HONBA ZA PRSTENEM

PRAVIDLA HRY

AUTOŘI HRY
MARCO MAGGI,
GABRIELE MARI
& FRANCESCO NEPITELLO

„Stojíš–li o mou radu, vydej se do Roklinky. To by neměla být příliš nebezpečná výprava, ačkoli Cesta už není tak schůdná, jako bývala, a během roku bude stále horší.“

Společenstvo Prstenu
Kniha první, kapitola III:
Tři dělají společnost

ÚVOD

Ve hře *Honba za Prstenem* musí jeden hráč, ten, který nese Prsten, přivést Froda Pytlíka a jeho hobití přátele bezpečně do útočiště Roklinky a uniknout strašlivým Prstenovým přízrakům (též známým jako Nazgûlové), které vedou až čtyři hráči. Tito hráči spolupracují, aby Froda našli a lapili, a používají všechny čtyři figurky Nazgûlů bez ohledu na počet hráčů.

SEZNAM KOMPONENT

- pravidla,
- oboustranný herní plán,
- 7 plastových figurek (Frodo, čtyři Nazgûlové, Gandalf Šedý, Černokněžný král),
- zástěna hráče, který nese Prsten,
- oboustranný kartonový obal na deník putování,
- 36 karet putování (dva balíčky po 18 kartách),
- 22 karet Kleteb,
- 44 karet Přátel (dva balíčky po 22 kartách, jeden pro Část I, druhý pro Část II),
- 5 karet Družiny,
- 5 pomocných karet Nazgûlů,
- pomocná karta Gandalfa Šedého,
- karta Černého jezdce,
- 7 akčních kostek Nazgûlů (6 standardních akčních kostek a 1 speciální kostka pro Černokněžného krále),
- obálka na „dopis od Gandalfa“,
- 90 dílků a žetonů.

PŘEHLED HRY

Honba za Prstenem se hraje na dvě oddělené části (epizody, chcete-li), na opačných stranách herního plánu a s různými herními komponenty. Obě části můžete hrát hned za sebou po jeden dlouhý herní večer, raději však doporučujeme hrát je ve dvou oddělených seancích. Pokud si hru takto časově rozdělíte, uložte komponenty mezi partiemi do obálky *dopisu od Gandalfa* dle instrukcí na straně **25**. Až se nad hrou sejdete znovu, vyjmete komponenty z obálky a zahrajete si druhou část.

– Část I, *Tři dělají společnost*, se hraje na zeleně orámované straně herního plánu. Hobiti se v ní vydají na cestu do Hůrky, až za nejvýchodnější hranici Kraje. Hráč, který nese Prsten, tajně zaznamenává svoje kroky, zatímco hráči za Nazgûly se snaží odhadnout, kudy se vydal, a polapit jej.

– Část II, *Útěk k Brodu,* probíhá na oranžově orámované straně herního plánu. Frodo opouští Hůrku a pod vedením Chodce míří k Roklince. Tentokrát je Frodova cesta generována automaticky a hráč, který nese Prsten, ovládá namísto něj Gandalfa Šedého, jehož cílem je chránit Froda a svést Nazgûly na scestí.

Hráč, který nese Prsten, vyhraje, pokud Frodo doručí Prsten do Roklinky dříve, než mu Prsten zatemní mysl a on upadne do Stínů. Hráči za Nazgûly vyhrají, pokud Froda v kterékoli části hry pohltí temnota.

Kapitola 1 těchto pravidel (strany **8–25**) uvádí přípravu a pravidla hry pro Část I. Protože Část II používá téměř stejné mechanismy, kapitola 2 (na stranách **26–34**) uvádí zejména rozdíly v pravidlech mezi Částmi I a II. Slovníček důležitých herních pojmů najdete v závěru pravidel (strany **38–39**).

TEMNOTA

Temnota je klíčovým konceptem celé hry, protože úroveň temnoty ve Frodově mysli rozhoduje o vítězství či porážce.

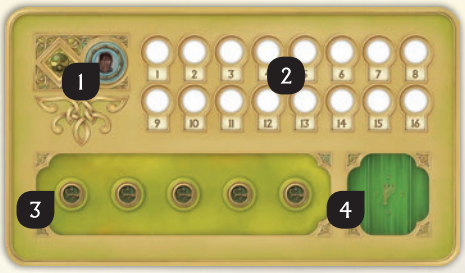
Frodo během hry dostává **body temnoty**, což symbolizuje, jak je pro něj stále těžší odolávat vábení Prstenu tváří v tvář neúnavným Prstenovým přízrakům. Temnota může sílit na základě **střetu s Nazgûly** (viz strana **22**), jako důsledek únavy kvůli pohybu v noci (viz strana **12**), nebo jako efekt karet Kleteb (viz strana **20**).

Úroveň temnoty zobrazuje ukazatel temnoty na počítadle na pravé straně herního plánu. Když se má Frodovi zvýšit úroveň temnoty, posuňte ukazatelem o jedno políčko dolů za každý udělený bod.

Podmínky vítězství pro obě části hry (na stranách **25** a **34**) určují horní hranici bodů temnoty, kterou Frodo snese, než navěky upadne do Stínů. Pokud hráč, který nese Prsten, této hranice dosáhne, hra ihned končí jeho prohrou a společným vítězstvím Prstenových přízraků.

DENÍK PUTOVÁNÍ

ČÁST I



ČÁST II

1 Startovní lokace

2 Záznam o putování

3 Žetony výzvěd

4 Žetony Společenstva

5 Karta putování

6 Žetony Gandalfovy pomoci

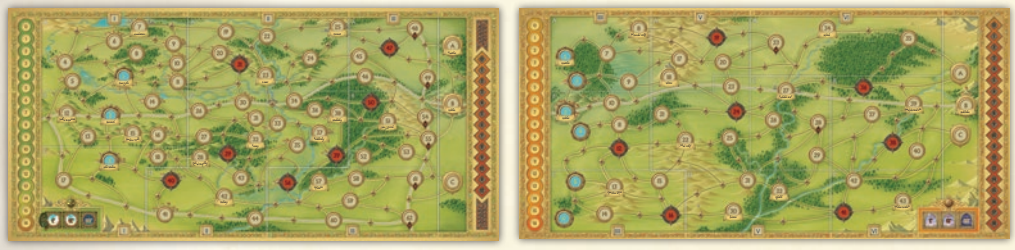
PŘEHLED KOMPONENT

pravidla

obálka „dopis od Gandalfa“

zástěna hráče, který nese Prsten

obal na deník putování (oboustranný)



herní plán (oboustranný)

FRODO PYTLÍK | **GANDALF ŠEDÝ** | **ČTYŘI NAZGŮLOVÉ** | **ČERNOKNĚŽNÝ KRÁL**

7 plastových figurek

6 standardních akčních kostek

1 akční kostka Černokněžného krále

PŘEHLED KOMPONENT (KARTY)

22 karet Přátel pro Část I

22 karet Přátel pro Část II

22 karet Kleteb

18 karet krátkého putování

18 karet dlouhého putování

5 karet Družiny

4 pomocné karty Nazgûlů

pomocná karta Gandalfa Šedého

karta Černého jezdce

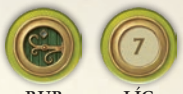
pomocná karta Černokněžného krále

PŘEHLED KOMPONENT (ŽETONY A DÍLKY)

POUZE PRO ČÁST I

RUB LÍC

3 žetony Frodovy startovní lokace



RUB LÍC

12 žetonů výzvěd

POUZE PRO ČÁST II

RUB LÍC

10 žetonů Gandalfovy pomoci

RUB LÍC

2 akční žetony Svobodných národů do hry *War of the Ring*

RUB LÍC

2 akční žetony Stínů do hry *War of the Ring*

PRO OBĚ ČÁSTI

PRSTEN OKO

ukazatel tahu

ukazatel temnoty

4 žetony Společenstva

4 žetony událostí

MEČ OKO

12 žetonů trasy

RUB ×3 ×1 ×1 ×1

6 žetonů tušení

8 žetonů Přátel

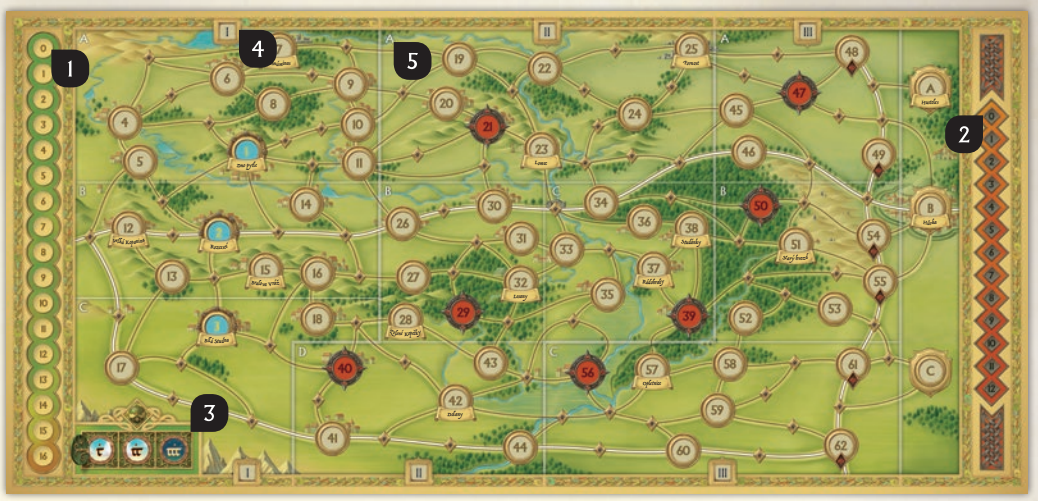
4 žetony Nazgûlů

RUB BÉŽOVÝ ×15 ČERVENÝ ×2 ŠEDÝ ×3

20 žetonů střetu

žeton vedoucího hráče za Nazgûly

HERNÍ PLÁN



1	2	3	4	5
počítadlo putování	počítadlo temnoty	počítadlo tahu	název sekce (I–VI)	název oblasti (A–D)

LOKACE

běžná lokace

lokace Přátel

Černokněžná lokace

Frodova cílová lokace

Frodova startovní lokace

startovní lokace Nazgûlů

DALŠÍ SYMBOLY

rozcestník

stezka

cesta

hranice oblasti

hranice sekce

„Froda se náhle zmocnil nepochopitelný strach z odhalení a pomyslil na svůj Prsten. Stěží se odvažoval dýchat, a přece touha vytáhnout jej z kapsy byla tak silná, že začal pomalu pohybovat rukou. Měl pocit, že by mu stačilo Prsten nasadit a byl by v bezpečí.“

Společenstvo Prstenu
Kniha první, kapitola III:
Tři dělají společnost

ČÁST I:
TŘI DĚLAJÍ SPOLEČNOST

Než se pustíte do hraní Části I, odložte tyto herní komponenty, které přijdou na řadu až v Části II:

- dílky temnoty pro Část II (šedé),
- oba balíčky karet putování,
- balíček karet Přátel pro Část II (oranžový rub),
- všechny komponenty ke Gandalfovi (pomocná karta, figurka a žetony Gandalfovy pomoci),
- všechny komponenty k Černokněžnému králi (pomocná karta, figurka a speciální akční kostka),
- žetony ke hře *War of the Ring*,
- kartu Družiny *Chodec*.

PŘÍPRAVA HRY

Před začátkem partie vyberte hráče, který ponese Prsten. Ostatní budou ovládat Nazgûly. Je-li hráčů za Nazgûly více než jeden, rozdělte čtyři figurky Nazgûlů jakkoli mezi ně s podmínkou, že každý hráč bude ovládat alespoň jednu figurku. Poté položte herní plán zeleně orámovanou stranou vzhůru doprostřed stolu.

HRÁČ, KTERÝ NESE PRSTEN

1. Vezměte **zástěnu hráče, který nese Prsten**, a položte ji před sebe tak, aby obrázek herního plánu pro Část I stál svisle. Poté vložte (vhodně přehnutý) list čistého papíru dovnitř kartonového **deníku putování** a ten položte na vodorovnou stranu zástěny, otočený vzhůru stranou pro Část I.

2. Vezměte tři **žetony Společenstva** a položte je na patřičné místo na **deníku putování**. Toto je **zásoba Společenstva**.

3. Náhodně vylosujte jeden **žeton Frodovy startovní lokace** a tajně si jej prohlédněte. Zaznamenejte tuto lokaci tím, že žeton položíte na patřičné místo v **deníku putování**. Ostatní dva žetony vraťte do krabice tak, aby je hráči za Nazgûly neviděli.

4. Vezměte si **karty Družiny** *Frodo Pytlík*, *Samvěd Křepelka* a *Peregrin Bral* a položte je před sebe textem vzhůru. Kartu *Smělmír Brandorád* zatím odložte stranou.

5. Zamíchejte **balíček karet Přátel** pro Část I (zelené ruby karet) a poté si z něj vezměte do ruky horní tři karty. Toto je vaše startovní ruka.

6. Položte **ukazatel tahu** na políčko vlevo na počítadle tahu, stranou s Prstenem vzhůru. Počítadlo tahu jsou tři políčka v levé dolní části plánu.

7. Položte **ukazatel temnoty** na políčko „0“ na počítadle temnoty (v pravé části plánu).

8. Položte **figurku Froda** na políčko „0“ na počítadle putování (v levé části plánu).

9. Náhodně vylosujte pět **žetonů výzvěd** a tajně si je prohlédněte. Jeden z nich vyberte a dejte hráčům za Nazgûly. Zbylé čtyři položte za svoji zástěnu na patřičná místa **deníku putování**. Nevylosované žetony výzvěd vraťte do krabice, aniž by je viděli hráči za Nazgûly.

HRÁČ(I) ZA NAZGÛLY

1. Rozdělte mezi hráče **figurky Nazgûlů** a pomocné karty, které daným figurkám odpovídají. Hráči, kteří ovládají více než jednoho Nazgûla, musí seřadit jejich karty v pořadí, v jakém s nimi budou během partie hrát. Toto pořadí se během partie nemění.

2. Položte **kartu Černého jezdce** na dohled všem hráčům. Na první z jejich pěti políček položte **žeton výzvěd** obdržený od hráče, který nese Prsten, čímž odemknete první speciální schopnost Nazgûlů.

3. Připravte **žetony tušení** tak, aby na ně všichni hráči za Nazgûly snadno dosáhli.

4. Zamíchejte **balíček karet Kleteb**. Poté si každý hráč za Nazgûly dobere jednu kartu, což bude jeho startovní ruka (pouze jedna karta na hráče, bez ohledu na to, kolik figurek ovládá). Každý hráč bude mít během partie v ruce svou vlastní zásobu karet Kleteb.

5. Dejte **žetony střetu** pro Část I (béžové) do pytlíku, poháru nebo sloupečku. Toto je **zásoba střetu**. Dva speciální červené žetony si ponechte ležet na dosah, ale nemíchejte je k ostatním.

6. Jeden náhodně vybraný hráč za Nazgûly si vezme **žeton vedoucího hráče** (pokud za ně hraje jen jeden hráč, vezme si jej on sám). Potom všichni hráči, počínaje vedoucím, položí **figurky Nazgûlů** na herní plán, každý na jinou ze šesti možných startovních lokací.

