

HERNÍ POMOCNÍK

PŘEHLED HERNÍHO TAHU

1. Fáze obnovení

Každý hráč si vezme tolik kostek, na které má nárok.
Hráč stínu: 7 kostek + kostky za postavy Služebníků.
Hráč svobodných národů: 4 + kostky za postavy Společenstva.
Každý hráč si vezme z balíčku 1 kartu událostí strategie a 1 kartu událostí postav.
Max. 6 karet v ruce, přebytečné zahodte).

2. Fáze Společenstava

Hráč Svobodných národů, může odhalit (vynulovat) pozici Společenstva - přesuňte žeton společenstva na počítadle na číslo 0 a přesuňte figurku nositelů prstenu o daný počet regionů na mapě. Společenstvo zůstává skryto.

Pokud je nová pozice ve městě nebo pevnosti svobodných národů - aktivuj daný národ a Nositelům se vyléčí 1 bod podmanění (korupce).

V této fázi můžete změnit průvodce Společenstva. Průvodcem musí být postava s nejvyšší úrovní.

3. Fáze Lovu

Hráč Stínu umístí do „Pole pátrání“ kostky, aby zvýšil svoji šanci při pátrání ve 5 fázi (otočte kostky na symbol oka).

Dejte do „Pole pátrání“ vždy min. 1 kostku (max. tolik kostek, kolik je ve společenstvu společníků, nosiči se nepočítají).

Pokud hráč minulé kolo Společenstvem nepohnul, do Pole pátrání kostku dát nemusíte.

4. Fáze hodu akčních kostek

Hráči hodí svými akčními kostkami.
Po té hráč stínu přesunu všechny hozené kostky se symbolem „Oka“ do „Pole pátrání“.

Hozené kostky určují, jaké akce mohou hráči využít v 5. fázi.

5. Fáze použití akčních kostek

Toto je primární fáze hry. Hráči používají své hozené kostky k provádění akcí. Hráči se střídají v prováděných akcích. Po zahrání akce dejte kostku bokem.

Začíná hráč Svobodných národů. Pokud má hráč méně nepoužitých akčních kostek než jeho soupeř, může čekat a neprovádět žádnou akci (což dovoluje soupeři provádět další akce), dokud jich nemá stejně, pak hrát musí hrát. Pokud hráč vyčerpá všechny své akční kostky před svým soupeřem, musí čekat, dokud protihráč také nevyčerpá všechny zbývající akční kostky (jednu po druhé).

Více viz MOŽNOSTI POUŽITÍ AKČNÍCH KOSTEK na samostatné straně přehledových listů.

6. Fáze kontroly vítězství

Každý hráč nyní zkontroluje, zda dosáhl Vojenského vítězství za kontrolu území (dobita velkoměsta a pevnosti).

Hráč stínu potřebuje 10 bodů, hráč svobodných národů 4 body. (Pokud by oba dosáhli vítězství, vyhrává hráč Stínu.)

Pokud nikdo nedosáhl vítězství, začne další herní tah fází 1.

Při Zničení prstenu/Podmanění nositele hra okamžitě končí.

PŘEHLED BOJE

Bitva je vyřešena v řadě **bojových kol**. Během každé kolo, oba hráči postupují podle následujících kroků:

1) Pokud je obránce v regionu s pevností, může **ustoupit do pevnosti** a bitva končí.

Kroky 2-5 řeší oba hráči současně (oba proveďte krok 2, krok 3 atd.)

2) Zahrajte **bojovou kartu**
(volitelné, více viz níže HRANÍ BOJOVÝCH KARET).

3) **Hod bojovými kostkami** dle hodnoty bojové síly (max. 5).

4) **Opravný hod bojovými kostkami** dle hodnoty velení (max. 5).

5) **Odstraňte ztráty** dle výsledku bojového a opravného hodu.

6) Útočník může **přerušit útok**, tj. zůstane v regionu (či pevnosti) z kterého útočil a bitva končí.

7) Obránce může **ustoupit** do sousedního volného regionu a bitva končí (obránce v pevnosti nemůže ustoupit).

8) **Prodloužení obléhání**. Útok na pevnost trvá pouze 1 kolo. Pokud útočník nahradí 1 elitní jednotku za 1 běžnou jednotkou, prodlouží obléhání o další kolo (toto lze opakovat). V opačném případě obléhání končí.

9) **Zahodte zahraničné bojové karty**

Po dobití regionu, sem přesuňte celou nebo část útočící armády.

