



CÍL HRY

V této hře se vydáte na nebezpečnou cestu s hobitem Frodem, který musí zničit Jeden prsten v žáru Hory osudu, aby tak zlomil Sauronovu temnou moc. Přidejte se k Frodovým věrným druhům a projděte se Společenstvem Prstenu celou Středozem. Pomůžete Frodovi se splněním jeho poslání,

nebo dovolíte, aby ho Jeden prsten uvrhl do hlubokého zoufalství? Jste připraveni čelit této výzvě?

Všichni společně zvítězíte, jestliže nositel Prstenu dosáhne Hory osudu.



 **Nechce se vám číst pravidla:**

OBSAH HRY



42 karet setkání

(7 pro každou ze 6 etap: Lothlórien, Rohan, Helmův žleb, Gondor, Minas Morgul, Hora osudu)



5 karet Gandalfa

1 karta Boromira

2 přehledové karty



5 figurek členů Společenstva

(nositelé Prstenu Frodo & Sam, dále Smišek & Pipin, Aragorn, Legolas, Gimli)



9 figurek nazgûlů

(1 Černokněžný král Angmaru a 8 „obyčejných“ nazgûlů)



6 figurek skutulů

(1 náčelník a 5 válečníků)

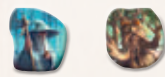


20 stojánků

(v barvách figurek)



1 herní plán



2 žetony postav

(1 Gandalf, 1 Stromovous)



1 Jeden prsten

(ukazatel odhodlání nositele Prstenu)



1 deska kostek

(v podobě otevřené knihy)



8 kostek

(5 barevných kostek Společenstva s oky, 2 černé kostky setkání s čísly, 1 bojová kostka s různými symboly)

PŘÍPRAVA HRY

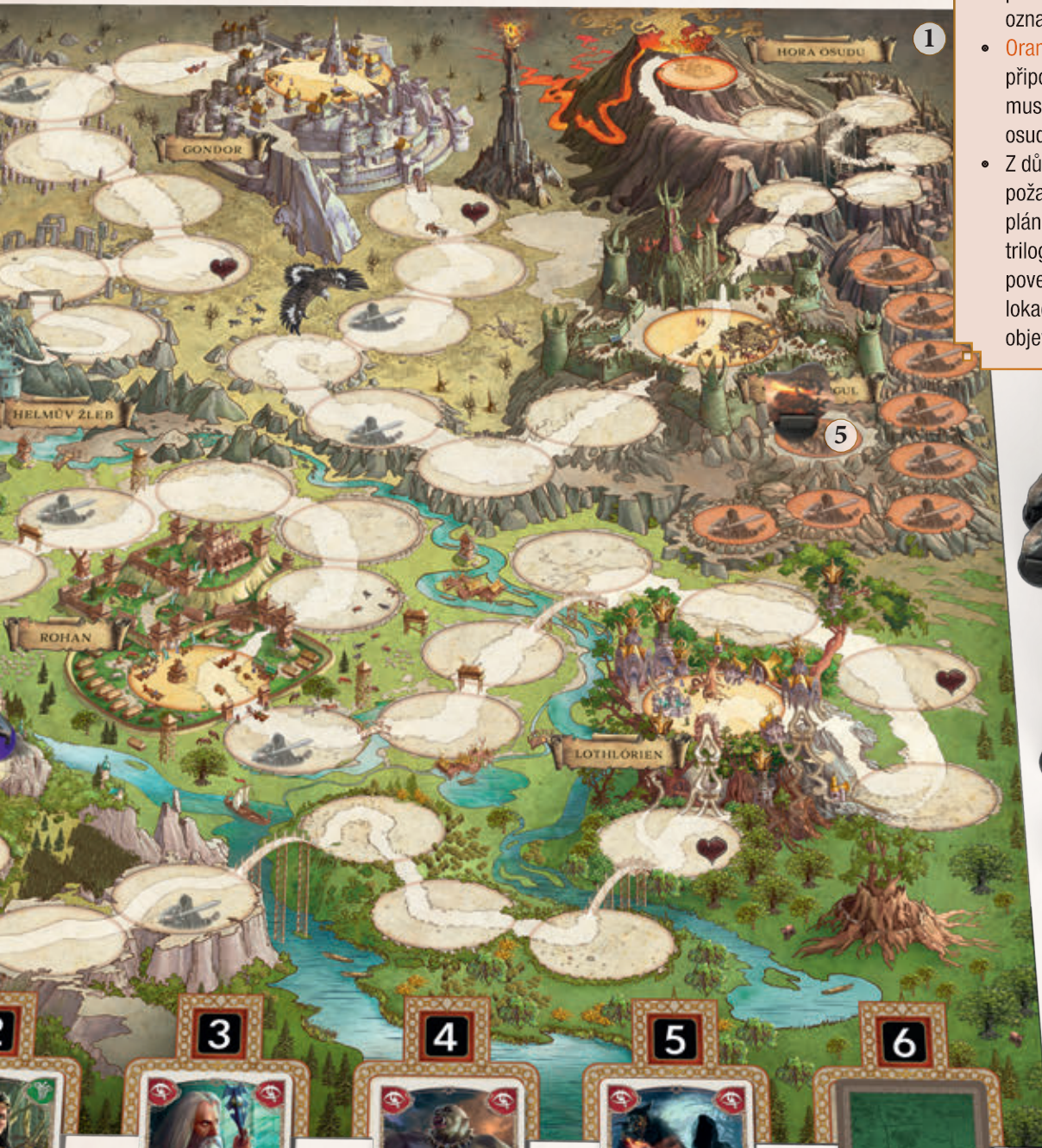
Před první hrou opatrně vyjměte kartonové komponenty z archu a zasuňte figurky do stojánek odpovídajících barev.

