

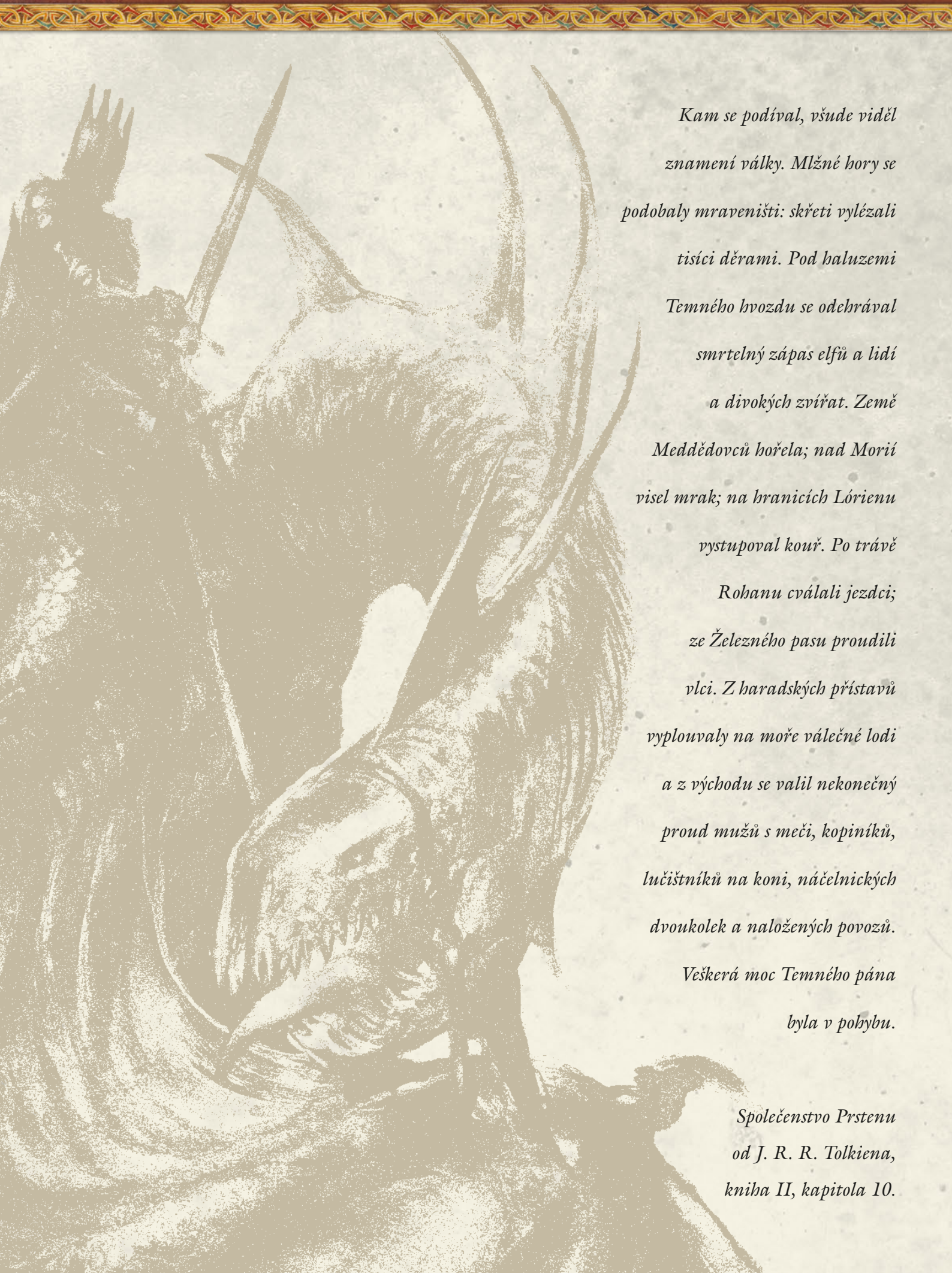
# VÁLKA O PRSTEN

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

DRUHÁ EDICE

AUTOŘI HRY  
ROBERTO DI MEGLIO  
MARCO MAGGI  
FRANCESCO NEPITELLO





*Kam se podíval, všude viděl  
znamení války. Mlžné hory se  
podobaly mraveništi: skřeti vylézali  
tisíci děrami. Pod haluzemi  
Temného hvozdu se odehrával  
smrtný zápas elfů a lidí  
a divokých zvířat. Země  
Meddědovců hořela; nad Morii  
visel mrak; na hranicích Lórienu  
vystupoval kouř. Po trávě  
Rohanu cválali jezdci;  
ze Železného pasu proudili  
vlci. Z haradských přístavů  
vyplouvaly na moře válečné lodi  
a z východu se valil nekonečný  
proud mužů s meči, kopiníků,  
lučištníků na koni, náčelnických  
dvoukolek a naložených povozů.  
Veškerá moc Temného pána  
byla v pohybu.*

*Společenstvo Prstenu  
od J. R. R. Tolkiena,  
kniha II, kapitola 10.*



## KAPITOLA I: ÚVOD

Vítá vás strategická desková hra *Válka o Prsten*.

*Válka o Prsten* je hra založená na trilogii *Pán prstenů* J. R. R. Tolkiena a je určena pro dva až čtyři hráče.

Hráči se účastní zápasu mezi armádami Svobodných národů a hrdinného Společenstva Prstenu na jedné straně a temnými hordami Stínu a mocnými služebníky Temného pána na straně druhé.

Při hře ve dvou se jeden postaví do čela Svobodných národů a druhý povede armády Stínu, zatímco ve třech či čtyřech hráčích se rozdělí do dvou týmů, z nichž každý ovládá jednu stranu.

V každé partii *Války o Prsten* se bude hráč za Stín pokoušet využít svou bezkonkurenční vojenskou sílu, aby dobyl Středozem.

Pod jeho velením se shromáždily Sauronovy legie skřetů a obrů, vojska čaroděje Sarumana a hordy Jižanů a Východňanů, připravené pokrýt Západ temnotou.

Proti tomuto útoku vede hráč za Svobodné národy alianci elfů, trpaslíků a lidí z Rohanu, Gondoru a ze Severu – křehké spojení, bránící poslední svobodné říši Středozemě, hlavně aby získalo čas pro Nositele Prstenu a jejich nelehký úkol.

Zatímco armády bojují, devět Společníků putuje do samotného srdce říše Temného pána – Hory osudu, aby v jejím ohni zničilo Jeden prsten.

Pro hráče za Svobodné národy je Společenstvo klíčem k vítězství, protože armády Stínu budou po zničení Prstenu rozprášeny společně se svým pánem. Ale jak na Středozem padá temnota, je tento úkol stále nebezpečnější.

Na konci jedna strana zvítězí.

Pokud Stín dobude dost protivnickových měst a pevností nebo pokud posláni Společenstva ztroskotá a Nositelé Prstenu podlehnou vábení Prstenu, Temnota triumfuje.

Jestliže Společenstvo uspěje a Prsten zničí dřív, než toto nastane, nebo pokud se armádám Svobodných národů podaří zvrátit vývoj událostí a dobýt nepřátelské pevnosti, je pád Temného pána nablízku...

## POČET HRÁČŮ

*Válka o Prsten* je hra pro 2 až 4 hráče. Účastníci konfliktu jsou rozděleni na 2 strany: Svobodné národy a Stín. Při hře ve třech jeden kontroluje Svobodné národy a zbývající dva Stín a úkoly si dělí. Čtyři hráči si obě strany konfliktu rozdělí rovnoměrně.

Následující text se bude týkat hry ve dvou. Informace o hře ve více hráčích najdete v kapitole 11, *Pravidla pro hru více hráčů* (str. 45).

## POZNÁMKY K DRUHÉMU VYDÁNÍ

V tomto novém vydání vstupuje do hry pár drobných, ale důležitých změn. Proto doporučujeme přečíst pravidla pečlivě, a to i zkušeným hráčům. Hlavní změny jsou pro znalce prvního vydání shrnuty zde:

- **Schopnosti postav:** Zvláštní schopnosti Gandalfa Šedého, Gluma, Smělmíra Brandoráda, Peregrina Brala a Černokněžného krále jsou pozmeněny (viz odpovídající karty postav). Zvláště důležité je všimnout si změn u Gandalfa Šedého (schopnost *Průvodce*) a Černokněžného krále (podmínky pro přivolání, schopnost *Černokněžník*).
- **Karty událostí:** Mnoho karet událostí bylo změněno, aby se zlepšila jejich efektivita nebo pro snazší použití. Jiný efekt mají *Enti z Fangornu*, *Cesty Drúadanů* a *Poslední bitva*.
- **Rozestavení armád:** Bylo změněno rozestavení trpaslíků (viz strana 16).
- **Akční kostky:** Hráč za Stín musí použít k pátrání alespoň 1 akční kostku, pokud v předchozím kole hráč za Svobodné národy umístil na pole pátrání alespoň 1 svou akční kostku (viz strany 18–19).
- **Použití bojových karet:** Bojové karty se vybírají a hrají v pozmeněném pořadí (viz strana 29).
- **Pátrání:** Je pozmeněn postup při vyhodnocování pátrání, aby se zefektivnilo použití karet událostí a zvláštních schopností (viz strany 41–42).
- **Vstup do Mordoru:** Aby Společenstvo vstoupilo do Mordoru, stačí, když se nachází v Minas Morgul nebo Morannonu, aniž by se muselo ukázat. Tím pádem smí vstoupit do Mordoru, aniž by bylo skryto (viz strana 43).