HRANÍ BOJOVÝCH KARET

Při hraní bojových karet postupujte podle následujících kroků:

1) **Útočník vybere 1 kartu** z ruky a položí viditelně před sebe rubem nahoru (karta nemusí být hrána)

2) **Obránce vybere 1 kartu** z ruky a položí viditelně před sebe rubem nahoru (karta nemusí být hrána)

3) **Oba hráči otočí své karty** (současně) a vyhodnotí jejich efekt.

Karta s nižším číslem v levém dolním rohu je vyhodnocena jako první. Při stejné iniciativě, vyhodnocuje obránce svoji kartu jako první. Bojovou kartu lze hrát v každém kole bitvy.

CÍLOVÉ ČÍSLO V BOJI

Polní bitva - útočník i obránce úspěch na hod 5 a 6.
(Polní bitva je i výpad z pevnosti či boj před pevností.)

Region s velkoměstem / opevněním - útočník má v prvním kole bitvy postih -1 k hodům, tj. úspěch na hod 6. Obránce má úspěch na hod 5 a 6. V dalších kolech oba úspěch na hod 5 a 6.

Obléhání (boj o pevnost) - útočník má vždy postih -1 k hodům, tj. úspěch na hod 6. Obránce má úspěch na hod 5 a 6.

Bojové karty mohou šanci na zásah zvyšovat či snižovat. Hod „6“ vždy znamená úspěch. Hod „1“ vždy znamená neúspěch.

HERNÍ POMOCNÍK

AKTIVACE NÁRODA

Žeton národa na politické cestě může být „Aktivován“ otočen z béžové na modrou nebo červenou stranu, pokud nastane tato situace:



- Do hranic tohoto národa vstoupí nepřátelská armáda.
- Armáda s jednotkami tohoto národa je napadena.
- Hrdina, který může národ „Aktivovat“, ukončí svůj pohyb ve volném velkoměstě nebo pevnosti tohoto národa.
- Společenstvo prstenu se objeví ve fázi společenstva ve velkoměstě nebo pevnosti tohoto národa.

Pouze „Aktivní“ národ může: vstoupit na pole „Ve válce“.

POHYB NA UKAZATELI POLITIKY

Na ukazateli politiky, se žeton národa pohybuje pomocí diplomatické akce „Shromáždění“ (nebo zahráním karty události).

Žeton národa se automaticky posune na ukazateli politiky o jeden krok k válce, pokud nastane tato situace:

- Armáda s jednotkami tohoto národa je napadena. Každá bitva posune žeton o jeden krok bez ohledu na počet kol.
- Je obsazeno sídlo tohoto národa   - tj. město, velkoměsto nebo pevnost).

Národ, který není na poli „Ve válce“ nesmí: vstoupit do hranic jiného národa, rekrutovat jednotky pomocí akčních kostek a útočit.

PÁTRÁNÍ VE STŘEDOZEMÍ

Sauron se snaží prsten najít a vždy, když hráč svobodných národů **využije akční kostku s mečem k pohybu Společenstva prstenu**, provede hráč Stínu „test“, zda uspěl.

Postupujte dle těchto kroků:

- 1) Pohni žetonem společenstva** na stupnici o 1 krok.
- 2) Hod kostkami pátrání (max. 5 kostek)**
Dle počtu červených kostek v „Poli pátrání“.
Úspěch je na hod 6. Hráč stínu má bonus +1 k hodům za každou modrou kostku v „Poli pátrání“.
- 3) Opravný hod kostek pátrání (max. 3 kostky)**
Počet kostek dle toho, zda se na poslední známé pozici společenstva nalézá pevnost stínu (1 kostka), armáda stínu (1 kostka) nebo Nazgûl (1 kostka).
- 4) Táhní žeton pátrání**
Pokud hráč stínu při pátrání uspěl, musí hráč svobodných národů náhodně vylosovat žeton pátrání. Jeho výsledkem je většinou získání bodů podmanění a odhalení společenstva.

Pokud je tažen žeton se symbolem „Oka“, pak společenstvo utrpí tolik bodů podmanění, kolik hráči stínu padlo úspěchů.

Pokud je společenstvo odhaleno a nová pozice je taková, že se společenstvo pohybuje „z“, „skrz“ nebo „do“ pevnosti Stínu, musí si hráč táhnout navíc jeden žeton pátrání za každou takovou pevnost.
- 5) Přesun kostku do „Pole pátrání“**
Hráč svobodných národů přesune akční kostku, kterou pro pohyb společenstva použil do „Pole pátrání“.
Pokud se v tomto kole znovu společenstvo pohne, pak má hráč Stínu bonus +1 k hodů za každou modrou kostku.