- 1 Položte **herní plán** doprostřed stolu.
- 2 Postavte **pět figurek členů Společenstva** na startovní pole **Roklinka**.
- 3 Postavte **náčelníka skurutů** na pole s obrázkem náčelníka u **Železného pasu**.
- 4 Připravte **pět skurutích válečníků** do zásoby u herního plánu poblíž **Železného pasu**. V průběhu hry se budou přesouvat mezi poli Železného pasu a zásobou.
- 5 Postavte **Černokněžného krále** Angmaru na pole s obrázkem Černokněžného krále v **Minas Morgul**.
- 6 Připravte **osm nazgûlů** do zásoby u herního plánu poblíž **Minas Morgul**. Jakmile se některá z těchto figurek umístí na **pole pro nazgûly** v Minas Morgul, už tam zůstane a nebude se vracet zpět do zásoby.
- 7 Zamíchejte lícem dolů **pět karet Gandalfa**. Nejstarší hráč, který se zároveň stane **prvním hráčem**, vezme náhodně jednu kartu, otočí ji lícem nahoru a nahlas přečte její text. Zbývající karty Gandalfa položte jako balíček lícem dolů vedle herního plánu.
- 8 Od začátku máte rovněž k dispozici **kartu Boromira**. Tuto kartu si vezme nejmladší hráč, položí ji lícem nahoru před sebe a přečte nahlas její text.
- 9 Roztřídte **42 karet setkání** podle šesti etap uvedených na jejich rubech. Karty jednotlivých etap odděleně zamíchejte. Pět balíčků položte lícem dolů vedle herního plánu následujícím způsobem: u dolního okraje herního plánu se budou nacházet karty Rohanu, nad nimi karty Helmova žlebu a dále karty Gondoru, Minas Morgul a zcela nahoře Hory osudu. Každý balíček tvoří sedm karet.
- 10 Šestý balíček obsahuje **sedm karet Lothlórienu**. Tyto karty reprezentují první etapu, takže je můžete zamíchat a umístit je na pozice (č. 1 až 6) na stupnici setkání na spodní straně herního plánu. Karty na pozicích č. 1 a 6 ponechte lícem dolů, zatímco na pozicích č. 2–5 musí být karty vyloženy lícem nahoru. Položte je na stupnici tak, aby zakryly symboly na každé pozici pod číslem. Zbývající kartu vraťte do krabice, aniž byste se na ni dívali.
- 11 Všechny **osm kostek** (pět barevných kostek Společenstva, dvě černé kostky setkání a jednu bojovou kostku) položte do zásoby vedle herního plánu.
- 12 Položte **desku kostek** se čtyřmi poli pro umísťování kostek poblíž zásoby kostek.
- 13 Umístěte **žeton Jednoho prstenu** na jeho počáteční pozici (s vyobrazením prstenu) na stupnici odhodlání. Po této stupnici se bude pohybovat nahoru a dolů. Nikdy se nemůže dostat nad horní nebo pod spodní pole této stupnice.
- 14 **Žetony Gandalfa a Stromovouse** mějte po ruce poblíž herního plánu.
- 15 **Obě nápovědní karty** položte na stůl tak, aby na ně všichni viděli. Můžete si je kdykoli prohlédnout.

Nyní může vaše dobrodružství začít!

Takto vypadá připravená hra:





POZNÁMKY:

- Figurka s **oranžovým** podstavcem představuje Froda a jeho nejlepšího přítele Sama. Tato figurka se označuje jako nositel Prstenu.
- **Oranžový** podstavec slouží jako připomínka toho, že nositel Prstenu musí dorazit na **oranžové** pole Hory osudu, aby zvítězil.
- Z důvodů vycházejících z technických požadavků na hru neodpovídá herní plán mapě, kterou znáte z románové trilogie. Cesta Společenstva však povede přes všechny důležité lokace, jež se v Pánovi prstenů objevují.



