. 서로 다른 군대들을 2개대까지 그 지역(들)에서 인접한 지역(들)로 이동시키는데, 그 지역(들)은 군대 이동에 대해 자유로워야 합니다.
- 적군 1개대를 공격합니다. 당신의 군대들 중 1개대와 인접한 곳에 있는 적군 1개대를 공격합니다. (또는 포위 공격이나 돌진을 지휘합니다).
- 사건 카드 1장을 사용합니다. 당신의 손에 있는 군대 사건 카드 1장을 사용합니다.



소집

소집 행동 주사위 결과는 다음의 행동들 중 하나를 실행하기 위해 사용될 수 있습니다:

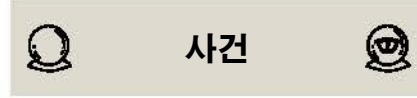
- 외교적 행동. 우방국 1개국의 정치 카운터를 1칸 전진시킵니다. (자유민족 국가에 대해서, 그 국가의 정치 카운터가 활성화되어 있을 때에만 “전쟁 중” 칸에 도달할 수 있습니다).
- 사건 카드 1장을 사용합니다. 당신의 손에 있는 소집 사건 카드 1장을 사용합니다.

“전쟁 중” 인 국가 전용

- 증원병력들을 모집합니다. 증원병력들을 등장시킵니다:
 - 아무 우방 자유 정착지 1곳에 정예 부대 1개 또는
 - 아무 서로 다른 우방 자유 정착지 2곳에 지도자 2명 또는
 - 아무 서로 다른 우방 자유 정착지 2곳에 정규 부대 2개 또는
 - 아무 서로 다른 우방 자유 정착지 2곳에 지도자 1명과 정규 부대 1개

암흑군단 전용

- 인물 카드에 적혀 있는 규칙에 따라 부하 1명을 등장시킵니다.



사건

사건 행동 주사위 결과는 다음의 행동들 중 하나를 실행하기 위해 사용될 수 있습니다:

- 사건 카드 1장을 뽑습니다. 당신이 선택한 사건 덱에서 사건 카드 1장을 뽑습니다.
- 사건 카드 1장을 사용합니다. 종류에 상관없이, 당신의 손에 있는 사건 카드 1장을 사용합니다.



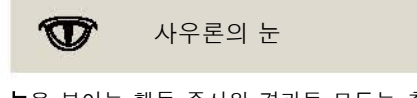
소집/군대

“소집”이나 “군대”에 열거된 행동들 중 하나를 선택할 수 있습니다.



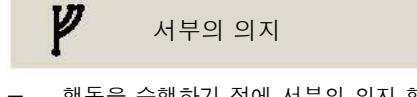
특별

암흑군단 행동 주사위들과 자유민족 행동 주사위들의 특별 행동 주사위 결과들은 서로 다릅니다:



사우론의 눈

눈을 보이는 행동 주사위 결과들 모두는 추적 칸에 놓여야 합니다.



서부의 의지

- 행동을 수행하기 전에 서부의 의지 행동 주사위 결과 1개는 자유민족 플레이어가 선택한 아무 다른 행동 주사위 결과 1개로 바뀌고 그 선택한 결과와 같은 효과로 사용될 수 있습니다.
- 서부의 의지 행동 주사위 결과는 또한 인물 카드들에 적혀 있는 규칙에 따라 백색의 간달프나 아라고른 - 이실두르의 후계자를 등장시키기 위해 사용될 수 있습니다.