VÁLKA O PRSTEN

Podle trilogie Pán prstenů
od J. R. R. Tolkiena

KARETNÍ HRA

AUTOR HRY
IAN BRODY

ARES

ÚVOD

Ve ***Válce o Prsten – Karetní hře*** spolu soupeří 2 až 4 hráči rozdělení do dvou týmů: Stín proti Svobodným národům. Každý hráč má k dispozici jedinečný balíček karet, které představují silné i slabé stránky jednotlivých frakcí, které se války účastní.

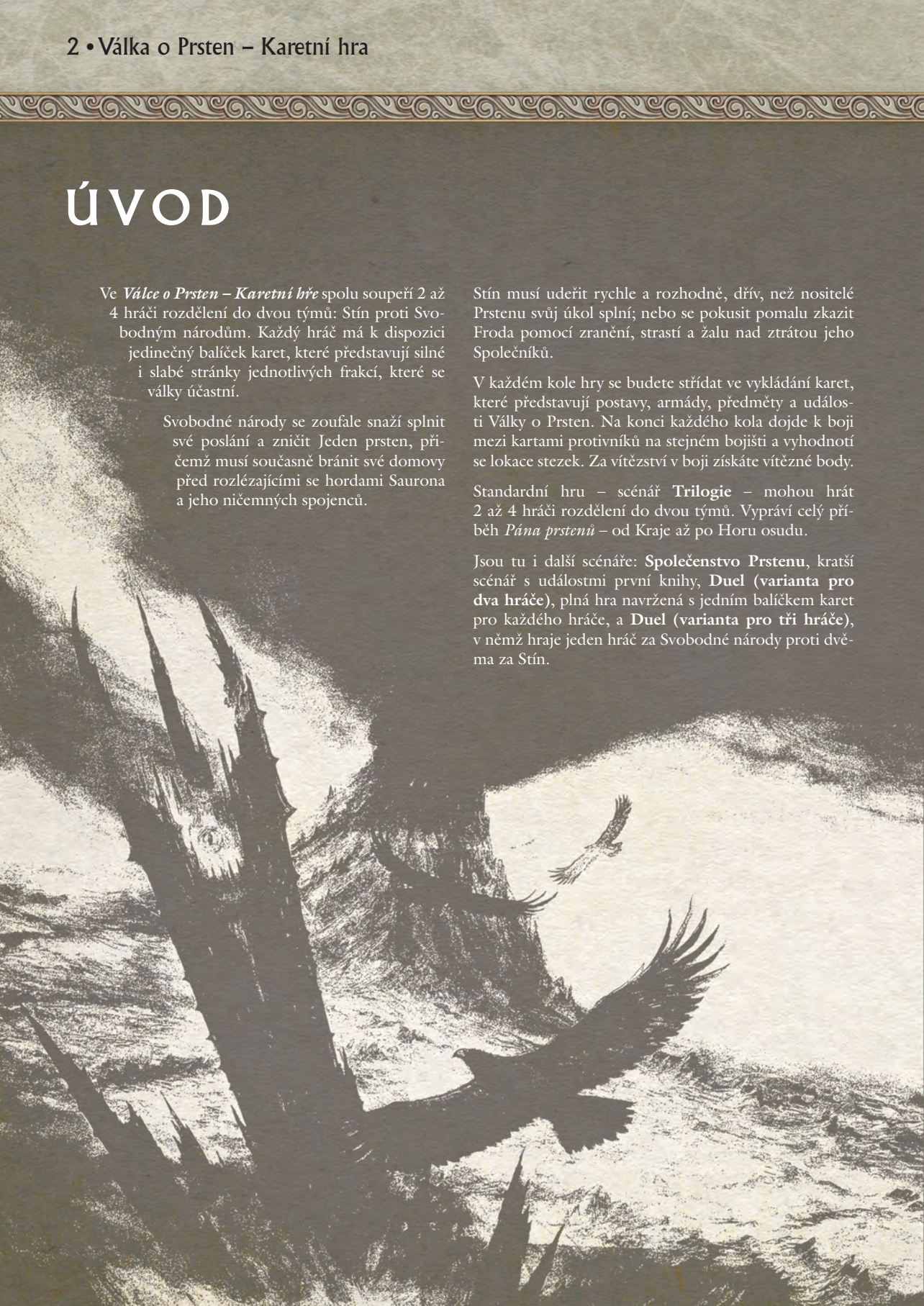
Svobodné národy se zoufale snaží splnit své poslání a zničit Jeden prsten, přičemž musí současně bránit své domovy před rozlézajícími se hordami Saurona a jeho ničemných spojenců.

Stín musí udeřit rychle a rozhodně, dřív, než nositelé Prstenu svůj úkol splní; nebo se pokusit pomalu zkazit Froda pomocí zranění, strastí a žalu nad ztrátou jeho Společníků.

V každém kole hry se budete střídat ve vykládání karet, které představují postavy, armády, předměty a události Války o Prsten. Na konci každého kola dojde k boji mezi kartami protivníků na stejném bojišti a vyhodnotí se lokace stezek. Za vítězství v boji získáte vítězné body.

Standardní hru – scénář **Trilogie** – mohou hrát 2 až 4 hráči rozdělení do dvou týmů. Vypráví celý příběh *Pána prstenů* – od Kraje až po Horu osudu.

Jsou tu i další scénáře: **Společenstvo Prstenu**, kratší scénář s událostmi první knihy, **Duel (varianta pro dva hráče)**, plná hra navržená s jedním balíčkem karet pro každého hráče, a **Duel (varianta pro tři hráče)**, v němž hraje jeden hráč za Svobodné národy proti dvěma za Stín.



KOMPONENTY

120 KARET FRAKCÍ

60 karet
Svobodných národů

Dúnadani

Elfové

Trpaslíci

Hobiti

Rohan

Čarodějové

60 karet Stínu

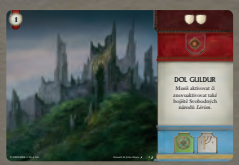
Železný pas

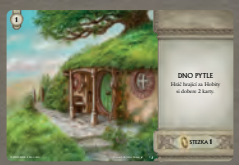
Stvůry

Jižané

Mordor

41 KARET LOKACÍ





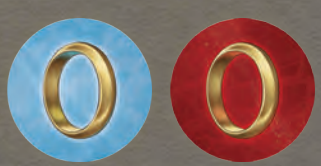
7 bojišť Svobodných národů

7 bojišť Stínu

27 stezek

41 ŽETONŮ

1 žeton začínajícího hráče



4 žetony Prstenu
(2 pro každou stranu)

20 žetonů boje
(5 od každého symbolu)

16 žetonů
podmanění

1 ukazatel tahů hráčů

1 velká karta pořadí tahů

4 přehledové karty (2 pro každou stranu)

PŘÍPRAVA HRY

1. ZVOLTE SCÉNÁŘ

Tato pravidla jsou psána pro scénář **Trilogie** ve 4 hráčích. Pokud chcete hrát jiný scénář nebo v méně hráčích, podívejte se na kapitolu *Scénáře* na stranách **20–22**.

2. NACHYSTEJTE BALÍČKY KARET

Ve ***Válce o Prsten – Karetní hře*** používá každý hráč vlastní balíček karet.

Každý balíček obsahuje karty jedné nebo více **frakcí**. Kvůli rozlišení má každá frakce jiné barevné schéma a odlišný symbol v levém horním rohu karty.

SVOBODNÉ NÁRODY		STÍN	
DÚNADANI	TRPASLÍCI	ŽELEZNÝ PAS	STVŮRY
ELFOVÉ	HOBITI	MORDOR	JIŽANÉ
ROHAN	ČARODĚJOVÉ		

Ve scénáři Trilogie jsou hráči pojmenováni podle nejdůležitějších postav v daném balíčku. Hráči za Svobodné národy – Frodo a Aragorn – hrají v týmu proti dvěma hráčům Stínu – Černokněžnému králi a Sarumanovi.

Balíčky tvoří karty následujících frakcí:

1. FRODO – SVOBODNÉ NÁRODY
   Trpaslíci, Hobiti, Rohan a Čarodějové
2. ČERNOKNĚŽNÝ KRÁL – STÍN
   Mordor
3. ARAGORN – SVOBODNÉ NÁRODY
   Dúnadani a Elfové
4. SARUMAN – STÍN
   Železný pas, Stvůry a Jižané

Poznámka: *Někdy se hráči označují podle některé frakce v jejich balíčku, například „Hráč hrající za Hobity si dobere 2 karty.“ Balíček obsahuje i jiné frakce, takže je možné, že si dobere karty jiných frakcí. Text označuje hráče, nikoli dobíranou kartu.*

- Každý hráč si připraví balíček tak, že si vezme karty odpovídajících frakcí a důkladně je zamíchá.
- Každý hráč si vezme žeton **Prstenu** a **herního pomocníka**.
- Frodo si vezme žeton **začínajícího hráče**.