PŘEHLED HRY

Každý tah sestává ze dvou fází, jež probíhají v pevně daném pořadí: fáze házení a fáze akcí.

1. Ve **fázi házení** hází hráč na tahu dvakrát vybranými kostkami. Po každém hodu vybere jednu černou kostku setkání a jednu barevnou kostku Společenstva a následně je umístí na desku kostek.
2. Ve **fázi akcí** proběhnou postupně akce vycházející z výsledků těchto čtyř vybraných kostek.

Poté přichází na řadu tah dalšího hráče po směru hodinových ručiček, přičemž opět začíná fází házení.

Výběrem kostek určujete, s jakými protivníky nebo přáteli se Společenstvo **setká** a kolik polí **urazí** příslušní členové Společenstva na své cestě k Hoře osudu. Cesta je rozdělena na několik úseků zvaných **etapy**. Každá etapa má vlastní karty setkání a **cilové pole** (oválné pole s názvem lokace na herním plánu).

POZNÁMKA: Během svých prvních tahů se seznámíte s nejrůznějšími protivníky a přáteli. Možná vás překvapí, na koho všeho při svém putování narazíte.

Pro **závěrečnou etapu** (Horu osudu) platí poněkud odlišná pravidla, která byste si měli přečíst pouze tehdy, jestliže nositel Prstenu dorazí do Gondoru.

Ten, kdo si vzal kartu Gandalfa (zpravidla nejstarší hráč), bude **hru začínat**. Poté hra pokračuje po směru hodinových ručiček, dokud společně nezvítězíte nebo neprohrájet.

Zvítězíte v případě, že nositel Prstenu dosáhne oranžově lemovaného pole Hory osudu.

Prohrájet v případě, že by se měl Jeden prsten posunout za poslední kruh na stupnici odhodlání k temnému srdci. Prohrájet rovněž tehdy, pokud se do Minas Morgul přesune poslední nazgûl.

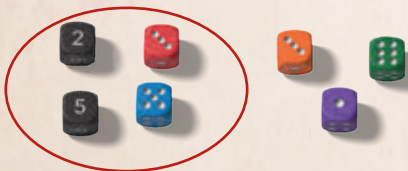
PRŮBĚH HRY PODROBNĚ

Když nastane váš tah, položte si před sebe desku kostek.

Poté si vezměte **obě černé kostky setkání** a **dvě barevné kostky vybraných členů Společenstva** a hodte jimi.

Každá kostka určuje pohyb určitého člena Společenstva: **oranžová nositele Prstenu Froda & Sama**, **fialová Smíška & Pipina**, **modrá Aragorna**, **zelená Legolase** a **červená Gimliho**.

Příklad: Rozhodnete se pro **červenou** a **modrou** kostku, jež hodíte spolu s **oběma černými kostkami setkání**.



Poté vyberte jednu kostku setkání a jednu kostku Společenstva ze svého hodu a položte je na levou stranu (stránku 1) desky kostek. Černou kostku umístěte na horní a kostku Společenstva na spodní pole.

Příklad: Vyberete si kostku setkání s číslem 2 a **modrou** kostku. Tyto kostky umístíte na levou stranu desky kostek.



Poté vezměte **obě kostky**, jež jste neumístili na desku kostek, a vyberte **jednu další kostku Společenstva ze tří zbývajících**.

Všemi těmito třemi kostkami hodte najednou.

Příklad: Ze **zbývajících kostek Společenstva** si vyberete **zelenou** kostku a hodíte jí společně s **červenou** a **černou** kostkou.



Poté znovu umístěte černou kostku a jednu ze dvou hozených kostek Společenstva na desku kostek, tentokrát na pravou stranu (stránku 2). Nepoužitou třetí kostku Společenstva vraťte zpět do zásoby kostek.

Příklad: Na horní pole v pravé části desky kostek umístíte druhou černou kostku. Vyberete si **červenou** kostku, kterou položíte na dolní pole v pravé části. **Zelenou** kostku vrátíte zpět do zásoby.



POZNÁMKA: Ostatní vám mohou radit, jaké kostky si máte vybrat. Ovšem konečné rozhodnutí je vždy na vás.

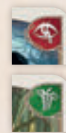
Následně proveďte své akce (jak je popsáno níže) na základě výsledků hodů čtyř kostek na desce kostek. Začněte horním polem na stránce 1, pokračujte spodním polem na stránce 1 a poté totéž zopakujte na stránce 2.

Každou kostku vraťte ihned po vyhodnocení zpět do zásoby. Nyní nastává tah dalšího hráče. Ten hodí kostkami, zaplní desku kostek a provede své akce. Tímto způsobem pokračujte až do závěrečné etapy (Hora osudu), jež má svá vlastní pravidla.