## KAPITOLA II: HERNÍ KOMPONENTY

### SEZNAM KOMPONENT

Ve své krabici *Války o Prsten* najdete množství komponent uvedených v tomto seznamu:

- tato pravidla
- 2 pomocné přehledové listy pravidel
- 1 herní plán, sestávající ze dvou skládacích částí
- 6 akčních kostek Svobodných národů
- 10 akčních kostek Stínu
- 5 bojových šestistěnných kostek
- 10 karet Společníků (postavy Svobodných národů)
- 1 kartu Gluma
- 3 karty Služebníků (postavy Stínu)
- 96 karet událostí (rozdělených do 4 balíčků po 24 kartách)
- 205 plastových figurek představujících armády a postavy *Války o Prsten*, a to:
  - 90 červených figurek představujících armádní jednotky Stínu
  - 75 modrých figurek představujících armádní jednotky Svobodných národů
  - 20 šedých figurek představujících vůdce Svobodných národů a 8 figurek představujících Nazgûly
  - 8 stříbrných figurek představujících Nositele Prstenu (Frodo a Sam) a jejich Společníky
  - 3 stříbrné figurky představující Služebníky Stínu
  - 1 stříbrnou figurku představující Gluma
- 76 kartonových žetonů, a to:
  - 24 velkých čtvercových žetonů pátrání (16 běžných a 8 zvláštních)
  - 6 žetonů armád
  - 3 žetony elfích prstenů
  - 1 žeton podmanění
  - 7 žetonů Společníků
  - 1 žeton Aragorna – dědice Isildurova
  - 1 žeton Gandalfa Bílého
  - 1 žeton postupu Společenstva
  - 8 žetonů politiky
  - 20 značek kontroly sídel
  - 2 žetony vítězných bodů
  - 2 žetony vedoucího hráče (používají se při hře ve třech a čtyřech hráčích)



## PŘEHLED KOMPONENT



Tato pravidla



2 pomocné přehledové listy pravidel



1 herní plán sestávající ze dvou skládacích částí



76 kartonových žetonů



205 plastových figurek představujících armády a postavy *Války o Prsten*



6 akčních kostek Svobodných národů



10 akčních kostek Stínu



5 šestistěnných kostek



10 karet Společníků  
(postavy Svobodných  
národů)



1 karta Gluma



3 karty služebníků Zla  
(postavy Stínu)



96 karet událostí  
(rozdělených do 4 balíčků  
po 24 kartách)

## PŘEHLED ŽETONŮ

### Žetony pátrání (24)



Běžný



Zvláštní (Společenstvo)



Zvláštní (Stín)



Rub

### Žetony armád (6)



Svobodné národy (líc)



Svobodné národy (rub)



Stín (líc)



Stín (rub)

### Žetony elfích prstenů (3)



Líc



Rub



Líc/Rub

### Žeton podmanění (1)

### Žetony Společníků a postav (9)



Líc



Rub



Líc



Rub

### Žeton postupu Společenstva (1)

### Žetony politiky národů (8)



Svobodné národy (líc)



Svobodné národy (rub)



Stín (líc)



Stín (rub)

### Značky kontroly sídel (20)



Svobodné národy



Stín

### Žetony vítězných bodů (2)

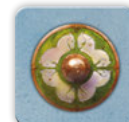


Svobodné národy

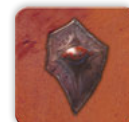


Stín

### Žetony vedoucích hráčů (2)



Svobodné národy



Stín

## PLASTOVÉ FIGURKY

### Služebníci Stínu



Saruman



Černokněžný král



Ústa Sauronova



Nazgúl

### Prstenové přízraky (8)

### Železný pas (18)



Běžné jednotky (12)



Elitní jednotky (6)



Běžné jednotky (36)



Elitní jednotky (6)



Běžné jednotky (24)



Elitní jednotky (6)

### Sauronova armáda (Mordor) (42)

### Jižané a Východiňané (30)

### Společenstvo Prstenu



Nositelé Prstenu



Glum



Boromir



Gandalf



Gimli



Legolas

### Společníci

### Společníci



Smělmír Brandorád



Peregrin Bral



Chodec/Aragorn



Běžné jednotky (5)



Elitní jednotky (5)



Vůdci (4)

### Trpaslíci (14)

### Elfové (19)



Běžné jednotky (5)



Elitní jednotky (10)



Vůdci (4)



Běžné jednotky (15)



Elitní jednotky (5)



Vůdci (4)

### Gondor (24)

### Seveřané (19)



Běžné jednotky (10)



Elitní jednotky (5)



Vůdci (4)



Běžné jednotky (10)



Elitní jednotky (5)



Vůdci (4)

### Rohan (19)



## SOUČÁSTI HRY / HERNÍ KOMPONENTY

### PLASTOVÉ FIGURKY

Armády bojující o Středozem a hrdinové i monstra, jež je vedou, představují ve hře plastové figurky.

#### Armády

Ozbrojené síly jednotlivých národů představují armádní jednotky.

Armádní jednotky každého národa se dále dělí na běžné a elitní – první jmenované představují bojovou sílu průměrných válečníků, zatímco ty druhé jsou vybraní bojovníci či silná monstra.

Jedna armádní jednotka odpovídá různému počtu válečníků, od pár stovek vycvičených bojovníků po tisíce skřetů. Ve hře mají všechny jednotky stejného typu (běžná nebo elitní) stejné bojové schopnosti, nehledě na to, k jakému národu patří.

Všechny armádní jednotky v jednom regionu a současně pod kontrolou stejného hráče jsou považovány za jednu skupinu a společně se nazývají **armáda**.

Armádu může tvořit nejvýše 10 jednotek. Pokud se nachází v obležené pevnosti, pak jen 5 jednotek.

#### Vůdci Svobodných národů

Kapitány a náčelníky v čele armád Svobodných národů představují figurky vůdců.

Vůdci se nemohou pohybovat sami a vždy je musí doprovázet přátelská armáda. Jakmile se vůdce ocitne na mapě bez armády, je ihned odstraněn.

Přítomnost vůdce v armádě jí poskytuje výhodu v boji a v pohybu. Neexistuje limit na počet vůdců v jedné armádě. Vůdci Svobodných národů mohou vést armády tvořené jednotkami kterýchkoli Svobodných národů bez ohledu na to, ke kterému národu sami patří.

Vůdce není považován za armádní jednotku a nelze jej obětovat ani se nepřičítá do síly armády v regionu (viz strana 28).

#### Nazgûlové

Nazgûlové, jinak také Prstenové přízraky, jsou vůdci armád Stínu a každého představuje figurka Prstenového přízraku na okřídleném tvorů.

Pravidla pro vůdce Svobodných národů platí i pro Nazgûly, mimo následující výjimky:

- Nazgûlové nemusejí být součástí přátelské armády a mohou létat sami, a to jediným pohybem do kteréhokoli regionu na mapě (i v případě, že se zde nachází jednotky Svobodných národů).

*Výjimka: Nazgûl pohybující se bez armády nemůže vstoupit do pevnosti kontrolované protivníkem.*

- Na Nazgûly nemá vliv přítomnost nepřátelské armády ve stejném regionu.

### Postavy

Hlavní hrdiny příběhu a jejich nejdůležitější protivníky představují figurky postav.

Postavy jsou osobnosti se schopnostmi většími, než mají prostí vůdci. Postavy Svobodných národů jsou Společníci a postavy Stínu jsou Služebníci.

Každou postavu představuje jedinečná figurka a karta postavy, na které najdete podrobnosti o jejich zvláštních schopnostech. Před hrou si tyto karty pozorně přečtěte. Postavy se chovají podobně jako vůdci, ale netýkají se jich pohybová omezení a mohou se po mapě pohybovat samy, bez ohledu na nepřátelské armády.

**Postavy:** Legolas, Gimli, Boromir, Aragorn (v podobě Chodce), Smělmír, Peregrin a Gandalf Šedý začínají hru jako Společníci Froda a Sama (Nositelů Prstenu) a členové Společenstva Prstenu. V průběhu hry mohou Společenstvo opustit a pomoci burcovat Svobodné národy ke vstupu do války a stát se vůdci jejich armád.

Za určitých okolností lze nahradit Chodce a Gandalfa Šedého jejich silnějšími podobami: Aragornem – dědicem Isildurovým a Gandalfem Bílým. Podrobnosti najdete na kartách dané postavy.



**Žeton Aragorna –  
dědice Isildurova**



**Žeton Gandalfa Bílého**

V takovém případě umístíte pod figurku žeton označující její nový status.

**Služebníci:** Nejvýznamnější služebníci Temného pána – Saruman, Černokněžný král a Ústa Sauronova – nejsou na začátku ve hře. Dostanou se do ní později, poté, co jsou splněny podmínky uvedené na kartách jejich postav.