3. NACHYSTEJTE BALÍČKY BOJIŠŤ A STEZEK

- Roztřiďte karty **bojišť** Svobodných národů a Stínu. Oba balíčky odděleně zamíchejte.
- Poté vytvořte balíček **stezek**. Nemíchejte ale všechny karty dohromady – uspořádejte je tak, aby byly všechny tři karty stezek úrovně 1 nahoře, pod nimi tři karty stezek úrovně 2 a tak dále až po stezky úrovně 9.

4. DOBERTE SI KARTY (A ODLOŽTE)

- Každý hráč si dobere 7 karet. Poté musí 2 z nich **odložit**, takže mu v ruce zůstane 5 karet.
- Odložit kartu znamená umístit ji na **odkládací balíček** vedle dobíracího balíčku (viz *Odkládání karet*, strana **13**).

KARTA POŘADÍ TAHŮ

Karta pořadí tahů slouží hráčům k snadnějšímu sledování pořadí tahů jednotlivých hráčů v jednom kole, když například nesedíte kolem stolu nebo hrajete v méně než 4 hráčích. Na začátku hry umístěte žeton začínajícího hráče a ukazatel pořadí tahů na pole s Frodem. Kdykoli někdo odehraje tah, posuňte ukazatel pořadí tahů (ve směru šipky). Na konci kola posuňte stejným způsobem i žeton začínajícího hráče.

HERNÍ PROSTOR

Následující nákres ukazuje rozestavení pro scénář Trilogie ve 4 hráčích; ti jsou rozesazeni kolem stolu ve směru hodinových ručiček podle pořadí jejich tahů. Samozřejmě si lze sednout i v týmech vedle sebe nebo jakkoli jinak.

Každý hráč bude mít:

- Karty v ruce (nejsou zobrazeny).
- Dobírací balíček (lícem dolů). 1
- Odkládací balíček (lícem dolů): Sem se umisťují odložené karty. 2
- Balíček vyřazených karet (lícem dolů): Sem se umisťují **vyřazené** karty. 3 Tyto karty už se ve hře znovu nepoužijí. Proto je třeba je důsledně oddělit od karet odkládacího balíčku.
- Oblast záloh: Oblast na stole, kam vykládáte karty „do záloh“ (viz strana **11**). 4

Ve společných prostorech se nacházejí:

- Balíček stezek 5 a dva balíčky bojišť 6, umístěné tak, aby na ně všichni dosáhli.
- Žetony boje a podmanění prozatím odložte stranou, použijete je v průběhu hry. 7
- Každý tým si určí místo, kde bude mít svoji **bodovací oblast** 8 (viz strana **18**). Do ní si každý tým bude po vyhraném boji dávat získaná bojiště, stezky a žetony podmanění (pouze Stín).
- Uprostřed stolu si nechejte dostatek prostoru na aktivní stezky a bojiště, aby kolem nich mohly probíhat boje. 9

KARTY LOKACÍ

Ve hře jsou dva typy karet lokací, bojiště a stezky, které reprezentují oba souběžné příběhy *Pána prstenů*: bojiště u Minas Tirith, Helmova žlebu a další místa, kde se střetly armády Středozemě, a nebezpečné stezky, po nichž se muselo Společenstvo vydat při plnění svého úkolu.

Jakmile bojiště a stezky vstoupí do hry, jsou **aktivovány** (na rozdíl od karet frakcí, které jsou **vykládány**).

BOJIŠTĚ

STEZKA

1. **Symboly obrany** (viz *Boj na bojišti*, strana **16**).
2. **Symboly bránících se frakcí:** Tyto frakce se mohou bránit na tomto bojišti svými symboly ⛊.
3. **Název bojiště.**
4. **Aktivační text:** Když je toto bojiště aktivováno nebo znovuaktivováno, vyhodnoťte efekt tohoto textu.
5. **Symboly útočících frakcí**: Tyto frakce mohou na tomto bojišti útočit svými symboly ⚔.
6. **Hodnota bojiště:** Tým, který na tomto bojišti zvítězí, si připíše uvedený počet vítězných bodů (viz *Bodování a vítězství*, strana **18**).
7. **Autor ilustrace.**
8. **Číslo karty.**

Pokud to výslovně nedovoluje text karty, smíte na ni vyložit nebo přesunout kartu postavy nebo armády, pouze pokud je frakce, ke které patří, uvedena jako útočník nebo obránce.

Ostatní karty mohou jeho názvem odkazovat přímo na konkrétní bojiště, na jiných může být odkaz pouze na bojiště určité frakce. Například „libovolné dúnadanské bojiště“ označuje jakékoli bojiště, na němž je symbol frakce Dúnadanů (ať už jako útočníků, nebo jako obránců).

1. **Symboly obrany** (viz *Boj na stezce*, strana **14**).
2. **Název stezky.**
3. **Aktivační text:** Jakmile je tato stezka aktivována, vyhodnoťte efekt tohoto textu.
4. **Úroveň stezky:** Číslo 1–9 představuje pokrok v plnění úkolu Společenstva. Určuje také, které postavy se mohou účastnit boje na této stezce.
5. **Hodnota stezky:** Pokud na stezce zvítězí v boji Svobodné národy, získají uvedený počet vítězných bodů. Zvítězí-li v boji na stezce Stín, může být pro něj hodnota stezky odlišná (viz *Výsledek boje na stezce*, strana **14**).
6. **Autor ilustrace:** Žádný herní efekt.
7. **Číslo karty:** Žádný herní efekt.

Ostatní karty frakcí odkazují na stezku jejím názvem nebo číslem.

Poznámka: Nejvyšší úroveň *Stezky je 9. Pokud herní text aktivuje stezku vyšší úrovně, ignorujte jej.*

KARTY FRAKCÍ

Karty frakcí představují armády, osobnosti, zvláštní předměty a hlavní události *Války o Prsten*. Ve scénáři **Trilogie** hraje každý hráč s jedinečným balíčkem 30 karet, které náleží k jedné nebo více frakcím.

Zde je podrobně popsána jejich struktura.

ARMÁDA

POSTAVA

PŘEDMĚT

UDÁLOST

1. **Frakce:** Symbol určuje, do kterého balíčku karta patří a na která bojiště ji lze vyložit/přesunout. Často je na ni odkaz v herním textu.
2. **Ikona typu karty:** Armáda, Postava, Událost nebo Předmět.
3. **Symboly útoku na bojišti.**[1]
4. **Symboly obrany na bojišti.**[1]
5. **Symboly velení útoku.**[2]
6. **Symboly velení obraně.**[2]
7. **Povolené stezky** (pouze u postav): Stezky, na něž lze postavu vyložit/přesunout. Je-li uveden rozsah čísel, jsou povoleny všechny stezky v tomto rozsahu.
8. **Symboly boje na stezce.**[1]
9. **Frakce a typ:** Slovní vyjádření symbolů u horního okraje karty.
10. **Název karty.**
11. **Herní text:** Další efekty, výjimky z pravidel nebo způsoby, jakými lze kartu použít. Pokud je text vytištěn tučně, znamená to specifické načasování. Může obsahovat i tučně vytištěné první slovo, které vyjadřuje vlastnosti karty (například *Nazgúl* nebo *Zbraň*). Tato vlastnost je důležitá, pouze pokud na ni odkazuje text karty nebo pravidlo; v ostatních případech ji lze ignorovat.
12. **Povolení nositelé** (pouze u předmětů): Zde jsou uvedeny postavy, které mohou daný předmět nosit.
13. **Autor ilustrace.**
14. **Číslo karty.**
15. **Příběhový text:** Žádný herní efekt. Vyskytuje se jen na některých kartách.

[1] Symbol ✶ značí, že počet symbolů závisí na herním textu.

[2] Menší symbol v kroužku je **symbol velení** (⊗/◉) – viz *Postavy v boji na bojišti*, strana **16**.

ZKRÁCENÉ ODKAZY NA KARTY

- Některé karty odkazují na postavy pouze křestním jménem. Například *Sam Křepelka* je zkrácen na *Sam*.
- *Gandalf* může znamenat *Gandalf Šedý* i *Gandalf Bílý*.
- Karty mohou být označeny také svým typem, například místo „karta postavy“ jen „postava“.
- Některé texty odkazují na klíčová slova na kartě, například *Nazgúl* nebo *Zbraň*.