AKCE Z KOSTEK SETKÁNÍ



Černé kostky se vztahují k šesti kartám na stupnici setkání, mezi nimiž se nachází **karty protivníků** (s červenými symboly v horní části karet) a **karty přátel** (se zelenými symboly v horní části karet).



Při provádění svých akcí z kostek setkání budete **aktivovat** karty na polích, jejichž čísla odpovídají výsledkům hodů na černých kostkách. Pravidla pro aktivaci karet setkání naleznete na následující straně. Jestliže se příslušná karta nachází na pozici č. 1 nebo 6 lícem dolů, je třeba ji před aktivováním otočit.

Příklad: Vaše černá kostka setkání na desce kostek ukazuje číslo 6. Při provádění akcí kostek otočíte kartu setkání na pozici č. 6 lícem nahoru a aktivujete ji.



Pokud **aktivujete kartu přítele**, vezměte ji ze stupnice, přečtete nahlas její text a položte ji lícem nahoru před sebe. Tyto karty představují pomoc pro Společenstvo a jsou velmi užitečné v určitých situacích. Hráč na tahu může **použít** libovolný počet aktivovaných přátel, ať už vlastních, nebo jiných hráčů.

Pozor: *Jakákoli karta přítele, kterou aktivujete (a dosud nebyla použita), je vždy dostupná tomu, jehož tah právě probíhá!*

Každou kartu přítele (stejně jako Gandalfovy karty) lze využít pouze jednou. Při použití aktivované karty přítele se řiďte jejím textem. Poté se daná karta přítele vrátí zpět do krabice.

Popis **symbolů** na kartách setkání viz str. 7.

Příklad: *Pomocí černé kostky setkání s číslem 2 jste aktivovali kartu přítele Elrond. Vezmete si ji ze stupnice setkání a vyložíte před sebe.*



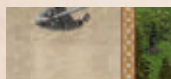
Pokud **aktivujete kartu protivníka**, přečtete nahlas její pokyny a ihned je provedte. Obecně platí, že přináší Společenstvu újmu. Někteří protivníci se po jednom setkání **odstraňují** ze hry. Jejich karty mají v pravém dolním rohu následující symbol:



Většina karet protivníků však tento symbol nemá, a proto zůstávají po aktivaci na stupnici setkání, takže je možné, že dojde s tímto protivníkem k opakovaným setkáním.

Pozor: *Ve většině případů text a symboly na kartě jasně udávají, k čemu má dojít. Pro některé karty setkání lze nalézt další podrobnosti na str. 8.*

Jestliže při provádění akcí z kostek se kostka setkání vztahuje k pozici na stupnici setkání, kde se již nenachází žádná karta, vyhodnoťte akci danou symbolem vyobrazeným na této pozici. Nachází se zde dva druhy symbolů:



Nazgûl: Musíte umístit jednoho nazgûla na volné pole pro nazgûly v Minas Morgul.



Společenstvo: Můžete pohnout vyobrazenou figurkou člena Společenstva o 0–2 pole. Pokud se takto dostanete na cílové pole etapy, postupujte, jako by vám padlo přesně tolik, kolik byste k dosažení cílového pole potřebovali hodit (viz kapitola „Konec etapy“).

Příklad: *Poté, co byl ze stupnice setkání odebrán Elrond, stává se na poli č. 2 viditelným fialový symbol Společenstva. Jestliže nyní znovu hodíte na kostce setkání 2 a umístíte ji na desku kostek, můžete se rozhodnout, zda při provedení kostkové akce chcete postoupit se Smíškem & Pipinem až o dvě pole.*

AKCE Z KOSTEK SPOLEČENSTVA



Kostka Společenstva udává, **přesně** o kolik polí na herním plánu musíte **postoupit s figurkou dané barvy**. Nemůžete postoupit o méně polí. (**Poznámka:** Existuje ovšem výjimka pro nositele Prstenu, viz kapitola „Konec etapy“.)

Na jednom poli může stát libovolný počet figurek.

Jestliže některá figurka skončí svůj pohyb na **poli události** s některým z těchto symbolů, utrpí Společenstvo následující újmu:



Temnota v srdci: Nositel Prstenu ztrácí odhodlání. Posuňte Jeden prsten na stupnici odhodlání o jedno pole dolů směrem k černému srdci.



Nazgûl: Musíte umístit jednoho nazgûla na volné pole pro nazgûly v Minas Morgul.

Pozor: *Dokud na poli události stojí nějaká figurka, je Společenstvo chráněno před jakoukoli další újmou vycházející z tohoto pole.*

POZNÁMKA: Když pole události dosáhne první figurka, postavte ji na ně tak, aby byl příslušný symbol zakrytý.

