

PÁN PRSTENŮ™

KARETNÍ HRA



Pravidla hry

Úvod

„Dobře jsi udělal, že jsi přišel,“ řekl Elrond. „Dnes uslyšíš všechno, co potřebujete pro pochopení Nepříteleova záměru. Nemůžete dělat nic než vzdorovat, s nadějí nebo bez ní. Nestojíte však sami. Dozvíš se, že vaše soužení je jen částí soužení celého západního světa.“

— z kapitoly „Elrondova rada“
Pán prstenů, Společenstvo Prstenu

Vítejte ve Středozemi, zemi Hobitů, Elfů, Trpaslíků, Čarodějů a Lidí. Různé národy, od sluncem zalitých polí Kraje, přes divoký Temný hvozd a Rhovanion, až po mocná království Gondoru a Rohanu – ti všichni bojují proti služebníkům temnoty a dávné zlé hrozbě Temného pána, Saurona.

Přehled hry

Pán prstenů: karetní hra je hra plná hrdinů, nebezpečných putování a dobrodružství, která se odehrává v zemích popsanych v mistrovském fantasy románu J.R.R. Tolkiena, *Pán prstenů*. V průběhu hry se hráči ujmou skupiny hrdinů pokoušejících se splnit nebezpečné úkoly. Ty se odehrávají během 17 let od oslavy Bilbových 111. narozenin (a Frodových 33.) po dny těsně před tím, než Frodo opustí Kraj. Hra neopakuje klasický Tolkienův příběh, ale nabízí hráčům spoustu možností (postavy, prostředí, nepřátele, události, předměty, artefakty a scénáře), jak zažít nová dobrodružství s postavami a v prostředí z oblíbeného *Pána prstenů* v tomto historickém období Středozemě.

Pán prstenů: karetní hra je kooperativní hrou, ve které se hráči společnými silami pokouší zdolat nástrahy jednotlivých scénářů. Během každé hry se pokoušejí projít přes různá setkání, zdolat nepřátele a splnit úkoly daného scénáře, ve kterém vítězí nebo prohrávají společně jako tým. *Pán prstenů: karetní hra* je určena pro jednoho nebo až čtyři hráče a lze ji tak hrát už se samotnou základní sadou.



Živá karetní hra

Pán prstenů: karetní hra je tzv. „živá karetní hra“ (Living Card Game®), ve které lze zábavu a zážitky rozšířit a doplnit zakoupením rozšíření. Každé rozšíření nabízí hráčům nové strategie a možnosti využití balíčku, stejně jako i nové scénáře, proti kterým je možné hrát.

Přepřacovaná základní sada karet

Tato přepřacovaná základní sada karet nabízí dostatek karet pro hru až čtyř hráčů současně. Obsahuje také kompletní sadu hracích karet, se kterými máte jistotu, že bude možné sestavit všechny varianty základního balíčku. Tato hra navíc představuje řadu nových výhod, strastí a karet pro kampaně, které se používají k provázání tří základních scénářů a vytvoření jednotného prostředí pro hraní kampaně. Další informace najdete v kapitole Režim kampaně na straně 28.

Herní součásti



12 karet hrdinů



188 herních karet



10 karet úkolů



84 karet setkání



Žeton prvního hráče



66 žetonů poškození



66 žetonů postupu



57 žetonů zdrojů



16 karet výhod a strastí



4 počítadla ohrožení



3 karty kampaní



Klíčové pojmy

V této části najdete základní principy hry nezbytné pro pochopení a hraní hry.

Hrdinové

Hrdinové jsou hlavní postavy, které jsou během hry pod kontrolou hráčů a využívají při útočení, obraně, plnění úkolů a získávání zdrojů. Na začátku hry si každý hráč vezme jednoho až tři hrdiny a položí je lícem vzhůru před sebe.



Balíčky pro hráče

Každý hráč má svůj herní balíček, který odpovídá jejich hrdinům. Herní balíček zahrnuje spojence, události a řadu různých zbraní a předmětů. Během hry si hráči berou ze svých balíčků karty, které mohou po zaplacení příslušné ceny ve zdrojích používat k usnadnění života hrdinům při jejich dobrodružství.

Počítadlo ohrožení

Každý hráč má své počítadlo ohrožení představující míru rizika, kterému byl hráč v daném scénáři vystaven. Vlivem herních efektů může ohrožení hráče v průběhu hry zvýšit nebo snížit. V každém takovém případě hráč musí odpovídajícím způsobem upravit hodnotu na svém počítadle. Číslo na počítadle ohrožení se během hry může říkat také „ohrožení hráče“.



Počítadlo ohrožení

Vítězství: splnění úkolu

Balíček úkolů sleduje postup hráčů při jejich snaze úspěšně dokončit své dobrodružství. Během hry hráči na karty úkolů pokládají žetony postupu ve snaze postoupit do další fáze úkolu. Jestliže alespoň jeden hráč přežije a dokončí všechny fáze úkolů, vítězí všichni hráči jako jeden tým!

Prohra: vyřazení hráčů

Středozemě je nebezpečné místo a je možné, že hráči tomuto nebezpečí podlehnou a budou ze hry vyřazení. Hráč je ze hry vyřazen, jakmile jsou všichni jeho hrdinové zneškodněni, nebo pokud úroveň jeho ohrožení dosáhne čísla 50. Pokud jsou všichni hráči vyřazení ještě před dokončením poslední fáze úkolu, hráči prohrávají.

Připravený a vyčerpaný

Každá karta hráče může mít během hry dva stavy: **PŘIPRAVENÝ** nebo **VYČERPANÝ**. Připravená karta je karta, kterou je možné použít. Všechny karty hru začínají připravené. Jakmile je karta vyčerpaná, nelze ji využít k akci, která vyžaduje vyčerpání karty. Efekt karty bude možné znovu používat, jakmile bude karta opět připravena. Hráči všechny své vyčerpané karty připraví během fáze obnovy, která bude popsána dále v pravidlech.



Připravený



Vyčerpaný

Tvorba balíčků a scénářů pro první hru

Pokud hrajete *Pán prstenů: karetní hru* poprvé, doporučujeme využít jednoho ze čtyř připravených úvodních balíčků ze základní sady a zahrát si scénář „Stezka Temným hvozdem“.

Při sestavování balíčků pro první hru si hráči vezmou všechny dále popsané karty.

Během dalších her mohou hráči pokračovat v hraní s těmito úvodními balíčky, nebo si mohou sestavit balíčky vlastní dle pokynů v kapitole „Sestavení balíčku“ na straně 26 této příručky.

Úvodní balíčky pro hráče

Pán prstenů: karetní hra ve své základní sadě obsahuje následující čtyři úvodní balíčky:

BALÍČEK VELENÍ

Balíček velení je univerzální balíček vhodný pro celou paletu situací. Tento balíček obsahuje také řadu karet, které lze využít pro podporu a usnadnění života ostatních hráčů během hry.

Hrdinové: Aragorn, Théodred, Glóin

Karty: Všechny kopie karet 13–27 a dvě kopie karty 73 (čísla karet najdete v pravém spodním rohu každé z karet).

BALÍČEK TAKTIKY

Balíček taktiky je zaměřen na souboj a stejnou měrou je vhodný pro útok i obranu. Tento balíček hojně využívá zbraně a zbroje, se kterými mohou hrdinové bez obav stanout tváří v tvář nepřátelům Středozemě.

Hrdinové: Gimli, Legolas, Thalin

Karty: Všechny kopie karet 28–42 a dvě kopie karty 73.

BALÍČEK DUCHA

Balíček ducha se zaměřuje na sílu hrdinovy vůle, jeho schopnost prozkoumávat lokace a postupovat při plnění úkolů. Je také dobře připravený čelit mnohým hrozbám z balíčku setkání.

Hrdinové: Éowyn, Eleanor, Dúnhere

Karty: Všechny kopie karet 43–57 a dvě kopie karty 73.

BALÍČEK VĚDĚNÍ

Balíček vědění nabízí skvělý způsob, jak udržet postavy naživu. Svým zaměřením na dobírání karet dává hráčům bohatě na výběr v každé situaci. Tento balíček odměňuje hráče, kteří čekají hrozbu na každém kroku a jsou připraveni těmto hrozbám ihned čelit.

Hrdinové: Denethor, Glorfindel, Beravor

Karty: Všechny kopie karet 58–72 a dvě kopie karty 73.

Úvodní scénář

Úvodním scénářem hry je „Stezka Temným hvozdem“. Při přípravě tohoto scénáře vyhledejte karty úkolů „Mouchy a pavouci“ (119), „Na rozcestí“ (120), „Zvolená cesta“ (121) a druhá „Zvolená cesta“ (122). Z těchto čtyř karet pak vytvořte balíček podle následujícího obrázku se stranou Fáze A nahoru.



Indikátor kapitoly

Karty úkolů jsou na začátku hry vždy stranou „A“ nahoru.

Ke každému scénáři patří jedinečný balíček setkání, který poznáte podle symbolu sady na kartě úkolů pro daný scénář.



Symboly sad setkání

Scénář „Stezka Temným hvozdem“ využívá všechny karty setkání s následujícími symboly. Jedná se o karty 74–80 a 89–100.



Toto jsou symboly sad ve scénáři „Stezka Temným hvozdem“.

Příprava hry

Pán prstenů: karetní hra připravte podle následujících pokynů. Pokud se jedná o vaši první hru, použijte balíčky a scénář popsaný na stránce 5.

Zamíchejte balíčky: Zamíchejte zvlášť balíček setkání a zvlášť balíčky jednotlivých hráčů. Karty hrdinů do balíčků hráčů nemíchejte. Stejně tak nemíchejte karty úkolů do balíčku setkání.