**Glum:** Glum je velmi zvláštní postava. Je vždy součástí Společenstva Prstenu a poté, co zůstanou Nositelé Prstenu sami, se stane jejich průvodcem. Když toto nastane, můžete k nim připojit i figurku Gluma, jako připomenutí jeho přítomnosti. Glumovy činy představuje ve hře karta jeho postavy a některé karty událostí.



## HERNÍ PLÁN

Herní plán tvoří hlavně mapa západní Středozeď na konci Třetího věku. Mimo to plán obsahuje několik míst (různých polí a počítadel), na kterých budou hráči pomocí žetonů zaznamenávat průběh hry.

Na stranách 12–13 najdete podrobný popis herního plánu a rozestavení na začátku hry.



**Trpaslíci**  
(hnědá)



**Rohan**  
(tmavě zelená)



**Elfové**  
(světle zelená)



**Železný pas**  
(žlutá)



**Gondor**  
(tmavě modrá)



**Sauron**  
(červená)



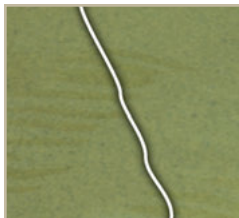
**Sever**  
(světle modrá)



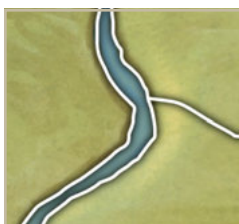
**Jižané a Východňané**  
(oranžová)



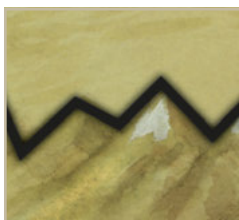
## PŘÍKLADY TERÉNU



Běžnou hranici mezi regiony označuje bílá čára.



Řeka mezi dvěma bílými čarami taktéž tvoří běžnou hranici mezi regiony a má stejnou funkci.



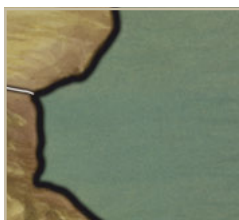
Silná černá čára značí hory a tvoří neprůchodnou hranici.



Barevná čára podél hranice značí hranici národa.



V případě, že spolu dva národy sousedí, vedou barvy každá z jedné strany bílé hranice.



Moře a jezera nejsou regiony a nikdy do nich nelze vstoupit. Regiony podél velkého moře na levé straně mapy se nazývají pobřežní regiony.



Pokud je jméno regionu napsáno většími písmeny, znamená to, že se v něm nachází velkoměsto nebo pevnost.

## REGIONY

Většinu herního plánu zabírá mapa západu Středozeří na konci Třetího věku. Mapa je rozdělena na oblasti zvané regiony. Každý region je označen jménem, které obvykle odkazuje na celý region nebo na důležité místo na jeho území (například Minas Tirith nebo Cardolan). Regiony ovlivňují pohyb, boj a umístování všech figurek.

Regiony jsou obvykle odděleny bílou čarou nebo řekou mezi dvěma bílými čarami.

Silná černá čára označuje neprůchodný terén, který nelze nijak překonat, obvykle vysoké pohoří. Pokud je hranice mezi dvěma regiony celá tvořena takovouto čarou, nejsou tyto regiony nikdy považovány za přilehlé.

Některé oblasti na mapě jsou celé modré, buď zcela oddělené černou čarou, nebo ohraničené bílou čarou. Tyto oblasti jsou moře či jezera a nelze je překročit ani se do nich přesunout.

## Volné regiony

Pravidla a karty událostí často odkazují na volný region. Region je volný, pokud se zde nenachází nepřátelská armáda ani nepřátelské sídlo. Region obsahující pevnost ovládanou protivníkem je pro hráče volný, dokud pevnost obléhá přátelská armáda.

## NÁRODY

Některé regiony tvoří celky a patří jednotlivým národům (viz schéma na straně 9). Některé národy mají území tvořené několika vzájemně oddělenými a vzdálenými regiony.

## OPEVNĚNÍ A SÍDLA

Region může být buď prázdný, nebo obsahuje opevnění či jeden ze tří typů sídel (město, velkoměsto nebo pevnost).

## Opevnění

Pokud je v regionu opevnění, znamená to, že se zde nachází místo s obrannou výhodou, jako například zříceniny, pevnost nebo brod přes řeku. Na mapě jsou opevnění ve dvou regionech: Osgiliath a Brody přes Želíz.



Opevnění



## Sídla

**Sídla** jsou životně důležitá pro hospodářství a obranu národa. Region se sídlem dává hráči různé výhody.

**Města** jsou osídlené oblasti, kde lze rekrutovat jednotky daného národa. Na mapě město znázorňuje značka daného národa.



**Město Svobodných národů**



**Město Stínu**

**Velkoměsta** jsou důležitá sídla a také je zde možné rekrutovat jednotky. Navíc dávají výhodu bránícím se jednotkám.



**Velkoměsto Svobodných národů**



**Velkoměsto Stínu**

**Pevnosti** jsou různá opevnění, sídla elfů a největší hlavní města Středozemě. Dají se zde rekrutovat jednotky a v bitvě poskytují obránci velkou výhodu.

*Poznámka: Stejný obrázek jako na mapě je i na poli dané pevnosti (pevnost Stínu reprezentuje vždy stejná kresba).*



**Pevnost Svobodných národů**



**Pevnost Stínu**

Hráč, který dobude nepřátelská velkoměsta a pevnosti, za ně získává vítězné body (viz strana 32).

Barva rámečku každé pevnosti a velkoměsta odpovídá barvě hráče, který je kontroluje na začátku hry (červenou má hráč za Stín, modrou hráč za Svobodné národy). Ikona v horním rohu rámečku zobrazuje znak národa, kterému dané velkoměsto či pevnost náleží.

Symbol **f** na obrázku velkoměsta znamená, že má pro protivníka hodnotu 1 vítězného bodu. Symbol **ff** na obrázku pevnosti znamená, že má pro protivníka hodnotu 2 vítězných bodů.

## Nedobytý

Karty událostí někdy odkazují na nedobyté sídlo. Sídlo je nedobyté, pokud je kontroluje stejný hráč jako na začátku hry. Pokud sídlo dobyl protivník a poté je získal zpět původní vlastník, je opět považováno za „nedobyté“. Obležená pevnost je považována za nedobytou, pokud obležená armáda patří původnímu vlastníkovi.

## MÍSTA NA HERNÍM PLÁNU

Kromě mapy regionů Středozemě najdete na herním plánu i různá další místa, která budete používat k zaznamenávání průběhu hry. Jsou to:

- **Cesta Společenstva**, na které budete zaznamenávat postup Společenstva a podmanění Nositelů Prstenu;
- **Pole pátrání po Prstenu** (neboli **pole pátrání**), do kterého bude hráč za Stín umísťovat kostky, které určí na pátrání, a ve kterém uvidíte také to, kolikrát se Společenstvo v daném kole pohybovalo;
- **Ukazatel politiky**, kde uvidíte, které národy Středozemě jsou ve válce;
- **Pole průvodce Společenstva**, na které umístíte kartu postavy, která je právě průvodcem Společenstva;
- **Pole Společenstva Prstenu** (neboli **pole Společenstva**), kam umístíte figurky a žetony Společníků, dokud jsou ve Společenstvu;
- **Pole elfích prstenů**, kde budou žetony elfích prstenů;
- **Čtyři pole karet událostí**, kde budou čtyři dobírací balíčky karet událostí;
- **Pole pevností**, kde budou jednotky obležené v pevnostech;
- **Pole armád** pro figurky z regionů, kde nebude dostatek místa;
- **Počítadlo vítězných bodů**, na kterém budou hráči zaznamenávat počet bodů za dobytá území;
- **Cesta Mordorem**, která se nachází v regionu **Pláň Gorgoroth** (avšak není jeho součástí) a po které bude Společenstvo postupovat poté, co vstoupí do Mordoru.



## HERNÍ PLÁN

**1**  
Pole pro karty událostí postav Svobodných národů

**2**  
Pole pro strategické karty událostí Svobodných národů

**3**  
Pole elfích prstenů (pod kontrolou hráče za Svobodné národy)

**4**  
Pole armád

**5 5**  
Pole pevností

**6**  
Pole pátrání

**7**  
Žeton vítězných bodů

**8**  
Pole elfích prstenů (pod kontrolou hráče za Stín)







**9**

Cesta Společnosti

**10**

Pole Společnosti Prstenu

**11**

Pole průvodce Společnosti

**12**

Ukazatel politiky

**13**

Cesta Mordorem

**14**

Pole pro karty událostí postav Stínu

**15**

Pole pro strategické karty událostí Stínu



## KAPITOLA III: PŘÍPRAVA HRY

**N**ež začnete, dohodněte se, kdo bude hrát za Svobodné národy a kdo za Stín.

Poté hru nachystejte podle následujících kroků.

### KROK 1

Umístěte herní plán na vhodný povrch, pokud možno dost velký, aby po stranách zbylo ještě nějaké místo (na odhozené karty, vyřazené komponenty a pro hod kostkami).

### KROK 2

Umístěte figurku Nositelů Prstenu do Roklinky, jejich východního bodu.