Skrytí společenstva ani pohyb společenstva pomocí karty události, kostku do „Pole pátrání“ nepřidá.

PÁTRÁNÍ V MORDORU

Pokud společenstvo vstoupí do Mordoru buď z Minas Morgul nebo Morannonu tak se figurka Společenstva se přesune z poslední známé pozice na první krok Cesty Mordorem.

Dále platí tyto pravidla:

- Již nelze ze Společenstva oddělit žádného společníka.
- Stupnice pro pohyb společenstva se již nepoužívá, ale žeton stále určuje, zda je společenstvo odhaleno/skryto.
- Vytvořte novou zásobu žetonů pátrání. Vezměte všechny netažené béžové žetony pátrání a přidejte k nim tažené žetony se symbolem oka (mimo těch, co byly kartami vyraženy) a přidejte k nim speciální žetony pátrání (modré a červené), které hráči v průběhu hry zahrály pomocí karet události.
- Pokud se Společenstvo nepokusí během celého kola pohnout nebo skrýt, utrpí společenstvo během fáze kontroly vítězství 1 bod podmanění (korupce).

Během pátrání postupujte podle následujících kroků:

- 1) Vylosuj žeton pátrání**
Hráč svobodných národů vylosuje žeton pátrání:
 - Žeton s hodnotou podmanění - dle běžných pravidel.
 - Žeton se symbolem kostky - podmanění = hod 1k6.
 - Žeton se symbolem „Oka“ - podmanění = počtu kostek v „Poli pátrání“ (červené i modré).
 - Žeton s ikonou „Odhalení“ - otočte žeton na odhalenou stranu. Před dalším pohybem se musí Společenstvo skrýt.
 - Žeton s ikonou „Stop“ - přeskoč krok 2 (společenstvo zůstává na stejné pozici).
- 2) Pohni Společenstvem**
Přesuň společenstvo na stupnici Mordoru o 1 krok.
 - Pokud Společenstvo dokončilo na stupnici všech pět kroků a nemá 12 bodů podmanění (korupce), je prsten zničen a Svobodné národy okamžitě vítězí.
- 3) Dej kostku do „Pole pátrání“**
 - Přesuň použitou modrou akční kostku do „Pole pátrání“.

MOŽNOSTI POUŽITÍ AKČNÍCH KOSTEK



POSTAVA



Tento výsledek může být použit k provedení jedné z následujících akcí:

- **Útok / přesun armádou s vůdcem**
Přesuň jednu armádu, ve které je přítomný velitel, Nazgûl nebo postava do sousedního regionu. Pokud je, v tomto regionu nepřátelská armáda, je svedena bitva. (Nebo zaútočte na pevnost / výpad.)
- **Zahraj kartu události**
Můžeš z ruky zahrát kartu události postavy. (na takové kartě, je z lícové strany v pravém horním rohu uveden symbol meče).

Akce jen pro Svobodné národy:

- **Pohyb společenstvem prstenu**
Pohni žetonem společenstva prstenu na stupnici postupu společenstva o 1 krok. Poté vyřešte pátrání po společenstvu. Více viz box PÁTRÁNÍ VE STŘEDOZEMÍ a PÁTRÁNÍ V MORDORU.
Pak přesuňte použitou kostku do pole pátrání (slouží pro lepší přehled pohybu společenstva v daném kole a určení cílového čísla pro příští pátrání). (Jen skryté společenstvo se smí pohnout.)
- **Skrytí společenstva (nositelů prstenu)**
Pokud bylo společenstvo odhaleno, je znovu skryto před zrakem Stínu a může použít předchozí akci.
- **Oddělení Společníků**
Jeden hrdina nebo jedna skupina hrdinů opustí společenstvo prstenu. Figurky hrdinů a karty jsou odebrány z boxu společenstva. Cestujte společníky od poslední známe pozice až o tolik regionů, kolik je číslo na stupnici společenstva + nejvyšší úroveň hrdiny, který se oddělil.
- **Pohyb postav**
Cestujte všemi společníky na mapě až o tolik regionů, kolik je úroveň hrdinů. U skupiny se řídte nejvyšší úrovní hrdiny.

Akce jen pro stranu Stínu:

- **Pohyb Nazgûlů a služebníků Stínu**
Cestujte všemi Nazgûly do jakéhokoliv regionu na mapě. Nazgûlové se nemohou přesunout do regionu s pevností pod kontrolou svobodných národů. Pohněte také ostatními služebníky až o tolik regionů, kolik je jejich úroveň.