Balíčky setkání a balíčky pro hráče



Karty hrdinů a úkolů

Připravte karty hrdinů a nastavte počáteční ohrožení: Každý hráč si před sebe vyloží karty svých hrdinů, sečte jejich „cenu“ ohrožení a výsledné číslo nastaví na svém počítadle ohrožení (tomuto číslu se říká počáteční ohrožení).



Připravte si hromádku žetonů: Vedle balíčku setkání připravte hromádku žetonů poškození žetony postupu a žetony zdrojů.



Určete prvního hráče: Vyberte hráče, který bude hrát jako první. První hráč si vezme žeton prvního hráče a položí jej před sebe. Pokud se nedohodnete, kdo má začít, určete prvního hráče náhodně.



Vezměte si z balíčku počáteční karty: Každý hráč si vezme šest horních karet ze svého balíčku. Pokud si tyto karty hráč nechce nechat, může 6 původních karet zamíchat zpět do balíčku a vzít si 6 nových. Tyto karty si už hráč musí nechat.



Nachystejte karty úkolů: Karty úkolů daného scénáře nachystejte vedle balíčku setkání. Karty úkolů seřadte podle pokynů v kapitole „Scénář a balíček setkání“. Jako vrchní připravte kartu 1A a další karty seřadte vzestupně podle jejich čísel.



Karty úkolů jsou poskládány vzestupně dle čísel s kartou s nejnižším číslem nahoře.

Postupujte podle pokynů pro přípravu scénáře: Dodržujte pokyny pro přípravu uvedené na kartě úkolu 1A. Tuto kartu pak otočte nahoru stranou 1B. Hra může začít.



Příprava: Vyhleďte v balíčku setkání 1 Lesního pavouka a 1 Starou lesní cestu a umístěte je do oblasti odhalení. Poč balíček setkání zamíchejte.



Po dokončení přípravy otočte nahoru horní kartu stranou 1B.

Doporučené rozložení herní plochy

(jeden hráč, rozehraná hra)

Oblast odhalení



Úkol



Aktivní lokace



Balíček setkání



Odhazovací balíček setkání



Nepřátelé ve střetu



Žeton prvního hráče



Zásoba žetonů



Hrdinové



Spojenci



Herní balíček



Odhazovací balíček



Počítadlo ohrožení



Průběh hry

Pán prstenů: karetní hra se hraje jaké série po sobě jdoucích kol. Každé kolo se dělí na sedm fází, které probíhají v následujícím pořadí: Zdroje, Plánování, Úkol, Putování, Setkání, Boj a Obnovení. Jakmile těchto 7 fází odehrajete, kolo končí a hra pokračuje fází Zdroje v rámci následujícího kola.

Fáze 1: Zdroje

Během fáze zdrojů hrdinové shromažďují zásoby, hledají spojence a získávají informace, které jsou ve hře zastoupeny formou karet a žetonů zdrojů. Získané zdroje budou hrdinové potřebovat ke zhacení úkladů Temného pána.

Ve fázi zdrojů provádí hráči následující kroky v tomto pořadí:

1. Získání zdrojů
2. Braní karet

Každý krok během fáze zdrojů probíhá pro všechny hráče současně. Po dokončení těchto kroků z fáze zdrojů hra přechází do fáze plánování.

Krok 1: Získání zdrojů

Hráč za každého ze svých hrdinů vezme jeden žeton zdroje z hromádky žetonů a přidá tento žeton do zásoby zdrojů daného hrdiny. Zásobou zdrojů je myšlena hromádka žetonů přichystaná v blízkosti karty hrdiny. Hráči využívají zásoby zdrojů hrdinů k odehrání karet ze své ruky (bude popsáno později).



Krok 2: Braní karet

Každá hráč si vezme jednu kartu ze svého balíčku a přidá si ji do své ruky (počet karet v ruce není nijak omezen). Balíček karet pro hráče obsahuje spojence, doplňky a události, které pomáhají hrdinům při hraní hry.

Fáze 2: Plánování

Fáze plánování představuje přípravu hrdinů před dalším krokem během jejich dobrodružství. Během plánování se vybavují předměty a shromažďují spojence nezbytné k dokončení úkolu.

Během této fáze mohou hráči zahrát karty spojenců a doplňků ze své ruky. Karty spojenců zastupují jejich přátele, následovníky a společníky hrdinů. Karty doplňků pak zbraně, zbroje, předměty, artefakty a kouzla, které by mohli hrdinové na svých cestách potřebovat.



Typ karty uvedený v její spodní části.

Nejprve ze své ruky vyloží libovolný počet karet spojenců a doplňků první hráč a následně ve směru hodinových ručiček i všichni ostatní hráči. Aby bylo možné kartu zahrát, musí hráč nejprve zaplatit její cenu dle pravidel, které budou popsány později. Po zaplacení lze tuto kartu zahrát a hráč si ji vyloží před sebe. Jakmile všichni hráči využijí možnost zahrát své karty, hra pokračuje do fáze úkolů.

Placení za karty

Pokud chce hráč zaplatit cenu karty, musí vydat také množství zdrojů, které odpovídá ceně karty v jejím levém horním rohu.



Když se hráč rozhodne zaplatit za kartu, vezme potřebný počet žetonů ze zásoby zdrojů svého hrdiny a vrátí je do hromádky žetonů. Hráč nemůže při placení ceny za kartu použít zdroje z libovolných zásob. Smí použít pouze zásobu zdrojů, které jsou **STEJNÉHO DRUHU**. To znamená, že musí použít žetony ze zásob žetonů hrdiny, který patří do stejné sféry vlivu jako karta, kterou chce hráč zahrát. Příklad

použití příslušných zdrojů k zaplacení za kartu najdete na stránce 10.

Hráč může zaplatit cenu jedné karty ze zásob více hrdinů za předpokladu, že kartou požadovaný zdroj je stejného druhu jako všechny zásoby, ze kterých chcete za kartu platit. Hráč za kartu s cenou „0“ platit žádné zdroje nemusí, ale musí mít ve hře alespoň jednoho hrdinu, který patří do stejné sféry vlivu jako tato karta.

Pokud hráči využívají připravené úvodní balíčky, nemusí stejný druh zdrojů řešit. Všechny karty v těchto balíčcích patří vždy do stejné sféry vlivu.

Typy karet

Typ každé karty určuje, jak se s danou kartou bude hrát.

Pokud hráč zahraje kartu spojence, vyloží ji před sebe.

Když hráč zahraje kartu doplňku, částečně ji **ZASUNE** pod kartu, která se již ve hře nachází (karta ve hře bude mírně překrývat doplňek).



Karta „Správce Gondoru“ připojena ke kartě „Aragorn“.

Na každé kartě doplňku je uvedeno, ke kterým typům karet jej lze připojit. Většina doplňků se připojuje k hrdinům, zatímco některé lze připojit i ke kartám jiného typu.



Připoj k hrdinovi.
Karta „Správce Gondoru“ může být připojena pouze ke kartě hrdiny

Sféry vlivu

Většina karet hráče v *Pán Prstenů: karetní hře* spadá do jedné ze čtyř sfér vlivu. Sféra vlivu určuje, které zdroje může hráč použít k zaplacení ceny dané karty. Každá sféra je zastoupena symbolem uvedeným buď na pravé straně karet spojenců, doplňků a událostí, nebo v levém dolním rohu karet hrdinů. Každá sféra se vyznačuje svým symbolem, barvou a specifickým stylem hraní.



Velení ♪: Sféra Velení poukazuje na charisma a vliv hrdiny, především pak na jeho potenciál velet, inspirovat a rozkazovat spojencům či ostatním hrdinům.



Vědění ♪: Sféra Vědění poukazuje na potenciál hrdinovy mysli, především pak na jeho moudrost, zkušenosti a specializované vědomosti.



Duch ✨: Sféra Ducha poukazuje na sílu vůle hrdiny, především pak na jeho odhodlání, houževnatost, odvahu, věrnost a srdnatost.



Taktika †: Sféra Taktika poukazuje na válečné dovednosti hrdiny, především pak na jeho efektivitu v boji a při taktických výzvách.

Příklad: Placení za karty



Symbol
zdroje



Symbol
sféry



Hromádka
žetonů

1. Glóin má symbol velení a tři žetony ve své zásobě zdrojů. Éowyn i Eleanor mají symbol ducha a každá dva žetony ve své zásobě zdrojů.
2. Tomáš chce z ruky zahrát kartu Stopař ze Severu. Stopař ze Severu spadá do sféry Ducha a je tak možné za něj zaplatit pouze ze zásoby zdrojů postavy, u kterých je uveden symbol sféry Ducha.
3. Aby Tomáš mohl Stopaře ze Severu zahrát, zaplatí 2 žetony ze zásoby zdrojů Éowyn a další 2 ze zásoby zdrojů Eleanor. Všechny čtyři pak vrátí na hromádku žetonů. Pak umístí Stopaře ze Severu lícem nahoru před sebe.

Fáze 3: Úkol

Fáze úkolu nabízí hrdinům příležitost postoupit ve své dobrodružné výpravě. Během této fáze mohou hráči vyslat postavy plnit úkoly.

Ve fázi úkolu provádí hráči následující kroky v tomto pořadí:

1. Vyslání postav
2. Odhalení
3. Vyhodnocení úkolu

Každý z kroků je podrobně popsán dále v příručce. Po dokončení těchto kroků z fáze úkolu hra přechází do fáze putování.

Krok 1: Vyslání postav

Nejprve vyše plnit stávající úkol libovolný počet svých postav první hráč a následně ve směru hodinových ručiček i všichni ostatní hráči. **POSTAVOU** je myšlen každý hrdina a každý spojenc.

Postavu vyslanou plnit úkol musí hráč označit jako vyčerpanou (již vyčerpané postavy nelze vyslat).