### KROK 3

Umístěte žeton postupu Společenstva na krok 0 na *Cestě Společenstva*, a to „skrytou“ stranou nahoru. Žeton podmanění umístěte také na krok 0.

### KROK 4

Všechny karty Společníků umístěte na pole průvodce Společenstva. Navrch hromádky dejte kartu **Gandalfa Šedého**, protože právě on je jejich prvním průvodcem. Karty **Aragorna – dědice Isildurova**, **Gandalfa Bílého** a **Gluma** odložte prozatím stranou.

### KROK 5

Figurky všech Společníků i jejich žetony umístěte do pole Společenstva Prstenu. Figurku **Gluma** odložte prozatím stranou.

### KROK 6

Umístěte žetony tří elfích prstenů do pole elfích prstenů pod kontrolou hráče za Svobodné národy, a to stranou s vyobrazením prstenu nahoru.

### KROK 7

Stranou prozatím odložte všechny karty Služebníků (Černo-kněžného krále, Sarumana a Ústa Sauronova), stejně jako jejich figurky.

### KROK 8

Roztřídte karty událostí obou hráčů do 4 balíčků podle rubu (**karty postav** a **strategické karty** pro každou stranu), každý balíček zamíchejte a umístěte na odpovídající pole na herním plánu.

### KROK 9

Dejte všechny běžné žetony pátrání (běžové) do neprůhledné nádoby nebo sáčku – toto bude **zásoba žetonů pátrání**. Zvláštní žetony pátrání (modré a červené) odložte prozatím stranou.

### KROK 10

Hráč za Stín si vezme 7 červených akčních kostek a hráč za Svobodné národy 4 modré. Zbývající akční kostky odložte prozatím stranou, stejně jako bojové kostky (5 klasických šestistěnných kostek).

### KROK 11

Umístěte žetony politiky jednotlivých národů na odpovídající symboly na ukazateli politiky. Všechny žetony politiky Svobodných národů začínají pasivní stranou nahoru, s **výjimkou elfů**. Žetony politiky elfů a také všech tří národů Stínu umístěte na odpovídající symboly aktivní stranou nahoru. Na prvním políčku budou tedy žetony Rohanu, Seveřanů, elfů a trpaslíků, na druhém pak Gondor a Jižané/Východňané a na posledním – nejbližší k válce – žetony Sauronova národa a Železného pasu.

### KROK 12

Roztřídte všechny plastové figurky podle barvy a typu a poté postupujte podle schématu *Rozmístění armád* na stranách 16–17 a umístěte počáteční armádní jednotky a vůdce každého národa. Zbývající figurky odložte prozatím stranou jako budoucí posily. Dejte pozor, ať je později nesmícháte s vyřazenými jednotkami. Stranou prozatím odložte i žetony armád.

Všechny zbývající komponenty ponechejte v krabici – přijdou na řadu později během hry.







## ROZMÍSTĚNÍ ARMÁD

### Trpaslíci

- 1** Erebor: 1 běžná, 2 elitní, 1 vůdce.
- 2** Ered Luin: 1 běžná.
- 3** Železné hory: 1 běžná.

Posily: 2 běžné, 3 elitní, 3 vůdci.

### Elfové

- 4** Šedé přístavy: 1 běžná, 1 elitní, 1 vůdce.
- 5** Roklinka: 2 elitní, 1 vůdce.
- 6** Lesní říše: 1 běžná, 1 elitní, 1 vůdce.
- 7** Lórieni: 1 běžná, 2 elitní, 1 vůdce.

Posily: 2 běžné, 4 elitní.

### Gondor

- 8** Mínaš Tířth: 3 běžné, 1 elitní, 1 vůdce.
- 9** Dol Amroth: 3 běžné.
- 10** Osgiliath: 2 běžné.
- 11** Pelargir: 1 běžná.

Posily: 6 běžných, 4 elitní, 3 vůdci.

### Seveřané

- 12** Hůrecko: 1 běžná.
- 13** Skalbal: 1 běžná.
- 14** Dol: 1 běžná, 1 vůdce.
- 15** Severní vrchy: 1 elitní.
- 16** Kraj: 1 běžná.

Posily: 6 běžných, 4 elitní, 3 vůdci.

### Rohan

- 17** Edoras: 1 běžná, 1 elitní.
- 18** Brody přes Želíz: 2 běžné, 1 vůdce.
- 19** Helmův žleb: 1 běžná.

Posily: 6 běžných, 4 elitní, 3 vůdci.

**VÁLKA O PRSTEN**  
 Podle trilogie Pan prstenu od J. R. R. Tolkiena  
**DRUHÁ EDICE**

↑ Vítězná scora 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10





**Železný pas**

**Orthank:** 1  
4 běžné, 1 elitní.

**Severní vrchovina:** 2  
1 běžná.

**Jižní vrchovina:** 3  
1 běžná.

**Posily:**  
6 běžných, 5 elitních.

**Sauron**

**Barad-Dûr:** 4  
4 běžné, 1 elitní, 1 Nazgûl.

**Dol Guldur:** 5  
5 běžných, 1 elitní, 1 Nazgûl.

**Plán Gorgoroth:** 6  
3 běžné.

**Minas Morgul:** 7  
5 běžných, 1 Nazgûl.

**Moria:** 8  
2 běžné.

**Hora Gundabad:** 9  
2 běžné.

**Nurn:** 10  
2 běžné.

**Morannon:** 11  
5 běžných, 1 Nazgûl.

**Posily:**  
8 běžných, 4 elitní, 4 Nazgûl.

**Jižané a Východňané**

**Dálný Harad:** 12  
3 běžné, 1 elitní.

**Blízký Harad:** 13  
3 běžné, 1 elitní.

**Severní Rhûn:** 14  
2 běžné.

**Jižní Rhûn:** 15  
3 běžné, 1 elitní.

**Umbar:** 16  
3 běžné.

**Posily:**  
10 běžných, 3 elitní.



## KAPITOLA IV: PRŮBĚH KOLA

**V**álka o Prsten se hraje na kola, dokud některá strana nezvítězí. Každé kolo má šest fází.

### SHRnutí KOLA

#### FÁZE KOLA:

##### Fáze 1 – Akční kostky a karty událostí

Každý hráč si vezme zpět akční kostky, které použil v minulém kole, případně další, které v průběhu minulého kola získal. Pokud nějaké ztratil (například pokud přišel o postavu, která mu dříve kostku poskytovala), už si je zpět nebere.

Poté si každý hráč dobere 2 karty, jednu z každého balíčku událostí.

##### Fáze 2 – Fáze Společenstva

Hráč za Svobodné národy může nyní **ukázat polohu Společenstva**.

Pokud se Společenstvo takto ukáže ve velkoměstě nebo pevnosti Svobodného národa, je daný národ **aktivován** (tzn. otočí se žeton jeho politiky z „pasivní“ strany na „aktivní“) a Nositelé Prstenu se **mohou uzdravit**.

V této fázi může hráč za Svobodné národy také vyměnit průvodce Společenstva.

##### Fáze 3 – Určení kostek pro pátrání

Hráč za Stín může nyní umístit určitý počet akčních kostek do **pole pátrání** na herním plánu. Pokud si hráč za Svobodné národy ve fázi 1 vzal z pole pátrání alespoň 1 svou akční kostku, musí sem hráč za Stín umístit alespoň 1 svou akční kostku. Pro pátrání smí určit nejvýše tolik kostek, kolik zbývá ve Společenstvu Společníků. Těmito kostkami v následující fázi *Hod akčními kostkami* nehází.

##### Fáze 4 – Hod akčními kostkami

Hráči hodí svými akčními kostkami (krom těch v poli pátrání). Pokud na kostkách Stínu padly nějaké symboly Oka, musí je hráč hned přesunout do pole pátrání.

##### Fáze 5 – Provedení akcí

Tato fáze je ve *Válce o Prsten* nejdůležitější.

V této fázi hráči využijí své akční kostky k pohybu postavami a armádami po mapě, popřípadě provedou další důležité akce.

Výsledky hodu akčními kostkami určují, jaké akce mohou hráči v této fázi provést. Začíná hráč za Svobodné národy a s protivníkem se střídají v provádění akcí; vždy zvolí 1 kostku, provedou možnou akci a kostku odloží stranou až do příštího kola. (Viz také *Použití akčních kostek*, strana 19.)

Pokaždé, když hráč za Svobodné národy využije akční kostku k pohybu Společenstvem, umístí takto použitou kostku do pole pátrání.

Jak lze používat různé výsledky na akčních kostkách, je podrobněji popsáno později.

#### Fáze 6 – Kontrola vítězství

Hráči nyní zkontrolují, zda některý nesplnil podmínky pro vojenské vítězství. Pokud ne, začíná další kolo hry.

*Poznámka: Pokud kdykoli během kola dojde ke splnění podmínek pro vítězství spojené s Prstenem, hra ihned končí, není třeba čekat na tuto fázi.*

### AKČNÍ KOSTKY

**Akční kostky** mají ve hře velmi důležitou roli, neboť určují, jaké mají hráči v každém kole možnosti.

Tyto kostky mají na stěnách zvláštní symboly, z nichž každý reprezentuje jinou skupinu akcí, ze kterých mohou hráči vybírat. Na kostkách Svobodných národů jsou jiné symboly než na kostkách Stínu, neboť každá strana postupuje ve *Válce o Prsten* jiným způsobem.