PRŮBĚH KOLA

Hra trvá nejvýše 9 kol, z nichž každé sestává z těchto fází:

1. FÁZE LOKACÍ

Začínající hráč nejprve aktivuje jedno bojiště, poté jednu stezku (viz *Fáze lokací* ve vedlejším sloupci).

2. FÁZE AKCÍ

Hráči se střídají v provádění akcí či pasování, počínaje hráčem s žetonem začínajícího hráče a poté v daném pořadí. (Ve scénáři *Trilogie* je toto pořadí: Frodo, Černokněžný král, Aragorn, Saruman, opět Frodo a tak dále.) Hráči se střídají v tazích tak dlouho, dokud všichni nepasují. **Jakmile všichni hráči po sobě pasují, *Fáze akcí* je u konce** (viz *Fáze akcí*, strana **10**).

3. FÁZE BOJŮ

Na každém aktivním bojišti a na aktivní stezce dojde k boji (viz *Fáze bojů*, strana **14**).

4. KONTROLA VÍTĚZSTVÍ

Zkontrolujte, jestli některá ze stran nedosáhla vítězství (viz *Bodování a vítězství ve hře*, strana **18**).

5. FÁZE DOBRÁNÍ KARET

Ve scénáři **Trilogie** si každý z hráčů hrajících za Svobodné národy dobere 3 karty, každý z hráčů hrajících za Stín si dobere 4 karty.

Nakonec je předán žeton začínajícího hráče následujícímu hráči podle daného pořadí – tedy ve scénáři Trilogie bude ve 2. kole začínajícím hráčem Černokněžný král, ve 3. kole jím bude Aragorn a tak dále.

FÁZE LOKACÍ

Ve *Fázi lokací* každého kola aktivuje začínající hráč nejprve jedno bojiště, vyhodnotí jeho text, a poté aktivuje jednu stezku a opět vyhodnotí její text.

Kdykoli aktivujete (nebo znovuaktivujete) bojiště nebo stezku, umístěte danou kartu lícem nahoru doprostřed stolu a vyhodnoťte její aktivační text.

Většinou se stezky a bojiště aktivují ve *Fázi lokací*. Někdy však může dojít k jejich aktivaci určitými kartami frakcí během *Fáze akcí*. Tato pravidla se vztahují na oba případy.

AKTIVACE BOJIŠTĚ

Ve scénáři Trilogie se bojiště aktivované během *Fáze lokací* táhne náhodně z balíčku bojišť týmu začínajícího hráče.

Ve výjimečných případech, kdy vám v balíčku bojišť dojdou karty, táhněte náhodnou kartu z balíčku opačné strany. V ještě výjimečnějším případě, kdy dojdou karty v obou balíčcích, neaktivuje se ve *Fázi lokací* žádné bojiště.

Když se aktivuje bojiště na základě herního nebo aktivačního textu karty, netahejte náhodnou kartu. Pokud textu odpovídá více než jedno bojiště, vybírá z nich hráč, který jej aktivuje. Poté, co z balíčku vytáhnete konkrétní kartu, zamíchejte jej.

Počet současně aktivních bojišť není omezen.

OPĚTOVNÁ AKTIVACE BOJIŠTĚ

Někdy najdete v textu karty pokyn **znovuaktivovat** bojiště. To znamená, že místo abyste tahali kartu z balíčku, vezmete ji z bodovací oblasti.

Když znovuaktivujete bojiště, znovu vyhodnoťte jeho aktivační text. Útočníci a obránci se nemění. Pro další pravidla ohledně znovuaktivovaných bojišť viz *Boj na znovuaktivovaných bojištích*, strana **16**.

Příklad: *Pokud je znovuaktivován Dol Guldur, je aktivován nebo znovuaktivován také Lórien.*

AKTIVACE STEZEK

Ve scénáři Trilogie vytáhne ve *Fázi lokací* začínající hráč náhodnou stezku úrovně 1 (ze tří možných).

V následujících kolech se ve *Fázi lokací* vytáhne náhodná stezka úrovně o jedna vyšší než v kole předchozím.

Pokud byla například naposledy aktivována stezka úrovně 5, zbývající karty stezek úrovně 5 odložte stranou a jako další aktivujte náhodnou stezku úrovně 6.

V jeden okamžik může být aktivní pouze jedna stezka. Pokud herní text aktivuje další stezku, ta původní je nahrazena. Než se však vyhodnotí aktivační text nové karty, ihned dojde k boji na původní stezce, tedy už v průběhu *Fáze akcí*! Tento boj nenahrazuje boj na stezce, ke kterému dojde ve *Fázi bojů*.

Pokud vám karta umožní aktivovat jinou stezku, smíte volit z dostupných stezek – netahejte náhodnou.

Na rozdíl od bojišť nelze stezku aktivovat více než jednou za hru. Nelze vyhodnotit text karty frakce, jenž vyžaduje aktivaci stezky, která již byla dříve aktivována.

VYHODNOCENÍ BOJE

K boji na bojišti dojde vždy ve *Fázi bojů*.

K boji na stezce dojde, kdykoli je ve *Fázi akcí* aktivována nová stezka. Dojde k němu také vždy ve *Fázi bojů*.

Úplná pravidla, jak vyhodnotit boj, najdete na stranách 14–17.

KDO VIDÍ CO

Kdykoli se odkazuje na cokoli z líce určité karty, jako například když dobíráte z balíčku konkrétní kartu, smí si ji ostatní hráči prohlédnout.

Každý hráč si smí kdykoli prohlédnout svůj odkládací balíček a balíček vyřazených karet, aby snáze určil, jestli má v dobíracím balíčku určitou kartu. Kdykoli se lze podívat na karty, které jsou ve hře lícem nahoru.

Za žádných okolností nesmíte jiným hráčům ukazovat, co máte v ruce. Se spoluhráčem se smíte domlouvat jedině u stolu, veřejně. Smíte mluvit i o kartách v ruce, ale bude je tím pádem znát i protivník.

FÁZE AKCÍ

Ve *Fázi akcí* se hráči střídají v provádění **akcí** – začíná začínající hráč a pokračuje se podle pořadí daného scénářem (ve scénáři Trilogie je to toto pořadí: Frodo, Černokněžný král, Aragorn, Saruman).

Když jste na tahu, můžete **provést jednu akci**, nebo **pasovat**. Tahy hráčů pokračují, dokud všichni po sobě nepasují. Obvykle se ve *Fázi akcí* dostanete na tah vícekrát než jednou, avšak během jednoho tahu nelze provést víc než jednu akci.

Hráči mohou ve svém tahu provádět tyto akce:

- **Vyložit** 1 kartu z ruky.
- **Přesunout** 1 postavu nebo armádu ze záloh na aktivní stezku nebo bojiště.
- **Odložit** 1 kartu z ruky.
- **Protřídit** karty na ruce:
  2 vyřadit a místo nich 1 dobrat.
- **Použít akci** k provedení efektu karty ve hře, na níž je text „… použít akci, aby…“.
- **Použít žeton Prstenu** a dobrat si za něj karty.

Jak vyložit kartu je vysvětleno v protějším sloupci. Všechny ostatní akce jsou popsány na straně **12**.

Je možné akci vynechat, tedy **pasovat**, avšak pouze za těchto okolností:

- Počet karet ve vaší ruce je menší nebo roven vašemu **limitu karet** (viz níže).

  NEBO

- Počet karet ve vaší ruce je menší než u každého hráče za opačnou stranu.

Lze pasovat v jednom tahu a v dalším opět provést akci, pokud do té doby *Fáze akcí* neskončí.

KONEC FÁZE AKCÍ

Fáze akcí končí, když všichni hráči po sobě pasovali.

VYKLÁDÁNÍ KARET

Když vykládáte kartu, vezmete ji z ruky a nějakým způsobem použijete – tento způsob závisí na jejím typu, jak je popsáno níže.

- **Pokaždé když vyložíte kartu, musíte ihned jednu jinou kartu z ruky odložit, a to ještě před tím, než provedete efekt právě vyložené karty.** Odložení karty znamená její umístění na hráčův odkládací balíček (viz heslo *Odložit*, strana **13**).
- Pokud chcete vyložit svou poslední kartu na ruce, musíte jednu kartu obětovat (viz heslo *Obětovat*, strana **13**), protože už nemáte v ruce další karty, které byste odložili.

JAK VYKLÁDAT ARMÁDY

Když vykládáte kartu armády, umístěte ji lícem nahoru na aktivní bojiště nebo do svých záloh.