7. Vedoucí hráč hodí šesti **standardními akčními kostkami** (což je zásoba akcí Nazgûlů). Hráč, který nese Prsten, si ze zásoby Společenstva vezme jeden žeton Společenstva za každý Stín, který na kostkách padl, a položí je na svou kartu *Frodo Pytlík*.

PŘIZPŮSOBENÍ OBTÍŽNOSTI

Hry se skrytým pohybem, jako *Honba za Prstenem*, je snadné hrát, ale není snadné je hrát dobře. Ten, kdo hru důvěrně zná, může snadno porazit méně zkušené soupeře, čímž se hra může jevit nevyvážená na některou stranu. Budete-li mít ze hry takovou zkušenost, můžete uplatnit následující úpravy, a najít tak tu nejlepší rovnováhu pro vaši herní skupinu.

FRODO JE NEPORAZITELNÝ!

Pokud je ve vašich hrách pro Froda příliš snadné dojít až do Roklinky, změňte přípravu Části I tak, že v úvodu hry dává hráč, který nese Prsten, Nazgûlům **dva** žetony výzvěd namísto jednoho (oba vybere z pěti žetonů výzvěd, které předtím vylosoval, takže sám si na deníku putování ponechá jen tři namísto čtyř).

NAZGÛLOVÉ JSOU STRAŠLIVÍ!

Pokud jsou naopak Nazgûlové příliš silní a Frodo snadno upadá do Stínů, může hráč, který nese Prsten, nedávat na úvod celé partie **žádné** žetony výzvěd Nazgûlům a nechat si všech pět. Pokud mu chcete pomoci ještě víc, můžete použít všechny čtyři žetony Společenstva jako zásobu (tedy o jeden žeton víc než v klasických pravidlech).

PRŮBĚH HRY

Hra probíhá v jednotlivých **dnech**. Každý herní den představuje jeden den putování a dělí se **do dvou denních tahů** (ranní a odpolední, se stejnými pravidly) a jednoho **nočního tahu** (kde mají Nazgûlové silnější pozici). Pomocí **ukazatele tahu** si můžete udržovat přehled, který tah se zrovna hraje. Po dokončení **nočního tahu** následuje fáze **svítání** a po ní další **den**.

V každém tahu začíná hráč, který nese Prsten. Potom hrají všichni hráči za Nazgûly, počínaje vedoucím a dále po směru hodinových ručiček. Hráči, kteří ovládají více než jednoho Nazgûla, odehrají tah za každou figurku. Pořadí figurek je stanoveno na začátku partie a je určeno tím, jak na stole leží pomocné karty Nazgûlů.

Pokud je hráčů za Nazgûly více, mohou se spolu domlouvat a utvářet společnou strategii, ale nesmějí si navzájem ukazovat karty Kleteb či jiné skryté informace. Hráč, který nese Prsten, musí neustále vědět, co říkají.

PRŮBĚH DNE

Každý herní **den** se skládá z **ranního**, **odpoledního** a **nočního tahu**. Na závěr následuje fáze svítání.

RANNÍ TAH

Nyní lze uplatnit schopnost karty Frodo Pytlík.

1. Tah Froda (musí se pohnout)
   Nyní lze uplatnit schopnost karty Smělmír Brandorád (pokud již vstoupila do hry).
2. Tahy Nazgûlů – jeden tah za každou figurku.
3. Střet s Nazgûly (pokud byl Frodo úspěšně lapen).
4. Posun ukazatele tahu o políčko dál.

ODPOLEDNÍ TAH

Opakujte kroky 1–4 výše.

NOČNÍ TAH

1. Tah Froda (může se pohnout, *nebo* odpočívat)
   Nyní lze uplatnit schopnosti karet Samvěd Křepelka a/nebo Smělmír Brandorád.
2. Tahy Nazgûlů – jeden tah za každou figurku.
3. Střet s Nazgûly (pokud byl Frodo úspěšně lapen).
4. Přesun ukazatele tahu na první políčko (a případné otočení ukazatele Prstenem vzhůru).

FÁZE SVÍTÁNÍ

1. Hráč, který nese Prsten, si dobere jednu **kartu Přítele**. *Nyní lze uplatnit schopnost karty Peregrin Bral.*
2. Pokud je ve hře více hráčů za Nazgûly, přesune vedoucí hráč **žeton vedoucího** nejbližšímu hráči po levici, který hraje za Nazgûly.
3. Nový vedoucí hráč si dobere jednu **kartu Kletby** a hodí všemi **akčními kostkami Nazgûlů**.
4. Hráč, který nese Prsten, si může za každou kostku, na které padla strana *Stín*, vzít jeden **žeton Společenstva**. Tento žeton vezme ze zásoby Společenstva (na **deníku**) a položí jej na svoji kartu *Frodo Pytlík*.

TAH HRÁČE, KTERÝ NESE PRSTEN

Hráč, který nese Prsten, může ve svém tahu provést ***každou*** z následujících akcí ***jednou***, v libovolném pořadí:

- přesunout Froda (*nebo* v noci odpočívat),
- (volitelně) zahrát jednu kartu Přítele,
- (volitelně) zaplatit jeden žeton Společenstva a dobrat si novou kartu Přítele.

Přesunutí Froda je během ranního i odpoledního tahu povinné. V nočním tahu se Frodo může přesunout dál, nebo odpočívat (viz *Noční tah* na straně **12**).

FRODŮV POHYB

Hráč, který nese Prsten, se podívá na Frodovu poslední pozici, zapsanou v **deníku putování**, a rozhodne se, kam se přesune dále. Aby očima neprozradil Nazgûlům o své pozici příliš, může sledovat obrázek herního plánu na svojí zástěně.

Až se rozhodne, zaznačí svůj pohyb do deníku tím, že tužkou vyplní volné políčko deníku s nejnižším číslem. Poté posune figurkou Froda na plánu, aby stála na stejném čísle jako číslo právě vyplněného políčka **deníku putování**.

- Každý záznam v deníku putování může být buď **tečka**, nebo **číslo lokace**. Pohyb na rozcestník hráč zaznačí malou tečkou uprostřed políčka, pohyb na lokaci tím, že do políčka napíše patřičné číslo lokace.

FRODO DOŠEL DO LOKACE

Pokud hráč, který nese Prsten, zaznačí do deníku putování **číslo**, naznačuje tím, že Frodo vstoupil na tu konkrétní lokaci. Nejposlednější (tedy nejčerstvější) číselný záznam v deníku se nazývá **Frodova poslední lokace**. Novou číselnou lokaci může hráč do deníku zaznačit pouze tehdy, je-li **propojená** s Frodovou poslední lokací a zároveň je-li od poslední lokace **v dosahu** (viz rámeček na straně **12**). Může to být i lokace, kterou už Frodo v minulosti navštívil, a tudíž se už v deníku dříve vyskytuje – případně i jako poslední lokace.

KARTY DRUŽINY

Karty Družiny dávají hráči, který nese Prsten, další schopnosti. Tyto karty mohou účinkovat v různých fázích tahu. Na horní části je popsána schopnost karty, která platí neustále (každý tah), dokud se hráč nerozhodne využít jednorázovou schopnost karty popsanou níže. Poté kartu otočí obrázkem vzhůru, čímž její popsané schopnosti přestanou platit. I otočená karta *Froda* ovšem skladuje žetony Společenstva.

FRODO DOŠEL K ROZCESTNÍKU

Tečka v políčku cestovního deníku značí, že Frodo je někde **v divočině**, mezi lokacemi: **pro účely Nazgûlího hledání, tušení i lovu se za Frodovu polohu považuje jeho poslední lokace, tedy nejčerstvější <u>číslo</u> v deníku putování**.

Hráč, který nese Prsten, může jako Frodovu pozici *vždy* zaznačit tečku bez ohledu na to, která lokace je Frodovou poslední či kolik teček je již v deníku. Tečka v deníku tedy neznačí konkrétní rozcestník, nýbrž pouze zvyšuje dosah Froda od jeho poslední lokace, než se rozhodne dojít do další lokace.

NOČNÍ TAH

Během nočního tahu se Frodo může buď **přesunout**, nebo **odpočívat**.

Noční pohyb
Pokud se hráč, který nese Prsten, rozhodne hýbat i v noci, Frodo dostane jeden bod temnoty: posuňte ukazatelem temnoty o jedno políčko níž.

Poté hráč klasicky zaznačí pole, kam se pohnul, do deníku a posune figurku Froda.

Krom toho otočte ukazatel tahu na stranu s **Okem**, čímž připomenete Nazgûlům, že tento tah mají možnost provádět zdarma **lov** namísto **hledání** (viz strana **19**). Na konci tahu otočte žeton zpět **Prstenem** vzhůru.

Odpočinek
Pokud Frodo v noci odpočívá, neznačí hráč nic do deníku, figurka Froda se na počítadle putování neposouvá a ukazatel tahu zůstává Prstenem vzhůru.

VZTAHY MEZI POLI

SOUSEDÍCÍ

Jakákoli dvě pole na plánu (rozcestníky i lokace) se považují za **sousedící**, pokud jsou přímo propojená stezkou nebo cestou, a tudíž jsou od sebe na vzdálenost jednoho kroku.

Lokace 31 sousedí *s lokací 33 a se zvýrazněným rozcestníkem vlevo od ní.*

PROPOJENÁ

Jakákoli dvě pole na plánu (rozcestníky i lokace) jsou **propojená**, pokud jsou buď spolu sousedící, nebo spojnice mezi nimi obsahuje pouze rozcestníky. Každá lokace se považuje za propojenou sama se sebou.

Lokace 37 je propojená *sama se sebou, s lokacemi 33, 35, 38 a 39 a se zvýrazněným rozcestníkem nalevo od ní.*

V DOSAHU

Lokace je **v dosahu** (Frodova pohybu), pokud buď **sousedí** s Frodovou poslední lokací, nebo je s ní **propojená** a počet rozcestníků mezi nimi je menší nebo roven počtu teček, které jsou v deníku putování zapsány za Frodovou poslední lokací.

Pokud je Frodova poslední lokace 31 a v deníku je za poslední lokací zaznačena jedna tečka, pak jsou v dosahu *lokace 26, 31, 32 a 33.*

Pokud jsou za poslední lokací dvě tečky, pak jsou v dosahu *navíc k výše uvedeným i lokace 27 a 29.*

POHYB FRODA POMOCÍ KARET PŘÁTEL

Karta Družiny *Frodo Pytlík* a některé karty Přátel (například *Tom Bombadil*) umožňují hráči, který nese Prsten, přesunout Froda. Takový přesun je navíc k běžnému přesunu a dá se provést i v noci, aniž by přidával bod temnoty či otáčel ukazatel tahu. I tento pohyb Froda hráč vyznačí do deníku putování a posouvá za něj figurku Froda na počítadle putování.

FRODŮV POHYB A NAZGÛLOVÉ

Frodův pohyb na plánu je úplně nezávislý na pozici Nazgûlů. Nazgûlové Froda neblokují ani nijak neovlivňují, vyjma vyhodnocení **střetu s Nazgûly** poté, co některý Nazgûl provede úspěšný **lov** (viz strana **22**).

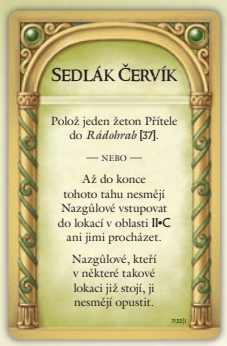
PŘÍKLADY FRODOVA POHYBU

(1) Frodo zahájil putování v lokaci 1 (Dno pytle). Již se pohnul třikrát – dvakrát do deníku putování vyznačil tečku, potřetí lokaci 10. Poslední číslo v deníku putování, tedy 10, je Frodova ***poslední lokace****. Jako svůj nový pohyb může hráč, který nese Prsten, zaznačit tečku, lokaci 11, nebo lokaci 9 (obě tyto lokace sousedí s lokací 10). Hráč se rozhodl zaznačit tečku. Frodo je nyní v divočině. Frodovou poslední lokací je však stále 10.*

(2) Jako další se může hráč, který nese Prsten, rozhodnout zapsat znovu tečku, nebo číslo jakékoli lokace v dosahu. Protože je jedna tečka za lokací 10 již zaznačena, lokace v dosahu *jsou 9, 11, 19, 20 a samotná 10. Vybere si lokaci 19. Takto tedy Frodův deník putování vypadá teď – Frodovou poslední lokací je 19:*

(3) Hráč se pohybuje znovu a rozhodne se vydat přímo na lokaci 22, což je pole sousedící *s 19 (sousedící pole jsou vždy propojená a v dosahu).*

KARTY PŘÁTEL



Karty Přátel reprezentují příznivé události a postavy, které může Frodo využít, aby znesnadil úkol Prstenových přízraků.

DOBÍRÁNÍ KARET PŘÁTEL

Hráč, který nese Prsten, obdrží během přípravy hry tři karty Přátel a každou fázi **svítání** si dobírá jednu novou kartu (může si dobrat dvě, dokud stále má platnou schopnost karty *Peregrin Bral*). Maximální počet karet Přátel v ruce je 5. Pokud hráč tento počet v libovolné chvíli překročí, musí ihned vybrat některé karty ze své ruky a zahodit je tak, aby mu v ruce zůstalo právě 5.

Pokud je dobírací balíček karet Přátel vyčerpán, **nemíchejte** odhazovací hromádku – po zbytek partie již nebude možné si dobírat nové karty Přátel.

HRANÍ KARET PŘÁTEL

Během svého tahu může hráč, který nese Prsten, zahrát z ruky nejvýše jednu kartu Přítele (respektive dvě, dokud stále má platnou kartu *Smíšek Brandorád*), před Frodovým pohybem pro tento tah, nebo poté, co pohyb dokončil. Zahrané karty pokládá na jejich odhazovací hromádku.

- Tučný text na horní straně karty (většinou začínající *„Zahraj…“* nebo *„Zahraj, když…“*) uvádí nutnou podmínku k zahrání karty: tato karta se dá zahrát, jen když daná podmínka platí.
- Některé karty mají dva efekty (oddělené slovem „NEBO“). Hráč, který ji zahrál, při jejím vyhodnocení spustí jen jeden z uvedených efektů.
- Akce na kartě Přítele jsou povinné. Není-li možné je zcela uplatnit, kartu lze stále zahrát a uplatnit její efekt nejvíc, jak je to možné.

HRANÍ „MIMO TAH“

Některé efekty karet Přátel jsou označený klíčovými slovy **Mimo tah**. Tyto efekty může hráč, který nese Prsten, využít pouze během tahů Nazgulů. Tyto karty se nepočítají do limitu počtu karet, které lze zahrát ve Frodově vlastním tahu. Pokud má být touto kartou zrušena konkrétní Nazgûlova akce, může hráč, který nese Prsten, počkat, než hráč za Nazgûla vyhlásí detaily akce, kterou bude provádět (například konkrétní rozsah **tušení**), než se rozhodne akci zrušit.

ŽETONY PŘÁTEL

Některé karty Přátel umožní hráči, který nese Prsten, uvést do hry žetony představující Frodovy přátele a spojence. Tyto žetony se pokládají na lokace a mohou se jako důsledek některých karet i přesouvat mezi *propojenými* lokacemi.