Krok 2: Odhalení

Jakmile měli všichni hráči příležitost vyslat své postavy plnit úkol, odhalí každý z hráčů jednu kartu z balíčku setkání. Tomuto kroku se říká **ODHALENÍ** a slouží k přidání nových lokací, nepřátel a cílů do hry. Tento krok probíhá v každém kole (i v případě, že hráči nevyšlou žádné postavy plnit úkoly).

Karty setkání odhalujte jednu po druhé. Pokud je na některé z nich uveden efekt „Při odhalení“, je třeba tento efekt podle uvedených pokynů vyřešit ještě před odhalením další karty.

Takto odhalené karty nepřátel, lokací a cílů umístěte do **OBLASTI ODHALENÍ**, tedy oblasti na stole v blízkosti balíčku úkolů.

Když je odhalený „Pavoučí král“, každý hráč musí vyčerpat postavu.

Při odhalení:



Pokud není uvedeno jinak a odhalíte kartu zrady, vyřešte efekt na kartě a vyřešenou kartu umístěte na odhazovací balíček setkání.

V případě, že vám během této fáze dojdou v balíčku setkání karty, zamícháním odhazovacího balíčku setkání vytvořte balíček nový.



Oblast odhalení

Balíček úkolů

Krok 3: Vyhodnocení úkolu

Během tohoto kroku dojde k poměření úsilí hráčů při plnění úkolu se silami zla, které zastupuje balíček setkání. Výsledek určí, nakolik se hráčům podařilo postoupit.

Míru postupu při plnění úkolu určuje síla vůle každé postavy.



Aragron má sílu vůle „2“.



Všichni nepřátelé a lokace mají uvedenou míru ohrožení, která postavám komplikuje plnění úkolu.



„Pavoučí král“ a „Velká lesní pavučina“ mají shodně sílu ohrožení „2“.

Při vyhodnocení úkolu je třeba porovnat celkovou sílu vůle všech postav vyslaných plnit daný úkol s celkovou mírou hrozby v oblasti odhalení:

- **Úspěch:** Celková síla vůle je větší než celková míra ohrožení.
- **Neúspěch:** Celková síla vůle je menší než celková míra ohrožení.
- **Nerozhodně:** Celková síla vůle je stejná jako celková míra ohrožení.

Vyhodnocení úkolu určí, zda hráči získají žeton postupu nebo zda si musí navýšit úroveň ohrožení. Pokud je výsledek úkolu nerozhodný, nic se nestane.

ÚSPĚŠNÝ ÚKOL

Pokud jsou hráči při plnění úkolu úspěšní, získají tolik žetonů postupu, o kolik byla jejich celková síla vůle vyšší ve srovnání s mírou ohrožení na aktuální kartě úkolu.

Každá karta úkolu má uvedené body úkolu. Pokud je počet žetonů postupu na kartě alespoň shodný s počtem uvedených bodů úkolu, znamená to, že hráči tuto fázi úspěšně dokončili (bude popsáno později).

Někdy se ve hře nachází **AKTIVNÍ LOKACE**, tedy karta lokace umístěná vedle karty úkolu namísto v oblasti odhalení. Lokace se stává aktivní, kdykoli se do ní hráč přesune (bude popsáno později).

Pokud je ve hře **AKTIVNÍ LOKACE**, všechny herní efekty a schopnosti, které mají za následek umístění žetonu postupu na aktuální kartu úkolu, způsobí umístění toho žetonu postupu na aktivní lokaci, a to až do počtu bodů uvedeného v dané lokaci.

Body úkolu



Žetony postupu jsou umístěny na kartu úkolu.

Pokud je počet žetonů postupu na aktivní lokaci shodný s počtem bodů úkolu této lokace, daná lokace je považována za **PROZKOUMANOU**. Tato lokace bude odstraněna ze hry a všechny další žetony postupu budou běžným způsobem umístěny na kartu úkolu.

NEÚSPĚŠNÝ ÚKOL

Pokud hráči úspěšní nebudou, každý z nich zvýší svoji úroveň ohrožení o rozdíl mezi celkovou mírou ohrožení a celkovou silou vůle. Jakmile počítadlo ohrožení některého hráče dosáhne hodnoty „50“, tento hráč je ze hry vyřazen (popsáno na str. 20).



Příklad: Vyhodnocení úkolu

Tomášovy postavy

Lenčiny postavy



Oblast odhalení

Balíček úkolů

Balíček setkání

1. Tomáš se rozhodne Éowyn vyčerpat a vyslat ji plnit úkol. Lenka za stejným účelem vyčerpá Aragorna a Strážce citadely. V oblasti odhalení je lokace Kosatcová pole.
2. Každý z hráčů odhalí z balíčku setkání 1 kartu a případné nepřátele a lokace přidá do oblasti odhalení.
3. Hráči sečtou celkovou postav vyslaných plnit úkol a hodnotu porovnají s celkovou v oblasti odhalení. Výsledkem je 7 a 7 . Tomáš využije schopnost Éowyn a zvýší hráčů na 8. To jim umožní na kartu současného úkolu přidat 1 žeton postupu.

Fáze 4: Putování

Během fáze putování hrdinové cestují napříč Středozemí a prozkoumávají nová místa.

Oblast odhalení často obsahuje jednu nebo více karet s lokací. Během této fáze se hráči mohou rozhodnout přesunout do některé z těchto lokací.

V takovém případě si hráči zvolí jednu z lokací v oblasti odhalení. Zvolenou lokaci pak umístí vedle odhalené karty úkolu a lokaci tak označí za aktivní.

V každý okamžik může být aktivní pouze jedna lokace. Pokud se již ve hře nějaká aktivní lokace nachází, hráči se nemohou rozhodnout pro putování do nové lokace.

Karta lokace může mít uveden efekt „Putování“. Ten popisuje, jakou cenu musí hráči zaplatit, aby se do této lokace mohli přesunout. Pokud hráči nemohou cenu za přesun zaplatit, putování do dané lokace není možné.

Když hráči putují do lokace v oblasti odhalení, tato lokace se stane aktivní.



Oblast odhalení

Balíček úkolů

Aktivní lokace

Před putováním k Velké lesní pavučině musí každý hráč vyčerpat hrdinu.

Putování:



Putování do lokací

Karty lokací umístěné do oblasti odhalení přispívají během fáze úkolu svou mírou ohrožení a stěžují tak hráčům splnění daného úkolu. Hráči mohou karty lokací z oblasti odhalení odstranit tím, že se do těchto lokací přesunou. Aktivní lokace se nenachází v oblasti odhalení a svojí mírou ohrožení tak do celkového součtu při plnění úkolu nepřispívá.

Jakmile hráči na kartu aktivní lokace umístí dostatečný počet žetonů postupu (za plnění úkolu nebo díky schopnostem karet), znamená to, že tuto lokaci dostatečně prozkoumali a ta už dále nepředstavuje žádnou hrozbu. Po takovém prozkoumání se karta lokace odhazuje. To později během fáze putování hráčům umožní přesunout se do nové aktivní lokace.

Fáze 5: Setkání

Během fáze setkání dochází ke střetnutí s nepřítelem. V rámci této fáze dostanou všichni hráči možnost střetnout se s nepřítelem v oblasti odhalení a nepřátelé mohou pro změnu zaútočit na hráče.

Ve fázi setkání provádí hráči následující kroky v tomto pořadí:

1. Volitelné střetnutí
2. Zkoušky střetnutí

Jakmile všichni hráči dokončí uvedené kroky z fáze setkání, hra pokračuje do fáze boje. Jednotlivé kroky jsou popsány v následujících odstavcích.

Krok 1: Volitelné střetnutí

Všichni hráči dostanou postupně možnost **STŘETNOUT SE** s nepřítelem v oblasti odhalení. Po střetnutí vezme hráč kartu zvoleného nepřítele z oblasti odhalení a umístí ji před sebe proti svým vlastním postavám.

Krok 2: Zkoušky střetnutí

Nejprve se každý hráč (v pořadí dle vlastní volby) může **STŘETNOUT** s jedním nepřítelem v oblasti odhalení. Počínaje prvním hráčem musí všichni hráči po směru hodinových ručiček vyhodnotit střetnutí porovnáním své úrovně ohrožení s cenou střetnutí každého nepřítele v oblasti odhalení.



Cena
střetnutí



S hráčem se střetne nepřítel v oblasti odhalení s nejvyšší cenou střetnutí, která je současně nižší nebo shodná s úrovní ohrožení hráče. Jakmile se nepřítel s hráčem střetne, hráč jeho kartu umístí před sebe stejně, jako když se sám rozhodne střetnout s nepřítelem. Kdykoliv dojde ke střetu (ať již z rozhodnutí hráče, kvůli zkouškám střetnutí nebo v reakci na schopnost karty), je výsledek vždy stejný – hráč se střetává s nepřítelem a nepřítel se střetává s hráčem.

Zkoušky střetnutí pokračují tak dlouho, dokud v oblasti odhalení zůstávají nějakí nepřátelé, kteří by se mohli s některým z hráčů střetnout.

Příklad: Zkoušky střetnutí

Tomáš

Lenka



Oblast odhalení

1. Tomáš jako první hráč začne s vyhodnocením zkoušky jako první. Pavoučí král má nejvyšší cenu střetnutí (20), která je současně stejná nebo nižší než Tomášova úroveň ohrožení (24). Ke střetu proto dojde.
2. Další vyhodnocení zkoušky provádí Lenka. Dítě Ungolianty má nejvyšší cenu střetnutí (32), která je současně stejná nebo nižší než Lenčina úroveň ohrožení (35). Ke střetu proto dojde.
3. Další vyhodnocení zkoušky provádí Tomáš. Jeho úroveň ohrožení je nižší než cena střetnutí všech nepřátel v oblasti odhalení, takže už se s ním žádný nepřítel nestretne.
4. Další vyhodnocení zkoušky provádí Lenka. Lesní pavouk má nejvyšší cenu střetnutí (25), která je současně stejná nebo nižší než Lenčina úroveň ohrožení (35). Ke střetu proto dojde.
5. Tomáš se pak s Lenkou střídají ve vyhodnocení zkoušky střetnutí. Cena střetnutí Goblina lukostřelce je vyšší než jejich úroveň ohrožení a Goblin tak zůstává v oblasti odhalení. Všichni hráči dokončili své zkoušky a ani jedno nevedlo ke střetnutí a krok Zkouška střetnutí tím končí.