KONEC ETAPY

Jestliže některý **člen Společenstva** kromě nositele Prstenu ukončí svůj pohyb **přesně** na **cílovém poli** jedné z etap cesty (Lothlórienu, Rohanu, Helmova žlebu, Gondoru, Minas Morgul), odhodlání vzroste. Posuňte Jeden prsten o jedno pole nahoru směrem k jasnému srdci. Pokud přesunete figurku člena Společenstva kromě nositele Prstenu za cílové pole etapy, aniž by na tomto poli ukončila svůj pohyb, hodnota odhodlání nevzroste. Jestliže cílového pole etapy dosáhne **nositel Prstenu**, daná etapa **končí**. Nezáleží na tom, zda se přesně na cílové pole dostal hodem kostkou, využitím akce na pozici na stupnici setkání, nebo pomocí některé karty přítele.

Když **nositel Prstenu** ukončí svůj pohyb **přesně** na cílovém poli etapy, otočte vrchní kartu z balíčku karet Gandalfa. Přečtete ji nahlas a položte ji před sebe. Od této chvíle je tato karta dostupná pro jakéhokoli hráče pro jednorázové použití. Možnosti, jak se přesně dostat na cílové pole, jsou stejné jako u ostatních členů Společenstva.

POZNÁMKA: V Minas Morgul už není možné žádnou kartu Gandalfa získat. Sauronova moc je zde příliš velká.

Jestliže **nositeli Prstenu nepadne** na kostce přesně tolik, aby ukončil svůj pohyb na cílovém poli etapy, **přesto zde zůstane stát** a pohyb navíc propadá. V tomto případě však nedostanete kartu Gandalfa; místo toho ji vraťte do krabice, aniž by se na ni někdo díval.

Pozor: *I když nositel Prstenu dosáhne cílového pole etapy, je třeba provést akce ze všech zbývajících kostek na desce kostek.*

Příklad: *Po akci vycházející z první kostky setkání posunete nositele Prstenu o tři pole, což je přesně tolik, aby se dostal na cílové pole Lothlórienu. Daná etapa proto v tomto tahu končí a získáváte kartu Gandalfa. I nadále musíte vyhodnotit akce ze dvou kostek na pravé straně desky kostek.*



Poté, co skončí etapa a vyhodnotí se všechny akce z kostek, **připravte následující etapu:**

- Všechny figurky zůstávají na svých místech.
- Odstraňte zbývající karty ze stupnice setkání a vraťte je zpět do krabice.
- Pro následující etapu vyložte šest karet setkání stejným způsobem jako v kroku č. 10 při přípravě hry. Sedmou kartu vraťte do krabice.
- Na řadu přichází další hráč po směru hodinových ručiček a hra pokračuje.

BOJE



Boj: Jestliže aktivujete kartu setkání s protivníkem obsahující tento symbol, dojde k boji. Každý boj sestává ze dvou částí:

1. Zajištění podpory Společenstva

Pokud aktivujete kartu protivníka obsahující symbol boje, nejprve zjistěte, které figurky členů Společenstva podpoří nositele Prstenu v boji. Jedná se o **figurky**, jež se **nachází na stejném poli jako nositel Prstenu**, a ty, jež se nachází **před ním ve stejné etapě, včetně jejího cílového pole**. Figurky, které se již posunuly za cílové pole dané etapy, mu podporu v boji neposkytnou.

Příklad 1: Členové Společenstva **Aragorn, Smíšek & Pipin, Gimli a Legolas** podpoří **nositele Prstenu** v boji.



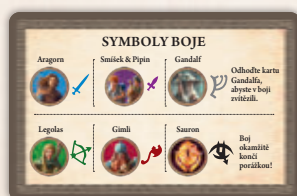
Příklad 2: V boji podpoří **nositele Prstenu** pouze **Gimli a Smíšek & Pipin**. **Aragorn** se nachází na cestě za **nositelem Prstenu** a **Legolas** se již dostal do další etapy.



2. Hod bojovou kostkou



Po určení podpory Společenstva hodte bojovou kostkou. Hozený symbol určuje výsledek boje na základě následujících pravidel. Pro jejich zapamatování můžete využít přehledovou kartu.



Jestliže na kostce padne zbraň člena Společenstva, který podporuje nositele Prstenu v boji, skončí boj vašim **vítězstvím**.



Jestliže na kostce padne zbraň člena Společenstva, který nepodporuje nositele Prstenu v boji, skončí boj vaší **porážkou**. K tomu dojde v případě, že odpovídající figurka člena Společenstva se nachází na cestě za nositelem Prstenu nebo již překročila cílové pole stávající etapy.



Pokud na bojové kostce padne **symbol Saurona**, boj **okamžitě končí vaší porážkou**.