Význam každého symbolu je popsán v tabulce *Symbole na akčních kostkách* na protější straně.

*Poznámka: Na kostkách Svobodných národů je vždy dvakrát symbol akce postav; naopak symbol pro vojenské akce se na nich objevuje pouze v kombinaci s akcí shromáždění.*

### DOSTUPNÉ AKČNÍ KOSTKY

Celkový počet akčních kostek, kterými hráč v daném kole hází, jsou jeho **dostupné kostky**.

Hráč za Stín má na začátku hry 7 dostupných akčních kostek, avšak postupem času může získat až tři další. Ty dostane, když do hry přijdou jeho Služebníci (jednu kostku získá za **Sarumana**, jednu za **Černokněžného krále** a jednu za **Ústa Sauronova**).

Hráč za Svobodné národy začíná se čtyřmi dostupnými akčními kostkami. Podobně jako Stín, i on může získat v průběhu hry další. Hráč za Svobodné národy si mezi dostupné kostky přidá jednu další, když do hry vstoupí **Aragorn – dědic Isildurův**, a další, když se objeví **Gandalf Bílý**.



## SYMBOLY NA AKČNÍCH KOSTKÁCH

### Svobodné národy



Akce postav\*



Akce armády\*



Akce shromáždění



Akce události

Akce  
shromáždění/  
armády

Vůle Západu

Zvláštní akce

### Stín



Akce postav



Akce armády



Akce shromáždění



Akce události

Akce  
shromáždění/  
armády

Okno

Zvláštní akce

\*Poznámka: Na kostkách Svobodných národů je vždy dvakrát symbol akce postav, kdežto symbol pro vojenské akce se na nich objevuje pouze v kombinaci s akcí shromáždění.

Oba hráči mohou své takto získané kostky zase ztratit, pokud je vyřazena odpovídající postava.

Když hráč získá nebo ztratí akční kostku, projeví se to až v dalším kole: kostka je přidána mezi dostupné nebo je z nich odebrána ve fázi 1 následujícího kola.

## URČENÍ KOSTEK PRO PÁTRÁNÍ A HOD AKČNÍMI KOSTKAMI

Hráč za Stín ve fázi 3) Určení kostek pro pátrání umístí do pole pátrání tolik kostek, kolik chce použít pro pátrání po Prstenu.

**Pokud byla na konci předchozího kola v poli pátrání alespoň 1 kostka Svobodných národů, musí teď hráč za Stín umístit do pole pátrání alespoň 1 svou kostku.**

**Nejvyšší možný počet kostek, které teď může hráč za Stín umístit do pole pátrání, je roven počtu Společníků, kteří jsou v tomto okamžiku členy Společenstva. (Nositelé Prstenu se nepovažují za Společníky a nezapočítávají se.)**

Nicméně i v případě, že všichni Společníci Společenstvo opustili, může hráč za Stín do pole pátrání vždy umístit alespoň jednu kostku.

Kostkami v poli pátrání se nehází – naopak, všechny kostky, na kterých při akčním hodu padne symbol Oka, přesune hráč za Stín ihned po hodu do pole pátrání.

Hráč za Svobodné národy prostě hází všemi svými dostupnými kostkami.

## POUŽITÍ AKČNÍCH KOSTEK

**Začíná hráč za Svobodné národy a oba hráči se střídají v provádění akcí – vždy zvolí jednu svou kostku a ihned provedou akci, kterou jim umožňuje symbol, který na ní padl.**

Na každé akční kostce jsou natištěny různé symboly, které odpovídají různým herním akcím. Každá akce je později v pravidlech popsána podrobněji a shrnuta v *Tabulce symbolů na akčních kostkách* (viz strana 20, tabulku naleznete také v *Pomocných přehledových listech pravidel*).

Jakmile je akce dokončena, je daná kostka považována za „použitou“ a odložena stranou až do příštího kola.

Toto pravidlo má jednu výjimku: když hráč za Svobodné národy použije akční kostku k pohybu Společenstvem, umístí ji po dokončení akce do **pole pátrání**, nikoli stranou (i takto použité kostky se na začátku následujícího kola vrací Svobodným národům).

Pokud má kterýkoli hráč méně nevyužitých akčních kostek než soupeř (obvykle se to týká hráče za Svobodné národy), může **pasovat**, místo aby provedl akci – protivník tak hraje znova.

Hráč může také **vynechat akci** a odhodit nevyužitou akční kostku bez efektu.

Pokud některá strana odehraje své akce dřív, dokončí protivník své akce jednu po druhé.



## TABULKA SYMBOLŮ NA AKČNÍCH KOSTKÁCH

V této sekci najdete krátký přehled akcí, které mohou hráči provést za použití akčních kostek.



### POSTAVA



Pokud na kostce padne tento symbol, můžete provést jednu z těchto akcí:

- **Pohyb/útok armádou s vůdcem.** Buď přesuňte armádu s vůdcem do přilehlého regionu, který je pro tento účel volný, nebo s armádou s vůdcem zaútočte na nepřátelskou armádu v přilehlém regionu (nebo zahajte obléhací bitvu či výpad).
- **Zahrajte kartu události.** Zahrajte z ruky kartu události postavy.

### POUZE SVOBODNÉ NÁRODY

- **Postup Společenstva.** Posuňte žeton postupu Společenstva o jeden krok na *Cestě Společenstva*. Vyhodnoťte pátrání a použitou akční kostku umístíte do pole pátrání.
- **Ukrytí Společenstva.** Pokud bylo Společenstvo dříve odhaleno, můžete ho nyní skrýt.
- **Oddělení Společníků.** Oddělte od Společenstva jednoho Společníka nebo více Společníků jako skupinu. Figurky těchto Společníků přesuňte z pole Společenstva a pohybujte s nimi po mapě nejvýše o tolik regionů od poslední známé polohy Společenstva, kolik ukazuje číslo na *Cestě Společenstva* plus úroveň nejvýše postaveného Společníka.
- **Pohyb Společníky.** Pohněte všemi Společníky nebo skupinami Společníků po mapě, vždy nejvýše o tolik regionů, kolik je úroveň nejvýše postaveného Společníka v každé skupině.

### POUZE STÍN

- **Pohyb Služebníky.** Pohněte všemi Nazgûly (včetně Černokněžného krále) do libovolného regionu na mapě (kde se nenachází pevnost Svobodných národů, kterou neobléhá armáda Stínu). Ostatní Služebníci se pohybují podle své úrovně.



### ARMÁDA



Pokud na kostce padne tento symbol, můžete provést jednu z těchto akcí:

- **Pohyb armádami.** Přesuňte až dvě různé armády do přilehlého regionu či regionů, které jsou pro tento účel volné.
- **Útok na nepřátelskou armádu.** Zaútočte na nepřátelskou armádu v přilehlém regionu (nebo zahajte obléhací bitvu či výpad).
- **Zahrajte kartu události.** Zahrajte z ruky **strategickou kartu události armády**.



### SHROMÁŽDĚNÍ



Pokud na kostce padne tento symbol, můžete provést jednu z těchto akcí:

- **Diplomacie.** Posuňte žeton politiky přátelského národa o jeden krok směrem k válce (na krok „ve válce“ lze žeton posunout, pouze pokud je daný národ aktivní).
- **Zahrajte kartu události.** Zahrajte z ruky **strategickou kartu události shromáždění**.

### Pouze národy ve válce:

- **Povolte posily.** Umístěte do hry posily:
  - 1 elitní jednotku do libovolného volného přátelského sídla, **nebo**
  - 2 vůdce do dvou různých volných přátelských sídel, **nebo**
  - 2 běžné jednotky do dvou různých volných přátelských sídel, **nebo**
  - 1 vůdce a 1 běžnou jednotku do dvou různých volných přátelských sídel.

### Pouze Stín

- Přiveďte do hry jednu postavu podle pravidel na kartě postavy.





## UDÁLOST



Pokud na kostce padne tento symbol, můžete provést jednu z těchto akcí:

- **Doberte si kartu události.** Vezměte si jednu kartu události z libovolného balíčku.
- **Zahrajte kartu události.** Zahrajte z ruky jednu kartu události libovolného typu.



## SHROMÁŽDĚNÍ/ ARMÁDA



Zvolte libovolnou akci ze sekce **shromáždění** nebo **armáda**.

## ZVLÁŠTNÍ AKCE

Tyto akce jsou na kostkách Stínu jiné než na kostkách Svobodných národů.



## SAURONOVO OKO

Všechny kostky, na kterých padne **Oko**, přesuňte ihned do pole pátrání.



## VŮLE ZÁPADU

- Symbol **Vůle Západu** lze před využitím změnit na libovolný jiný symbol a využít jej běžným způsobem.
- Pomocí **Vůle Západu** lze do hry přivést **Gandalfa Bílého** nebo **Aragorna – dědice Isildurova**, a to podle pravidel na jejich kartách postav.

## ELFÍ PRSTENY

Na začátku hry obdrží hráč za Svobodné národy tři žetony, které představují moc elfích prstenů. Umístí je do pole pro elfí prsteny lícem (prstenem) nahoru, dokud se je nerozhodne využít.