Fáze 6: Boj

Během fáze boje probíhají bitvy a šarvátky hrdinů s nepřáteli Středozemě, kteří se je snaží při plnění úkolů zastavit. Během této fáze mohou nepřátelé v reakci na karty stínu dělat během střetu neočekávaná rozhodnutí. Následně na nepřátele mohou útočit hráči.

Ve fázi boje se provádí následující kroky v tomto pořadí:

1. Rozdání karet stínu
2. Vyhodnocení útoků nepřátel
3. Vyhodnocení útoků hráčů

Každý z kroků je podrobně popsán dále v příručce. Jakmile jsou uvedené kroky z fáze boje dokončeny, hra pokračuje do fáze obnovení.

Krok 1: Rozdání karet stínu

Každému nepříteli zapojenému do střetu rozdejte jednu kartu z balíčku setkání. Těmto kartám se říká **KARTY STÍNU**. Karty stínu rozdejte nepřátelům lícem dolů vedle jejich karty. Hráči se zatím na tyto karty nesmí podívat.

Nejprve rozdejte karty stínu nepřátelům ve střetu s prvním hráčem a následně nepřátelům ve střetu s dalšími hráči po směru hodinových ručiček. Při rozdávání karet nepřátelům jednoho hráče tyto karty nejprve rozdejte nepřátelům s vyšší cenou střetnutí a postupně nepřátelům se snižující se cenou střetnutí. Pokud v balíčku setkání dojdou karty, nevytvářejte nový balíček karet setkání zamícháním odhazovacího balíčku pro karty setkání. Nepřátelé, na které karty stínu nezbyly, žádné nedostanou.

Karty stínu mohou na lícové straně uveden efekt

Efekt stínu

Stín:



„Stín“, který musí hráči během boje vyřešit (bude popsáno později).

Kdykoli nepřítel opustí hru, jeho kartu stínu odhod'te. Na konci fáze boje odhod'te všechny karty stínu, které jste během daného kola rozdali.

Krok 2: Vyhodnocení útoků nepřátel

Jakmile všem nepřátelům ve střetu rozdáte karty stínu, začnete řešit útoky nepřátel. Počínaje prvním hráčem musí všichni hráči po směru hodinových ručiček postupně provést následující kroky a vyřešit tak střet s každým ze svých nepřátel. Hráč, který tyto kroky provádí, se označován za aktivního hráče.

- Zvolte nepřítele:** Aktivní hráč si zvolí jednoho z nepřátel před sebou, který během tohoto kola ještě neútočil.
- Označte obránce:** Aktivní hráč může jednu ze svých připravených postav označit za obránce. Tato postava se stává vyčerpanou. Aktivní hráč žádného obránce označit nemusí.
- Vyhodnot'te efekt stínu:** Aktivní hráč otočí kartu stínu u vybraného nepřítele a vyhodnotí případný efekt stínu uvedený na kartě. Všechny „nestínové“ efekty na kartě stínu ignorujte.
- Vyhodnot'te poškození:** Pokud je síla obrany obránce alespoň shodná se silou útoku nepřítele, obránce neutrpí žádné poškození. V opačném případě sílu obrany obránce odečtete od síly útoku daného nepřítele. Obránce utrpí poškození odpovídající tomuto rozdílu. Poškození je popsáno podrobněji v kapitole „Životy a poškození na straně 20“.

Síla útoku

3

Síla obrany

1



Síla útoku

3

Síla obrany

2



Pokud žádný obránce určen nebyl, jedná se o útok bez obrany. V takovém některý z hrdinů aktivního hráče utrpí poškození způsobené útokem v celé míře (síla útoku útočícího nepřítele). Síla obrany hrdiny nebude mít vliv na poškození způsobené při útoku bez obrany.

Krok 3: Vyhodnocení útoku hráčů

Jakmile každý nepřítel ve střetu s hráčem provede svůj útok, jsou na řadě hráči a jejich postavy, aby útok oplatili. Počínaje prvním hráčem musí všichni hráči po směru hodinových ručiček postupně provést následující kroky a vyřešit tak střet s každým ze svých nepřátel. Hráč, který tyto kroky provádí, se označován za aktivního hráče.

- a. **Označte cíl útoku a útočníky:** Aktivní hráč zvolí nepřítele, se kterým je ve střetu. Dále určí libovolný počet ze svých postav, které na tohoto nepřítele budou útočit. Na jednoho nepřítele může zaútočit více postav.
- b. **Vyhodnoťte sílu útoku:** Aktivní hráč sečte sílu útoku všech označených útočníků a získá tak celkovou sílu útoku.
- c. **Vyhodnoťte poškození:** Pokud je síla obrany nepřítele alespoň shodná se silou útoku všech útočníků, obránce neutrpí žádné poškození. V opačném případě sílu obrany nepřítele odečtete od síly útoku všech útočníků. Výsledné číslo je poškození které nepřítel utrpí. Poškození je popsáno podrobněji v kapitole „Životy a poškození“ na straně 20.

Aktivní hráč může vést jeden útok proti každému nepříteli, se kterým je ve střetu. Výše uvedené kroky (a–c) pak může opakovat, dokud nebudou dokončeny všechny útoky, nebo do doby, kdy už další útoky během této fáze nemůže nebo nechce vést.

Fáze 7: Obnovení

Fáze obnovení je dobou odpočinku, během kterého hrdinové posbírají novou sílu pro další putování. Ve fázi obnovení se provádí následující kroky v tomto pořadí:

1. **Přípravení:** Připravte všechny vyčerpané karty ve hře.
2. **Zvýšení ohrožení:** Každý z hráčů si zvýší svoji úroveň ohrožení o 1.
3. **Předání role prvního hráče:** První hráč předá žeton prvního hráče dalšímu hráči po směru hodinových ručiček.

Jakmile jsou uvedené kroky z fáze obnovení dokončeny, začíná další kolo ve fázi zdrojů. Hra tímto způsobem pokračuje až do jejího závěru.



Příklad: Obrana proti útokům nepřátel



1. Lenka se střetla se 2 nepřáteli, Lesním pavoukem a Dítětem Ungolianty. Na začátku fáze boje položila ke každému z nich lícem dolů 1 kartu z balíčku setkání jako kartu stínu.
2. Lenka se rozhodla nejprve vyřešit útok Dítěte Ungolianty. Vyčerpá Lučičníka od Stříberky a vyhlásí jej jako obránce.
3. Při vyhodnocení útoku nejprve otočí kartu stínu lícem nahoru. Je to Hlídká z Východního zářezu, která nepříteli přidává +1 \heartsuit . Lenka porovná nepřítelův celkový útok (6 \heartsuit) s obranou Lučičníka od Stříberky (0 \clubsuit) a na obránce umístí 6 žetonů poškození. Protože ten má jen 1 život, je zabit a jeho karta odhozena ze hry.
4. Poté Lenka vyřeší útok Lesního pavouka. Tento útok ponechá „bez obrany“.
5. Při vyhodnocení útoku nejprve otočí kartu stínu lícem nahoru. Je to Začarovaný potok, který nemá efekt stínu. Útok Lesního pavouka má sílu 2 \heartsuit . Protože tento útok Lenka nechala bez obrany, musí dát všechny zásahy jednomu ze svých hrdinů. Umístí 2 žetony poškození na Aragorna, který útok přežije se 3 zbývajících životy.

Příklad: Útok na nepřátele



Tomáš se střetl se dvěma nepřáteli, Dolguldurským pánem stvůr a Skřety z Dol Gulduru.

1. Tomáš se rozhodne vést útok proti Skřetům z Dol Gulduru a označí a vyčerpá Glorfindela coby útočníka.
2. Tomáš vezme sílu útoku Glorfindela (3 \heartsuit) a odečte obranu Skřetů z Dol Gulduru (0 \clubsuit). Rozdíl těchto čísel je „3“ a Tomáš tak umístí tři žetony poškození z hromádky na Skřety z Dol Gulduru. Nepřítel začal se třemi životy a je proto zneškodněn a vyřazen ze hry.
3. Tomáš se rozhodne vést útok proti Dolguldurskému pánovi stvůr a označí a vyčerpá Legolase (3 \heartsuit) a Gondorského kopiníka (1 \heartsuit) coby útočníky.
4. Tomáš vezme společnou sílu útoku (4 \heartsuit) a odečte obranu Dolguldurského pána stvůr (1 \clubsuit). Rozdíl těchto čísel je „3“ a Tomáš tak umístí tři žetony poškození z hromádky na Dolguldurského pána stvůr. Tento nepřítel začal s pěti životy, útok tak přežil a zbývají mu dva poslední životy. Žetony poškození na kartě nepřítele zůstávají, aby bylo zřejmé, kolik mu zbývá životů.

Závěr hry

Pokud alespoň jeden z hráčů dokončí závěrečnou kartu úkolu, hra končí úspěchem a všichni hráči společně jako tým vítězí. V případě, že jsou všichni hráči ze hry vyřazeni ještě před dokončením všech karet úkolů, všichni hráči jako tým prohráli.

Postup v plnění úkolu a vítězství

Hráči při plnění úkolů na karty úkolů pokládají žetony postupu. Jakmile je na kartě úkolu umístěn alespoň takový počet žetonů postupu, jaká je uvedená hodnota bodů úkolu, tato karta úkolu je považována za splněnou.