Jestliže na kostce padne **symbol Gandalfa**, může boj skončit vašim vítězstvím, nebo porážkou. Jestliže se rozhodnete odhodit dosud nepoužitou kartu Gandalfa, kterou jste získali vy (nebo jiný hráč), v boji zvítězíte a karta Gandalfa se poté vrací do krabice (bez ohledu na to, co je na ní napsáno). Pokud žádnou kartu Gandalfa nemáte nebo se rozhodnete ji neodhodit, skončí boj vaší porážkou.

Když utrpíte v boji porážku, nositeli Prstenu klesne odhodlání. Tento pokles je na kartě setkání znázorněn jedním nebo více **černými srdci**, jež udávají, o kolik polí dolů na stupnici odhodlání směrem k černému srdci musíte posunout Jeden prsten.



S některými protivníky budete muset bojovat více než jednou. Nejčastěji k tomu dochází, pokud karta setkání aktivuje skuruty v Železném pasu. V takovém případě musíte házet a vyhodnocovat hod pro každého skuruta zvlášť.



A to je vše, co potřebujete vědět, abyste se mohli vydat na dobrodružnou pouť k Hoře osudu. Další informace k některým kartám setkání naleznete na str. 8. Následující kapitolu („Závěrečná etapa: Hora osudu“) nemusíte číst, dokud nositel Prstenu nedosáhne cílového pole etapy Gondor. Protože pro Horu osudu i Minas Morgul platí odlišná pravidla, musíte si je přečíst, jakmile se dostanete na začátek etapy Minas Morgul. V tuto chvíli můžete přeskočit na kapitulu „Konec hry“ (str. 7). Vraťte se zpět, jakmile nositel Prstenu doputuje na cílové pole etapy Gondor.

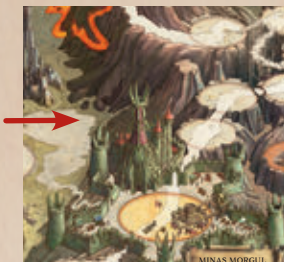
ZÁVĚREČNÁ ETAPA: HORA OSUDU

POZNÁMKA: Jakmile zahájíte předposlední etapu Minas Morgul, nenarazíte už na žádné karty přátel (tj. karty se zelenými symboly). Objevují se zde ovšem dvě zvláštní karty setkání s červenými symboly (Denethor a Armáda mrtvých), které nepředstavují přímo protivníky, ale na rozdíl od karet přátel zůstávají po aktivaci na stupnici setkání. Zatímco karta Denethora má nejednoznačný efekt, Armáda mrtvých představuje silnou kartu, jež může poskytnout Společenstvu užitečné služby.

Jakmile nositel Prstenu dosáhne cílového pole etapy Minas Morgul, zbývající kostky na desce kostek se vyhodnotí běžným způsobem. Tím dojde k ukončení etapy. Nyní se musí nositel Prstenu vydat na pouť k Hoře osudu sám. Ať již se nositel Prstenu dostane na Minas Morgul přesně, nebo hodem, kterým by toto cílové pole překročil, zůstane na něm stát.

Poté zjistěte, kolik členů Společenstva se vedle nositele Prstenu dostalo do Minas Morgul přesně. Za každou z těchto figurek, jež se nyní nachází v Minas Morgul, ihned posuňte nositele Prstenu o jedno pole směrem k Hoře osudu.

Figurky členů Společenstva, jejichž hod by je posunul za Minas Morgul, nebudou schopni pomoci při závěrečné etapě. Umístěte je do vyčkávacího prostoru nalevo od Hory osudu.



Příklad: *Nositel Prstenu* dosáhl Minas Morgul. *Legolas* a *Smíšek & Pipin* se sem dostali přesně. *Nositel Prstenu* tedy může okamžitě postoupit o dvě pole. Při svém předchozím pohybu by se *Aragorn* dostal za Minas Morgul, a proto se jeho figurka umístí do sousedního vyčkávacího prostoru. Díky tomu nepomůže *nositeli Prstenu* postoupit v závěrečné etapě o jedno pole vpřed. Totéž platí pro *Gimliho*, jemuž se nepodařilo dorazit do Minas Morgul do konce etapy, a proto zůstane stát na místě.



V této závěrečné etapě se karty setkání vykládají na stupnici setkání běžným způsobem. Rovněž tak vraťte sedmou kartu do krabice, aniž by se na ni někdo díval. Na rozdíl od ostatních karet setkání mají tyto karty v rozích černé symboly.

Karty setkání závěrečné etapy zůstávají stále na stupnici setkání.

I v jejich případě začínají karty na pozicích č. 1 a 6 lícem dolů a otáčejí se až v případě, kdy jsou poprvé aktivovány.