Když chce hráč za Svobodné národy použít elfí prsten, otočí ho lícem dolů (nahoru symbolem planoucího Oka) a předá ho hráči za Stín. Poté, co jej využije hráč za Stín, je daný žeton odhozen ze hry.

Každý žeton elfího prstenu/Oka může jeho majitel využít následujícím způsobem:

**Když má hráč ve fázi Provedení akcí provést akci, může použít elfí prsten a změnit výsledek na nevyužité akční kostce na jiný výsledek dle své volby.**

Hráč, který elfí prsten takto využil, pokračuje a provádí akce běžným způsobem – nemusí nutně ihned využít kostku, kterou právě změnil pomocí prstenu. Může také akci vynechat nebo pasovat, pokud splňuje podmínky.

Použití elfích prstenů podléhá následujícím omezením:

- Během jednoho kola může jeden hráč použít pouze jeden elfí prsten.
- Hráč za Svobodné národy nemůže elfím prstenem změnit výsledek na symbol Vůle Západu.
- Hráč za Stín může elfím prstenem změnit výsledek na symbol Oka (a tuto kostku ihned přesune do pole pátrání). Toto se nepočítá jako akce, takže poté ještě provede jednu běžnou akci. Nemůže ovšem změnit původní symbol Oka na jiný výsledek.

### Žetony elfích prstenů



**Líc: pod kontrolou Svobodných národů**



**Rub: pod kontrolou Stínu**



## KAPITOLA V: KARTY UDÁLOSTÍ

**K**arty událostí ve hře představují mnoho šťastných (i nešťastných) příhod z *Pána prstenů*, stejně jako různé zvláštní předměty, nečekané okolnosti a „co kdyby“. Navíc lze místo toho využít jejich zvláštní bojový efekt. V takovém případě je označujeme jako **bojové karty**.

### BALÍČKY UDÁLOSTÍ

Každý hráč má k dispozici dva balíčky karet událostí: **strategický balíček** (na rubu má obrázek vojenského praporu) a **balíček postav** (na jejich rubu je meč).

Karty ve strategickém balíčku obvykle nabízejí vojenské a politické možnosti. Karty v balíčku postav se často týkají Společenstva a činů Společníků a Služebníků.

### DOBÍRÁNÍ KARET UDÁLOSTÍ

V první fázi každého kola včetně prvního si oba hráči doberou z každého svého balíčku jednu kartu.

Hráči si také mohou dobírat karty ve fázi *Provedení akcí* na základě předchozího hodu akčními kostkami (viz strana 21).

Hráč může mít v ruce **nejvýše šest karet** – kdykoli tento počet překročí, musí nadbytek ihned odhodit. Karty odhazujte lícem dolů.

Pokud během hry v některém balíčku dojdou karty, **netvořte z odhozených karet nový**. Není už možné dobírat karty z daného balíčku (a tím pádem si hráč ve fázi *Dobírání karet* na začátku kola vezme pouze jednu kartu – z balíčku, který má stále k dispozici).

### JAK HRÁT KARTY UDÁLOSTÍ

Karty událostí lze ve fázi *Provedení akcí* hrát dvěma způsoby:

1. Za použití akční kostky se symbolem události (symbol palantíru).

#### NEBO

2. Za použití akční kostky se stejným symbolem, který je v pravém horním rohu dané karty.

*Příklad: Aby hráč za Svobodné národy mohl zahrát strategickou kartu **Cesty Drúadanů**, musí využít kostku, na které mu padl symbol palantíru (události), nebo kostku se symbolem praporu (armády).*

Obvykle se karty událostí po vyhodnocení svého efektu odhazují.

Konkrétní efekt je vysvětlen v textu dané karty.

Abyste mohli kartu zahrát, je často třeba splnit určité podmínky; pokud není podmínka zcela splněna, nelze kartu zahrát.

Obvykle může hráč použitím karty provést akci, která porušuje standardní pravidla – toto je záměrné, avšak jakákoli další pravidla, která text karty výslovně nenahrazuje, stále platí.

Některé karty se hrají jinak než podle standardních pravidel. Na takových kartách je některý z těchto termínů:

- Pokud je na ní „Vylož na stůl“, není karta po vyhodnocení odhozena, ale její efekt je trvalý, dokud není splněna podmínka, která jej opět zruší. Pokud odhození karty vyžaduje použití akční kostky, bere se její odhození jako akce. Karta je také odhozena, pokud nadále neplatí podmínka, na jejímž základě byla původně vyložena.

*Příklad: Kartu **Denethorova pošetilost odhodte**, pokud už Minas Tirith není v obležení.*

- Pokud karta uvádí, že máte „rekrutovat“ jednotky nebo vůdce, berete tyto jednotky či vůdce z dostupných posil. Viz také *Použití karet událostí pro rekrutování* na straně 27 – najdete zde přesnější popis, jak využít karty událostí, kterými lze rekrutovat.

Akce na kartě událostí jsou povinné. Může se nicméně stát, že nebude možné efekt karty zcela využít. V takovém případě můžete kartu zahrát a efekt splňte do maximální možné míry.

*Příklad: Karta **Invabil z Dol Amrothu** umožňuje Svobodným národům rekrutovat v Dol Amrothu jednoho vůdce a jednu elitní (nebo běžnou) jednotku. Pokud už hráč nemá ve svých posilách vůdce, může rekrutovat pouze uvedenou elitní (či běžnou) jednotku.*

### Karty událostí způsobující oběti

Na několika kartách je efekt, který hráči ukládá odstranit ze hry nějaké figurky. Pokud jsou taktó vyraženy všechny jednotky armády, odstraňte i všechny vůdce Svobodných národů, kteří v dané armádě byli přítomni – Nazgûlové, Společníci i Služebníci v regionu zůstanou, pokud daná karta neuvádí jinak.



## BOJOVÉ KARTY

Krom textu události je ve spodní části každé karty události další text, který uvádí, jak ji využít jako **bojovou kartu**.

**Bojový efekt se nehraje jako akce**, ale během bitvy – podrobněji viz sekci *Bitva* na straně 29.

Podobně jako základní efekt karet událostí, i bojový efekt pozměňuje pravidla a text na kartě má před obecnými pravidly vždy přednost. Bojové karty se po vyhodnocení efektu vždy odhodí ze hry.

### KARTY UDÁLOSTÍ

#### Karta události Svobodných národů

- Název události **1**
- Typ karty **2**
- Podmínka události (pokud je) **3**
- Text události **4**
- Podmínka pro odhození (pokud je) **5**

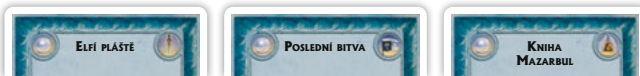


#### Karta události Stínu

- 6** Informace pro hru více hráčů (pokud je)
- 7** Název bojového efektu
- 8** Podmínka bojového efektu (pokud je)
- 9** Bojový text
- 10** Číslo pořadí
- 11** Číslo karty



#### Typy karet událostí Svobodných národů

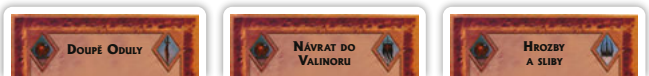


Postava

Armáda

Shromáždění

#### Typy karet událostí Stínu

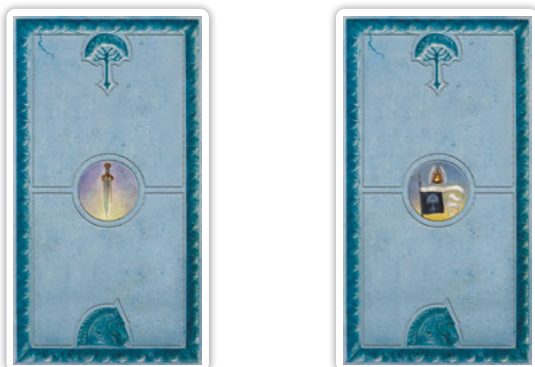


Postava

Armáda

Shromáždění

#### Rub karet událostí Svobodných národů



Postava

Strategie

#### Rub karet událostí Stínu



Postava

Strategie



## KAPITOLA VI: ARMÁDY A BITVY

**H**ordy Temného pána a stateční obránci Západu hrají ve *Válce o Prsten* hlavní roli, takže jejich shromáždování a akce jsou zásadní. Ze startovních pozic (které jsou popsány v *Přípravě hry*) se armády obou hráčů posilují a přesouvají do bitvy podle následujících pravidel.

### POSTAVY

#### JAK HRÁT S POSTAVAMI SVOBODNÝCH NÁRODŮ

Postavy Svobodných národů (Společníci) se do hry dostanou dvěma způsoby:

- Společníci vstoupí do hry, když se oddělí od Společenstva (viz *Společníci opouštějí Společenstvo*, strana 39);
- **Gandalf Bílý** a **Aragorn – dědic Isildurův** vstoupí do hry pomocí akční kostky se symbolem **Vůle Západu**. Postupujte podle pravidel na kartě dané postavy.