SHROMÁŽDĚNÍ



Tento výsledek může být použit k provedení jedné z následujících akcí:

- **Diplomatická akce**
Posuň žeton svého národa na ukazateli politiky o jeden krok blíže k válce. (Žeton národa, může být přesunut na pole „Ve válce“, pouze pokud je aktivní.)
- **Zahraj strategickou kartu události.**
Můžeš z ruky zahrát strategickou kartu shromáždění (na takové kartě, je z lícové strany v pravém horním rohu uveden symbol helmy).

Pouze pokud je národ „Ve válce“

- **Rekrutování jednotek**
 - 1 elitní jednotka nebo
 - 2 vůdci do dvou rozdílných regionů nebo
 - 2 běžné jednotky do dvou rozdílných regionů nebo
 - 1 vůdce a 1 běžná jednotka do dvou rozdílných regionů.

Přidané jednotky mohou být různých národů a jsou vzaty z hráčovi dostupné zásoby posíl. Mohou být umístěny pouze do „Volného regionu“ daného národa s osídlením

Akce jen pro stranu Stínu:

- **Přiveď postavu Služebníka do hry**
Řídí se pravidly na kartě Služebníka (Saruman, Černokněžný král, ...).



UDÁLOST



Tento výsledek může být použit k provedení jedné z následujících akcí:

- **Vezmi si kartu události**
Vezmi si do ruky jednu kartu události ze svého balíčku (max. 6 karet na ruce, přebytečné poté zahodí).
- **Zahraj kartu události.**
Zahraj z ruky kartu události, která splňuje podmínky pro zahrání. Efekt karty nemusí být splněn v plné míře. Zahrané karty události jdou mimo hru, nebo jejich efekt může být trvalý.



ARMÁDA



Tento výsledek může být použit k provedení jedné z následujících akcí:

- **Přesun armád**
Můžete přesunout až dvě rozdílné armády do sousedního „Volného regionu“. (tj. bez nepřátelské armády a žetonu kontroly nepřítele, žádná jednotka se nesmí pohnout 2x).
- **Útok armády**
Můžete s jednou armádou zaútočit na sousední region, ve kterém se nacházejí nepřátelská armáda, obléhat pevnost nebo učinit výpad z pevnosti na obléhatele.
- **Zahraj strategickou kartu události**
Můžeš z ruky zahrát strategickou kartu události armády (na takové kartě, je z lícové strany v pravém horním rohu uveden symbol vlajky).



SHROMÁŽDĚNÍ / ARMÁDA



Vyber jednu z akcí, které nabízí Shromáždění nebo Armáda.

SAURONOVO OKO

Všechny hozené kostky se symbolem Oka musí být umístěny do „Pole pátrání“.



UDÁLOST



Tento výsledek může být použit k provedení jedné z následujících akcí:

- **Změna za jiný symbol**
Symbol Vůle Západu lez změnit za libovolný symbol svobodných národů a ihned ho zahrát (takový žolík).
- **Povolání postavy**
Pomocí Vůle Západu, lze do hry přivést Gandalfa Bílého nebo Aragorna – dědice Isuldorva dle pravidel na kartě postavy.

Tento výsledek může být použit k provedení jedné z následujících akcí:

- **Změna za jiný symbol**
Symbol Vůle Západu lez změnit za libovolný symbol svobodných národů a ihned ho zahrát (takový žolík).
- **Povolání postavy**
Pomocí Vůle Západu, lze do hry přivést Gandalfa Bílého nebo Aragorna – dědice Isuldorva dle pravidel na kartě postavy.

PŘEHLED POJMŮ

Aktivní národ

Diplomatický status na ukazateli politiky. Jen žeton aktivního národa (otočen na modrou nebo červenou stranu) může vstoupit na pole „Ve válce“.

Ve válce (At War)

Politický status Národa na ukazateli politiky. Ten může rekrutovat jednotky, vstupovat svými jednotkami do hranic jiného národa a útočit.

Armáda

Skupina bojových jednotek, které mohou být doprovázeny vůdci a postavami.

Bojové jednotky

Jednotky se dělí na běžné a elitní. Ve hře jsou reprezentovány modrými a červenými figurkami. Počet určuje bojovou sílu (max. 5). Elitní jednotky lze při 1 ztrátě, nahradit 1 jednotkou jednoduchou. Pomocí elitních jednotek lze prodloužit obléhání.

Limit

V jednom regionu může být max. 10 bojových jednotek, v pevnosti max. 5 bojových jednotek. Počet velitelů a postav v jednom regionu není nijak omezen. Nadbytečné jednotky vraťte do záloh.

Bitva

Boj mezi dvěma nepřátelskými armádami. Odehrává se v bojových kolech a končí dokud jedna z armád neustoupí nebo není zničena.