Žetony Přátel omezují schopnosti a pohyb Nazgûlů:

- Nazgûl nesmí vstoupit na lokaci obsahující žeton Přítele ani skrz ni projít.
- Karty Kleteb, které umožňují provést **hledání** nebo **lov**, nemohou cílit na lokaci s žetonem Přítele (na **tušení** nemají žetony Přátel vliv).

Když žetony Přátel vstupují do hry, musí je hráč, který nese Prsten, položit na lokaci, kde *není* Nazgûl ani jiný žeton Přítele. Když se žetony Přátel přesouvají (jako důsledek hraní karty Přítele), mohou se přesouvat ze svojí lokace přímo na další *propojenou* lokaci, která neobsahuje Nazgûla či jiný žeton Přítele. *Mohou* se však přesouvat skrze rozcestníky, na nichž stojí Nazgûlové.

Ve hře může být nejvýše osm žetonů Přátel. Kdyby karta umožňovala hráči položit žeton Přítele a všechny již byly na plánu, má povoleno některý existující ze hry odstranit a položit jej jako nový.

Když je žeton Přítele odstraněn Nazgûlem za použití akční kostky *Meč* (viz strana **17**), vrací se do zásoby žetonů dostupných k uvedení do hry.

ŽETONY UDÁLOSTÍ

Čtyři **žetony událostí** může hráč, který nese Prsten, využít k označení oblasti, sekce nebo lokace, na niž cílí nějaký efekt karty Přítele. Hráč prostě položí žeton na patřičné místo jako připomínku platného efektu karty a odstraní jej, až efekt vyprší.

POUŽÍVÁNÍ ŽETONŮ SPOLEČENSTVA

Během svého tahu může hráč, který nese Prsten, zaplatit nejvýše jeden **žeton Společenstva**, aby si dobral novou kartu Přítele. Žeton poté přemístí z karty *Frodo Pytlík* do zásoby Společenstva, ležící na **deníku putování**.

Některé karty Družiny či karty Přátel (přímo v rámci svého textu) vyžadují zaplatit žeton Společenstva, aby mohl být spuštěn jejich efekt. Takové použití žetonu se nepočítá do limitu „nejvýše jeden za tah“.

ZÁSOBA SPOLEČENSTVA

Ve standardní hře má hráč, který nese Prsten, od začátku partie v **zásobě Společenstva** tři žetony. To znamená, že kdykoli během hry může mít nejvýše tři žetony Společenstva k dispozici. **Zásoba Společenstva** se může během hry snižovat: v Části I může hráč využít jednorázovou schopnost karty *Frodo Pytlík*, která sníží zásobu o 1 žeton. V Části II přibudou další způsoby, jak se může zásoba zmenšit.

ZÍSKÁVÁNÍ ŽETONŮ SPOLEČENSTVA

Když vedoucí hráč za Nazgûly v rámci **fáze svítání** (a na začátku partie) hodí kostkami, získává hráč, který nese Prsten, jeden nový žeton Společenstva za každý výsledek *Stín*, který na akčních kostkách padl. Další žetony Společenstva může získávat pomocí karet Přátel či permanentní schopnosti karty *Frodo Pytlík*.

- Hráč, který nese Prsten, nemůže nikdy mít k dispozici více žetonů Společenstva, než jaká je velikost zásoby Společenstva.
- Nepoužité žetony Společenstva si hráč uchovává mezi tahy i mezi dny.

TAHY NAZGÛLŮ

Jakmile hráč, který nese Prsten, dokončí svůj tah, začnou hráči za Nazgûly po směru hodinových ručiček provádět akce jednotlivých figurek Nazgûlů, počínaje hráčem s žetonem vedoucího. Jak již bylo řečeno, pokud hráč ovládá více než jednoho Nazgûla, musí je aktivovat v pořadí daném na začátku partie.

Aktivní figurka Nazgûla se ve svém tahu může přesunout a provést jednu akci (v jakémkoli pořadí – napřed pohyb, potom akce, nebo naopak).

- Nazgûlova akce buď vyžaduje **vynaložit akční kostku** (viz *Používání akčních kostek*, strana **17**), nebo se jedná o **volnou akci**.
- Za normálních okolností je jedinou možnou volnou akcí **hledání**, pokud aktivní Nazgûl stojí v lokaci (viz kapitola *Hledání* na straně **18**). Nicméně pokud se během **nočního tahu** Frodo rozhodne hýbat, musí otočit ukazatel tahu na stranu s Okem a Nazgûlové mohou jako volnou akci provádět silnější akci **lov** namísto **hledání** (viz kapitola *Lov* na straně **19**).

POHYB NAZGÛLA

Při pohybu se figurka Nazgûla na plánu přesune na pole (rozcestník nebo lokaci) *sousedící* s jeho předchozí pozicí. Nazgûlové se však mohou za následujících podmínek hýbat i rychleji:

- **Pohyb po cestě:** Nazgûl se může posunout až **o tři pole**, pokud se celý jeho pohyb odehrává na **cestě** (ať už se jedná o tah ranní, odpolední nebo noční).
- **Pohyb v noci:** Během nočních tahů (třetí tah každého herního dne) platí, že Nazgûl se může posunout **až o dvě pole**, pokud se jeho pohyb odehrává na **stezkách** nebo na kombinaci **stezek** a **cest**.

Pohyb není nikdy povinný: Nazgûl se může i v noci pohnout jen o jedno pole, nemusí se hýbat vůbec a pouze provést akci tam, kde stojí; může se i rozhodnout nedělat vůbec nic.

PŘÍKLADY POHYBU NAZGÛLŮ

V prvním ranním tahu celé partie se modrý Nazgûl pohne o jeden krok z lokace 48 na sousedící rozcestník po stezce vlevo. Mohl se místo toho rozhodnout vydat se do černokněžné lokace 47. Zelený Nazgûl, který začínal hru v lokaci 49, se rozhodne využít zrychleného pohybu po cestě – může po ní docestovat do lokace 48 (rozcestník-rozcestník-48) nebo 46 (rozcestník-rozcestník-46). Rozhodl se pro 46.

V noci (třetí tah) stojí zelený Nazgûl na lokaci 34. Mohl by pokračovat po cestě (až o tři pole, např. rozcestník–30–rozcestník), ale je noc, takže se může rozhodnout udělat dva kroky i mimo cestu, pod pláštěm tmy. Rozhodne se přesunout do Lomce (rozcestník–23).

POHYBOVÁ OMEZENÍ

Nazgûl nikdy nesmí vstoupit na Frodovu **cílovou lokaci**. Krom toho nesmí vstoupit na lokaci, na které je **žeton Přítele**, ani skrz ni projít.

Figurky Nazgûlů si navzájem nepřekážejí a neovlivňují pohyb jedna druhé. Na jednom poli může stát neomezeně mnoho Nazgûlů (v případě, že na figurky není dost místa, můžete je dočasně nahradit žetony Nazgûlů).

POUŽÍVÁNÍ AKČNÍCH KOSTEK

Hráč za Nazgûla může vynaložit jednu kostku ze **zásoby akcí Nazgûlů** a využít symbol, který na ní padl, aby provedl akci.

Akční kostku může hráč použít předtím, než se aktivní Nazgûl pohnul, nebo až potom – namísto provádění volné akce (tzn. namísto **hledání**, nebo případně namísto **lovu** za nocí, kdy se Frodo hýbal).

Použité kostky jsou nedostupné až do příští fáze **svítání**. Hráči za Nazgûly se musejí shodnout, jak použití kostek nejlépe nakombinovat, neboť kostek je na jeden herní den 6, ale Nazgûlích tahů 12.

Příklad: *Je první ranní tah celé partie. Na kostkách, kterými vedoucí hráč za Nazgûly v rámci přípravy hry hodil, padlo: Prsten, Prsten, Prsten, Meč, Kletba, Stín. Hráč, který nese Prsten, přesunul Froda a dokončil svůj tah.*

Vedoucí hráč za Nazgûly (modrý) začíná: rozhodne se nevyužít kostku. Provede volnou akci ***hledání*** *v lokaci 48, kde Nazgûl stojí, a poté jej přesune na sousední rozcestník.*

Poté hraje zelený Nazgûl, který se díky pohybu po cestě přesune o tři pole, z lokace 49 na 46. Poté použije výsledek hodu Prsten, aby provedl ***tušení*** *v sekci III, a odstraní tuto kostku ze zásoby akcí.*

Hráč za červeného Nazgûla použije kostku s Kletbou, aby si dobral kartu Kletby, a posune svoji figurku. Jako poslední posune svoji figurku hráč za fialového Nazgûla. Ten ve svém tahu nedělá nic jiného.

Na konci ranního tahu zbývají v zásobě kostky Prsten, Prsten, Meč a Stín, které mohou Nazgûlové využít v odpoledním a nočním tahu.

AKČNÍ KOSTKA

Každá standardní akční kostka Nazgûlů má těchto šest stran:

Prsten (×2) | **Meč** (×2) | **Kletba** | **Stín**

SYMBOL	MOŽNÉ AKCE
	Použitím symbolu **Prstenu** lze: – provést **tušení** v oblasti, kde stojí aktivní Nazgûl, nebo – provést **tušení** v sekci, kde stojí aktivní Nazgûl.
	Použitím symbolu **Meče** lze: – provést **lov** v lokaci, na níž stojí aktivní Nazgûl, nebo – odstranit žeton Přítele z lokace sousedící s aktivním Nazgûlem.
	Použitím symbolu **Kletby** lze: – dobrat jednu kartu Kletby, *nebo* – zahrát jednu kartu Kletby.
	Symbol **Stínu** se dá použít, jako by to byl **Prsten**, **Meč**, nebo **Kletba**, dle hráčovy volby. **Poznámka:** Malá ikonka „Gandalfa“ uprostřed připomíná, že za každý symbol **Stínu**, který na kostkách padne, si může hráč, který nese Prsten, dobrat jeden žeton Společenstva (viz strana **25**).

HLEDÁNÍ

Aktivní hráč za Nazgûly může provést **hledání** jako **volnou akci** – předtím, než pohne figurkou Nazgûla, nebo až potom – pokud jeho figurka v tu chvíli stojí v lokaci a hráč se rozhodne nepoužívat akční kostku.

Také některé karty Kleteb umožňují **hledat**.

Hledání probíhá takto: aktivní hráč za Nazgûla se zeptá hráče, který nese Prsten, zda se kdekoli v jeho **deníku putování** alespoň jednou vyskytuje lokace, na které stojí aktivní Nazgûl. Odpověď musí být pravdivá, stačí prosté „ano“ nebo „ne“. Hráč, který nese Prsten, v rámci **hledání** *nesděluje* Nazgûlům, zda se jedná přímo o Frodovu poslední lokaci.

- Pokud je odpověď „ano“, hledání bylo úspěšné. Hráč za Nazgûla na danou lokaci (povinně) položí **žeton trasy** stranou s Okem vzhůru. Neví však, zda tu Frodo stále je, nebo tudy pouze procházel.
- Pokud je odpověď „ne“, hledání selhalo.
- Hledání *nelze* provést na kterékoli ze tří možných Frodových startovních lokací (**lov** ano).
- Hledání *nelze* provést na lokaci, kde už leží **žeton trasy** (**lov** ano – viz *Lov* na straně **19**).

Příklad: *Frodo zahájil partii v lokaci 1 (v níž nelze hledat).*

Během šesti tahů prošel skrz lokace 10, 19 a 22. Hledání v jakékoli z těchto tří lokací by dalo výsledek „ano“. Hráči za Nazgûly by do nich poté museli položit žeton trasy Okem vzhůru. Hledání v libovolné jiné lokaci by dalo výsledek „ne“.

TUŠENÍ

Aktivní hráč za Nazgûly může provést **tušení**, když použije akční kostku se symbolem *Prstenu*. Herní plán je rozdělen na **sekce** (označené římskými číslicemi), z nichž každá se dále dělí na **oblasti** (označené písmenem). Hráč za Nazgûla si musí vybrat, zda se **tušení** týká celé **sekce,** nebo pouze **oblasti**, v níž stojí figurka aktivního Nazgûla.

Také některé karty Kleteb umožňují provést **tušení**.

Tušení se provádí takto: aktivní hráč za Nazgûla si vybere, zda tušení cílí na oblast, nebo celou sekci, ve které stojí figurka aktivního Nazgûla, a zeptá se hráče, který nese Prsten, zda se Frodova **poslední lokace** (tedy nejčerstvější číslo v **deníku putování**) nachází uvnitř této cílené sekce či oblasti. Hráč za Nazgûla zvolený rozsah tušení buď ukáže na plánu, nebo oznámí jeho souřadnice. Odpověď musí být pravdivá, prosté „ano“ nebo „ne“.

Pokud je odpověď „ano“, mohou si Nazgûlové označit oblast či sekci **žetonem tušení** (viz *Žetony tušení* na straně **19**).

Příklad: *Frodovou poslední lokací je 22, která leží v sekci II a oblasti II•A (tečka v deníku za posledním číslem se nepočítá – Frodovou **poslední lokací** je nejčerstvější číslo).*

- *Nazgûl v lokaci 31 provede **tušení** cílené na sekci II. Výsledek je „ano“.*
- *Nazgûl v lokaci 31 provede **tušení** cílené na oblast II•B. Výsledek je „ne“.*
- *Nazgûl v lokaci 24 provede **tušení** cílené na oblast II•A. Výsledek je „ano“.*

LOV

Aktivní hráč za Nazgûly může provést **lov**, když použije akční kostku se symbolem *Meče*. Lovit může pouze Nazgûl stojící na lokaci (včetně Frodových startovních lokací, ale vyjma cílových – tam Nazgûl nesmí vstoupit).

V **nočním tahu**, pokud se Frodo rozhodl hýbat, mohou Nazgûlové provádět **lov** jako volnou akci (namísto **hledání**), tedy na nemusejí na **lov** vynakládat akční kostku. Také některé karty Kleteb umožňují **lovit**.

Lov je akce podobná **hledání**, avšak silnější. Aktivní hráč za Nazgûla se zeptá hráče, který nese Prsten, zda se kdekoli v jeho **deníku putování** alespoň jednou vyskytuje lokace, na které stojí aktivní Nazgûl. Odpověď musí opět být pravdivá, „ano“ nebo „ne“.

– Pokud je odpověď „ano“, **lov** byl úspěšný a Nazgûlové na danou lokaci položí **žeton trasy** stranou s Okem vzhůru. Pokud je odpověď „ne“, lov selhal.

– Pokud byl **lov** úspěšný a zároveň je lokace, kde lov probíhal, i Frodovou **poslední lokací**, musí hráč, který nese Prsten, ohlásit *„Frodo je zde“*. Nazgûlové sem položí žeton trasy Mečem vzhůru a poté, co všichni dokončí své akce pro daný tah, dochází ke **střetu s Nazgûly** (viz *Střet s Nazgûly* na straně **22**).