Po splnění úkolu hráči příslušnou kartu odhazují a odhalí následující kartu úkolu pro daný scénář. Přebytné žetony postupu na kartě úkolu se do další fáze úkolu nepřenáší. Po odhalení nové karty úkolu hráči nejprve splní podmínky uvedené na straně A. Poté kartu otočí stranou B nahoru. Společně s dokončením konečné fáze scénáře hráči vyhrávají celou hru.

Vyřazení hráče a prohra

Hráč je ze hry vyřazen, jakmile jsou všichni jeho hrdinové zneškodněni, nebo pokud úroveň jeho ohrožení dosáhne čísla 50.

Když je hráč vyřazen ze hry, odhodí všechny karty z ruky i všechny karty, které má pod kontrolou. Nepřátelé ve střetu s tímto hráčem se vrací zpět do oblasti odhalení. (Nepřátelům, takto vráceným do oblasti odhalení zůstávají všechny žetony poškození a doplňky.) Nevyřazení hráči pokračují ve hře, jen během dalších fází úkolu si za každého vyřazeného hráče budou brát o jednu kartu setkání méně.

Dodatečná pravidla

Tato část obsahuje další pravidla, která hráči využijí při své první hře *Pán Prstenů: karetní hry*.

Životy a poškození

U postav a nepřátel je uveden počet **ŽIVOTŮ**, které určují, jak velké poškození může daná postava nebo nepřítel utrpět, než bude **ZNEŠKODNĚNA**. Pokud dojde k zneškodnění postavy hráče, odhodte ji na odhazovací balíček daného hráče. Zneškodněné nepřátele odhodte na odhazovací balíček karet setkání.



Poškození nepřátel i postav přechází do dalších kol a pro snadné sledování se používají žetony poškození. V takovém případě odeberte z karty dané postavy uvedený počet žetonů poškození.

Schopnosti karet

Text na kartách může popisovat řadu nejrůznějších schopností.

Schopnost
karty



Na kartách hrdinů a herních kartách najdete pět typů schopností: akce, reakce, klíčová slova, stálé efekty a povinné efekty.

Akce

AKCE je volitelná schopnost karty, kterou může hráč použít v určitý moment během hry.

Efekt Akce

Akce:



Použití akce na kartě hrdiny, spojence nebo doplňku vyžaduje, aby daná karta byla ve hře. Obecně hráči mohou akce používat mezi fázemi a mezi určenými kroky během fáze. V dodatku I „Přehledu pravidel“ najdete souhrnný popis průběhu kola, který vysvětluje jednotlivé okamžiky, kdy lze akce používat.

U některých akcí je uvedena konkrétní fáze hry, během které lze akci použít (například „Akce úkolu“ nebo „Bojová akce“. To znamená, že hráči mohou schopnost použít pouze během uvedené fáze.

Reakce

REAKCE je volitelná schopnost karty, kterou lze použít ihned po uvedené herní události. Například pokaždé, když hráč vyšle hrdinu Aragorna plnit úkol, může použít reakci jeho karty a zaplacením jednoho zdroje ze zásoby hrdiny tuto kartu připravit.

Použití reakce na kartě hrdiny, spojence nebo doplňku vyžaduje, aby daná karta byla ve hře.

Efekt
Reakce

Reakce:



Klíčová slova

Klíčová slova jsou souhrnným názvem pro herní efekty nebo pravidla.

Klíčové slovo je vždy uvedeno na začátku popisu karty. Následují pravidla pro jednotlivá klíčová slova:

ZATRACENÍ X

Pokud během kroku odhalení ve fázi úkolu nebo během přípravy hry odhalíte kartu setkání s klíčovým slovem „Zatracení“, každý hráč si musí o uvedenou hodnotu navýšit svoji úroveň ohrožení.

STŘelec

Postavy s klíčovým slovem „Střelec“ mohou útočit na nepřátele, kteří jsou ve střetu s jiným hráčem.

Zatímco některý hráč vede své útoky, kterýkoliv jiný hráč může za útočnicka označit svoji postavu „Střelce“. Tato postava bude tímto vyčerpána a musí splňovat i všechny obvyklé podmínky pro vedení útoku.

TRVALÉ

Na některých kartách výhod a strastí se můžete setkat s klíčovým slovem Trvalé. Ty se používají pouze při hraní v režimu kampaně (viz strana 28). Hráči na těchto kartách pro kampaň najdou pokyny, kdy je přidat do hry nebo do hromádky karet pro kampaň. Pokud je na začátku scénáře karta s výhodou nebo strastí a klíčovým slovem „Trvalé“ součástí balíčku karet pro kampaň, tuto kartu připojte k postavě, která s danou výhodou nebo strastí začínala od přípravy hry. Karty s trvalým efektem nelze odstranit žádným efektem karty setkání ani karty hráče.

OMEZENÍ

Klíčové slovo „Omezení“ najdete na některých kartách doplňků. Postava může mít nejvíce dva doplňky s klíčovým slovem „Omezení“. Pokud by postava měla mít tři doplňky s omezením, musí ihned jeden z nich odhodit.

STRÁŽ

Hráč může postavu s klíčovým slovem „Stráž“ označit za obránce proti nepříteli, který vede útok na jiného hráče. Postava obránce bude tímto vyčerpána a musí splňovat i všechny obvyklé podmínky pro obranu před útokem.



Klíčové slovo

Stráž.

NÁPOR

Pokud během kroku odhalení ve fázi úkolu nebo během přípravy hry odhalíte kartu setkání s klíčovým slovem „Nápor“, odhalte jednu další kartu z balíčku setkání. Má-li karta klíčové slovo Nápor a zároveň efekt „při odhalení“, Nápor se řeší ihned po vyhodnocení efektu „při odhalení“.

X VÍTĚZNÝCH BODŮ

Kdykoli byste měli kartu s klíčovým slovem „X vítězných bodů“ odhodit na odhazovací balíček, umístěte ji místo toho do oblasti, které říkáme **VÍTĚZNÉ BODY**. Pravidla dopadu vítězných bodů na určování konečného bodování najdete v kapitole Bodování na straně 31.

Povinné efekty

POVINNÉ efekty jsou efekty, které proběhnou po splnění konkrétní podmínky (například pokud je nepřítel ve střetu s hráčem nebo pokud karta stínu nemá efekt stínu).



Forced Effect

Povinné

Tento efekt je povinný a je tak důležité, aby hráči věnovali pozornost všemu dění ve hře, které by mohlo povinný efekt aktivovat. Hráči musí povinný efekt vyřešit vždy, když nastane situace, která tento efekt aktivuje.

Efekty „Při odhalení“, Stín“ a „Putování“ popsané dříve v této příručce, jsou variantami povinného efektu a řeší se v průběhu běžných herních událostí, jako je například odhalení určité karty.

Trvalé efekty

Trvalý efekt je nevyhnutelný efekt, který hru ovlivňuje neustále, dokud je karta s tímto efektem ve hře. Na rozdíl od akcí, reakcí a povinných efektů není trvalý efekt uváděn tučným písmem.

Trvalé efekty ovlivňují hru stále a je tak důležité, aby hráči neustále během hraní věnovali těmto efektům pozornost. Hráči si například musí zapamatovat, že pokud je „Začarovaný potok“ aktivní lokací, nemohou si brát karty ze svých balíčků.

Vlastnosti

Vlastnosti jsou vždy uváděny tučnou kurzívou na začátku popisu karty. Vlastnosti nemají žádný přímý dopad na hru, ale mohou na ně odkazovat jiné karty.

Vlastnosti

Dúnadan. Vznešený. Hraničář.



Karty událostí


Karty událostí hráčům umožňují používat akce a reakce, které lze zahrát přímo z ruky.



Kdykoli se hráč rozhodne použít kartu události, musí zaplatit její cenu ve zdrojích ze zásoby svých hrdinů. Stejně jako při používání spojenců a doplňků i při placení za kartu události je třeba používat zdroje stejného druhu.

Po použití karty události hráč vyřeší její akci nebo reakci. Pak tuto kartu odhodí na svůj odhazovací balíček.

Jedinečné karty

Některé karty ve hře představují konkrétní, jasně pojmenované postavy, lokace a předměty ze Středozemě. Tyto karty jsou označovány jako **JEDINEČNÉ KARTY** a poznáte je tak, že před názvem mají symbol . Hráč nemůže zahrát kartu se stejným názvem jako jiná jedinečná karta, která je již ve hře. Může ale zahrát kartu se stejným názvem jako jedinečná karta, která opustila hru a nachází se v odhazovacím balíčku.

Neutrální karty

Neutrální karty jsou karty, které nepatří do žádné sféry vlivu. Při hraní neutrální karty musí hráč zaplatit její cenu ve zdrojích, ale nemusí používat zdroje stejného druhu.

První hra

Zde končí popis pravidel potřebných pro seznámení se s *Pán prstenů: karetní hrou*. Pro první hru doporučujeme zvolit scénář a balíčky uvedené na straně 5 v této příručce. Pokud budete mít v průběhu hry jakékoli otázky, odpovědi na ně najdete v Přehledu pravidel, který obsahuje podrobné informace o všech herních mechanikách.

Po dokončení první hry si přečtete kapitulu „Pokročilá pravidla“, kde najdete pokyny k sestavení vlastních herních balíčků a další scénáře hry.



Pokročilá pravidla

Tato část obsahuje pokročilá pravidla, která jsou důležitá pro sestavování vlastních herních balíčků a ke hře zbývajících scénářů.

Karty cílů

Karty cílů jsou specifické karty setkání, které jsou součástí některých scénářů. Karty cílů mohou představovat předměty, spojence nebo cíle pro konkrétní scénář, které musí hrdinové objevit a použít během svého putování.