Abyste mohli poslat armádu na bojiště, musí náležet k jedné z frakcí uvedených na jeho kartě (jako obránce nebo útočník). Armádu nelze vyložit ani přesunout na stezku.

SYMBOLY ARMÁD

JAK VYKLÁDAT POSTAVY

Když vykládáte kartu postavy, umístěte ji lícem nahoru na aktivní stezku, aktivní bojiště nebo do svých záloh.

Abyste mohli poslat postavu na bojiště, musí náležet k jedné z frakcí uvedených na jeho kartě (jako obránce nebo útočník).

SYMBOLY POSTAV

Abyste mohli poslat postavu na stezku, musí být na kartě této postavy uvedena úroveň dané stezky.

LIMIT KARET

Limit karet je maximální možný počet karet, které si hráč může nechat v ruce na konci *Fáze akcí*. Na začátku hry mají všichni hráči shodný **limit 2 karet**.

VE HŘE, MIMO HRU

Karta frakce je **ve hře**, když je buď v zálohách, na bojišti, nebo na stezce. Karty v dobíracím balíčku, na odkládacím balíčku a vyřazené karty jsou **mimo hru**.

GANDALF A ARAGORN

Tyto dva hrdiny příběhu představují ve hře každého dvě karty.

Kdykoli vyložíte *Gandalfa Bílého*, **odstraňte** *Gandalfa Šedého* ze hry: karta je vyřazena, nehledě na to, kde se právě nachází (v dobíracím balíčku, v odkládacím balíčku, v ruce nebo ve hře).

Podobně když vyložíte *Aragorna*, musíte odstranit *Chodce*, ať už se nachází kdekoli.

JAK VYKLÁDAT PŘEDMĚTY

Kartu předmětu vždy vyložte na kartu postavy, která se tak stane jeho **nositelem**. Mnoho předmětů svému nositeli krom efektu herního textu přidává symboly boje.

SYMBOLY PŘEDMĚTŮ

- **Předmět lze vyložit pouze na kartu některé z postav uvedených na jeho kartě a současně musí být nositel již ve hře.**
- Pokud se nositel přesune ze záloh na stezku nebo bojiště, přesouvá se předmět s ním.
- Symboly na kartě předmětu se přičítají k těm na kartě jeho nositele. V boji nemůže blokovat útok pouze předmět odděleně od svého nositele, pokud ovšem tento předmět neovlivňuje namísto postavy lokaci (například *Lahvička Galadriel*).

- Pokud je postava vyřazena, vyřaďte i všechny její předměty.
- Pokud je postava odložena, odložte i všechny její předměty.
- Předměty nelze předávat jiným postavám.

Nositel nemusí patřit ke stejné frakci jako jeho předmět. V takovém případě platí tato pravidla:

- Pokud patří předmět k jiné frakci než jeho nositel, může se s ním přesunout na bojiště, na které smí nositel – pro předměty neplatí omezení dostupnosti bojišť jako pro armády a postavy.
- Předměty vždy odložte na odkládací balíček původního hráče, i v případě, že nositel patří jinému hráči.
- Předmět nositele v zálohách lze obětovat pouze kvůli hráči, který kontroluje nositele, což nemusí být nutně ten hráč, který předmět vyložil.

JAK VYKLÁDAT UDÁLOSTI

Když vykládáte kartu události, ihned vyhodnoťte efekt jejího herního textu a poté ji vyřaďte ze hry. Karty událostí nikdy nejsou „ve hře“ a nelze je umístit do záloh.

SYMBOLY UDÁLOSTÍ

JAK VYKLÁDAT KARTY DO ZÁLOH

- **Karty nelze přesouvat ve stejném kole, ve kterém byly umístěny do záloh.**
- Ihned vyhodnoťte efekt herního textu „když je karta v zálohách…“. **V tomto případě není potřeba čekat do dalšího kola jako v případě přesunu karty.**

Abyste si pamatovali, které karty jste v tomto kole umístili do záloh, můžete je například pootočit a na začátku dalšího kola je narovnat.

Příklad: *Pokud vyložíte do záloh* ***Elronda****, ihned se zvýší váš limit karet. Pokud jej později přesunete nebo je vyřazen, limit se opět sníží.*

Podobně je možné odložit ***Plenitele*** *v kole, kdy byl vyložen, aby musel hráč hrající za Svobodné národy obětovat 1 kartu.*

ZNOVU ZAMÍCHEJTE BALÍČEK

Když vám dojdou karty v dobíracím balíčku, musíte ihned zamíchat svůj odkládací balíček a vytvořit tak balíček nový – umístěte jej lícem dolů před sebe. Pokud k tomu došlo během dobírání karet, doberte si poté do požadovaného počtu.

Někdy k míchání odkládacího balíčku dojde na základě efektu karty. V takovém případě zamíchejte odkládací balíček do dobíracího.

ZVLÁŠTNÍ PŘÍPADY

– Pokud máte provést více akcí na základě pokynů jedné karty, proveďte je v uvedeném pořadí.

– Pokud máte na základě pokynů karty odložit, obětovat nebo vyřadit kartu, je tento požadavek nutné splnit navíc k běžnému odložení jiné karty provedenému za účelem vyložení.

– Na mnoha kartách je uvedeno, že si máte *dobrat* několik karet, poté *vyložit* jednu nebo víc z nich a nakonec *odložit zbývající* (tedy nevyložené karty). V takovém případě karty, které máte odložit, splňují požadavek na odložení karty za tu vyloženou. Například pokud vykládáte *Éoméra* a doberete si kartu armády, jedna ze zbývajících čtyř karet, které odložíte, splňuje požadavek pro vyložení armády.

– Jakkoli by mohla tato situace nastat, **nelze v jednom kole vyložit tu stejnou kartu postavy nebo předmětu dvakrát**. To by se mohlo stát, například když v polovině kola odložíte kartu a později ve stejném kole ji z odkládacího balíčku získáte zpět.

DALŠÍ AKCE

ODLOŽENÍ (Z RUKY)

Odložte kartu z ruky a umístěte ji lícem dolů na odkládací balíček. (Tato akce není častá, ale některé situace ji vyžadují!)

PŘESUN

Přesuňte kartu armády nebo postavy ze záloh na aktivní stezku nebo bojiště.

– Nesmíte přesunout kartu nikam, kam byste ji nemohli přímo vyložit.

– Tuto akci nelze použít na kartu, která byla do záloh umístěna v tomto kole.

Na kartách některých postav se herní text vyhodnocuje výslovně při **vyložení** karty. Při **přesunu** se tedy nevyhodnocuje.

Příklad: *Pokud se* ***Princ Imrahil*** *přesouvá ze záloh na aktivní bojiště, text „Při vyložení…“ ignorujte.*

KARTY VE HŘE S MOŽNOSTÍ „POUŽITÍ AKCE“

Vyhodnoťte efekt textu karty ve hře, který určuje, že máte *„použít akci“*, abyste něco udělali.

Když karta vyžaduje použití akce, abyste něco udělali, text neplatí, pokud neprovedete akci.

Příklad: *Pokud je* ***Lembas*** *vyřazen během tahu hráče hrajícího za Stín, Svobodné národy jeho výhodu nemohou využít.*

POUŽITÍ ŽETONU PRSTENU

Ve scénáři **Trilogie** můžete jednou za hru použít akci a žeton Prstenu, abyste si dobrali 2 karty. Žeton poté odhoďte.

Pokud jste žeton Prstenu ve scénáři **Trilogie** nepoužili, započítejte si jej při závěrečném bodování (po stezce úrovně 9) jako 1 vítězný bod.

Použití žetonů Prstenu se může v různých scénářích lišit (viz *Scénáře*, strany **20–22**).

PROTŘÍDĚNÍ

Vyřaďte 2 karty z ruky a poté si doberte 1 kartu.

KLÍČOVÉ POJMY

Na této stránce najdete význam nejdůležitějších herních pojmů.

AKTIVOVAT / ZNOVUAKTIVOVAT (BOJIŠTĚ NEBO STEZKU)

Když máte **aktivovat** či **znovuaktivovat** bojiště nebo aktivovat stezku, postupujte podle pravidel na str. **8**.

DOBRAT

Vezměte si vrchní kartu ze svého dobíracího balíčku. Dobrané karty vám sice obvykle zůstanou v ruce, ale najdou se i výjimky (například *Théoden*).

Obecně není v průběhu hry počet karet v hráčově ruce omezen – výjimkou je konec *Fáze akcí*, kdy jich hráč nesmí mít v ruce víc, než udává jeho limit karet.