Příklad: *Frodovou poslední lokací je 22 (tečky v deníku za posledním číslem se nepočítají – Frodovou **poslední lokací** je nejčerstvější číslo).*

– *Nazgûl **loví** v lokaci 19. Výsledek je sice „ano“, ale protože to není Frodova poslední lokace, nedochází ke střetu s Nazgûly. Na lokaci 19 je položen **žeton trasy** Okem vzhůru.*

– *Nazgûl **loví** v lokaci 22. Výsledek je „ano, Frodo je zde“, protože toto je Frodova **poslední lokace**. Na lokaci 22 je položen **žeton trasy** Mečem vzhůru a na konci tahu dojde k vyhodnocení střetu s Nazgûly.*

ŽETONY TRASY

OKO MEČ

Pomocí žetonů trasy zaznamenávají Nazgûlové na herní plán, ve kterých lokacích proběhlo úspěšné **hledání** či **lov**, tedy jakou trasou se Frodo ubíral. Při úspěšném **hledání** či **lovu** položí na lokaci žeton Okem vzhůru, při ulovení Froda Mečem vzhůru.

– Na lokaci, kde leží žeton trasy, *nelze* (a ve většině případů ani nemá smysl) provádět **hledání**.

– Na lokaci, kde leží žeton trasy, *lze* provádět **lov**. Pokud je tato lokace Frodovou poslední lokací, dojde tím ke **střetu s Nazgûly** (viz strana **22**).

– Žetony trasy nepřekážejí v pohybu Froda ani Nazgûlů. Pokud to Frodo považuje za rozumné, může procházet znovu lokací, kterou již má v **deníku putování**, i když obsahuje žeton trasy.

Žetony trasy zůstávají na plánu až do konce Části I.

ŽETONY TUŠENÍ

RUB LÍC

Hráči za Nazgûly nemají během partie povoleno dělat si poznámky, mohou však používat **žetony tušení** jako upomínky, jakkoli uznají za vhodné.

Žeton tušení mohou například položit stranou s Prstenem vzhůru na oblast, kde měli úspěšné **tušení**, zatímco další žeton s rubínem mohou položit vedle počítadla putování, aby si pamatovali, který tah toto **tušení** proběhlo. Mohou je i využívat jakkoli jinak, například označit korunou možné aktuální lokace Froda, vzhledem k počtu pohybů od té doby, kdy jej našli.

KARTY KLETEB

Karty Kleteb představují černokněžná kouzla Nazgûlů a aktivity jejich zvědů a nohsledů. Každý hráč za Nazgûly drží v ruce svou vlastní zásobu karet Kleteb. Hráči si nesmějí své karty navzájem ukazovat a všechnu jejich slovní komunikaci musí slyšet i hráč, který nese Prsten.

Každý hráč za Nazgûly má limit **pěti** karet Kleteb v ruce bez ohledu na to, kolik Nazgûlů ovládá. Při překročení limitu musí hráč ihned odhodit některé karty dle svého výběru, aby mu zbylo v ruce pět.

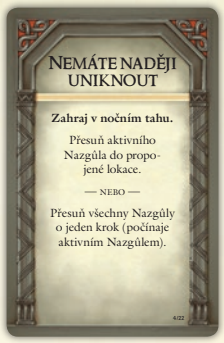
DOBÍRÁNÍ KARTY KLETBY

Každý hráč za Nazgûly obdrží jednu kartu Kletby během přípravy hry a v každé fázi **svítání** si aktuální vedoucí hráč dobere jednu novou kartu Kletby.

Aktivní hráč za Nazgûla si může dobrat novou kartu Kletby i použitím akční kostky se symbolem *Kletby*.

HRANÍ KARTY KLETBY

Aktivní hráč za Nazgûly může za použití akční kostky se symbolem *Kletby* zahrát z ruky jednu kartu Kletby. Vyhodnoťte kartu dle textu na ní.



- Tučný text na horní straně karty (většinou začínající *„Zahraj…“* nebo *„Zahraj, když…“*) uvádí nutnou podmínku k hraní karty: tato karta se dá zahrát, jen když daná podmínka platí.
- Některé karty mají dva efekty (oddělené slovem „NEBO“). Hráč, který ji zahrál, při jejím vyhodnocení vyhodnotí jen jeden z uvedených efektů.
- Akce na kartě Kletby jsou povinné. Není-li možné je zcela uplatnit, kartu lze stále zahrát a uplatnit její efekt nejvíc, jak je to možné.
- Některé efekty jsou nadepsané „Část II“. Během hraní Části I je ignorujte.

Zahrané karty Kleteb pokládejte do společné odkládací hromádky. Pokud balíček karet Kleteb dojde, zamíchejte odhazovací hromádku a utvořte z ní nový dobírací balíček.

ČERNOKNĚŽNÉ LOKACE

Černokněžné lokace představují zlem prosáklá místa, kde mají Prstenové přízraky navrch. Když aktivní Nazgûl stojí v Černokněžné lokaci, může aktivní hráč použít *jakoukoli* akční kostku, jako by na ní padl symbol *Kletby* (tedy za jakoukoli kostku hrát či dobrat **kartu Kletby**).

ŽETONY VÝZVĚD A SCHOPNOSTI ČERNÉHO JEZDCE

Jak Nazgûlové postupují Krajem, vyzvídají od obyvatel podrobnosti o „Pytlíkovi“. To ve hře představují **žetony výzvěd**.

V Části I mohou hráči za Nazgûly nacházet **žetony výzvěd** a s nimi získávat nové schopnosti Nazgûlů, což reprezentuje vzrůstající spěch a naléhavost, s jakou hledají Prsten.

Za každý žeton výzvěd, který hráči za Nazgûly získají, se jim všem odemkne jedna nová schopnost popsaná na **kartě Černého jezdce**.

Pamatujte, že Nazgûlové již začínají partii s jedním žetonem výzvěd, takže první schopnost mají odemčenu již od začátku (to se může změnit dle toho, jak si přizpůsobíte obtížnost hry, viz strana **9**).

ZÍSKÁVÁNÍ ŽETONŮ VÝZVĚD

Na každém z **12 žetonů výzvěd** je unikátní číslo odpovídající jedné lokaci Přátel na herním plánu Části I.

Pokud hráč za Nazgûly **hledá** nebo **loví** v lokaci Přátel (tzn. lokaci pojmenované, která není startovní ani cílová), musí hráč, který nese Prsten, zkontrolovat, zda se její číslo objevuje na některém **žetonu výzvěd**, které si vylosoval na začátku partie a má je za svojí zástěnou.

Pokud ano, musí Nazgûlům kromě běžného vyhodnocení akce (bez ohledu na to, zda odpověděl „ano“ či „ne“) předat žeton výzvěd s tímto číslem a položit jej na volné pole na **kartě Černého jezdce**, přičemž tato pole plní shora dolů.

Tímto Nazgûlové ihned získávají novou schopnost.

Ve většině případů dává karta Černého jezdce hráčům za Nazgûly nové možnosti, jak využívat akční kostky. Aktivní Nazgûl může některou z těchto schopností využít místo běžného využití akční kostky (a místo volné akce **hledání** či **lov**).

1 žeton	Za 1 libovolnou akční kostku přesuňte figurku Nazgûla ještě o 1 krok.
2 žetony	Za libovolné 2 akční kostky proveďte **lov** nebo **tušení**.
3 žetony	Za 1 kostku se symbolem **Meče** přesuňte figurku ještě o 1 krok a tam proveďte **hledání**.
4 žetony	Za 1 kostku se symbolem **Prstenu** přesuňte figurku ještě o 2 kroky.
5 žetonů	Část II začínáte s figurkou Černokněžného krále již ve hře.

Tyto schopnosti se sčítají: pokud Nazgûlové například již shromáždili tři žetony výzvěd, mají na výběr (navíc k volné akci nebo klasickému využívání kostek) z prvních tří schopností Černého jezdce.

MAŘENÍ VÝZVĚD

Hráč, který nese Prsten, může Nazgûlům mařit výzvědy tím, že nechá Froda procházet skrz lokace, jejichž čísla má na **žetonech výzvěd** za svojí zástěnou (tedy na žetonech, které Nazgûlové zatím nezískali).

Pokud tento hráč zaznačí do **deníku putování** číslo lokace Přátel, které je na některém **žetonu výzvěd** za jeho zástěnou, tento žeton již Nazgûlové nezískají. Hráč, který nese Prsten, tento žeton tajně otočí číslem dolů a nechá si jej po zbytek partie, i kdyby Nazgûlové později v této lokaci **hledali** či **lovili**.

STŘET S NAZGÛLY

Pokud je **lov** na Froda úspěšný (viz strana **19**) a všichni Nazgûlové dokončili své akce pro daný tah, vyhodnocuje se **střet s Nazgûly**.

ZÁSOBA STŘETU

RUB ŽETONU | BĚŽNÝ ŽETON | SPECIÁLNÍ ŽETON

Zásoba střetu je sada žetonů střetu ve hře, které představují zhoubný vliv Prstenových přízraků na Froda. Tyto žetony jsou na začátku hry umístěny do neprůhledného obalu (například pytlík nebo pohárek), z nějž se při každém úspěšném **lovu** na Froda nějaké žetony losují.

Na začátku Části I se zásoba střetu skládá pouze z běžných žetonů střetu pro Část I (béžové). Během hry mohou hráči za Nazgûly do zásoby přidat až dva speciální žetony střetu (červené) pomocí patřičných karet Kleteb.

PRŮBĚH STŘETU

Při vyhodnocování střetu s Nazgûly postupuje hráč, který nese Prsten, v následujících krocích:

1. Vylosování žetonů střetu
2. Otočení 1 karty Družiny (nepovinné)
3. Zvýšení úrovně temnoty
4. Vyhodnocení

1. VYLOSOVÁNÍ ŽETONŮ STŘETU

Všichni Nazgûlové v lokaci, kde **lov** probíhal, a na sousedních polích (rozcestnících i lokacích vzdálených jeden krok) se **účastní střetu**. Hráč, který nese Prsten, si musí za každého z nich vylosovat jeden žeton střetu.

2. OTOČENÍ KARTY DRUŽINY

Většina karet Družiny má jednorázovou schopnost, která umožní hráči, který nese Prsten, vybrat jeden právě vylosovaný žeton střetu a bez vyhodnocení jej vrátit zpět do zásoby střetu, čímž zmírní dopady **lovu** na Froda.

Jakmile hráč vylosuje všechny žetony, *může* otočit nejvýše jednu kartu Družiny textem dolů, aby této schopnosti využil. Pokud tak učiní, může jeden žeton střetu vrátit zpět do obalu bez vyhodnocení.

Speciální (červené) žetony však takto zrušit nesmí.

3. ZVÝŠENÍ ÚROVNĚ TEMNOTY

Po vylosování všech žetonů – a možném zrušení jednoho z nich – si Frodo musí přičíst body temnoty za každý ze zbylých žetonů následovně:

– Je-li na žetonu střetu **číslo**, přičtěte Frodovi shodný počet bodů temnoty. Žeton je poté vyřazen ze hry.

– Je-li na žetonu **Oko**, položte jej vedle počítadla temnoty. Poté přidejte jeden bod temnoty za každý žeton s **Okem**, který zde leží. Tedy první žeton **Oka** vylosovaný během partie uděluje Frodovi 1 bod temnoty, druhý 2 atd.

– Žetony střetu s **Okem** zůstávají ležet vedle počítadla temnoty po zbytek partie. Pokud jich hráč, který nese Prsten, vylosuje více během jednoho střetu, vyhodnocuje je jeden po druhém dle metody popsané výše.

4. VYHODNOCENÍ STŘETU

Po dokončení předchozího kroku vyřaďte číselné **žetony střetu** ze hry (žetony s Okem zůstávají ležet u počítadla temnoty). Pokud je Frodova výsledná úroveň temnoty méně než 12, provede **únik** (viz níže) a hra poté klasicky pokračuje dle průběhu herního dne.

Pokud je Frodova úroveň temnoty 12 nebo více, hráč, který nese Prsten, prohrál (viz *Konec Části I* na straně **25**).

ÚNIK

Hráč, který nese Prsten, má na výběr:

- přesunout Froda do nové číselné lokace, *nebo*
- nepřesouvat Froda.

Tuto volbu provede tajně, aniž by ji sděloval hráčům za Nazgûly.

Pokud se Frodo přesouvá, zaznačí hráč, který nese Prsten, do **deníku putování** lokaci *propojenou* a *v dosahu* Frodovy poslední lokace (Frodo nesmí „přeskočit“ lokaci).

- Při určování, které lokace jsou *v dosahu* Frodovy poslední lokace během **úniku**, může hráč, který nese Prsten, počítat všechny tečky vyznačené v **deníku putování** za poslední lokací *a navíc* jednu „bonusovou“ tečku za **únik**. Panikařící Frodo běží rychleji. Tuto „bonusovou“ tečku hráč *neznačí* do deníku.
- Číslo vybrané lokace zaznačí hráč do nejbližšího volného políčka **deníku putování**, podobně jako při běžném Frodově pohybu.
- Nová lokace nesmí být Frodova cílová lokace.

Pokud se Frodo nehýbe, hráč, který nese Prsten, přeškrtne nejbližší volné políčko **deníku putování**. Frodo v tom případě na herním plánu zůstal na stejném místě jako v předchozím tahu.

V obou případech (ať už se Frodo přesunul či zůstal stát) se Frodova figurka na **počítadle putování** posune o políčko dál, aby stále platilo, že stojí na stejném čísle jako nejvyšší vyplněné políčko deníku putování. Díky tomu Nazgûlové nevědí, zda se pohnul, či zůstal stát.

PŘÍKLAD STŘETU S NAZGÛLY (LOSOVÁNÍ ŽETONŮ STŘETU)

*Frodo byl **uloven** zeleným Nazgûlem v lokaci 23. Poté co všichni Nazgûlové dokončili své pohyby a akce pro daný herní tah, je jeden z nich v lokaci 23 (zelený) a dva s ní sousedí: fialový na lokaci 21 a červený na rozcestníku napravo od 23. Modrý Nazgûl na lokaci 19 je příliš daleko a střetu se neúčastní (19 je s 23 propojená, ale nesousedí s ní). Protože se střetu účastní tři Nazgûlové, musí si hráč, který nese Prsten, vylosovat tři žetony střetu.*

PŘÍKLAD STŘETU S NAZGÛLY (ZVÝŠENÍ TEMNOTY)

Hráč, který nese Prsten, si vylosoval tři žetony střetu: dva žetony s Okem a jeden žeton „3“. Toto je poprvé za partii, kdy byly vytaženy žetony s Okem, a hráč se rozhodne otočit kartu Družiny „Samvěd Křepelka“, aby neuplatňoval žeton „3“ a vrátil jej do zásoby střetu. Poté si přičte temnotu za dva žetony s Okem: Položí první žeton vedle počítadla, a protože tam leží tento jediný, přičte si 1 bod temnoty. Poté sem položí i druhý žeton s Okem a přičte si další 2 body, protože zde již leží dva žetony s Okem. Jako důsledek lovu si tedy Frodo přičetl celkem 3 body temnoty, o něž posunul ukazatel temnoty dolů na počítadle. (Hráč, který nese Prsten, také přišel o permanentní schopnost karty Samvěd Křepelka, kterou otočil textem dolů, aby neuplatnil žeton „3“.)

PŘÍKLAD STŘETU S NAZGÛLY (VYHODNOCENÍ)

*Frodo byl **uloven** v lokaci 23, přičemž v **deníku putování** měl zaznačeny dvě další tečky.*

Příklad 1: V rámci úniku se hráč, který nese Prsten, rozhodl pohnout.