#### JAK HRÁT S POSTAVAMI STÍNU

Postavy Stínu (Služebníci) vstoupí do hry pomocí akční kostky se symbolem shromáždění. Toto využití akční kostky se neřídí běžnými pravidly pro rekrutování – postupujte podle pravidel na kartě dané postavy.

#### JAK POHYBOVAT POSTAVAMI

Postavy se po mapě pohybují během fáze *Provedení akcí* použitím akční kostky se symbolem postavy (symbol meče) nebo za využití karty události, která pohyb postavou umožňuje.

Akční kostku se symbolem postavy lze využít takto:

- Hráč za Svobodné národy může přesunout **všechny** Společníky, kteří již nejsou součástí Společenstva.
- Hráč za Stín může přesunout **všechny** Nazgûly a Služebníky.

***Poznámka:** Pokud je úroveň postavy 0, nelze s ní pohybovat (ani když je součástí armády).*

#### Jak pohybovat Společníky

Když hráč za Svobodné národy použije akční kostku se symbolem postavy k pohybu postavami, může přesunout **všechny** Společníky na mapě až o tolik regionů, kolik je **úroveň** dané postavy (viz níže).

Pokud ovšem pohybujete skupinou Společníků ve stejném regionu, můžete je přesunout do **stejného cíle** až o tolik regionů, kolik je **nejvyšší úroveň ve skupině**.

Hráč za Svobodné národy může ve stejném regionu vytvořit více než jednu skupinu Společníků, které se poté pohybují nezávisle do různých míst.

Když se Společníci pohybují, podléhají následujícím pravidlům:

- Nepřátelské armády na ně nemají vliv. Pokud se postava pohybuje sama nebo s dalšími Společníky, může vstoupit do regionu s jednotkami Stínu nebo jej opustit, avšak pokud vstoupí do regionu s pevností pod kontrolou Stínu, musí se zde zastavit.
- Nikdy nemohou vstoupit do regionu s přátelskou pevností obléhanou nepřítelem ani jej opustit (s výjimkou efektu některých karet událostí).
- Nemohou překročit neprůchodný terén (černé hranice).

#### Jak pohybovat Nazgûly a Služebníky

Když hráč za Stín použije akční kostku se symbolem postavy k pohybu svými postavami, mohou se Nazgûlové (včetně Černokněžného krále) jediným pohybem přesunout do libovolného regionu. Takto lze pomocí jediné akční kostky přesunout jednoho, některé, nebo i všechny Nazgûly.

Nazgûlové se takto nemohou přesunout pouze do regionu s pevností pod kontrolou Svobodných národů, pokud ji ovšem neobléhá armáda Stínu.

Ve *Válce o Prsten* je Černokněžný král vždy považován za Nazgûla (včetně odkazů na kartách událostí, pokud ovšem není na dané kartě uveden přímo jménem nebo titulem „Služebník“).

Ústa Sauronova a Saruman nemají výhodu neomezeného pohybu jako Nazgûlové – podléhají těmto pravidlům:

- Saruman nesmí nikdy opustit Orthank.
- Ústa Sauronova se může pohnout až o tři regiony, pokud se pohybuje sám. Podobně jako Společníci, ani on nemůže přes neprůchodný terén, ignoruje nepřátelské armády (pokud se pohybuje sám) a nemůže opustit region, ve kterém se nachází přátelská pevnost obležená nepřátelskou armádou, ani do něj vstoupit.

Podobně jako Nazgûlové, ani žádní Služebníci nemohou bez armády vstoupit do regionu s pevností pod kontrolou Svobodných národů, pokud ji neobléhá armáda Stínu.

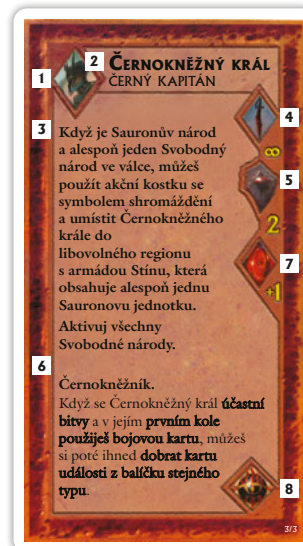


## KARTY POSTAV

## Karty Společníků



## Karty Služebníků



- 1 Portrét
- 2 Jméno
- 3 Zvláštní schopnosti jako průvodce Společenstva (pokud jsou)
- 4 Úroveň
- 5 Velení
- 6 Zvláštní schopnosti mimo Společenstvo (pokud jsou)
- 7 Národ, který může Společník aktivovat (pokud tu je symbol Svobodných národů, může tento Společník aktivovat všechny Svobodné národy)
- 8 Podmínka pro vstup Společníka do hry (pokud je)
- 9 Zvláštní schopnosti
- 10 Pokud je na kartě tento symbol, přidejte do svých dostupných akčních kostek jednu kostku, dokud je tento Společník ve hře

- 1 Portrét
- 2 Jméno
- 3 Podmínka pro vstup Služebníka do hry
- 4 Úroveň (symbol ∞ znamená nekonečný pohyb Nazgûlů)
- 5 Velení
- 6 Zvláštní schopnosti
- 7 Pokud je na kartě tento symbol, přidejte do svých dostupných akčních kostek jednu kostku, dokud je tento Služebník ve hře
- 8 Národ, ke kterému Služebník náleží



## ARMÁDY A LIMITY

### SLOŽENÍ ARMÁDY

Všechny přátelské jednotky, vůdci a postavy v jednom regionu tvoří **armádu**.

Armádu mohou tvořit jednotky různých národů, které bojují na stejné straně.

Pokud armáda vstoupí do regionu, ve kterém se již nachází jiná přátelská armáda, **spojí se** obě na konci akce do jedné.

Podobně lze armádu **rozdělit** prostým přesunem části jednotek (včetně vůdců a postav) do přilehlého regionu, zatímco jiné figurky zůstanou v regionu původním.

### LIMIT POČTU JEDNOTEK

V jednom regionu může být nejvýše **10 armádních jednotek**.

Pokud je na konci akce (např. po pohybu nebo rekrutování) v regionu více než 10 jednotek, musí hráč nadbytečné jednotky odebrat ze hry.

Jednotky odebrané tímto způsobem mohou později do hry znovu vstoupit jako posily.

### POLE PRO ARMÁDU

Na levé straně herního plánu jsou vyobrazena tři číslovaná **pole pro armádu**.

Pokud se plastové figurky kvůli své velikosti a počtu nevejdou dobře do regionu, kam je chce hráč umístit, může některé nebo i všechny přesunout z daného regionu do volného pole pro armádu a do původního regionu umístí žeton armády se stejným číslem. Figurky lze kdykoli přesunout zpět na mapu.

Hráči musí dát pozor, aby při použití pole pro armádu nepřekročili limit počtu jednotek. Figurky v poli pro armádu se považují za přítomné v označeném regionu, a to pro všechny účely.

***Příklad:** Hráč za Svobodné národy přesouvá armádu 10 gondorských běžných jednotek do Lossarnachu, kde je málo místa. Pole pro armádu s číslem 3 je volné, odebere tedy 8 z těchto jednotek a přesune je sem. Poté umístí žeton armády s číslem 3 do Lossarnachu ke zbývajícím dvěma jednotkám. Kdykoli to bude nutné, může žeton opět nahradit jednotkami z pole pro armádu.*

## REKRUTOVÁNÍ JEDNOTEK

### JAK REKRUTOVAT NOVÉ JEDNOTKY A VŮDCE

Další armádní jednotky a vůdci vstupují do hry během *fáze Provedení akcí*, a to na základě kostky se symbolem shromáždění (symbol **přilby**), nebo pomocí karty události efektem rekrutování nových jednotek.

Abyste do hry dostali posily pomocí akční kostky se symbolem shromáždění, musí všechny tyto figurky náležet k národu, který je „ve válce“ (viz později).

Použitím jedné akční kostky se symbolem shromáždění může hráč přidat do hry tyto figurky:

- dvě běžné jednotky, **nebo**
- dva vůdce / Nazgûly, **nebo**
- jednu běžnou jednotku a jednoho vůdce / Nazgûla, **nebo**
- jednu elitní jednotku.

Všechny nově rekrutované jednotky bere hráč ze svých dostupných posil a může je umístit pouze do volného **velkoměsta, města** nebo **pevnosti**, které patří ke stejnému národu jako tyto jednotky.

Když takto rekrutujete dvě jednotky nebo vůdce či kombinaci obou, mohou patřit různým národům, pokud jsou oba dané národy ve válce (viz strana 35), a každou figurku umístíte do velkoměsta, města nebo pevnosti jejího národa.

Nazgûly vždy rekrutujte do pevnosti Sauronova národa.

### OMEZENÍ REKRUTOVÁNÍ

- Když pomocí akce shromáždění rekrutujete dvě figurky (jednotky a/nebo vůdce), musíte je vždy umístit do **různých** sídel.
- Rekrutovat či shromažďovat vojsko nelze v sídle, které kontroluje nepřítel.
- Stejně tak nelze shromažďovat vojsko v pevnosti obležené (viz strany 31–32) nepřítelem.
- Posily jsou omezeny dostupnými figurkami. Takže pokud jsou ve hře všechny figurky stejného typu, nelze rekrutovat další. Jednotky Stínu a Nazgûlové odebraní ze hry jako oběti se vracejí do dostupných posil (takže se mohou shromažďovat takřka neomezeně). Všechny postavy (včetně Služebníků) a jednotky i vůdci Svobodných národů jsou v případě vyřazení **trvale odstraněni** ze hry – umístěte je zvlášť jako **oběti** (například zpět do krabice), už je nelze znovu rekrutovat.