OBĚTOVAT

Když máte obětovat kartu, musíte vyřadit jednu z těchto svých karet:

- z ruky dle své volby; NEBO
- ze záloh dle své volby (lze obětovat předmět a nechat si nositele); NEBO
- vrchní kartu z dobíracího balíčku.

Předtím, než se rozhodnete obětovat vrchní kartu z dobíracího balíčku, nesmíte se na ni podívat! Poté, co se tak rozhodnete, se na ni stejně jako na ostatní vyřazené karty podívat musíte, protože by na ní mohl být herní text týkající se vyřazení nebo obětování dané karty.

ODLOŽIT

Když odkládáte kartu, umístěte ji lícem dolů na svůj odkládací balíček. Svůj odkládací balíček si můžete kdykoli prohlédnout.

Když po vás karta chce, abyste odložili kartu, je tento požadavek nutné splnit navíc k běžnému odložení jiné karty provedenému za účelem vyložení (například *Princ Imrahil*).

Pokud nemáte žádné karty v ruce a máte odložit kartu z ruky, musíte místo toho nějakou kartu obětovat (viz *Obětovat*, na této straně). To se týká i situace, kdy chcete vyložit poslední kartu v ruce.

ODSTRANIT

Když máte **odstranit** kartu, musíte ji ihned vyřadit, nehledě na to, kde karta je: v dobíracím či odkládacím balíčku, v ruce nebo ve hře. Pokud odstraníte kartu z dobíracího balíčku, zamíchejte jej.

PŘESUNOUT

Kdykoli máte **přesunout** kartu, použijte pravidla pro *Přesun* (viz strana **12**).

VYČERPÁNÍ KARET

Když vám dojdou karty v dobíracím i odkládacím balíčku, protože je všechny máte v ruce, pokračujte v hraní s tím málem, co vám zbylo. Dojdou-li vám karty úplně (v dobíracím a odkládacím balíčku i v ruce), neutrpíte žádný postih, pokud byste měli vyřadit kartu a nemůžete.

VYŘADIT

Když kartu **vyřazujete**, umístěte ji lícem dolů na balíček vyřazených karet. I ten si smíte kdykoli prohlédnout.

Jakmile je karta jednou vyřazena, nelze ji vrátit do hry.

Kdykoli vyřazujete kartu, zkontrolujte, jestli na ní není text týkající se jejího vyřazení (například *Frodo*). Pokud na ní takový text najdete, ukažte ji všem hráčům a vyhodnoťte efekt tohoto textu. Jestliže se tam takový text nenachází, neukazujte své karty vyřazené z dobíracího balíčku ani z ruky ostatním.

Pokud máte vyřadit kartu, ale nelze to provést, neutrpíte žádný další postih. Nicméně, nedostanete výhodu/odměnu, kterou byste na základě vyřazení získali. Například nemůžete protřídit karty (viz strana **12**), nemáte-li v ruce 2 karty, které byste vyřadili.

VZÍT Z DOBÍRACÍHO BALÍČKU

Pokud si máte z dobíracího balíčku vzít konkrétní kartu, skrytě ji v něm vyhledejte, poté ji pro kontrolu odhalte ostatním hráčům. Nakonec zamíchejte svůj dobírací balíček.

FÁZE BOJŮ

V této fázi se vyhodnotí střetnutí na aktivním bojišti a aktivní stezce. Boj na stezce může proběhnout i ve *Fázi akcí*, pokud byla aktivována nová stezka.

Pořadí, v jakém boje v této fázi proběhnou, určuje začínající hráč.

Boj se vyhodnotí i tehdy, když má na stezce či bojišti karty jen jedna strana nebo žádná.

BOJ NA STEZCE

Na stezce je obráncem vždy strana Svobodných národů a útočníkem vždy Stín.

ÚTOK

Boj vyhodnoťte podle následujících kroků:

OBRANA

1. Sečtěte počet symbolů na kartách Stínu a žetonech na stezce.
2. Od výsledku odečtěte počet symbolů na samotné stezce a na žetonech obrany na ní (symboly a žetony obrany na postavách prozatím vynechejte, vyhodnotí se v dalším kroku), čímž dojde k vyrušení odpovídajícího počtu symbolů .
3. Pokud ještě zbývají nevyrušené symboly , musí Svobodné národy vyřadit tolik svých karet ze stezky, aby byl počet symbolů na vyřazených kartách rovný nebo větší než počet nevyrušených symbolů . Není-li na kartách Svobodných národů dostatečný počet symbolů , musí být vyřazeny všechny.
4. Jestliže Svobodným národům zbývají na stezce nějaké karty, odložte je na odkládací balíčky.

Postavu Svobodných národů musíte vyřadit, pokud zruší alespoň jeden nevyrušený symbol , nehledě na to, kolik symbolů má (nezapomeňte, že předměty se symboly boje nelze použít odděleně od postavy, která je nese).

Na konci boje na stezce jsou vyřazeny všechny postavy Stínu.

Poznámka: *Pokud se hráči hrající za Svobodné národy nemohou dohodnout, které postavy vyřadí, mohou to za ně rozhodnout hráči hrající za Stín.*

ŽETONY BOJE

Některé karty přidávají symboly boje (například *Nenja, prsten Vody*).

K tomu, aby hráči zaznamenali, kolik symbolů karty přidávají, mohou použít žetony boje.

Ty mohou buď přímo zvyšovat obranu stezky či bojiště, nebo zvýšit útok či obranu některé z karet na stezce či bojišti.

Nezapomeňte, že symboly obrany se přičítají k obraně stezky či bojiště předtím, než jsou ovlivněny postavy a armády obránců.

Žeton přidaný postavě nebo armádě je považován za jejich součást a nelze jej využít k obraně samostatně.

DŮSLEDKY BOJE NA STEZCE VE SCÉNÁŘI TRILOGIE

Pokud se Svobodným národům podaří vyrušit všechny symboly , umístí kartu stezky do své bodovací oblasti, kde má hodnotu vítězných bodů odpovídající úrovni stezky.

Jestliže se jim to nepovede, umístí Stín do své bodovací oblasti kartu této stezky spolu s tolika žetony podmanění, o kolik víc bylo než . Kartu stezky položte lícem dolů, její bodová hodnota se nepočítá.

Poznámka: *V obou variantách* ***Duel*** *jsou důsledky boje na stezce odlišné od scénáře* ***Trilogie****. Pro více podrobností se podívejte na strany 21–22.*

PŘÍKLAD BOJE NA STEZCE

ÚTOČNÍCI

Velitel (💀) a **Ničitel** (💀) společně s **Koněm Černého jezdce** (💀).

OBRÁNCI

Gimli (⬢) a **Legolas** (⬢), který má **Luk Galadhrim** (⬢).

Útočníci mají celkem tři symboly 💀. Jeden z nich vyruší obrana stezky, dva je potřeba ubránit kartami. Kdyby hráč vyřadil *Gimliho*, stále by jeden symbol 💀 zbýval, takže by bylo třeba vyřadit i *Legolase*. Samotný *Luk Galadhrim* bez *Legolase* vyřadit nelze (předmět nemůže bránit útok bez svého nositele). Hráč hrající za Svobodné národy se rozhodne vyřadit *Legolase* a *Luk Galadhrim*, čímž vyruší oba zbývající symboly 💀. *Gimliho* odloží na odkládací balíček. Všichni útočníci jsou vyřazeni.

Svobodné národy v tomto boji vítězí a umístí si *Egladil* do své bodovací oblasti.

Kdyby na stezce *Legolas* a *Gimli* nebyli, Stín by si do své bodovací oblasti umístil *Egladil* (lícem dolů) spolu se dvěma žetony podmanění.

BOJ NA BOJIŠTI

Na bojišti je jedna strana obráncem a druhá útočníkem. Na bojišti Stínu je obráncem vždy Stín a Svobodné národy útočí. Podobně na bojišti Svobodných národů útočí vždy Stín a brání se Svobodné národy.

ÚTOK

OBRANA

Útočící a bránící se frakce jsou určeny kartou bojiště, nehledě na to, jak bylo aktivováno. Například v *Dol Guldur*u se vždy brání frakce Mordoru a útočí Elfové a Čarodějové.