*Hráč, který nese Prsten, se díky jedné „bonusové“ tečce za **únik** může rozhodnout mezi všemi lokacemi propojenými s 23, které jsou od ní vzdálené čtyři kroky a méně (tedy na jejichž spojnici je tři či méně rozcestníků). Mohl by například uniknout do 33, 36, 45, 46, nebo dokonce zpátky do 19 nebo 21. Nemohl by si však vybrat například 38 – sice by se k ní dostal za tři kroky, ale není propojená s 23 (na spojnici mezi 23 a 38 je lokace 36).*

Vybere si lokaci 46 – chce, aby Frodo co nejdříve dosáhl cílové lokace Hůrka a toto považuje za nejjistější postup.

*Zapíše do **deníku putování** číslo 46 a postoupí Frodem na počítadle putování o jedno políčko.*

Příklad 2: V rámci úniku se hráč, který nese Prsten, rozhodl Frodem nepohnout.

Hráč, který nese Prsten, se rozhodl v rámci úniku Frodem nehýbat, aby zmátl hráče za Nazgûly tím, že si nevybere tu nejlepší (a tím nejpředvídatelnější) volbu.

*V tomto případě v **deníku putování** jen přeškrtne políčko a posune figurku Froda na počítadle putování.*

Frodo je stále v divočině, jeho poslední lokací je 23 a za ní má zaznačeny dvě tečky, díky čemuž bude mít příští tah mnoho cest na výběr – ale doufá, že mezitím zaslechne nové domlouvání strategie mezi Nazgûly a bude si moct vybrat podle toho.

FÁZE SVÍTÁNÍ

Po dokončení **nočního tahu** se odehrává **fáze svítání**.

1. Hráč, který nese Prsten, si dobere jednu kartu Přítele (může si dobrat dvě, pokud stále má aktivní kartu *Peregrin Bral*).
2. Pokud je více hráčů za Nazgûly, předá současný vedoucí hráč žeton vedoucího nejbližšímu hráči za Nazgûly po svojí levici.
3. Nový vedoucí hráč za Nazgûly si dobere jednu kartu Kletby a hodí všemi akčními kostkami, ať už byly předchozí den použity či ne.
4. Za každý symbol *Stínu*, který na kostkách padl, získává nositel Prstenu jeden **žeton Společenstva** (ten přesune ze **zásoby Společenstva** na kartu *Frodo Pytlík*).

Nový herní den může začít.

KONEC ČÁSTI I

Část I končí za jedné z těchto podmínek:

FRODO DORAZIL DO HŮRKY

Pokud Frodo dorazí do některé ze tří cílových lokací za 16 nebo méně kroků, jeho hráč to ohlásí. Frodo je v bezpečí a Část I tím ihned končí.

FRODO POTŘEBUJE ZACHRÁNIT

Jakmile figurka Froda na počítadle pohybu dorazí na políčko 16 (ať už v rámci **úniku**, nebo běžného pohybu) a Frodo není v cílové lokaci, Část I ihned končí (Nazgûlové již tento tah nehrají).

Když se to stane, musí hráč, který nese Prsten, dopočítat počet kroků, který jej dělí od nejbližší cílové lokace, a vylosovat si odpovídající počet žetonů střetu, o něž zvedne Frodovu úroveň temnoty:

- Za každý žeton s číslem nebo Okem zvýší temnotu dle klasických pravidel vyhodnocení střetu.
- Hráč může otočit jednu kartu Družiny, a díky tomu neuplatnit jeden žeton střetu, stejně jako při klasickém **střetu s Nazgûly**.

Příklad: *Figurka Froda stojí na políčku 16 a poslední záznamy v deníku putování jsou 53 a •. Od nejbližší cílové lokace „C“ dělí Froda dva kroky. Hráč, který nese Prsten, si proto vylosuje dva žetony střetu.*

FRODO UPADL DO STÍNŮ

Pokud by úroveň Frodovy temnoty v kterékoli chvíli dosáhla nebo přesáhla 12 (ať už během partie či při závěrečné **záchraně**), Frodo upadl do Stínů a hráči za Nazgûly společně vyhráli. V tom případě nehrajte Část II.

ULOŽENÍ HRY NA KONCI ČÁSTI I

Pokud chcete hrát Část II až příští herní seanci, musíte si nyní „uložit pozici“ pomocí obálky **dopis od Gandalfa**. Zatím nevylosované žetony střetu ponechte do příště v jejich obalu (pytlíku či pohárku) a do **dopisu** vložte následující:

- žetony Společenstva na kartě *Frodo Pytlík*,
- karty Družiny, které byly stále textem vzhůru,
- karty Kleteb, které měli v ruce hráči za Nazgûly (ostatní karty Kleteb dejte do krabice, dobírací balíček a odhazovací hromádku zvlášť),
- žetony výzvěd, které Nazgûlové získali,
- speciální (červené) žetony střetu, které zatím nevstoupily do hry,
- žetony střetu s Okem, které ležely vedle počítadla temnoty,
- kartu Kletby *Děsiví Mohylové duchové,* byla-li již zahrána (od karet v rukách Nazgûlů ji můžete rozeznat například tak, že ji otočíte rubem na opačnou stranu než ostatní karty Kleteb).

Žetony střetu již vyřazené ze hry a všechny ostatní herní komponenty vraťte do krabice. Nakonec napište na papír v **deníku putování** úroveň temnoty, na níž Frodo byl na konci Části I, a kolik karet Přátel měl v ruce hráč, který nese Prsten.

Až se opět sejdete u hry, vyndáte herní komponenty z **dopisu** a připravíte hru dle instrukcí pro přípravu Části II (viz další strana).

„V rokli za nimi dosud zněla ozvěna pronásledujících kroků; zvuk rychlého pohybu, jako když se vítr žene korunami borovic. Na zlomek vteřiny se Glorfindel otočil a zaposlouchal. Pak vyrazil vpřed s hlasitým výkřikem: ‚Utíkejte!‘ volal. ‚Utíkejte! Nepřítel je nám v patách!‘“

Společenstvo Prstenu
Kniha první, kapitola XII:
Útěk k Brodu

ČÁST II:
ÚTĚK K BRODU

Pokud Frodo během Části I neupadl do Stínů, hra pokračuje Částí II. K hraní Části II budete potřebovat ty herní komponenty, které jste během přípravy Části I odložili stranou:

- žetony střetu pro Část II (šedé),
- dva balíčky karet putování,
- balíček karet Přátel pro Část II (oranžové ruby),
- všechno ohledně Gandalfa (pomocná karta, figurka a žetony Gandalfovy pomoci),
- všechno ohledně Černokněžného krále (pomocná karta, figurka a jeho speciální akční kostka),
- kartu Družiny *Chodec*.

Následující herní komponenty již po zbytek partie nebudete potřebovat a mohou zůstat v krabici:

- balíček karet Přátel pro Část I (zelené ruby),
- žetony výzvěd (krom těch, které Nazgûlové získali),
- žetony Frodovy startovní lokace,
- žetony střetu vyřazené ze hry během Části I,
- karty Družiny otočené textem dolů (s výjimkou *Froda*, viz dále).

PŘÍPRAVA HRY

Pokud jste Část I hráli předchozí herní seanci, otevřete obálku **dopisu od Gandalfa**, vyndejte žetony střetu na stůl a ostatní komponenty rozdejte patřičným hráčům. Pokud byla karta Družiny *Frodo Pytlík* otočena již v Části I, vyndejte ji z krabice a připravte před hráče, který nese Prsten, otočenou textem dolů. Pokud hrajete Část II ihned po Části I, všichni hráči si prostě nechají svoje komponenty.

Všichni hráči mají stejné role jako v Části I. Doprostřed stolu položte herní plán oranžově orámovanou stranou vzhůru.

SKRYTÁ INFORMACE

Jediné materiály v **dopisu od Gandalfa**, které nejsou veřejné všem hráčům, jsou **karty Kleteb**, které měli hráči za Nazgûly v rukách na konci Části I. Z toho důvodu doporučujeme, aby se vyndavání komponent z obálky jako první chopil některý hráč za Nazgûly.

HRÁČ, KTERÝ NESE PRSTEN

1. Postavte před sebe **zástěnu** tak, aby obrázek herního plánu pro Část II stál svisle. Poté vsuňte do **deníku putování** list papíru tak, aby políčka pro Část II byla volná, a položte **deník** na vodorovnou stranu zástěny, stranou pro Část II vzhůru.

2. Připravte **karty Družiny**, které byly na konci Části I stále textem vzhůru. Přidejte k nim karty *Chodec* a případně *Smělmír Brandorád* (pokud Smíšek již nevstoupil do hry během Části I). Ty také položte textem vzhůru.

3. Vezměte si **pomocnou kartu Gandalfa Šedého.**

4. Nepoužité **žetony Společenstva**, které byly na konci Části I k dispozici, položte na kartu *Frodo Pytlík*. Poté z krabice doplňte žetony Společenstva na patřičné místo na **deníku putování** tak, aby celková **zásoba Společenstva** byla 3 žetony (pokud je *Frodo* stále textem vzhůru), nebo 2 žetony (pokud je textem dolů).

5. Roztřiďte **karty putování** dle typu (krátké či dlouhé putování), což rozeznáte dle grafického designu jejich líců. Oba takto vzniklé balíčky zamíchejte zvlášť a z každého si vezměte jednu kartu. Jednu z těchto dvou karet si vezměte jako svoji aktuální kartu putování a položte ji na patřičné místo na **deníku putování**. Nevybranou kartu vraťte do jejího balíčku a celý balíček dejte do krabice. Po celou partii tedy budete používat pouze karty **krátkého**, nebo pouze **dlouhého putování**. Nedávejte však hráčům za Nazgûly vědět, který balíček jste si vybrali.

6. Zamíchejte **balíček karet Přátel** pro Část II (oranžové ruby) a vezměte si do ruky stejný počet karet Přátel, s nímž jste končili Části I.

7. Položte **ukazatel tahu** Prstenem vzhůru na denní políčko nejvíce vlevo na počítadle tahu.

8. Položte **ukazatel temnoty** na políčko, kde byl na konci Části I (což by mělo být zapsáno v deníku putování).

9. Položte **figurku Froda** na políčko „0“ na počítadle putování.

10. Náhodně vylosujte čtyři **žetony Gandalfovy pomoci** a tajně si je prohlédněte. Potom z nich jeden vyberte a položte jej na patřičné místo na deníku putování – toto bude Gandalfova startovní lokace. Další tři vylosované žetony Gandalfovy pomoci si nechte za zástěnou na patřičných místech deníku putování. Ostatní nevylosované žetony odložte stranou tak, aby čísla na nich neviděli hráči za Nazgûly.

HRÁČ(I) ZA NAZGÛLY

1. Rozdělte mezi hráče **figurky Nazgûlů** a pomocné karty, které dané figurce odpovídají. Hráči, kteří ovládají více než jednoho Nazgûla, musí seřadit jejich karty v pořadí, v jakém s nimi budou během partie hrát. Toto pořadí se během partie nemění.

2. Položte **kartu Černého jezdce** na dohled všem hráčům. Na její políčka vyložte shora dolů po jednom **žetony výzvěd**, které Nazgûlové získali v průběhu Části I.

3. Připravte **žetony tušení** tak, aby na ně všichni hráči za Nazgûly snadno dosáhli.

4. Vyndejte z krabice **dobírací balíček i odhazovací hromádku karet Kleteb** a připravte je na stůl v souladu s tím, jak byly na konci Části I.

5. Vezměte **karty Kleteb**, které jste měli v ruce na konci Části I. Můžete je libovolně rozdat mezi hráče za Nazgûly, pokud možno rovnoměrně rozdat všem stejný počet karet.

6. Utvořte novou **zásobu střetu** tím, že k žetonům v obalu uchovaným z Části I přidáte tři **žetony střetu** pro Část II (šedé).

7. **Žetony střetu** s Okem vylosované v Části I položte vedle počítadla temnoty. Stejně tak sem položte kartu *Děsiví Mohyloví duchové*, pokud byla během Části I zahrána. Položte na stůl i **speciální žetony střetu**, které v Části I nevstoupily do hry.

8. Dejte **žeton vedoucího hráče** libovolnému hráči za Nazgûly. Připravte si na dosah **figurku Černokněžného krále**, jeho **pomocnou kartu** a jeho **speciální kostku**.

9. Všichni hráči za Nazgûly nyní musí po jednom, počínaje vedoucím, umístit **figurky Nazgûlů** na herní plán na jednu ze dvou možných startovních lokací (28 a 33). Na každé z nich musí stát dva Nazgûlové. Pokud v minulé Části hráči získali všech pět **žetonů výzvěd** a Černokněžný král vstupuje do hry od začátku, nahrazuje (některého) Nazgûla ovládaného vedoucím hráčem.

10. Vedoucí hráč hodí **šesti akčními kostkami** Nazgûlů (plus kostkou Černokněžného krále, je-li již ve hře). Hráč, který nese Prsten, si za každý symbol ***Stínu***, který na standardních kostkách padl, vezme jeden **žeton Společenstva** ze zásoby a položí jej na kartu *Frodo Pytlík*.

PRŮBĚH HRY

Mezi herními Částmi I a II jsou dva důležité rozdíly.

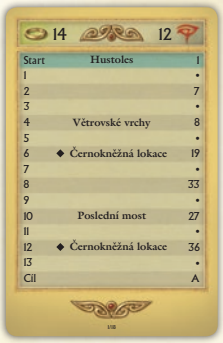
V Části II přesouvá hráč, který nese Prsten, pomocí **deníku putování** tajně Gandalfa, nikoli Froda. Způsob vyplňování deníku je podobný (rozdíly jsou vypsány na následující straně). Gandalf bude putovat krajinou, chránit Froda a jeho Družinu, poskytovat jim svoji pomoc a svádět Prstenové přízraky na scestí.

Samotného Froda mezitím vede do Roklinky Chodec. Cesta, kterou se ubírají, není pod přímou kontrolou hráče, který nese Prsten, ale je předurčena aktuální **kartou putování**. Hráč si tak udržuje představu, kde Frodo je, pomocí karty putování a počítání kroků.

Stejně jako v Části I se budou hráči za Nazgûly snažit Froda zastavit. Tentokrát ovšem budou mít na své straně nejmocnějšího z Nazgûlů, Prvního z Devítky, Černokněžného krále Angmaru. Černokněžný král není pod kontrolou jediného hráče – může během partie vstupovat a vystupovat ze hry, přičemž vždy nahrazuje jednoho z Nazgûlů. Nazgûlové ovšem na oplátku musejí brát v potaz čaroděje Gandalfa, jehož moc jim bude znesnadňovat honbu za Prstenem.

TAH HRÁČE, KTERÝ NESE PRSTEN

Frodovu cestu přes herní plán určuje v Části II **karta putování**.



14		12
Start	Hustoles	1
1		•
2		7
3		•
4	Větrovské vrchy	8
5		•
6	◆ Černokněžná lokace	19
7		•
8		33
9		•
10	Poslední most	27
11		•
12	◆ Černokněžná lokace	36
13		•
Cíl		A

16		14
Start	Hustoles	1
1		•
2		7
3		•
4	Větrovské vrchy ●	8
5		•
6		•
7	◆ Černokněžná lokace	19
8		•
9		33
10		•
11		•
12	Mšená	34
13		•
14		35
15		•
Cíl		A

Ve hře jsou dva balíčky karet putování: jeden balíček obsahuje **krátká putování**, v nichž Frodo dojde do Roklinky po 14 krocích a hranice jeho pádu do Stínů je **12 bodů temnoty**.