Kdykoli je během fáze úkolu karta cíle odhalena, umístíte ji do oblasti odhalení podobně jako ostatní karty setkání. Na každé kartě cíle je uveden způsob, jak ji hráči mohou **ZÍSKAT** před dalším pokračováním ve scénáři. Získání karty cíle obvykle zahrnuje zaplacení ceny a/nebo přemožení nepřítele z jiné karty setkání a následné přesunutí této karty cíle před hráče nebo její připojení k hrdinovi. V základní sadě karty cíle popisují způsob, jak je hráči mohou získat.

Hlídaný

Klíčové slovo „Hlídaný“ najdete na některých kartách cíle. Jakmile je cíl s tímto klíčovým slovem odhalen a umístěn do oblasti odhalení, odhalte další kartu z balíčku setkání a připojte ji k tomuto cíli. Hráč nemůže kartu cíle získat, pokud je k ní připojená karta setkání.

Kartu setkání připojenou k cíli je třeba vyřešit následujícím způsobem:

- **Karta s nepřítelem:** Karta s nepřítelem zůstává k cíli připojená, dokud není nepřítel zneškodněn nebo neopustí hru v reakci na efekt nějaké karty.
- **Lokace:** Lokace zůstává k cíli připojená, dokud neopustí hru po jejím prozkoumání nebo v reakci na efekt nějaké karty.
- **Zrada:** Karta zrady se řeší obvyklým způsobem. Kartou zrady nelze k cíli připojit.
- **Cíl:** Karta cíle nemůže být připojena k jinému cíli. Pokud odhalená karta určená pro připojení k cíli je další kartou cíle, použijte k naplnění původního efektu klíčového slova další kartu z balíčku setkání a následně vyřešte klíčové slovo „Hlídaný“ na druhé kartě.



Přehled scénářů

Tato základní sada nabízí tři různé scénáře. V této kapitole najdete jejich popis a seznam sad karet setkání, které tyto scénáře využívají.

STEZKA TEMNÝM HVOZDEM

Obtížnost: 1

Temný hvozd je dlouhou dobu nebezpečným místem a nedávno jedna z hlídek krále Thranduila zaznamenala znepokojivé náznaky toho, že v blízkosti Dol Gulduru posiluje zlo. Byla určena skupina hrdinů, aby tuto zprávu přenesla přes Temný hvozd a po proudu Anduiny až do Lórienu, aby před touto bezprostřední hrozbou mohla varovat Paní Galadriel.

Balíček setkání pro Stezku Temným hvozdem sestavte ze všech karet z těchto sad: Stezka Temným hvozdem, Pavouci z Temného hvozdů a Skřeti z Dol Gulduru. Tyto sady jsou označeny následujícími symboly:



PO PROUDU ANDUINY

Obtížnost: 4

Když se našim hrdinům podařilo vyvrát nad nebezpečstvím Temného hvozdů, vydali se dál po březích řeky Anduiny směrem do Lórienu se znepokojivými zprávami o hrozbě, která v Jižním Temném hvozdu nabírá na síle.

Balíček setkání pro scénář Po proudu Anduiny sestavte ze všech karet z těchto sad: Po proudu Anduiny, Sauronův dosah, Skřeti z Dol Gulduru a Divočina. Tyto sady jsou označeny následujícími symboly:



ÚTĚK Z DOL GULDURU

Obtížnost: 7

Zatímco na popud Paní Galadriel pátráte v okolí Dol Gulduru, jeden z vašich společníků byl zajat Nekromantovými pochopy a čeká ho teď výslech v kobkách v nitru hory. Hrdinové nemají času nazbyt a rozhodnou se proto pro zoufalý pokus o záchranu.

Balíček setkání pro Útěk z Dol Gulduru sestavte ze všech karet z těchto sad: Útěk z Dol Gulduru, Pavouci z Temného hvozdů a Skřeti z Dol Gulduru. Tyto sady jsou označeny následujícími symboly:



Úprava obtížnosti

Pán prstenů: karetní hra je určena jak pro začínající hráče, tak i pro zkušené karetní nadšence. Hra nabízí dvě obtížnosti, kdy každá nabízí odlišný herní styl: **SNADNOU** a **NORMÁLNÍ**. Tyto obtížnosti nabízí hráčům snadný způsob přizpůsobit si hru vlastním potřebám a nabídnout jim odpovídající výzvu. Případně lze u každé z obtížností použít systém bodování a tím si dále upravit podobu hry.

Snadná obtížnost

Snadná obtížnost je ideální pro začínající hráče a pro každého, kdo si chce spíše než překonávání obtížných výzev užívat spolupráci mezi hráči. Při hraní jakéhokoli scénáře na snadnou obtížnost proveďte během přípravy hry následující:

1. Do zásob každého z hrdinů přidejte jeden žeton zdroje navíc.
2. Z balíčku setkání vyřaďte všechny karty, které mají symbol sady se zlatým orámováním.

Normální obtížnost



Pokud budete chtít hrát scénář v normální obtížnosti, připravte vše podle pokynů v základních pravidlech.

Sestavení balíčku

Mnohem větší zábavu si s *Pánem prstenů: karetní hrou* užijete, když se naučíte sestavovat vlastní balíčky z karet z této základní sady a karet z dalších produktů *Pán prstenů: karetní hra*.

Při sestavování balíčku je třeba dodržet následující pravidla:

- Balíček musí obsahovat alespoň 50 karet.
- Balíček smí obsahovat maximálně tři kopie jedné karty (tj. karty se stejným názvem).

V souladu s těmito podmínkami můžete do balíčku zahrnout libovolnou kombinaci spojenců, doplňků a událostí.

Každý hráč začíná hru s jedním až třemi hrdiny. Při hraní ve více hráčích je potřeba myslet na to, že s konkrétním hrdinou může hrát vždy jen jeden hráč, a že jedineční spojenci nemohou vstoupit do hry, pokud je již ve hře karta hrdiny se stejným názvem. Je třeba se proto před začátkem hry domluvit a ujistit se, že všechny balíčky jsou navzájem kompatibilní.

Rady a tipy pro sestavení balíčku

Při sestavování balíčku je důležité, aby hráč zvážil, jak chce platit za karty, které si vybere. Je sice lákavé vybrat tři nejsilnější hrdiny, ale stojí to za to, abyste hru začali s tak vysokou úrovní ohrožení? Podobně dobře může vypadat balíček s drahými kartami, ale bude trvat dlouho, než na ně nasbíráte zdroje, a nápor nepřátel se zatím bude stupňovat. Také si dejte pozor, aby všechny karty, které si do balíčku zvolíte, spadaly do stejné sféry vlivu jako alespoň jeden z hrdinů, jinak se může stát, že hráč dostane kartu, kterou nikdy nemůže zahrát.

Každá sféra vlivu má jiné vlastnosti, které lze využít v hráčův prospěch, když si svůj balíček sestaví v rámci této sféry vlivu. Může například sestavit balíček ve sféře taktiky a podporovat svoje hrdiny účinnými zbraněmi a brněním, což jim umožní okamžitě bojovat s nepřáteli, kteří na vás čekají v balíčku setkání. Jak se bude nabídka karet s dalšími dostupnými produkty rozšiřovat, všechny čtyři základní balíčky ze základní sady bude možno rozvinout do plně hratelných standardních balíčků.

Další možností je zaměřit se při sestavování balíčku na více sfér. Například balíček sestavený ve sférách ducha a vědění bude účinný při uzdravování postav a nabídne řadu efektů pro snížení úrovně ohrožení. Obtížné ale může být v takových případech nacházení dostatku zdrojů. Když si sestavíte balíček ve dvou nebo třech sférách vlivu, bude těžší získat ten správný zdroj ve správnou dobu.

Dalším vhodným způsobem pro sestavení balíčku může být orientace na vlastnosti samotných karet. Pokud chce hráč například sestavit svůj balíček ve třech různých sférách, může být užitečné vybrat ze všech těchto sfér karty s vlastností *Trpaslík*, aby mohl využít výhod plynoucích ze shod a interakcí *trpaslíka*.

Seznamy balíčků

Aby byl pro hráče začátek při objevování zajímavých možností sestavování balíčku co nejjednodušší, najdete na této stránce dva seznamy balíčků se dvěma sférami vlivu, které si můžete vyzkoušet. Při prvním hraní doporučujeme používat úvodní balíček ze strany 5. Jakmile si osvojíte pravidla hry, doporučujeme ve hraní hry pokračovat s těmito balíčky nabízejícími dvě sféry.

Tyto dva balíčky byly sestaveny tak, aby se navzájem doplňovaly a jsou vhodné pro 1 až 2 hráče. Při hraní v jednom doporučujeme „balíček velení a ducha“. Ten vyniká tím, že přináší spojence do hry a nabízí dostatek síly vůle pro plnění úkolů. Při hraní ve dvou je vhodné používat „balíček vědění a taktiky“, který zaručuje brání karet navíc a snadno s ním zvládnete většinu soubojů.

Balíček velení a ducha

Hrdinové

Aragorn
Théodred
Éowyn

Spojenci

Gandalf x3
Faramir x2
Strážce Citadely x3
Dlouhovous Skřetobijec x2
Lučištník od Stříberky x2
Zvěd od Sněžné x3
Syn Arnoru x2
Průvodce z Lórienu x2
Stopař ze Severu x2
Tulák Bral x3

Události

Temná volba x2
Zákeřný útok x3
Statečná oběť x3
Zkouška vůle x3
Trpasličí hrobka x2
Stát a bojovat x2
Uvítání Galadhrim x2

Doplňky

Celebriánin kámen x3
Správce Gondoru x3
Nečekaná odvaha x3



Balíček vědění a taktiky

Hrdinové

Beravor
Denethor
Legolas

Spojenci

Gandalf x3
Gléowine x3
Henamarth Píseň řeky x3
Dcera Nimrodel x3
Ereborský kovář x3
Kovkop ze Železných hor x3
Gondorský kopiník x3
Zkušený sekerník x3

Události

Radagastova mazanost x3
Tajné stezky x3
Mistr meče x3
Paráda x3
Rychlý úder x3

Doplňky

Lesní léčka x2
Ochránce Lórienu x3
Gondorský roh x3
Čepel z Gondolinu x3

Režim kampaně

Režim kampaně je zajímavá alternativa pro hraní *Pána prstenu: karetní hry*, ve které se kombinují všechny scénáře ze základní sady do jednoho epického dobrodružství! Při hraní režimu kampaně hráči odehrají postupně všechny scénáře. Do dalšího scénáře hráči postoupí až poté, co splní vítězné podmínky současného scénáře. Pokud by hráči během scénáře prohráli, nehrozí jim žádný trest. Musí jej ale odehrát znovu a vyhrát, jinak nemohou postoupit do dalšího scénáře.