V boji postupujte podle následujících kroků:

1. Sečtěte počet symbolů ⚔ na útočících kartách.
2. Od výsledku odečtěte počet symbolů 🛡 na kartě bojiště a na žetonech obrany, které zde leží (symboly 🛡 a žetony obrany na postavách a armádách prozatím vynechejte, vyhodnotí se v dalším kroku), čímž dojde k vyrušení odpovídajícího počtu symbolů ⚔.
3. Pokud ještě zbývají nevyrušené symboly ⚔, musí bránící se hráč (či hráči) vyřadit tolik svých karet z bojiště, aby byl počet symbolů 🛡 na nich rovný nebo větší než počet nevyrušených symbolů ⚔. Není-li na kartách obránce dostatečný počet symbolů 🛡, musí být vyřazeny všechny.
4. Odložte všechny případné zbývající bránící karty na bojišti.

Bránící kartu musíte vyřadit, pokud zruší alespoň jeden nevyrušený symbol ⚔, nehledě na to, kolik symbolů 🛡 má.

Na konci boje na bojišti jsou vyřazeny všechny útočící karty.

Poznámka: *Pokud se obránci nemohou dohodnout, které postavy či armády vyřadí, mohou to za ně určit útočníci.*

BOJ NA ZNOVUAKTIVOVANÉM BOJIŠTI

Pokud bylo bojiště znovuaktivováno poté, co se již nachází v protivníkově bodovací oblasti, nepočítejte při vyhodnocení boje jeho obranu 🛡 – už bylo jednou dobyto a nevyruší ani jeden bod útočné síly ⚔.

Například pokud je *Dol Guldur* znovuaktivován, ale nachází se v bodovací oblasti Svobodných národů, nepočítá Stín v dalším boji jeho 2 obrany 🛡🛡. Nicméně Stín je stále obráncem a vyhodnotí se efekt aktivačního textu *Dol Guldur*u.

DŮSLEDKY BOJE NA BOJIŠTI

Pokud obránce dokáže dorovnat všechny symboly ⚔, vítězí. Pokud ne, stává se vítězem tohoto boje útočník.

Vítěz boje si vezme kartu bojiště a umístí ji do své oblasti bodování (viz *Bodování a vítězství*, strana **18**).

POSTAVY V BOJI NA BOJIŠTI

Některé postavy jsou udatnými válečníky, kteří se vyrovnají celé armádě nepřátel. Většina z nich však získá symboly boje (nebo nějaké navíc), pouze když vedou armádu. Tyto **symboly velení** jsou menší a v kroužku.

VELENÍ (ÚTOK)

VELENÍ (OBRANA)

Aby se symbol velení v boji počítal, musí být na stejném bojišti armáda stejné frakce jako frakce postavy. Říkáme, že taková armáda danou postavu **podporuje**. Armáda může podporovat pouze jednu postavu.

Když obránce vyřazuje v boji karty, může vyřadit zvlášť armádu a zvlášť postavu – v tomto boji se symboly velení započítají, přestože je jedna karta vyřazena a druhá ne.

Nezapomeňte, že předměty, které postava nese, nemohou bránit útok samy bez postavy a vyřazují se společně s postavou.

PŘÍKLAD BOJE NA BOJIŠTI

ÚTOČNÍCI

Galadriel (⚔ + ⚔) má **Nenju, prsten Vody** a podporuje ji armáda **Vznešených elfů** (⚔⚔).

OBRÁNCI

Armáda **Mordorských skřetů** (⛊), **Gorbag a Šagrat** (+⛊), podporovaní armádou **Olog-hai** (⛊⛊).

Útočníci mají celkem 5 symbolů útoku (⚔) včetně Galadrielina velení.
Dva symboly útoku (⚔⚔) jsou ubráněny samotným bojištěm (má 2 symboly obrany ⛊⛊).
Zbývajícím třem symbolům útoku (⚔⚔⚔) se musí Stín bránit vyřazením bránících karet.

Hráč za Mordor vyřadí jak *Mordorské skřety*, tak *Olog-hai*.
Všechny body útoku byly vyrušeny obranou a Stín vítězí.

Zachránit *Olog-hai* nebylo možné – kdyby místo toho Stín vyřadil *Gorbaga a Šagrata*, zbýval by pořád jeden symbol útoku ⚔, a nakonec by bylo třeba Olog-hai vyřadit také.

BODOVÁNÍ A VÍTĚZSTVÍ

Ve scénáři **Trilogie** se skóre týmu počítá podle bojišť, stezek a žetonů v bodovací oblasti.

BODOVÁNÍ

BOJIŠTĚ

Každé bojiště dává hráči tolik vítězných bodů, kolik je uvedeno v levém horním rohu karty.

STEZKY

- Každá ubráněná stezka přináší hráči za Svobodné národy tolik vítězných bodů, kolik je uvedeno v levém horním rohu karty.
- Stín získává vítězné body za žetony podmanění, které na stezku umístil po vyhraném boji – samotná stezka pro něj bodovou hodnotu nemá, proto by ji měl mít v bodovací oblasti lícem dolů.

ŽETONY PODMANĚNÍ

Žetony podmanění slouží k zaznamenání, kolik podmanění během hry přibylo. Kdykoli máte přidat 1 bod podmanění, přidejte do bodovací oblasti Stínu 1 žeton podmanění.

Žetony podmanění obvykle přidáváte v důsledku boje na stezce, avšak mohou přibývat či ubývat na základě efektů některých karet.

Pokud karta určuje, že máte odebrat podmanění, ale žádné podmanění aktuálně není, text ignorujte.

Každý žeton podmanění má pro Stín hodnotu 1 vítězného bodu.

ŽETONY PRSTENU

Ve scénáři **Trilogie** má každý nepoužitý žeton Prstenu pro každou stranu hodnotu 1 vítězného bodu. Žetony Prstenu se však započítávají pouze v závěrečném bodování – poté, co je vyhodnocen boj na poslední stezce.

KONTROLA VÍTĚZSTVÍ

Ve *Fázi kontroly vítězství* si každý tým přepočítá své skóre.

- Pokud je v kterémkoli kole rozdíl vítězných bodů obou týmů alespoň 10, hra končí vítězstvím týmu s vyšším skóre.
- Poté, co je vyhodnocen boj na poslední stezce scénáře, vítězí tým s vyšším skóre. V případě remízy připadne vítězství Stínu.

PŘÍKLAD BODOVÁNÍ

SVOBODNÉ NÁRODY

Bojiště: *Helmův žleb*, *Minas Tirith*, *Lórien*, *Orthank* – **9 vítězných bodů**

Stezky: *Dno pytle*, *Elrondova rada*, *Lothlórien*, *Henneth Annûn* – **4 vítězné body**

CELKEM: 13 VÍTĚZNÝCH BODŮ

STÍN

Bojiště: *Minas Morgul*, *Dol Guldur* – **3 vítězné body**

Stezky: *Větrov*, *Khazad-dúm*, *Amon Hen*, *Cirith Ungol*, *Pukliny osudu* – **7 žetonů podmanění**

CELKEM: 10 VÍTĚZNÝCH BODŮ

V tomto příkladu by zvítězily Svobodné národy poměrem 13 ku 10 v závěrečném bodování poté, co byla vyhodnocena 9. stezka.

SCÉNÁŘE

Abyste si ***Válku o Prsten – karetní hru*** mohli užít různými způsoby, připravili jsme pro vás několik scénářů:

- Scénář **Trilogie** je určen pro dva týmy po až 2 hráčích a poskytuje nejúplnější zážitek.
- Ve dvou hráčích si můžete zahrát **Duel (varianta pro dva hráče)**, což je varianta s rychlejší přípravou a kratší herní dobou než **Trilogie** ve dvou. Variantou tohoto scénáře je **Duel (varianta pro tři hráče)**, který lze hrát ve třech.
- Scénář **Společenstvo Prstenu** je krátká hra pro dva, skvělá pro nové hráče nebo při nedostatku času.

V **Trilogii** i obou **Duelech** se používají všechny stezky i bojiště, které se ve hře nachází. Pro scénář **Společenstvo Prstenu** potřebujete jen karty lokací uvedené v seznamu (viz strana **22**).

Pokud hrajete **Trilogii** v méně než čtyřech hráčích nebo **Duel (varianta pro tři hráče)**, doporučujeme používat kartu s pořadím tahů. Použijte stranu odpovídající danému scénáři.

Připomínáme, že balíčky karet se jmenují podle nejdůležitějších postav příběhu, ale jiný význam jména ve hře nemají.

Další scénáře naleznete na našich webových stránkách **www.rexhry.cz**.

TRILOGIE

Tento scénář pro 2–4 hráče zahrnuje celý příběh románu *Pána prstenů*, od Dna pytle až po Horu osudu.

ZAČÍNAJÍCÍ HRÁČ A POŘADÍ TAHŮ

Hru začíná hráč hrající za Froda – vezme si žeton začínajícího hráče. Následuje Černokněžný král, po něm Aragorn a nakonec Saruman.