Druhý balíček obsahuje **dlouhá putování**, kde Frodova cesta trvá 16 kroků a do Stínů upadá až na **14 bodech temnoty**.

Oba balíčky mají stejné ruby, ale snadno je poznáte podle jiného vzezření líců karet.

POHYB FRODA

Na začátku ranního i odpoledního tahu hráč, který nese Prsten, posune figurku Froda na **počítadle putování** o jedno políčko. Na začátku nočního tahu se hráč rozhoduje, zda se Frodo bude hýbat (a tedy jeho figurka postoupí o jedno políčko), nebo zda bude odpočívat, přesně jako v Části I.

Hráč, který nese Prsten, však nerozhoduje, *kam* se Frodo pohne. V libovolné chvíli může být Frodova pozice zjištěna na řádku karty putování, kde se číslo na levé straně karty shoduje s číslem políčka, na němž stojí Frodova figurka na počítadle putování. Číslo na pravé straně téhož řádku pak udává lokaci, kam Frodo v daném kroku své cesty doputoval.

Jakmile Frodova figurka dosáhne na počítadle putování čísla, které mu karta putování určuje jako finální (14 v případě kratšího putování, 16 v případě delšího), Frodo dorazil do jedné z cílových lokací vedoucích do Roklinky a hra ihned končí vítězstvím hráče, který nese Prsten.

Příklad: *Pokud je toto aktuální karta putování a Frodova figurka stojí na počítadle putování na čísle 7, Frodo je v lokaci 27 (Poslední most). Předtím již prošel lokacemi 10 a 23 a* ***hledání*** *v těchto lokacích by bylo úspěšné. Jeho další krok bude automaticky rozcestník. Když se Frodova figurka posune na políčko 14, hráč donese Prsten do cílové lokace A a vyhraje – tedy pokud jej Nazgûlové dříve nestáhnou do Stínů!*

GANDALF ŠEDÝ

V průběhu Části II přesouvá hráč, který nese Prsten, pomocí **deníku putování** Gandalfa. Mezi Gandalfovým a Frodovým pohybem jsou však dva důležité rozdíly:

- Gandalf se přesouvá každý tah – ráno, odpoledne i v noci.
- Gandalf se přesouvá přímo z lokace do jiné *propojené* lokace (případné rozcestníky mezi lokacemi na jeho pohyb nemají vliv).

V této a následující části textu je vysvětleno pár dalších důležitých pravidel ohledně Gandalfa.

GANDALF NEZANECHÁVÁ STOPY

Ačkoli je každý Gandalfův krok klasicky zaznamenán do **deníku putování**, Nazgûlové jej mohou vypátrat pouze v jeho poslední lokaci.

Lokace Gandalfova putování, které předcházely jeho poslední lokaci, jsou při akci **lov** ignorovány. **Hledání** neobjeví Gandalfa vůbec nikdy (viz *Frodo, Gandalf a Nazgûlové* na straně **31**).

PŘIZPŮSOBENÍ OBTÍŽNOSTI: ÚTOČIŠTĚ

Pokud se vám hra jeví příliš obtížná pro hráče, který nese Prsten, můžete do ní volitelně přidat toto pravidlo.

Karty dlouhého putování nabízí další výhodu krom vyššího limitu na pád do temnot: na každé kartě je jedna nebo více lokací Přátel označených tečkou napravo od názvu lokace, což značí, že jsou to **útočiště**.

Pokud je Frodova poslední lokace **útočištěm,** Nazgûlové jej mohou objevit pouze pomocí **lovu** (**hledání** vždy selže). Pokud ovšem **hledají** v útočišti, kterým Frodo již prošel a jeho poslední lokací již je lokace jiná, **hledání** normálně uspěje a na útočiště bude položen žeton trasy.

ODHALENÍ GANDALFA

Hráč, který nese Prsten, může Gandalfa po přesunutí **odhalit**, pokud čaroděj dorazil na lokaci obsahující jednoho nebo více Nazgûlů. Pokud se tak rozhodne, musí zaplatit jeden **žeton Společenstva**, který permanentně odstraní ze hry (tedy sníží **zásobu Společenstva** o jedna), a položit figurku Gandalfa na herní plán na Gandalfovu poslední lokaci dle deníku putování.

Poté hráč, který nese Prsten, může provést kteroukoli nebo obě z následujících možností:

- Odsunout každého Nazgûla z dané lokace až o 2 kroky daleko (je hráčovou volbou, zda je bude přesouvat na stejné pole, nebo na různá).
- Odstranit jednu standardní akční kostku ze zásoby nepoužitých kostek Nazgûlů (volba je na hráči, který nese Prsten, ale nesmí odstranit akční kostku Černokněžného krále). Tato kostka bude opět k dispozici až ve fázi **svítání**, kdy vedoucí hráč za Nazgûly znovu háže všemi šesti (případně sedmi) akčními kostkami.

PŘÍKLAD POHYBU FRODA A GANDALFA

Gandalf začal v lokaci 8 (Větrovské vrchy). Hráč, který nese Prsten, se jej snaží udržovat poblíž Froda, ale ne v té samé oblasti – aby zmátl hráče za Nazgûly.

Chodec (respektive karta putování) vede Froda skrz severní stranu herního plánu (z 1 do 7, pak do 8, pak do 19), takže se hráč bude snažit přecházet s Gandalfem na jih a putovat po střední části plánu. Chce však také přivést čaroděje do Větrova (lokace 18), protože na jednom z vylosovaných žetonů Gandalfovy pomoci je číslo 18.

V prvním tahu se Gandalf přesouvá na lokaci 7, zatímco Chodec vede Froda lesy mezi lokacemi 1 a 7.

Ve druhém tahu se Gandalf přesouvá na lokaci 10 a Frodo přichází na lokaci 7.

Třetí tah je noční a Frodo se rozhodne odpočívat (tím pádem figurka Froda zůstává na počítadle putování stát na políčku 2), zatímco Gandalf vyráží k lokaci 18 (Větrov).

*Hráč, který nese Prsten, poté ukáže, že má žeton Gandalfovy pomoci odpovídající této lokaci (nevěřícím Nazgûlům by mohl případně ukázat poslední políčko **deníku putování**), a položí žeton pomoci vedle **počítadla temnoty**. Ten zde zůstane jako připomínka, že limit Frodovy temnoty pro upadnutí do Stínů se o 1 zvýšil (ze 14 na 15).*

*Pokud budou v pozdější chvíli Nazgûlové **hledat** v lokaci 7, najdou Frodovy stopy, ale ne Gandalfovy – Gandalfa **hledání** nikdy neobjeví.*

GANDALF SE OPĚT SKRYJE

Po celý zbytek tahu, během nějž byla na herní plán položena figurka Gandalfa, nesměji Nazgûlové vstupovat na lokaci, na níž čaroděj stojí, ani skrze ni procházet. Navíc se na této lokaci nedá provádět **lov** ani **hledání** (ani kartou Kletby).

Když všichni Nazgûlové dokončí svoje přesuny a akce pro daný tah (danou část dne), odstraňte Gandalfovu figurku z herního plánu.

Hráč, který nese Prsten, poté vylosuje dva žetony Gandalfovy pomoci, s nimiž *nehraje* (tedy z těch žetonů, které nemá ani za svojí zástěnou, ani vedle počítadla temnoty). Jeden z nich si vybere, číslo na něm napíše do deníku putování jako novou **Gandalfovu poslední lokaci** a poté žeton vrátí do krabice. Ten druhý vylosovaný vrátí mezi ostatní odložené žetony, aby z nich mohl takto losovat, až se příště Gandalf odhalí.

GANDALFOVA POMOC A FRODOVO UPADÁNÍ DO STÍNŮ

Pokud stojí Gandalf na lokaci odpovídající jednomu ze **žetonů Gandalfovy pomoci** za zástěnou, může hráč, který nese Prsten, odhalit tento žeton a položit jej poblíž **počítadla temnoty** lícem vzhůru: Gandalf právě seslal kouzlo, které pozvedlo ducha Družiny a zastrašilo Nazgûly.

Gandalfova pomoc sice dočasně prozradí čarodějovu lokaci Nazgûlům, ale Gandalf při ní není „odhalen“ tak, jak je popsáno výše – splnění žetonu pomoci neznamená pokládat Gandalfovu figurku na plán a odhánět Nazgûly od dané lokace.

Limit bodů temnoty, který by způsobil Frodův pád do Stínů, se díky každé splněné Gandalfově pomoci zvedne o 1.

Hráč, který nese Prsten, může dále zvýšit Frodovu odolnost tím, že nechá Gandalfa dojít do Roklinky. Pokud čaroděj kdykoli během partie dorazí do Roklinky (tedy jakékoli Frodovy cílové lokace), hráč to oznámí Nazgûlům a umístí na cílovou lokaci figurku Gandalfa. Od té chvíle již Gandalf nehraje a Frodův limit pro pád do Stínů se zvedá o další bod.

TAHY NAZGÛLŮ

Hráči za Nazgûly hrají své tahy dle stejných pravidel jako v Části I. Jejich honba za Prstenem je ale komplikovanější kvůli přítomnosti Gandalfa. Nicméně budou mít na své straně posilu v podobě strašlivého Černokněžného krále, který může dočasně nahradit jednoho „běžného“ Nazgûla.

FRODO, GANDALF A NAZGÛLOVÉ

Prstenové přízraky mohou svými akcemi odhalit utajené pozice jak Froda, tak Gandalfa.

Pátrání po Gandalfovi a honba za Frodem ovšem zdaleka není totéž a hráč, který nese Prsten, toho může využívat, aby hráče za Nazgûly zmátl. V následujícím textu je vysvětleno, jak Gandalfova přítomnost ovlivňuje *honbu za Prstenem* v Části II.

KARTA PUTOVÁNÍ

V Části II určuje Frodovu pozici **karta putování** podobně, jako ji určoval v Části I **deník putování**. Řádek karty, který má vlevo stejné číslo jako poloha figurky Froda na **počítadle putování**, představuje poslední záznam ve Frodově deníku. Pokud je na tomto řádku karty číselná lokace, je Frodovou **poslední lokací**, jinak je Frodova poslední lokace nejbližší číslo nad tímto řádkem. Všechna čísla nad tímto řádkem jsou lokace, kudy Frodo již prošel, a **hledání** Froda v těchto lokacích by bylo úspěšné. Všechna čísla pod tímto řádkem jsou lokace, kam Frodo ještě nedošel, a **hledání** či **lov** v těchto lokacích by byly neúspěšné. Těmto „budoucím“ lokacím by ve Frodově deníku putování odpovídala zatím prázdná políčka, ačkoli je Frodova cesta již kartou předurčena.

TUŠENÍ

Přítomnost Gandalfa mate Prstenovým přízrakům vnímání. Když hráč za Nazgûly provádí **tušení** a v cílené sekci či oblasti je poslední pozice Gandalfa, Froda nebo obou, odpovědí na **tušení** je prosté „ano“. Jinými slovy hráč, který nese Prsten, nespecifikuje Nazgûlům, *koho* vlastně vytušili – odpověď je tatáž, ať už je v cílené oblasti/sekci Frodo, Gandalf, nebo oba dva.

Poznámka: Tušení prováděné pomocí *Prstenu Morgulu* na speciální kostce Černokněžného krále je výjimkou z pravidla výše (viz strana **33**).

HLEDÁNÍ

Hledání v lokaci, která je na **kartě putování** na řádku se shodným nebo menším pořadovým číslem, jako je pozice figurky Froda na počítadle putování, najde Frodovy stopy (a odpovědí je „ano“).

Gandalf nezanechává stopy a **hledání** jej nikdy neodhalí: **hledání** v lokaci, která se objevuje pouze v Gandalfově deníku (včetně Gandalfovy poslední lokace) má vždy výsledek „ne“.

Pokud Nazgûl **hledá** v lokaci, kudy procházel Frodo, a současně je to poslední lokace z Gandalfova deníku putování, odpověď je „ano“, ale je to jen informace o Frodovi. **Hledání** se Gandalfa nikdy netýká.

LOV

Lov se vyhodnocuje dle aktuální **karty putování** podobně jako **hledání**. Pokud však Nazgûl lovil ve Frodově **poslední lokaci**, dojde ke **střetu s Nazgûly** (viz strana **34**).

Lov uspěje na Gandalfa pouze tehdy, pokud je proveden v čarodějově poslední lokaci (všechny předchozí záznamy Gandalfova **deníku putování** jsou ignorovány). Když se tak stane, je šedý čaroděj objeven a musí prchnout:

- Hráč, který nese Prsten, vyhlásí, že Gandalf byl nalezen. Poté vylosuje jeden žeton Gandalfovy pomoci (z těch, které neleží za zástěnou ani vedle počítadla temnoty), lokaci na něm zapíše do deníku jako Gandalfovu příští lokaci a poté žeton vrátí mezi ostatní, aniž by jej viděli Nazgûlové.
- Pokud **lov** probíhal v Gandalfově poslední lokaci, která je současně předchozí lokací Frodova putování, je čaroděj nucen prchnout *a* na lokaci je položen žeton trasy (Okem vzhůru), který značí, že tudy prošel Frodo.
- Pokud **lov** probíhal v lokaci, která je současně Gandalfovou i Frodovou poslední lokací, musí čaroděj prchnout, na lokaci je položen žeton trasy (Mečem vzhůru) a dojde ke **střetu s Nazgûly**.

ČERNOKNĚŽNÝ KRÁL

Nejstrašlivější z Nazgûlů, jejich vůdce známý jako Černokněžný král Angmaru, vstupuje do hry pomocí **karty Kletby** *První z Devíti*, nebo od začátku Části II, pokud během Části I Nazgûlové shromáždili všech pět **žetonů výzvěd**. Když je Černokněžný král ve hře během **fáze svítání**, přidejte do zásoby akčních kostek jeho speciální kostku – po následující herní **den** se bude zásoba možných akcí Nazgûlů skládat ze všech sedmi kostek.

Pro účely efektů karet a ostatních pravidel, která nejsou explicitně změněna, se Černokněžný král považuje za Nazgûla. Např. mají-li si hráči dle karty vybrat *„libovolného Nazgûla“*, může to být i Král.

VSTUP ČERNOKNĚŽNÉHO KRÁLE DO HRY

Pokud vstoupí Černokněžný král do hry pomocí karty, pak jím ten hráč, který kartu zahrál, nahradí svého (v tu chvíli aktivního) Nazgûla. Místo původní figurky postaví tu černou na stejnou pozici a Nazgûlovu pomocnou kartu překryje kartou Černokněžného krále.

Pokud Černokněžný král vstupuje do hry od začátku (díky tomu, že Nazgûlové v Části I nasbírali všechny **žetony výzvěd**), je stejným způsobem nahrazena (některá) figurka vedoucího hráče za Nazgûly.

TAH ČERNOKNĚŽNÉHO KRÁLE

V každém svém tahu se Černokněžný král může přesunout (jeho limit kroků je stejný jako u ostatních Nazgûlů) a spustit jednu z akcí (před přesunem nebo po něm):

- Použít **akční kostku**,

  nebo
- **lovit**, pokud stojí v lokaci (**lov** je pro něj volnou akcí v kterýkoli tah dne).