Záznam kampaně

V průběhu kampaně mohou výsledky každého scénáře ovlivnit výsledek toho dalšího a rozhodnutí z jednotlivých dobrodružství mohou ovlivnit budoucí scénáře. Záznam kampaně slouží ke sledování průběhu a vývoje celé kampaně.

Na konci každého scénáře hráči zaznamenají dosažené výsledky doplněním příslušných informací do záznamu kampaně (strana 32 a 33). Nové záznamy kampaně jsou k dispozici ke stažení na adrese www.pan-prstenu.funsite.cz.

Během přípravy dalšího scénáře v režimu kampaně mohou hráči nahlédnout do záznamu kampaně a ujistit se, že používají správné karty.

Společenstvo hrdinů

Během hraní v režimu kampaně si na začátku prvního scénáře hráči poznamenají jména svých hrdinů do záznamu kampaně. Pokud byl hrdina na konci hry vyřazen do odhazovacího balíčku hráče, jeho jméno se poznamená do seznamu padlých hrdinů v záznamu kampaně. Během hraní budoucích scénářů v rámci dané kampaně již hrdinu uvedeného na seznamu padlých hrdinů žádný hráč nemůže použít.

Při hraní v režimu kampaně si hráči mohou mezi každou hrou vyměnit karty ve svých balíčcích, ale pro všechny scénáře musí používat stejné hrdiny. Existují ale dvě výjimky:

- Pokud byl hrdina na konci scénáře vyřazen do odhazovacího balíčku hráče, jeho jméno se poznamená do seznamu padlých hrdinů a daný hráč si během přípravy další hry může vybrat nového hrdinu. Nový hrdina je zapsán do záznamu kampaně a všichni hráči budou mít po zbytek kampaně trvale počáteční úroveň ohrožení navýšenu o 1.
- Pokud hráč chce mezi scénáři jednoho ze svých hrdinů vyměnit za jiného hrdinu, má tuto možnost během přípravy další hry. Nový hrdina je zapsán do záznamu kampaně a všichni hráči budou mít po zbytek kampaně trvale počáteční úroveň ohrožení navýšenu o 1.

Pokud je od hráče požadováno, aby padlého hrdinu nahradil, ale mezi kartami již není žádný dostupný hrdina, danému hráči se místo toho trvale zvýší úroveň ohrožení o 1, hrdinu odebere ze seznamu padlých hrdinů a pokračuje s ním ve hře.



Další typy karet

Existují další tři typy karet, které se používají výhradně v režimu kampaně: karty kampaně, výhody a strasti. Tyto typy karet jsou popsány dále.

Karty kampaně

Karta kampaně slouží k tomu, aby scénář pomohla uspořádat do větší kampaně. Během přípravy scénáře v režimu kampaně umístíte kartu kampaně pro daný scénář vedle balíčku úkolů a postupujete podle dalších pokynů na kartě. Po úspěšném dokončení scénáře postupujete podle pokynů na zadní straně karty kampaně a odpovídajícím způsobem upravte informace v záznamu kampaně.

Výhody

Výhody jsou hráčské karty (a někdy i karty setkání), které je třeba získat během hraní scénáře v režimu kampaně. Tyto karty představují pozitivní výsledky rozhodnutí hráčů a události v průběhu kampaně. Hráči mají zakázáno tyto karty zapojit do hry nebo je přidat do balíčku, dokud je nezískají (pokud pokyny pro daný scénář neuvádí jinak).

Strasti

Strasti jsou karty setkání (a někdy i hráčské karty), které je možné získat během hraní scénáře v režimu kampaně a od takového okamžiku se stávají součástí balíčku setkání. Namísto symbolu sady karet setkání mají symbol strasti a slouží k určení toho, do které sady strastí daná karta patří. Strasti nepatří do sady karet setkání a až do výslovného pokynu hry tak nejsou součástí balíčku karet setkávání.

Balíček karet kampaně

Karty výhod a strastí získané během hraní kampaně jsou souhrnně nazývány balíčkem karet kampaně. Po úspěšném dokončení scénáře a poznamenání výsledků do záznamu kampaně si v části Balíček karet kampaně poznamenejte také všechny získané karty výhod/strastí.

Kdykoli hráči získají kartu výhody nebo strasti, uvedou její název do balíčku karet kampaně. Pokud karta obsahuje klíčové slovo „Trvalé“, hráči v části záznamu pro poznámky doplní, ke kterému hrdinovi je připojena.

Při přípravě budoucích scénářů v rámci kampaně jsou karty výhod a strastí ze seznamu Balíček karet kampaně následujícím způsobem přidány do hry:

- Karty výhod (na kartě hráče) mohou být doplněny do balíčku karet daného hráče. Tyto karty se nezapočítávají do minimálního počtu karet pro sestavení balíčku.
- Karty strastí (na kartě hráče) musí být doplněny do balíčku karet daného hráče. Tyto karty se nezapočítávají do minimálního počtu karet pro sestavení balíčku.
- Pokud jste si poznamenali kartu výhody nebo strasti s klíčovým slovem „Trvalé“ a připojené ke konkrétnímu hrdinovi, musí být na začátku hry tato karta připojena k uvedenému hrdinovi.
- Pokud se jedná o kartu výhody nebo strasti na kartě setkání, kartu je třeba během přípravy hry zamíchat do balíčku setkání.

V případě, že hrdina je přidán na seznam padlých hrdinů, všechny karty výhod a strastí s klíčovým slovem „Trvalé“ připojené k tomuto hrdinovi budou z balíčku karet kampaně odstraněny.



Karty kampaně



Karty výhod



Karty strastí

Průběh přípravy kampaně

Během přípravy hry na kampaň můžete tento seznam použít k tomu, aby bylo jisté, že ve hře budou všechny potřebné prvky kampaně:

1. Ujistěte se, že každý hráč používá hrdiny uvedené v záznamu kampaně. (Pokud se jedná o první hru z kampaně, každý hráč zapíše do záznamu kampaně své jméno a jeho hrdiny.)
2. Ujistěte se, že žádný z hrdinů není na seznamu padlých hrdinů. Pokud je hrdina hráče veden jako padlý hrdina, hráč si musí vybrat hrdinu nového. Ze seznamu Balíček karet kampaně vymažte všechny karty s trvalou výhodou nebo strastí, které byly připojeny k padlému hrdinovi.
3. Pokud si hráč přeje změnit svého hrdinu, poznamenejte tohoto hrdinu do záznamu kampaně a za každého vyměněného hrdinu připište poznámku o navýšení úrovně ohrožení o 1.
4. Upravte úroveň ohrožení dle aktuální penalizace. Každý hráč určí svoji počáteční úroveň ohrožení a k celkové úrovni přidá penalizaci uvedenou v poznámce o navýšené úrovni ohrožení.
5. Karty výhod a strastí s klíčovým slovem „Trvalé“ ze seznamu Balíček karet kampaně připojte k odpovídajícím hrdinům.
6. Zkontrolujte připravené karty. Hráči před sebe vyloží všechny karty výhod a strastí s klíčovým slovem „Příprava“.
7. Připravte balíčky karet pro hráče. Zamíchejte karty výhod a strastí pro hráče ze seznamu Balíček karet kampaně do příslušných balíčků karet.
8. Připravte balíček setkání. Zamíchejte karty výhod a strastí pro setkání ze seznamu Balíček karet kampaně do balíčků karet setkání.

Režim kampaně pro experty

Režim kampaně pro experty je alternativní verzi režimu kampaně určený pro hráče, kteří zatoužili po větší výzvě. Při hraní kampaně pro experty hráči mezi scénáři nedoplňují životy svých hrdinů. Na konci každého scénáře zapište počet žetonů poškození u každého hrdiny v části pro poznámky v záznamu kampaně. Poté během přípravy dalšího scénáře z kampaně umístěte tolik žetonů poškození na každého hrdinu, kolik je jich uvedeno v části pro poznámky v záznamu kampaně. Každý hráč se může rozhodnout toto počáteční poškození svého hrdiny vyléčit výměnou za trvalé zvýšení úrovně ohrožení o 1 za každého takto uzdraveného hrdinu.

Dokončení kampaně

Kampaně jsou ucelené zážitky. Výhody, strasti a další úpravy získané během kampaně se do jiných her nebo kampaní nepřenášejí, pokud si to výslovně nežadá schopnost karty (jako například **Vyhodnocení** na kartě kampaně Útěk z Dol Gulduru).

Bodování

Hráči mohou při opakovaném hraní stejných scénářů využít systém bodování, který jim poslouží k přesnému určení jejich úspěchu při každé hře.

Pokud hráči ve hře zvítězí, své skóre vypočítají následujícím způsobem:

1. **Určete počáteční skóre:** Počáteční skóre tvoří součet následujících údajů.
 - Konečné ohrožení každého hráče.
 - Ohrožení za každého mrtvého hrdinu.
 - Poškození každého živého hrdiny.
2. **Přidejte postih za odehraná kola:** Za každé odehrané herní kolo přidejte 10 bodů.
3. **Odečtěte vítězné body:** Od součtu výše uvedených údajů odečtěte počet vítězných bodů (popsáno níže), které hráči během hry získali. Tím získáte celkové skóre hráčů.