1. FRODO – SVOBODNÉ NÁRODY
   Trpaslíci, Hobiti, Rohan a Čarodějové
2. ČERNOKNĚŽNÝ KRÁL – STÍN
   Mordor
3. ARAGORN – SVOBODNÉ NÁRODY
   Dúnadani a Elfové
4. SARUMAN – STÍN
   Železný pas, Stvůry a Jižané

PŘÍPRAVA HRY

Každý hráč si dobere 7 karet, poté 2 z nich odloží. V ruce mu tak zůstane 5 karet.

FÁZE DOBRÁNÍ KARET

Ve *Fázi dobrání karet* si hráči hrající za Svobodné národy doberou 3 karty každý, hráči hrající za Stín 4 karty každý.

ŽETONY PRSTENU

Každý hráč začíná hru s jedním žetonem Prstenu, který může jednou za hru použít.

TRILOGIE VE 2 NEBO 3 HRÁČÍCH

Pokud hrajete tři, jeden z hráčů bude mít na starosti oba balíčky Stínu, ostatní dva hráči budou mít každý jeden balíček Svobodných národů. Pokud jste jen dva, každý z vás má oba balíčky jednoho týmu.

Hrajete-li s více balíčky, držte je zcela odděleně – karty „v ruce“, dobírací balíčky, odkládací balíčky, vyřazené karty, oblasti záloh atd. (jako při hře čtyř hráčů).

Kdykoli nějaké pravidlo nebo herní text odkazuje na „tebe“ nebo „hráče“, směřujte jej na „balíček“, ne na osobu. Základní pravidla totiž předpokládají, že každý hráč má k dispozici jeden balíček.

ŽETON PRSTENU V TRILOGII

Jednou za hru může každý hráč jako akci použít žeton Prstenu, aby si dobral 2 karty. Na konci hry každý nevyužitý žeton Prstenu přidává do závěrečného skóre týmu 1 vítězný bod.

DUEL (VARIANTA PRO DVA HRÁČE)

Tento scénář je navržen právě pro 2 hráče. Příprava hry i její následný průběh jsou o něco rychlejší, než když hrajete **Trilogii** ve dvou. Pozorně si přečtěte zvláštní pravidla pro tento scénář, protože se od pravidel **Trilogie** liší.

ZAČÍNAJÍCÍ HRÁČ A POŘADÍ TAHŮ

Hru začíná hráč hrající za Gandalfa – vezme si žeton začínajícího hráče.

1. GANDALF – SVOBODNÉ NÁRODY
   Všechny karty Svobodných národů
2. ČERNOKNĚŽNÝ KRÁL – STÍN
   Všechny karty Stínu

PŘÍPRAVA HRY

- Gandalf si dobere 4 karty.
- Černokněžný král si dobere 6 karet.
- Ani jeden hráč žádnou kartu neodloží.

FÁZE DOBRÁNÍ KARET

Ve *Fázi dobrání karet* si Gandalf dobírá 4 karty, Černokněžný král 6.

ŽETONY PRSTENU

Každý hráč začíná s jedním žetonem Prstenu, který může využít jednou v každém kole.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

- **Bodování stezek:** Po boji na stezce si Gandalf umístí kartu stezky do své bodovací oblasti pouze tehdy, převyšuje-li součet symbolů ● součet symbolů 💀. Pokud je jejich počet shodný, vítězné body za danou stezku nezíská ani jedna strana.

ŽETON PRSTENU PŘI DUELU

Jednou za kolo smí hráč použít svůj žeton Prstenu jako akci, aby si dobral horní 3 karty ze svého dobíracího balíčku. Poté musí ze své ruky vyřadit 1 kartu a odložit 1 kartu. Nakonec svůj žetonu Prstenu otočí na rubovou stranu jako připomínku toho, že jej v tomto kole již použil.

- **„Každý hráč“:** Když herní nebo aktivační text uvádí, že má *„každý hráč hrající za Svobodné národy“* nebo *„každý hráč hrající za Stín“* něco udělat (například dobrat, odložit nebo obětovat karty), proveďte vše **dvakrát.** Pokud má každý hráč udělat jednu nebo více těchto akcí, proveďte je všechny jednou, poté celý postup opakujte. **Pozor** – toto „dvojení“ neprovádějte pokaždé, když si máte dobrat, odložit nebo obětovat kartu, ale pouze když to má udělat každý hráč v týmu.

  Příklad: *Když je aktivován* ***Egladil****, Gandalf si dobere 2 karty, 1 z nich odloží, poté si dobere další 2 karty a zase 1 odloží.*

DUEL (VARIANTA PRO TŘI HRÁČE)

V této variantě **Duelu** hraje jeden hráč za Svobodné národy (Gandalf) proti dvěma hráčům Stínu (Černokněžnému králi a Sarumanovi). Gandalf postupuje podle pravidel pro **Duel**, zatímco hráči za Stín podle pravidel pro **Trilogii**, tzn. každý mají svůj balíček.

ZAČÍNAJÍCÍ HRÁČ A POŘADÍ TAHŮ

Hru začíná hráč hrající za Gandalfa (vezme si žeton začínajícího hráče). Po něm hraje Černokněžný král, pak zase Gandalf a nakonec Saruman.

1. GANDALF – SVOBODNÉ NÁRODY
   Všechny karty Svobodných národů
2. ČERNOKNĚŽNÝ KRÁL – STÍN
   Mordor
3. GANDALF – SVOBODNÉ NÁRODY
4. SARUMAN – STÍN
   Železný pas, Stvůry, Jižané

PŘÍPRAVA HRY

- Každý hráč hrající za Stín si dobere 7 karet, poté oba 2 z nich odloží a každému zůstane v ruce 5 karet.
- Gandalf si dobere 6 karet a všechny si ponechá.

FÁZE DOBRÁNÍ KARET

Ve *Fázi dobrání karet* si Gandalf dobírá vždy 6 karet, hráči hrající za Stín 4 karty každý.

ŽETONY PRSTENU

Každý hráč začíná hru s jedním žetonem Prstenu, který mohou hráči hrající za Stín použít každý jednou za hru (podle pravidel **Trilogie**). Gandalf může svůj Prsten používat v každém kole jednou (podle pravidel pro **Duel (varianta pro dva hráče)**).

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Platí obě zvláštní pravidla pro **Duel (varianta pro dva hráče)**, tj. *Bodování stezek* a *„Každý hráč“*.

SPOLEČENSTVO PRSTENU

Tento krátký scénář pro dva hráče obsahuje události prvního svazku románu *Pán prstenů* – od Kraje po břehy Anduiny.

ZAČÍNAJÍCÍ HRÁČ A POŘADÍ TAHŮ

Hru začíná hráč hrající za Morijského balroga – vezme si žeton začínajícího hráče.

1. MORIJSKÝ BALROG – STÍN

   Stvůry (8): *Morijský balrog*, *Mohylový duchové*, *Caradhras Krutý*, *Jeskynní obr*, *Hejna krebain*, *Horský obr*, *Skřeti z Mlžných hor* (2×).

   Mordor (18): *Černý dech*, *Kůň Černého jezdce*, *Grišnákh*, *Mordorští skřeti* (3×), *Morgulská čepel*, *Plášť Nazgúla*, *Prstenové přízraky vyjely*, všechny karty *Nazgûlů* (9×).

   Železný pas (4): *Orthanský palantír*, *Saruman*, *Sarumanova hůl*, *Uglúk*.

2. GANDALF – SVOBODNÉ NÁRODY

   Dúnadani (3): *Čepel Západu*, *Boromir*, *Chodec*.

   Trpaslíci (2): *Gimli*, *Trpasličí sekyra*.

   Elfové (13): Všechny karty frakce: *Arwen*, *Luk Galadhrim*, *Elrond*, *Elfí plášť*, *Galadriel*, *Vznešení elfové* (2×), *Legolas*, *Lembas*, *Zrcadlo Galadriel*, *Nenja, prsten Vody*, *Lahvička Galadriel*, *Vilja, prsten Větru*.

   Hobiti (8): *Bilbo Pytlík*, *Cvali Bulva*, *Frodo Pytlík*, *Smíšek Brandorád*, *Mitrilová košilka*, *Pipin Bral*, *Sam Křepelka*, *Žihadlo*.

   Čarodějové (4): *Gandalf Šedý*, *Narja, prsten Ohně*, *Gandalfova hůl*, *Glamdring*.

PŘÍPRAVA HRY

Každý hráč si dobere 7 karet, poté musí 2 odložit a v ruce si nechá 5 zbylých.