STŘET S ČERNOKNĚŽNÝM KRÁLEM

Pokud se Černokněžný král účastní **střetu s Nazgûly**, platí následující pravidla:

- Hráč, který nese Prsten, si za Černokněžného krále losuje dva **žetony střetu**.
- Po vyhodnocení střetu Černokněžný král opouští hru. Vyměňte jej zpět za normální figurku Nazgûla, kterou nahrazoval.

KOSTKA ČERNOKNĚŽNÉHO KRÁLE

Pokud je během fáze **svítání** (a na začátku partie) ve hře Černokněžný král, přidává se mezi kostky, jimiž vedoucí hráč za Nazgûly hází, jeho speciální žlutá kostka. Symbol, který na ní padne, může pro svou akci využít kterýkoli Nazgûl (nejen sám Král).

Na rozdíl od jiných kostek se však výsledek na ní nedá zrušit, modifikovat nebo přehodit (například Gandalf, když se odhalí a ruší jednu kostku ze zásoby Nazgûlích akcí, nesmí vybrat tuto).

Když Černokněžný král opustí hru a jeho kostka je v tu chvíli nepoužitá, stále ji lze v daném **dni** použít. Při příštím **svítání** bude však vedoucí hráč házet již jen standardními akčními kostkami (pokud do té doby Král znovu nevstoupí do hry).

KOSTKA ČERNOKNĚŽNÉHO KRÁLE

Na kostce Černokněžného krále jsou tři standardní akce (Prsten, Meč, Kletba) a tři akce speciální pro tuto kostku: Prsten Morgulu, Stín Morgulu, Slídění. Ty se vyhodnocují následovně:

Prsten

Meč

Kletba

Prsten Morgulu

Slídění

Stín Morgulu

SYMBOL	MOŽNÉ AKCE
	Za **Prsten Morgulu** lze: – provést **tušení** v sekci, kde stojí aktivní Nazgûl, *nebo* – provést **tušení** v oblasti, kde stojí aktivní Nazgûl. Pokud je **tušení** úspěšné, musí hráč, který nese Prsten, dodat, kdo byl v cílené oblasti/sekci vytušen: Gandalf, Frodo, nebo oba.
	Za symbol **Slídění** posuňte všechny Nazgûly o 1 krok (počínaje aktivním Nazgûlem a včetně Černokněžného krále).
	Stín Morgulu se dá použít, jako by to byl (klasický) **Prsten**, **Meč** nebo **Kletba**, dle hráčovy volby. Na rozdíl od klasického symbolu **Stínu** za **Stín Morgulu** nedostává hráč, který nese Prsten, žeton Společenstva.

STŘET S NAZGÛLY

Jak již bylo zmíněno na straně **32**, pokud je Frodo úspěšně nalezen akcí **lov**, na konci tahu (až všichni Nazgûlové odehrají svůj pohyb a/nebo akci) se vyhodnocuje **střet s Nazgûly**. Frodův **únik** na závěr střetu ale v Části II funguje jinak.

ÚNIK (ČÁST II)

Když Frodo na konci střetu **uniká**, musí si hráč, který nese Prsten, vybrat:

1. Posunout Frodovu figurku na **počítadle putování** o 1 krok zpátky a vyměnit aktuální **kartu putování** za novou (viz *Změna kurzu* níže).

   nebo

2. Ponechat si aktuální **kartu putování** (i pozici na počítadle putování) a pokračovat ve hře normálně dál – toto je zpravidla dobrý nápad pouze tehdy, když je Frodo pár kroků od cíle.

Hráč, který nese Prsten, si mezi těmito dvěma možnostmi vybírá otevřeně a svou volbu oznamuje hráčům za Nazgûly.

ZMĚNA KURZU

V případě, že Frodo po **střetu s Nazgûly** mění kurz, je postup následující:

1. Posuňte Frodovu figurku o jeden krok zpět na **počítadle putování**.
2. Odkliďte z herního plánu všechny **žetony trasy** zpět do zásoby, z níž je Nazgûlové pokládají na plán.
3. Hráč, který nese Prsten, odhodí starou **kartu putování** a tajně si dobere novou kartu ze stejného balíčku (tedy se stejnou délkou trasy a limitem bodů temnoty).

   Poznámka: Pokud je karta Družiny *Chodec* stále otočená textem vzhůru, může se v tuto chvíli uplatnit její trvalá schopnost.

Tato dobraná karta je od této chvíle aktuální Frodovou **kartou putování**. Pozice Froda se tedy opět určuje stejným způsobem – řádek karty putování se stejným číslem jako pozice figurky Froda na **počítadle putování**.

KONEC ČÁSTI II

Část II končí, když nastane jedna z následujících situací:

FRODO DORAZIL DO ROKLINKY

Pokud figurka Froda dosáhne na počítadle putování čísla odpovídajícího poslednímu řádku jeho **karty putování** (14 nebo 16), hra ihned končí. Nazgûlové již v tomto tahu nehrají, Frodo je v bezpečí a vítězí hráč, který nese Prsten.

FRODO UPADL DO STÍNŮ

Pokud úroveň Frodovy temnoty dosáhne aktuálního limitu nebo jej převýší (limit je určený **kartou putování** + 1 za každý žeton **Gandalfovy pomoci** vedle **počítadla temnoty** + ještě 1, pokud je Gandalf v Roklince), hra ihned končí: Frodo propadl vůli Prstenu a všichni hráči za Nazgûly vyhráli.

OBSAH

ÚVOD . . . 2
SEZNAM KOMPONENT . . . 2
PŘEHLED HRY . . . 2

TEMNOTA . . . 3

ČÁST I: TŘI DĚLAJÍ SPOLEČNOST . . . 8

PŘÍPRAVA HRY . . . 8
Hráč, který nese Prsten . . . 8
Hráč(i) za Nazgûly . . . 9

PRŮBĚH HRY . . . 10

PRŮBĚH DNE . . . 10
RANNÍ TAH . . . 10
ODPOLEDNÍ TAH . . . 10
NOČNÍ TAH . . . 10
FÁZE SVÍTÁNÍ . . . 10

TAH HRÁČE, KTERÝ NESE PRSTEN . . . 11
FRODŮV POHYB . . . 11
FRODO DOŠEL DO LOKACE . . . 11
FRODO DOŠEL K ROZCESTNÍKU . . . 11
Noční tah . . . 12
Pohyb Froda pomocí karet Přátel . . . 13
Frodův pohyb a Nazgûlové . . . 13
KARTY PŘÁTEL . . . 14
Dobírání karet Přátel . . . 14
Hraní karet Přátel . . . 14
Hraní „mimo tah“ . . . 14
Žetony Přátel . . . 14
Žetony událostí . . . 15
POUŽÍVÁNÍ ŽETONŮ SPOLEČENSTVA . . . 15
Zásoba Společenstva . . . 15
Získávání žetonů Společenstva . . . 15

TAHY NAZGÛLŮ . . . 15
POHYB NAZGÛLA . . . 15
Pohybová omezení . . . 17
POUŽÍVÁNÍ AKČNÍCH KOSTEK . . . 17
HLEDÁNÍ . . . 18
TUŠENÍ . . . 18
LOV . . . 19
ŽETONY TRASY . . . 19
ŽETONY TUŠENÍ . . . 19
KARTY KLETEB . . . 20
Dobírání karty Kletby . . . 20
Hraní karty Kletby . . . 20
Černokněžné lokace . . . 20
ŽETONY VÝZVĚD A SCHOPNOSTI ČERNÉHO JEZDCE . . . 21
Získávání žetonů výzvěd . . . 21
Maření výzvěd . . . 22

STŘET S NAZGÛLY . . . 22

ZÁSOBA STŘETU . . . 22

PRŮBĚH STŘETU . . . 22
1. VYLOSOVÁNÍ ŽETONŮ STŘETU . . . 22
2. OTOČENÍ KARTY DRUŽINY . . . 22
3. ZVÝŠENÍ ÚROVNĚ TEMNOTY . . . 22
4. VYHODNOCENÍ STŘETU . . . 23
Únik . . . 23

FÁZE SVÍTÁNÍ . . . 25

KONEC ČÁSTI I . . . 25
Frodo dorazil do Hůrky . . . 25
Frodo potřebuje zachránit . . . 25
Frodo upadl do Stínů . . . 25
ULOŽENÍ HRY NA KONCI ČÁSTI I . . . 25

ČÁST II: ÚTĚK K BRODU . . . 26

PŘÍPRAVA HRY . . . 26
SKRYTÁ INFORMACE . . . 27
Hráč, který nese Prsten . . . 27
Hráč(i) za Nazgûly . . . 27

PRŮBĚH HRY . . . 28

TAH HRÁČE, KTERÝ NESE PRSTEN . . . 28
POHYB FRODA . . . 28
GANDALF ŠEDÝ . . . 29
Gandalf nezanechává stopy . . . 29
Odhalení Gandalfa . . . 29
Gandalf se opět skryje . . . 31
Gandalfova pomoc a Frodovo upadání do Stínů . . . 31

TAHY NAZGÛLŮ . . . 31
FRODO, GANDALF A NAZGÛLOVÉ . . . 31
Karta putování . . . 31
Tušení . . . 32
Hledání . . . 32
Lov . . . 32
ČERNOKNĚŽNÝ KRÁL . . . 32
Vstup Černokněžného krále do hry . . . 33
Tah Černokněžného krále . . . 33
Střet s Černokněžným králem . . . 33
Kostka Černokněžného krále . . . 33

STŘET S NAZGÛLY . . . 34
ÚNIK (ČÁST II) . . . 34
Změna kurzu . . . 34

KONEC ČÁSTI II . . . 34
Frodo dorazil do Roklinky . . . 34
Frodo upadl do Stínů . . . 34

HRANÍ HONBY ZA PRSTENEM S HROU WAR OF THE RING . . . 36
ZÍSKÁNÍ AKČNÍCH ŽETONŮ . . . 36
Hraní s rozšířením Lords of Middle-earth . . . 36
ŽETONY AKCÍ . . . 36

SLOVNÍK POJMŮ . . . 38

HRANÍ HONBY ZA PRSTENEM S HROU WAR OF THE RING

Desková hra *War of the Ring* provádí hráče putováním Společenstva z Roklinky k Hoře Osudu, a *Honba za Prstenem* je tedy jejím prologem.

Pokud máte k dispozici i hru *War of the Ring*, můžete si ji zahrát jako partii navazující na výsledek *Honby za Prstenem*, čímž obě hry propojíte v grandiózní hráčský zážitek, přehrávající celou ságu *Pána Prstenů*.

Níže přinášíme návod, jak obě hry propojit. Předpokládáme tedy, že i pokud *Honba za Prstenem* skončila porážkou hráče, který nese Prsten, Elrond Froda nějakým způsobem zachránil a přivedl do Roklinky – ale tato záchrana mohla trvat déle, než jak se píše v knihách, což přineslo výhodu Stínové straně. Je-li naopak výsledek *Honby* pro Svobodné národy příznivější než ten, který popisují knihy, budou mít výhodu Svobodné národy. Tuto výhodu do hry vnesou žetony akcí.

ZÍSKÁNÍ ŽETONŮ AKCÍ

Dle konečného výsledku hry *Honba za Prstenem* získají hráči žetony akcí během přípravy *War of the Ring* následovně:

Frodo upadl do Stínů během Části I nebo dříve než na kroku 8 počítadla putování v Části II.	Stín: **2 žetony**
Frodo upadl do Stínů během Části II, když byl na počítadle putování na kroku 8 nebo víc.	Stín: **1 žeton**
Frodo došel do Roklinky, aniž by mu zbývaly nějaké karty Družiny.	Stín a Svobodné národy: **po 1 žetonu**
Frodo došel do Roklinky s 1 nebo 2 kartami Družiny.	Svobodné národy: **1 žeton**
Frodo došel do Roklinky se 3 nebo více kartami Družiny	Svobodné národy: **2 žetony**

Pokud má hráč obdržet jen jeden žeton, může se rozhodnout, který si vezme.

HRANÍ S ROZŠÍŘENÍM LORDS OF MIDDLE EARTH

Pokud hrajete *War of the Ring* s rozšířením *Lords of Middle-earth*, dostává hráč za Stíny tyto žetony **navíc** k žetonům akcí, které má obdržet za to, že hráč za Svobodné národy začíná hru se spojenci navíc mimo Společenstvo (jak se dočtete ve volitelných pravidlech *Council of Elrond*).

ŽETONY AKCÍ

V *Honbě za Prstenem* najdete čtyři **žetony akcí**: dva pro hráče za Svobodné národy a dva pro hráče za Stín.

Hráč se může rozhodnout využít **žeton akce** ve fázi vyhodnocení akcí, namísto využití akční kostky.

- Každý žeton akce se dá využít jednou za partii a pouze pro svůj specifický efekt.
- Za jeden tah se dá využít jen jeden žeton.
- Žetony akcí se nepočítají do počtu akcí, které hráč využívá, když se má rozhodnout, zda může akci pasovat.
- Žeton akcí nelze využít jako „jakákoli akční kostka“ (*„Any Action Die result“*), když hráč aktivuje kartu události nebo schopnost postavy, která má tento text. Nelze jej ani modifikovat Elfím Prstenem.
- Ve hře více hráčů může kterýkoli hráč za Svobodný národ použít žeton akce Svobodných národů, a kterýkoli hráč za Stín může použít žeton akce za Stín.

ŽETONY AKCÍ SVOBODNÝCH NÁRODŮ		ŽETONY AKCÍ STÍNŮ	
Rub			**Rub**
Líc: **Dober si jednu kartu události.**			Líc: **Přesuň Nazgûly a Nohsledy.**
Líc: **Postup Svobodným národem na politickém počítadle.**			Líc: **Postup Stínem na politickém počítadle.**

Žetony akcí Stínů mají následující efekty:

- **Přesuň Nazgûly a Nohsledy** (totéž, co povoluje akce kostky „Shadow Character“).
- **Postup Stínem na politickém počítadle** (totéž, co povoluje akce kostky „Shadow Muster“).

Žetony akcí Svobodných národů mají tyto efekty:

- **Dober si jednu kartu události** (totéž, co povoluje akce kostky „Free Peoples Event“).
- **Postup Svobodným národem na politickém počítadle** (totéž, co povoluje akce kostky „Free Peoples Muster“).

SLOVNÍK POJMŮ

AKCE: Aktivita, kterou může Nazgûl ve svém tahu provést (před přesunem nebo po něm) za spotřebování akční kostky, nebo zdarma (když je to volná akce).

AKČNÍ KOSTKA: Šestihranná kostka nahozená ve fázi **svítání**. Hráči za Nazgûly využívají symboly na kostkách k provádění akcí.

AKČNÍCH KOSTEK, ZÁSOBA: Sada akčních kostek dostupných Nazgûlům k provádění akcí. Během herního **dne** se zmenšuje, obnovuje se ve fázi **svítání**.

CESTA: Silná bílá linka, která spojuje *sousedící* **pole** na plánu. Umožňuje Nazgûlům rychlejší pohyb.

CÍLOVÉ LOKACE: Lokace s písmeny a ve tvaru štítu, v pravé části plánu. Frodo sem musí dojít, Nazgûlové nesmí vstoupit.