Bojová síla

Síla armády během bitvy. Běžně je stejná jako počet bojových jednotek v armádě (bez velitelů), která se účastní bitvy. Může být zvýšena pomocí postav a bojových karet.

Bojový hod

Hod běžných 6-stěnných kostek, během bitvy. Počet kostek se rovná bojové síle, maximálně však 5.

1 úspěch (tj. hození cílového) čísla znamená způsobení 1 ztráty.

Hodnota velení

Velení za počet velitelů, Nazgúlů a postav v armádě. Je důležitá pro některé bojové karty a pro opravný hod v bitvě.

Opravný hod v bitvě

Jeden hod neúspěšnými kostkami během bitvy po Bojovém hodu. Počet opravných kostek se rovná hodnotě velení, maximálně však 5.

Volný region

Region který neobsahuje nepřátelskou armádu ani žeton kontroly nepřítele.

Ve volném regionu lze rekrutovat jednotky daného národa a obránce sem může ustoupit během bitvy.

Volný pro pohyb armád

Region který neobsahuje nepřátelskou armádu.

Když armáda do regionu vstoupí a je zde značka osídlení, dejte sem žeton kontroly a region je obsazený (platí i při průchodu, když se armáda hýbe o více regionů pomocí karty události).

Do regionu s nepřátelskou armádou nelze vstoupit, sem musíte zaútočit.

Sídlo, osídlení

Region ve kterém lze rekrutovat jednotky. Region s městem, velkoměstem a pevností. Ikona na mapě 

Obsazený

Region obsahující nepřátelskou armádu nebo žeton kontroly. Obsadit region může pouze armáda nepřítele.

Za obsazené velkoměsta a pevnosti si hráč započítá vítězné body.

Region může být osvobozen.

Nedobytý

Sídlo pod kontrolu původního vlastníka. Také pevnost v obležení.

Hranice

Čára dělící dvě oblasti. Možnosti: Bílá (normální), barevná (identifikuje hranici národa), černá (nepřechodná). Jen jednotky „Ve válce“, mohou vstoupit na území jiného národa (i přátelského).

Velkoměsto

Sídlo s opevněním, kde útočník má postih -1 k bojovým hodům v prvním kole bitvy.

Obsazení regionu s velkoměstem = 1 vítězný bod.

Pevnost

Obranná stavba, kde má útočník postih -1 k bojovým hodům.

Bitva o pevnost (obléhání) trvá pouze 1 kolo (obléhání může být prodlouženo).

Obsazení regionu a pevnosti = 2 vítězné body.

Do obležené pevnosti lze rekrutovat pouze pomocí karet události.

Armáda v obležení

Armáda uvnitř pevnosti, když je v obležení nepřítelem. V pevnosti může být max. 5 jednotek (elitních nebo běžných).

Vstup do Mordoru

Akt, kdy Společenstvo vstoupí do Mordoru buď z Minas Morgul nebo Morannonu.

Figurka společenstva se umístí na první krok na Mordorské cesty (vstup do Mordoru automaticky neodhalí společenstvo).

Hráči se nyní řídí jinými pravidly pro lov Společenstva.

Skryté společenstvo

Status společenstva, pouze skryté společenstvo se může pohybovat.

Důsledek lovu

Důsledkem úspěšného lovu (nebo karty události), je tažení žetonu pátrání.

Žetony pátrání

Běžné – zásoba vytvořená na začátku hry z běžových dlaždic.

Speciální – barevné (modré nebo červené) žetony, které se přidávají se do zásoby ve chvíli kdy vstoupí společenstvo do Mordoru, jsou vyvolány kartami události v průběhu hry.

Úroveň postavy

Číslo znamenající pohyb postavy, používá se také pro důsledky lovu a je určující pro průvodce společenstva.

Limit karet na ruce

Každý hráč může mít max. 6 karet události v ruce. Při vyšším počtu (např. při dobrání) musí následně přebytečné karty dle svého výběru ihned zahodit.

Ve hře

Karty, postavy a jednotky, které jsou na mapě a jejich efekt stále platí (nebyly zahozeny mimo hru nebo do záloh).

Balíček karet události

Ve hře má každá strana dva balíčky události - strategické a postav.

Pokud některý z balíčků dojde, nový balíček se nevytváří.

Postava

Pojmenovaná postava ve hře. Buď Služebník Stínu nebo člen Společenstva.

Pokud je postava zabita, je trvale odstraněna ze hry.

Pokud je v regionu s armádou, může být zabita v bitvě. Pokud je součástí Společenstva, může být obětována kvůli důsledku pátrání.