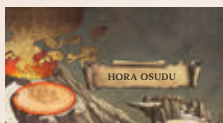
Ve svém tahu házíte pouze jednou černou kostkou setkání, vyhodnotíte pokyny na odpovídající kartě setkání a poté posunete nositele Prstenu právě o jedno pole směrem k Hoře osudu. Kostky Společenstva a bojové kostky se v této etapě již nepoužívají.

Akce setkání se vyhodnocuje vždy před pohybem nositele Prstenu.

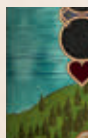
POZNÁMKA: Při setkání s Odulou je nositel Prstenu lapen do její sítě a nemůže se pohnout!

KONEC HRY

Všichni **zvíťzíte**, pokud nositel dosáhne cílového pole závěrečné etapy u kráteru Hory osudu. Když k tomu dojde, můžete vzít Jeden prsten ze stupnice odhodlání a hodit ho do kráteru!



Všichni **prohrajete**, jestliže máte přesunout Jeden prsten na stupnici odhodlání směrem dolů za poslední pole směrem k temnému srdci.



Prohrajete i tehdy, jestliže musíte umístit devátou a poslední figurku nazgûla na pole v Minas Morgul.

KARTY SETKÁNÍ

Všechny karty přátel (včetně Boromira) a karet Gandalfa je možné zahrát kdykoli během hry, pokud se přímo na kartě nenachází nějaké specifické omezení, například: „před hodem v boji“.

Symboly na kartách setkání mají následující významy:



Dojde k jednomu nebo více bojům. V každém z nich musíte jednu hodit bojovou kostkou a poté určit, zda jste vyhráli nebo prohráli.



Jestliže v boji prohrajete, aplikujte výsledek uvedený za šipkou.



Po prohraném boji musíte posunout Jeden prsten na stupnici odhodlání o jedno pole dolů směrem k černému srdci za každé černé srdce vyobrazené na kartě. Některé karty setkání mohou vyvolat tento efekt, aniž by muselo dojít k boji. V takovém případě musíte rovněž ihned posunout Jeden prsten směrem k černému srdci.



Za každé bílé srdce na kartě posuňte Jeden prsten na stupnici odhodlání o jedno pole nahoru směrem k jasnému srdci.



Jakmile je tato karta jednou aktivována, odstraní se ze hry.

VARIANTY

Pokud budete chtít, můžete hru učinit o něco snazší či obtížnější pomocí následujících variant.

SNAZŠÍ HRA: Přátelé v nouzi

Když se nositel Prstenu nachází v Minas Morgul a než začne etapa Hora osudu, můžete posunout Jeden prsten na stupnici odhodlání o jedno pole nahoru směrem k jasnému srdci za každou nepoužitou kartu přítele nebo kartu Gandalfa vyloženou před vámi. Jinými slovy, přátelé dodávají nositeli Prstenu odvahu.

OBTÍŽNĚJŠÍ HRA: Nejblíže přátelé a žádná ochrana

- Každou kartu přítele může využít pouze ten hráč, který ji aktivoval a získal. Jinými slovy, nesmíte používat přátele, které jste neaktivovali svými vlastními hody. Toto se netýká karet Gandalfa, jež zůstávají i nadále dostupné všem.
- Symboly černých srdcí a nazgûlů na polích událostí zůstávají po celou hru viditelné. To znamená, že se jejich efekt projeví u každé figurky, jež na tato pole dorazí, dokonce i když zde již nějaká jiná figurka stojí.

Pozor: Jestliže hrajete obtížnější variantu hry, můžete použít jedno či obě z těchto pravidel.



Boromir

Můžete ho použít **po** porážce v boji s **jedním** skurutem. V takovém případě hoďte znovu bojovou kostkou: porážku utrpíte pouze tehdy, jestliže vám padne Sauronův symbol.



Saruman

Jestliže se již všichni skuruti nachází v Železném pasu, nic se nestane. V takovém případě vám setkání se Sarumanem neuškodí.



Sauronovo oko

Jestliže se Jeden prsten již nachází na stupnici odhodlání na poli s vyobrazením Sauronova oka nebo za ním ve směru k černému srdci, nic se neděje.



Balrog z Morie

Ihned posuňte Jeden prsten o tři pole směrem k černému srdci. Rovněž tak musíte umístit **žeton Gandalfa** na pole s jeho vyobrazením



v Helmově žlebu. Od této chvíle nesmíte využívat karty Gandalfa až do doby, dokud nositel Prstenu nedorazí na cílové pole etapy Helmův žleb. V této době také není možné zvítězit v boji, pokud vám padne symbol Gandalfa. Na druhou stranu však stále získáváte karty Gandalfa, jestliže nositel Prstenu dorazí přesně do Lothlórienu, Rohanu nebo Helmova žlebu.



Skuruti

Musíte svést postupně tolik bojů, kolik skurutů (včetně náčelníka) se nachází v Železném pasu.