ČERNÉHO JEZDCE, KARTA: Speciální karta vypisující schopnosti, které Nazgûlové v Části I získávají za shromažďování **žetonů výzvěd**. Schopnosti platí i v Části II, ale už se v ní nedají získat nové.

ČERNOKNĚŽNÁ LOKACE: Kruhové **pole** s číslem na červeném pozadí. Nazgûlové na této lokaci mohou použít libovolnou **akční** kostku jako symbol **Kletby**.

ČERNOKNĚŽNÝ KRÁL: Velitel Nazgûlů. Silnější černá figurka Nazgûla, která nahradí jednu z klasických čtyř figurek. Jeho přítomnost ve hře během fáze **svítání** přidává do zásoby akčních kostek Nazgûlů jeho **speciální kostku**. Navíc má Černokněžný král jako volnou akci **lov** (namísto **hledání**).

DEN: Jeden den putování, reprezentován třemi **tahy**.

DENÍK PUTOVÁNÍ: List papíru vsunutý do děrovaného kartonového obalu, kam hráč, který nese Prsten, píše pohyby Froda (Část I) či Gandalfa (Část II).

DIVOČINA: Frodo je „v divočině“, pokud jeho poslední záznam v **deníku putování** je tečka.

DOPIS OD GANDALFA: Obálka, kam se ukládá výsledek Části I, pokud hráči hodlají hrát Část II později.

(V) DOSAHU: (Má význam jen v Části I.) **Lokace** je v dosahu od Frodovy **poslední lokace**, pokud na jejich spojnici není více rozcestníků, než je teček v **deníku putování** za Frodovou **poslední lokací**.

DRUŽINY, KARTA: Karta reprezentující Froda a jeho společníky. Má dvě schopnosti: permanentní v horní části, která platí, dokud není karta otočena, a jednorázovou v dolní části, která způsobí otočení karty.

GANDALFOVA POMOC: Každá seslaná Gandalfova pomoc v Části II zvyšuje o 1 limit **temnoty**, kterou Frodo snese, než prohraje.

GANDALFOVY POMOCI, ŽETON: Žeton určující, ve které lokaci může Gandalf seslat kouzelnou **pomoc**. Žetony se také v Části II používají k určení Gandalfovy startovní lokace a kam prchá, když je **uloven**.

HLEDÁNÍ: Akce Nazgûla, kterou zjišťuje, zda Frodo je nebo byl ve specifické **lokaci**. Je to volná akce Nazgûlů, kterou provádějí před pohybem nebo po něm.

KLETBY, KARTA: Karta, kterou může hráč za Nazgûly hrát, aby pomohl Nazgûlům či uškodil tomu, kdo nese Prsten. Běžně zahraná za kostku se symbolem **Kletby**.

KOSTKA ČERNOKNĚŽNÉHO KRÁLE: Speciální kostka, která se v Části II přidá do **zásoby akčních kostek** Nazgûlů, když je ve hře **Černokněžný král**. Akci na ní může však používat kterýkoli Nazgûl.

KROK: Vzdálenost dvou **polí**, která přímo spojuje stezka či cesta. Vzdálenost, kterou normálně Frodo a Nazgûlové ujdou za jeden **tah**.

LOKACE: Kruhové **pole** s číslem na herním plánu. Může zde stát Frodo, Nazgûl, Gandalf či žeton Přítele.

LOV: Akce Nazgûlů, kterou zjišťují, zda Frodo byl nebo je ve specifické **lokaci** *(silnější varianta akce **hledání**)*. **Lov** ve Frodově **poslední lokaci** způsobí **střet s Nazgûly**. V Části II může také najít Gandalfa a donutit jej prchat. Normálně se spouští za akční kostku *Meč*, nebo jako volná akce, když se v **nočním tahu** Frodo pohnul.

MIMO TAH: Klíčové slovo na **kartách Přátel** značící, že je může hráč, který nese Prsten, zahrát v tahu Nazgûla.

NAZGÛLA, ŽETON: Žeton, který může volitelně nahradit figurku Nazgûla, když Nazgûlové stojí příliš blízko sebe a na herním plánu na ně není dost místa.

NOČNÍ TAH: Třetí tah **dne**, kdy se Frodo může buď hýbat (a dostat bod **temnoty**), nebo **odpočívat**. Nazgûlové se v noci po **stezkách** hýbají rychleji. Pokud Frodo v noci **neodpočívá**, mají Nazgûlové možnost **lovit** jako volnou akci (namísto **hledání**).

OBLAST: Oba herní plány jsou rozděleny do **3 sekcí** (I, II, III) a dále do **10 oblastí**. Každá oblast je v rámci své sekce identifikována písmenem (A, B, C, D), takže jednoznačná identifikace oblasti v rámci herního plánu je číslo sekce a písmeno oblasti (např. *oblast II•B*).

ODPOLEDNÍ TAH: Druhý **tah dne**. Frodo se musí pohnout.

ODPOČÍVAT: Rozhodnutí nepohnout Frodem v **nočním tahu** a nedostávat tak 1 bod **temnoty**.

POLE: Jakékoli místo na plánu (**rozcestník** či **lokace**), kde mohou stát figurky či ležet žetony.

POSLEDNÍ LOKACE: Lokace, kudy naposledy prošel daný hrdina (Frodo či Gandalf). V **deníku putování** je to nejčerstvější číslo (nikoli případné tečky za ním).

POZICE: Pole, kde stojí Frodo (dle **deníku putování** v Části I, **karty putování** v Části II), Gandalf (dle **deníku putování** v Části II) či Nazgûl (figurka).

PROPOJENÁ: Jakákoli dvě **pole** (**rozcestníky** i **lokace**) jsou *propojená*, pokud jsou *sousedící*, nebo na cestě/stezce mezi nimi jsou pouze **rozcestníky** (každá **lokace** se považuje za *propojenou* sama se sebou).

PŘÁTEL, LOKACE: Kruhové **pole** na herním plánu, označené jménem na stužce.

PŘÍTELE, KARTA: Karta, kterou může hráč, který nese Prsten, zahrát z ruky (normálně nejvýše jednu za tah), aby pomohl Frodovi. Pro Část I a Část II jsou oddělené balíčky karet Přátel po 22 kartách.

PŘÍTELE, ŽETON: Žeton ležící na lokaci, označující přítomnost Frodova Přítele. Blokuje pohyb Nazgûlů.

PUTOVÁNÍ, FRODOVO: Sekvence Frodových kroků, zapsaná v **deníku putování** (Část I) či na jeho **kartě putování** (Část II). Dokončit putování je Frodův cíl.

PUTOVÁNÍ, KARTA: Karta předurčující **Frodovo putování** v Části II. Ve hře je balíček 18 karet krátkého putování a 18 karet dlouhého (liší se i limit temnoty).

PUTOVÁNÍ, POČÍTADLO: Očíslovaná stupnice na levé straně herního plánu. Ukazuje, o kolik kroků se Frodo již posunul od začátku partie.

RANNÍ TAH: První tah **dne**, Frodo se musí pohnout.

ROZCESTNÍK: Malé **pole** na plánu ve tvaru diamantu a bez čísla.

SEKCE: Třetina herního plánu značená římskou číslicí. Pro detailnější popis viz **oblast**.

SLÍDĚNÍ: Akce z kostky Černokněžného krále, při níž se všichni Nazgûlové posunou o jeden krok.

SOUSEDÍCÍ: Dvě **pole** (rozcestníky i lokace) na herním plánu jsou sousedící, pokud je přímo spojuje **stezka** či **cesta**, takže vzdálenost mezi nimi je 1 krok.

SPOLEČENSTVA, ZÁSOBA: Sada **žetonů Společenstva** ve hře. Začíná na 3 žetonech a může se zmenšovat.

SPOLEČENSTVA, ŽETON: Žeton, za nějž si může hráč, který nese Prsten, dobrat kartu Přítele (normálně jen jednou za tah), nebo kterým musí platit některé efekty **karty Přítele** či **karty Družiny**.

STARTOVNÍ LOKACE, FRODOVA: Lokace na plánu s modrým pozadím a ve tvaru diamantu.

STARTOVNÍ LOKACE NAZGÛLŮ: Kruhové **pole** označené Okem Sauronovým.

STARTOVNÍ LOKACE, ŽETON: Žeton pro určení **Frodovy startovní lokace** v Části I.

STEZKA: Tenká hnědá linka spojující dvě *sousedící* **pole** na herním plánu.

STŘET S NAZGÛLY: Možný výsledek **lovu**, pokud probíhal ve Frodově **poslední lokaci**. Frodo při něm pravděpodobně dostane body temnoty.

STŘETU, ŽETON: Žeton losovaný během **střetu s Nazgûly** (a Frodovy **záchrany** v závěru Části I), aby se určilo, kolik bodů temnoty Frodo utrpí.

SVÍTÁNÍ, FÁZE: Po každém **nočním tahu** se provádí **fáze svítání** (dobírání karet, hod akčními kostkami apod.) před začátkem nového herního **dne**.

TAH: Den má tři tahy: **ranní, odpolední** a **noční**.

TAHU, POČÍTADLO: Tři čtverce ve spodní části plánu, které značí dva denní tahy (**ranní** a **odpolední**, čísla 1 a 2 v elfském tengwaru) a jeden **noční tah** (číslo 3 v tengwaru).

TAHU, UKAZATEL: Žeton, který ukazuje právě probíhající tah **dne**. Pokud se Frodo v **nočním tahu** pohne, má být žeton otočen Okem vzhůru.

TEMNOTA: Představuje množství Frodova fyzického i duševního strádání a sílu vábení Prstenu. Když Frodo dosáhne daného limitu bodů temnoty, prohrává.

TEMNOTY, POČÍTADLO: Sloupec políček na pravé straně plánu, ukazující úroveň Frodovy **temnoty**.

TEMNOTY, UKAZATEL: Žeton určený ke sledování úrovně Frodovy **temnoty** na **počítadle temnoty**.

TUŠENÍ: Akce, kterou Nazgûl zjišťuje, zda je Frodo (a/nebo Gandalf v Části II) ve specifické **sekci** či **oblasti**. Běžně se spouští za kostku se symbolem **Prstenu**.

TUŠENÍ, ŽETON: Žeton, který mohou Nazgûlové libovolně používat jako upomínku.

TRASY, ŽETON: Žeton, kterým si Nazgûlové povinně značí, kudy Frodo prošel, když to odhalí pomocí **hledání** či **lovu**.

UDÁLOSTI, ŽETON: Žeton určený k připomínání trvajícího efektu jistých **karet Přátel**.

ÚNIK: Závěr **střetu s Nazgûly**, pokud je Frodova úroveň temnoty pod limitem. V Částech I a II má jiná pravidla.

VEDOUCÍHO HRÁČE, ŽETON: Žeton ve tvaru meče, který určuje, který hráč za Nazgûly hraje v daném dni první (tah však vždy zahajuje hráč, který nese Prsten). Ve **fázi svítání** tento žeton mění majitele.

VÝZVĚD, ŽETON: Žeton pro Část I, určující, kde mohou Nazgûlové zjistit něco o Frodovi a odemknout tak novou schopnost z **karty Černého jezdce**.

WAR OF THE RING, ŽETON AKCE: Žeton k využití ve hře *War of the Ring* hrané v dějové návaznosti na *Honbu za Prstenem*.

ZÁCHRANA: Závěr Části I, kdy Frodo za 16 kroků nedošel do cílové lokace a za každý krok chybějící k cíli losuje 1 **žeton střetu**.

ZÁSOBA AKCÍ NAZGÛLŮ viz **akčních kostek zásoba**.

HONBA ZA PRSTENEM

Hru vytvořili **MARCO MAGGI**, **GABRIELE MARI** a **FRANCESCO NEPITELLO**

Ilustrace **JOHN HOWE** a **FRANCESCO MATTIOLI**

Grafická úprava & design **FABIO MAIORANA**

Rozvržení **HONDA EIJI**

Miniatury **BOB NAISMITH**

Produkce **ROBERTO DI MEGLIO** a **FABRIZIO ROLLA**

Pravidla anglické verze **ROBERTO DI MEGLIO** a **FRANCESCO NEPITELLO**

Úprava anglické verze **KRISTOFER BENGTSSON**, **KEVIN CHAPMAN** a **ANDREW POULTER**

Playtesting: Iikka Airaksinen, Amado Angulo, Marcello Balbo, Menno Barends, Tommaso Battimiello, Gabriel Bengtsson, Kristofer Bengtsson, Silvia Bolognesi, Kevin Chapman, Melanie Chapman, Tim Cottrell, Alan D'Amico, Eva Denysiuk, Sven Denysiuk, Johan Denysiuk, Roberto Di Meglio, Stefanie Ehmke, Christopher Felleisen, Roberta Frascari, Sean Grap, Roberto Grasso, Doug Hall, Tara Hall, Randy Heath, Gareth Jenkins, Grant Johnson, Antonina Kraszewska, Heikki Laakkonen, Dick Leban, Laurie Leban, John Lloyd, Mike Luke, Chris Lusty, Barry MacMillan, Fabio Maiorana, Simone Malfatti, Oskari Männikkö, Giacomo Marchi, Verena Merlind Wolf, Frank Merten, Laura Neri, Kerry Penver, James Peoples, Ken Peoples, Timothy Peoples, Simone Peruzzi, Matteo Pironi, Andrew Poulter, Jennifer Poulter, Riku Riekkinen, Leonardo Rina, Fabrizio Rolla, Craig Rose, Giacomo Santopietro, Gianluca Santopietro, Demis Savini, Ralf Schemmann, Terence Shea, Paola Sintoni, Monica Socci, Marcello Taglioli, Livio Valentini, Alija Vila, Maria Vittoria Pieri, Ralf Wagner, Roy Wiseman, Michael Wolf, Antti Yli–Tainio.

Hru vydali a distribuují **ARES GAMES SRL**

Via dei Metalmeccanici 16, 55041, Capezzano Pianore (LU), Italy
Tel. +39 0584 968696, Fax +39 0584 325968
www.aresgames.eu

NA ČESKÉ VERZI SE PODÍLELI

Český překlad **MICHAL** a **IVANA STÁRKOVI**

Grafická úprava **JIŘÍ TOMÁŠEK** a **MICHAL STÁREK**

Jazyková úprava **ELIŠKA POSPÍŠILOVÁ**, **JIŘÍ TOMÁŠEK** a **MARTIN HRABÁLEK**

V české verzi hry byly použity citáty z knih, názvy a termíny Středozemě dle překladu **Stanislavy Menšíkové** (roz. **Pošustové**), s jejím laskavým svolením.

Vydavatel a výhradní distributor pro ČR a SR:

REXport, s. r. o., Palackého třída 198/72, 612 00 Brno
www.rexhry.cz **obchod@rexhry.cz** **facebook.com/rexhry**

Středozem, Hobit, Pán prstenů a Válka o Prsten, jakož i postavy, předměty, události a lokace v nich zahrnuté, jsou registrované ochranné známky Middle-earth Enterprises, zastoupené Saul Zaentz Company, a jsou použity v licenci Sophisticated Games a držitelů jejich licence. Desková hra **Hunt for the Ring** © 2017, 2018 Ares Games Srl. © 2017, 2018 Sophisticated Games Ltd.
Varování: nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části, hrozí riziko vdechnutí. Vyrobeno v Číně.

Verze 1.2