Čím nižší skóre, tím lépe si hráči vedli. Bodování je užitečné, pokud si při jednom scénáři chcete porovnat jednotlivé výkony a efektivitu různých balíčků karet, které jste si vytvořili. Hráči mohou k výpočtu celkového skóre použít tabulku na straně 34.

VÍTĚZNÉ BODY

Když některé karty nepřátel a lokací opustí hru, hráči získají vítězné body. Karty, které hráče odměňují vítěznými body, mají v pravém dolní rohu uvedeno klíčové slovo „X vítězných bodů“.

Kdykoli karta s klíčovým slovem „X vítězných bodů“ opustí hru, umístěte ji do oblasti pro vítězné body. Na konci hry tyto karty v oblasti pro vítězné body poslouží pro určení celkového skóre.



Pokud hráč porazí „Náčelníka Ufihaka“, získá 4 vítězné body.

Vítězné body

PÁN PRSTENŮ™

KARETNÍ HRA™

ZÁZNAM KAMPANĚ

Hráč 1

Hráč 2

Hráč 3

Hráč 4

--	--	--	--

Hrdinové

Padlí hrdinové

Penalizace ohrožení

--	--

Poznámky

--

Název scénáře

Počet hráčů

Jméno hráče	Konečné ohrožení	Cena ohrožení za každého mrtvého hrdinu	Žetony poškození u zbývajících hrdinů	Mezisoučet pro hráče			
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>

Poznámky

Počet kol: (čárky)

PÁN PRSTENŮ
KARETNÍ HRA

Společný mezisoučet hráčů

-

Získané vítězné body

+

10 bodů za kolo =

Celkové skóre skupiny

Název scénáře

Počet hráčů

Hráč Název	Konečné ohrožení	Cena ohrožení za každého mrtvého hrdinu	Žetony poškození u zbývajících hrdinů	Mezisoučet pro hráče			
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>

Poznámky

Počet kol: (čárky)

PÁN PRSTENŮ
KARETNÍ HRA

Společný mezisoučet hráčů

-

Získané vítězné body

+

10 bodů za kolo =

Celkové skóre skupiny

Název scénáře

Počet hráčů

Hráč Název	Konečné ohrožení	Cena ohrožení za každého mrtvého hrdinu	Žetony poškození u zbývajících hrdinů	Mezisoučet pro hráče			
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>

Poznámky

Počet kol: (čárky)

PÁN PRSTENŮ
KARETNÍ HRA

Společný mezisoučet hráčů

-

Získané vítězné body

+

10 bodů za kolo =

Celkové skóre skupiny

Autoři

Zásluhy za původní hru

Návrh a vývoj hry: Nate French

Produkce: Mike David

Úpravy: Kevin Tomczyk

Korektura: Patricia Meredith a Mark Pollard

Grafický návrh: Kevin Childress

Doplňující grafický návrh: Brian Schomburg, Andrew Navaro a Michael Silsby

Umělecké zpracování obalu: Daryl Mandryk

Umělecká režie: Zoë Robinson

Vedení uměleckých prací: Kyle Hough

Tvůrčí vývoj hry: Jason Walden

Hlavní návrh hry FFG: Corey Konieczka

Hlavní produkce hry FFG: Michael Hurley

Manažer produkce: Eric Knight

Vydavatel: Christian T. Petersen

Zvláštní poděkování za trpělivost a názory: Joe Mandragona, Rebecca Hanson, Fredrica Drotos a Sam Benson z Middle-earth Enterprises. Našemu skvělému hlavnímu týmu pro testování hry: Damon Stone, Jonathan Pechon, Jerry Warwick, Kathy Warwick, Kat Pealsey, Denise Shepler, Jonathan Benton, Tony Sullivan, Nathan Bradley, Chris Perry, Rob Jones, Marius Hartland, Eric F. Huigen, Martijn Ketelaars, James Black, Jason Hawthorne, Ninno Canonico, Jared Duffy, Steve Zamborsky, Cesare Ciccarelli, Will Lentz, Francesco Moggia, John Goodenough, Jason Walden, Adam Sadler a Brady Sadler. A také všem, kteří testovali první verze hry na GenConu 2010. Díky, díky, díky!

Zásluhy za přepracovanou verzi hry

Dodatečný vývoj: Caleb Grace, Ian Martin a Jeremy Zwirn

Produkce: Jason Walden

Úpravy: Adam Baker

Korektura: Mark Pollard, Stephen Redman a Lori Redman

Hlavní manažer hry: Jim Cartwright

Grafický návrh: Nathan Carnahan

Koordinace návrhu hry: Joseph D. Olson

Vedení grafického návrhu: Christopher Hosch

Umělecké zpracování obalu: Anders Finér

Umělecká režie: Deborah Garcia

Vedení umělecké režie: Tony Bradt

Odborník na kontrolu kvality: Zach Tewalthomas

Koordinátor zajištění licence: Zach Holmes

Manažer licencování: Sherry Anisi

Vedení výroby: Justin Anger a Tim Najmolhoda

Vedení tvůrčích vizuálních prací: Brian Schomburg

Hlavní projektový manažer: John Franz-Wichlacz

Výkonný designér hry: Nate French

Vedoucí studia: Chris Gerber

Testování hry:

Andrea Dell'Agnes, Julia Faeta, Malachi Gardner a Michael Joyce

Příprava české verze:

Gamerock Studio, s. r. o.

Český překlad: Michal Müller a Jiří Ledvinka

Editor: Michal Ekrť



Dovoze pro ČR/Dovoze pro Slovensko:
ADC Blackfire Entertainment, s.r.o., Novozámecká 4
198 00 Praha 9, Česká republika • www.blackfire.cz • www.hraj.cz

CZ - Vyroba: © 2021 Fantasy Flight Games, Rohan, Gondor, Silebzem, Pan prsteni a postavy, udalosti, predmety a souvisejici mista jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky společnosti The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises a jsou používány na základě licence společnosti Fantasy Flight Games. Gamegenic a logo Gamegenic jsou ochranné známky a registrované ochranné známky společnosti Gamegenic GmbH v Německu. Fantasy Flight Games a logo FFG jsou registrované ochranné známky společnosti Fantasy Flight Games. Všechna práva vyhrazena příslušným vlastníkům. Společnost Fantasy Flight Games má sídlo na adrese 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Uchovejte tyto informace pro pozdější potřebu. Skutečné herní součásti se mohou od těch vyobrazených lišit. **UPOZORNĚNÍ:** Obal není hračka, před použitím ho odstraňte z dosahu dětí; může způsobit zadušení. Použití obalí odhodte do koše. Zemi v předevčí Čína.

SK - Vyroba: © 2021 Fantasy Flight Games, Rohan, Gondor, Silebzem, Pan prsteni a postavy, udalosti, predmety a souvisejici mista jsou ochranné známky alebo registrované ochranné známky spoločnosti The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises a sú používané na základe licencie spoločnosti Fantasy Flight Games. Gamegenic a logo Gamegenic sú ochranné známky a registrované ochranné známky spoločnosti Gamegenic GmbH v Nemecku. Fantasy Flight Games a logo FFG sú registrované ochranné známky spoločnosti Fantasy Flight Games. Všetky práva vyhradené príslušným vlastníkovi. Spoločnosť Fantasy Flight Games má sídlo na adrese 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Uchovajte tieto informácie pre neskoršiu potrebu. Skutočné herné súčasti sa môžu od tých vyobrazených lišit. **UPOZORNENIE:** Obal nie je hračka, pred použitím ho odštiepte z dosahu detí, môže spôsobiť zadušenie. Použití obalí odhodte do koša. Krajina pôvodu: Čína.

Rychlý přehled

Tato stránka obsahuje rychlý přehled základních herních principů a struktury herních tahů.

Přehled herního kola

Každé herní kolo sestává z následujících sedmi fází:

1. **Fáze zdrojů**
 - a. Získání zdrojů
 - b. Dobrání karty
2. **Fáze plánování**
3. **Fáze úkolu**
 - a. Vyslání postav
 - b. Odhalení
 - c. Vyhodnocení úkolu
4. **Fáze putování**
5. **Fáze setkání**
 - a. Volitelné střetnutí
 - b. Zkoušky střetnutí
6. **Fáze boje**
 - a. Rozdání karet stínu
 - b. Vyhodnocení útoků nepřátel
 - c. Vyhodnocení útoků hráčů
7. **Fáze obnovení**
 - a. Připravení
 - b. Zvýšení ohrožení
 - c. Předání role prvního hráče



Klíčová slova

Úplná pravidla pro klíčová slova naleznete v Přehledu pravidel.

Zatracení X: Pokud odhalíte kartu setkání s klíčovým slovem „Zatracení“, každý hráč si musí o uvedenou hodnotu navýšit svoji úroveň ohrožení.

Hlídaný: Jakmile je cíl s tímto klíčovým slovem odhalen a umístěn do oblasti odhalení, odhalte další kartu z balíčku setkání a připojte ji k tomuto cíli. Hráč nemůže kartu cíle získat, pokud je k ní připojena karta setkání.

Střelec: Postavy s klíčovým slovem „Střelec“ mohou útočit na nepřátele, kteří jsou ve střetu s jiným hráčem.


Omezení: Postava může mít nejvíce dva doplňky s klíčovým slovem „Omezení“.


Stráž: Hráč může postavu s klíčovým slovem „Stráž“ označit za obránce proti nepříteli, který vede útok na jiného hráče.

Nápor: Pokud je odhalena karta s klíčovým slovem „Nápor“, odhalte další kartu z balíčku setkání (po vyhodnocení případného efektu „Po odhalení“ první karty).

Vlastnosti postav a nepřátel



Síla vůle 

Síla útoku 

Síla obrany 

Míra ohrožení 

Sféry vlivu

Velení  

Vědění  

Duch  

Taktika 