Příklad: V Železném pasu se nachází tři skurutští válečníci a jejich náčelník. Proto musíte

bojovat, tj. hodit bojovou kostkou a vyhodnotit výsledek hodu, celkem čtyřikrát.

Jestliže takto alespoň jednou zvítězíte, odstráňte ze Železného pasu **pravě** jednoho skuruta s výjimkou náčelníka. Ten zůstává na místě, takže při setkání se skuruty dojde vždy alespoň k jednomu boji.

Výjimka: Se Stromovou pomocí můžete zlikvidovat i náčelníka. Jestliže je Železný pas osvobozen od skurutů a vy během etapy Gondor či Minas Morgul aktivujete tuto kartu, posuňte Jeden prsten na stupnici odhodlání o jedno pole směrem k jasnému srdci.



Grima Červivec

Tato karta působí na všechny karty přátel se zelenými symboly včetně Boromira, ale **nikoli** na karty Gandalfa.



Éowyn

Jestliže Éowyn porazí Černo-kněžného krále Angmaru, nebudou pro vás představovat nazgúlové až do konce hry již žádnou hrozbu.



Éomer a jezdcí z Rohanu

Tuto kartu přítele můžete použít v boji místo hodu bojovou kostkou, a tak v boji zvítězit. Jestliže však máte v rámci jednoho setkání bojovat vícekrát, pomocí této karty lze zvítězit pouze v jediném boji.



Faramir

Tato karta se používá na začátku tahu před hodem kostkami. Jestliže při jejím použití přesunete nositele Prstenu na cílové pole etapy, tato etapa okamžitě končí a ihned se připraví následující. Získáte rovněž kartu Gandalfa.



Denethor

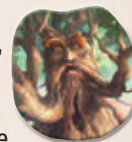
Musíte znovu hodit jednou barevnou kostkou Společenstva, která je umístěna na desce kostek. Jestliže aktivujete Denethora

oběma černými kostkami událostí a při prvním setkání se rozhodnete házet znovu kostkou Společenstva ze stránky 2 na desce kostek, musíte touto kostkou hodit opět i při druhém setkání.



Stromovous

Jestliže využijete Stromovou, **buď** posuňte Jeden prsten na stupnici odhodlání o dvě pole směrem k jasnému srdci, **nebo** umístěte **žeton Stromovouse** do Železného pasu na pole s jeho vyobrazením.



Pokud zde od této chvíle dojde k boji se skuruty, odstráňte odsud jednoho skuruta za **každý** jednotlivý boj, v němž zvítězíte. To platí i pro náčelníka skurutů, který se odstraňuje jako poslední. Jestliže po odstranění všech skurutů aktivujete kartu Skuruti, pouze posuňte Jeden prsten na stupnici odhodlání o jedno pole směrem k jasnému srdci.



Armáda mrtvých

Ten, kdo aktivuje tuto kartu na stupnici setkání, určuje, zda se Armáda mrtvých přesune na kartu nalevo nebo napravo, kterou zakryje. Zakrytá karta nemá žádný účinek. Armádu mrtvých nelze přesunout na prázdnou pozici na stupnici setkání. Pokud se na pozici bezprostředně vlevo či vpravo žádná karta nenachází, tato pozice se přeskakuje a Armáda mrtvých se přesune na další kartu ve zvoleném směru. Nemůže se dostat mimo stupnici setkání, aby tak skočila z pozice č. 1 na pozici č. 6 a obráceně.



Gandalfova vize

Tuto kartu můžete použít ihned po začátku nové etapy předtím, než se vyloží nové karty setkání.

Autor a vydavatelství by rádi poděkovali všem, kdo se podíleli na herním testování, práci na pravidlech a tvorbě hry.

O autorech: Michael Rieneck (*1966) žije v severním Německu. Tento tvůrce her na volné noze a spisovatel má vášeň pro všechny typy her. Řadu svých her publikoval ve vydavatelství Kosmos. Mezi jeho nejúspěšnější tituly se řadí ty, jež vychází z kingsbridgských románů Kena Folletta. V této hře na motivy „Pána prstenů“ J. R. R. Tolkiena vytvořil vzrušující kooperativní dobrodružství pro celou rodinu.



Máte chybějící nebo poškozenou komponentu? Napište nám na info@albi.cz, rádi Vám zdarma zašleme novou! Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich hrách povídat s dalšími nadšenými hráči? Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!



Všechna práva vyhrazena. VYROBENO V ČINĚ



© 2023 Middle-earth Enterprises, Mount Doom, The Lord of the Rings, Der Herr der Ringe, také jména postav a míst jsou registrované značky Middle-earth Enterprises, LLC, použité pod licencí firmou KOSMOS.

© 2023 KOSMOS