Použijte jen tyto karty lokací:

BOJIŠTĚ

Kolo 1: *Minas Morgul*
Kolo 2: *Roklinka*
Kolo 3: *Moria*
Kolo 4: *Lórien* a *Dol Guldur*
Kolo 5 (pokud nastane): *Orthank*
Kolo 6: (pokud nastane): *Morannon*

STEZKY

Stezka 1: *Rádohrabský přívoz*, *Gildorovo tábořiště*
Stezka 2: *Hostinec U Skákavého poníka*, *Starý hvozd*
Stezka 3: *Brody přes Bouřnou*, *Imladris*
Stezka 4: *Caradhras*, *Khazad-dúm*, *Durinovy dveře*
Stezka 5: *Egladil*, *Rmutný dol*, *Lothlórien*
Stezka 6: *Amon Hen*

FÁZE DOBRÁNÍ KARET

Ve *Fázi dobrání karet* si Gandalf dobere 3 karty, zatímco Morijský balrog 4.

ŽETONY PRSTENU

V tomto scénáři se žetony Prstenu nepoužívají.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

– Tento scénář začíná na stezce 1 a končí na stezce 6 – může trvat 4 až 6 kol. Použijte jen uvedené stezky.
– Bojiště se netahají náhodně, ale aktivují se v uvedeném pořadí.

REJSTŘÍK

AKTIVNÍ STEZKA/BOJIŠTĚ
Stezka či bojiště aktivované dříve v tomto kole, na nichž ještě nedošlo k boji.

AKTIVOVAT
Vezměte dosud nepoužitou kartu bojiště či stezky z odpovídajícího balíčku a umístěte ji lícem nahoru na stůl. Pokud aktivujete stezku a ve hře už aktivní stezka je, musí dojít k boji na již aktivní stezce dříve, než vyhodnotíte efekt aktivačního textu nové stezky.

BODOVACÍ OBLAST
Všechny karty bojišť a stezek, které tým nasbíral po vítězném boji, a žetony podmanění, které nasbíral Stín.

DOBRAT
Vezměte si vrchní kartu z balíčku.

FRAKCE
Každá má vlastní symbol a jiný vzhled karty.

Svobodné národy: Čarodějové, Dúnadani, Elfové, Hobiti, Rohan, Trpaslíci

Stín: Jižané, Mordor, Stvůry, Železný pas

LIMIT KARET
Nejvyšší počet karet, které si můžete ponechat v ruce na konci *Fáze akcí*. Je to také maximum karet, které můžete mít v ruce, abyste mohli pasovat svou akci i v případě, že máte stejně nebo víc karet než protivník.

LOKACE
Bojiště či stezka.

NOSITEL
Postava **ve hře**, která má přidělen nějaký předmět.

OBĚTOVAT
Vyberte kartu, kterou **vyřadíte**, a to z ruky, ze **záloh**, nebo shora z dobíracího balíčku.

ODLOŽIT
Odložte kartu na odkládací balíček. Když vám dojdou karty v dobíracím balíčku, zamíchejte odkládací balíček, a vytvořte tak nový dobírací balíček.

ODSTRANIT
Vyřaďte kartu, ať je kdekoli – pokud není **ve hře, vezměte** ji z dobíracího nebo odkládacího balíčku.

PASOVAT
Vynechejte tah, buď proto, že máte méně karet než protivník, nebo proto, že máte méně karet, než svůj **limit karet**.

PODPORA
Aby se v boji započítávaly **symboly velení** postavy, musí se daná postava nacházet na stejném bojišti jako **armáda stejné frakce**, která ji podporuje. Armáda může podporovat pouze jednu postavu.

PROTŘÍDIT
Vyřaďte 2 karty z ruky, abyste si **dobrali 1** novou.

PŘESUNOUT
Přesuňte kartu frakce ze **záloh** na stezku nebo na bojiště.

SYMBOLY OBRANY
(bojiště), (stezka).

SYMBOLY VELENÍ
(útok), (obrana). Symboly velení se počítají, pouze pokud má daná postava **podporu**.

SYMBOLY ÚTOKU
(bojiště), (stezka).

TYP
Armáda, Postava, Předmět, Událost.

VE HŘE
Karta frakce je ve hře, když je lícem nahoru na stole, buď v **zálohách**, na bojišti, nebo na stezce.

VYLOŽIT
Vezměte kartu z ruky a vyložte ji do hry, nebo v případě karty události vyhodnoťte její herní text a umístěte ji na balíček vyřazených karet. Obvykle je třeba **odložit** 1 kartu z ruky, abyste mohli vyložit jinou.

VYŘADIT
Umístěte kartu na balíček vyřazených karet. Tyto karty jsou zcela odebrány ze hry a nemohou být více použity.

VZÍT Z BALÍČKU
Vyhledejte konkrétní kartu v dobíracím (který poté zamíchejte) nebo jiném balíčku karet.

ZNOVUAKTIVOVAT: Stejně jako **aktivovat** bojiště s tím rozdílem, že kartu berete z bodovací oblasti. Viz *Boj na znovuaktivovaném bojišti*, strana **16**.

ZNOVU ZAMÍCHAT ODLOŽENÉ KARTY
Zamíchejte karty ve svém odkládacím balíčku (někdy společně se zbylými kartami v dobíracím balíčku), a vytvořte tak nový dobírací balíček.

ZÁLOHY
Karty vyložené do záloh umístěte lícem nahoru na stůl, ale ne na bojiště ani na stezku. Karty vyložené do záloh nelze ve stejném kole **přesunout**.

Válka o Prsten

Podle trilogie Pán prstenů od J. R. R. Tolkiena

Karetní hra

Autor hry **IAN BRODY**

Vývoj **KARIN WESTON-BRODY** a **ROBERTO DI MEGLIO**

Umělecký ředitel **FABIO MAIORANA**

Grafická úprava **FABIO MAIORANA** a **FRANCESCO MATTIOLI**

Sazba **HONDA EIJI**

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

Jazyková úprava **JOHN VELONIS**, **KEVIN CHAPMAN**

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

Testování hry: Andrew Poulter, Andy Daglish, Antti Yli-Tainio, Artem Stepanov, AshraamCPC, Benjamin J. Croft, Bill Murdoch, Branwell, Christian Nord, Dave SWA, David Wiley, Elliot Kravitz, Fabio Maiorana, Fabrizio Rolla, Gabriel Alonso, Heikki Laakkonen, Hervé „Graftodt" Sicre, Ilkka Sirjonen, James Hamilton, Kalle Paju, Kevin Chapman, Leonardo Rona, Marcello Taglioli, Markku Utriainen, Melanie Chapman, Michael Hall, Nicola Lippi, Nyi Nyi Htun, Peter Bakija, Q, Rafael Brinner, Ralf Schemmann, Ramon Snir, Roy Wiseman, Sam LaSala, Sami Kivelä, Sean Grap, Simon Macdonald, Simone Malfatti, Skylor Edwards, Steve Fratt, Tuomas Hanhivaara, Veli Hemming, Viljami Halla, Yuriy Tapilin, zurn a anonymní. Dále bychom rádi poděkovali neuvedeným playtesterům v Schenectady Wargamers Association, Westchester Gamers Group, Spielbany, Meisia (Paříž), 3rd Universe (Croton-on-Hudson) a mnoha dalším.

Díky autorům originální deskové hry **Válka o Prsten**, Robertu Di Megliovi, Marcu Maggimu, Francescu Nepitellovi za inspiraci a návrhy při vývoji této hry.

Překlad **BARBORA DUŠKOVÁ**

Grafická úprava **VLADIMÍR SMOLÍK** a **BLACK LIGHT STUDIO**

Jazyková úprava **ELIŠKA POSPÍŠILOVÁ**

Redakce překladu **ONDŘEJ KURKA, JAN BŘEZINA** a **MARTIN HRABÁLEK**

Distributor české verze
REXPORT, S. R. O.

Palackého třída 198/72, 612 00 Brno
www.rexhry.cz

Hra vytvořena, vydána a celosvětově distribuována společností
ARES GAMES SRL

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

Středozemě, Hobit, Pán Prstenů, Válka o Prsten a všechny postavy, předměty, události a místa jsou registrovanými ochrannými známkami nebo ochrannými známkami společnosti Middle-earth Enterprises, LLCa jsou licencovány Sophisticated Games Ltd. War of the Ring – The Card Game © 2022 Ares Games Srl. © 2022 Sophisticated Games Ltd.

VAROVÁNÍ. Obsahuje malé části. Nevhodné pro děti do tří let. Vyrobeno v Číně.

Verze 1.0 — 2022.07.28