## JAK REKRUTOVAT POMOCÍ KARET UDÁLOSTÍ

Když hráč použije kartu události, jejíž efekt umožňuje rekrutovat vojsko do určitého regionu (nebo regionů), smí to provést i v případě, že:

- vojsko náleží k národu, který ještě není ve válce;
- v regionu se nachází obležená pevnost.

Zbývající omezení platí i nadále, a to včetně těchto:

- figurky musí být dostupné k rekrutování;
- jednotky nelze rekrutovat, pokud není region volný (s již zmíněnou výjimkou v případě obležené pevnosti).

***Příklad:** Karta události *Jezdci Théodenovi* umožňuje hráči rekrutovat vojsko v rohanském regionu, v němž se nachází Společník. Pokud je ve Východní polonině Společník, ale nachází se zde i nepřátelské vojsko, rekrutovat zde nelze. Ovšem pokud je Společník s armádou Svobodných národů v obleženém Helmově žlebu, je rekrutování povoleno.*

## POHYB ARMÁD

### JAK POHYBOVAT ARMÁDOU

Armády se po mapě přesouvají ve fázi *Provedení akcí* buď pomocí akční kostky se symbolem armády či postavy (pokud je v pohybující se armádě vůdce nebo postava), nebo na základě karty události umožňující pohyb armád.

Při použití akční kostky se symbolem armády může hráč pohnout dvěma **různými** armádami, avšak nemůže pohnout stejnou armádou dvakrát.

Při použití akční kostky se symbolem postavy může hráč pohnout jednou armádou, ve které je **alespoň jeden vůdce nebo postava**.

Armáda se pohybuje tak, že prostě přesunete její jednotky (a případné vůdce či postavy) do přilehlého regionu.

### Jak rozdělit armádu

Není nutné přesunout všechny jednotky v armádě. Armáda se může rozdělit na dvě tak, že do přilehlého regionu přesunete jen část jednotek.

Vůdci Svobodných národů nikdy nemohou zůstat v regionu bez bojových jednotek, takže pokud pohybující se armáda zcela opustí region, musí se tito vůdci přesunout s ní. Pokud se armáda rozdělí, mohou se vůdci přesunout s částí jednotek, nebo zůstat s ostatními v původním regionu. Pokud hráč přesouvá armádu na základě akční kostky se symbolem postavy a armáda se rozdělí, musí se alespoň jeden vůdce či postava přesunout s pohybujícími se jednotkami.

Pokud se armáda nepohybuje na základě akční kostky se symbolem postavy, nemusí se postavy (Společníci a Služebníci) ani Nazgûlové přesunout s ní, protože mohou zůstat v regionu sami bez jednotek.

### Omezení pohybu

- Jednotky, vůdce a postavy, kterými chce hráč pohybovat, si může vybrat volně, pokud se některá figurka nepohne na základě stejné akce dvakrát (včetně pohybu na základě karet událostí, pokud text na dané kartě neuvádí jinak). Takto není možné jednou akcí přesunout armádu do regionu s jinou přátelskou armádou (které se tak spojí v jednu), a poté touto nově spojenou armádou pohnout (na základě druhého pohybu, který poskytuje symbol armády na kostce), protože by se část jednotek přesouvala dvakrát. Pro účely pohybu během jedné akce udržujte tyto armády odděleně, dokud oba pohyby nedokončíte.

***Poznámka:** Armáda se v jednom kole smí přesunout víckrát, pokud pro každý pohyb využije jinou akční kostku.*

- Region, do kterého vstupuje armáda, musí být buď volný (viz *Volné regiony*, strana 10), nebo se sídlem pod kontrolou protivníka, ve kterém však nejsou nepřátelské jednotky. Toto jsou „regiony volné pro účely pohybu armády“.
- Pokud jsou v regionu nepřátelské jednotky, nelze do něj vstoupit, je třeba na něj zaútočit (viz str. 28).
- Poté, co armáda vstoupí do regionu, nesmí překročit limit 10 jednotek.
- Pokud jsou v armádě nějaké jednotky národa, který ještě není ve válce (viz strana 35), nemůže překročit hranice jiného národa (ani přátelského).
- Armáda nikdy nemůže vstoupit do regionu, pokud by musela překročit černou čáru (která značí neprůchodný terén). Stejně omezení platí i pro postavy (viz strana 24) a Společenstvo (viz strana 38).

### POUŽITÍ KARET UDÁLOSTÍ K POHYBU ARMÁD

Když hráč využije k pohybu armádou kartu události, platí všechna běžná omezení. Efekty některých karet událostí umožňují pohyb jedné či více armád přes víc než jeden region; v takovém případě platí ještě tato pravidla:

- Figurky, které se budou přesouvat, se určí na začátku pohybu (tzn. je možno armádu před pohybem rozdělit). Cestou armáda nemůže vyzvednout další figurky ani je vysadit.
- Pokud se armáda přesouvá přes sídlo kontrolované protivníkem, dobude je.





- Pokud se armáda přesouvá přes regiony s dalšími přátelskými armádami, zkontrolujte, jestli nebyl překročen limit počtu jednotek, až po dokončení veškerého pohybu.

## BITVA

### ÚTOK ARMÁDOU

Armáda smí zaútočit na nepřátelskou armádu pouze ve *fázi Provedení akcí*, a to na základě akční kostky se symbolem armády nebo postavy, nebo s použitím karty události, jejíž efekt útok umožňuje.

Začít bitvu mohou pouze armády, které náleží národu, jenž je ve válce.

Hráč může využít akční kostku se symbolem armády nebo postavy (pokud je v armádě alespoň jeden vůdce či postava) k následujícím účelům:

- k útoku na nepřátelskou armádu v přilehlém regionu, **nebo**
- k obléhání nebo výpadu proti nepřátelské armádě ve stejném regionu (viz strana 32).

Efekt symbolu armády na akční kostce umožňuje útok pouze **jedné armádě** (na rozdíl od pohybu, kdy stejný symbol aktivuje dvě armády).

Útok na základě symbolu postavy na akční kostce je možný, pouze pokud je v dané armádě přítomen alespoň jeden vůdce nebo postava.

*Poznámka: Když začne bitva, útočící jednotky se ve skutečnosti do cílového regionu nepřesouvají; dokud bitva trvá, zůstávají v původním regionu. Až je bitva u konce a pokud útočník zvítězí, může do napadeného regionu přesunout své útočící jednotky (viz **Konec bitvy**, strana 32).*

### Rozdělení útočící armády

Není nutné, aby se všechny figurky armády, kterou hodláte zaútočit, bitvy účastnily.

Když se hráč rozhodne zaútočit, může armádu rozdělit na dvě – na útočící armádu a na zadní voj, který se bitvy účastnit nebude.

Obě nově vzniklé armády musejí obsahovat alespoň jednu armádní jednotku, zatímco vůdce, Společníky a Služebníky může mezi ně hráč rozdělit, jak uzná za vhodné.

*Poznámka: Pokud hráč k útoku použil akční kostku se symbolem postavy, musí v útočící armádě zůstat alespoň jeden vůdce nebo postava.*

Zadní voj bitvu nijak neovlivní ani na něj nelze cílit bojové karty, jeho figurky nelze vybrat jako oběti a po případném vítězství do dobytého regionu nevstupuje.

Pokud jsou v původní útočící armádě nějaké jednotky národů, které nejsou ve válce, nesmí se útoku účastnit (zůstávají v zadním voji).

Bitvy se vždy účastní **všechny** bránící se figurky (jednotky, vůdci, postavy).

### Bojová síla a velení

Bojovou sílu a velení armád účastnících se bitvy určuje počet jejich armádních jednotek, vůdců a postav.

- **Bojová síla** armády se rovná celkovému počtu armádních jednotek (běžných a elitních). Bojová síla určuje počet kostek v **bojovém hodu**, kterých může být nejvýše pět. To znamená, že když je jednotek víc, další kostky přidat nemohou, avšak armáda s víc než pěti jednotkami si obvykle udrží plnou bojovou sílu déle (viz **Odebrání obětí**, strana 30).

*Příklad: Armáda se třemi běžnými jednotkami a jednou elitní má bojovou sílu 4. Podobně má armáda se šesti běžnými a dvěma elitními jednotkami bojovou sílu 8, avšak k dispozici má jen pět bojových kostek.*



- **Velení** armády se rovná celkovému počtu vůdců (nebo Nazgûlů) plus úroveň velení všech přítomných postav (úroveň velení najdete na kartě dané postavy). Velení určuje, kolika kostkami bude hráč házet v **opravném velitelském hodu** (až do maxima pěti kostek).

Bojovou sílu a velení často ovlivňují bojové karty a zvláštní schopnosti postav. V žádném případě však nelze házet více než pěti kostkami, nehledě na okolnosti.

## PRŮBĚH BITVY

Bitvu tvoří jednotlivá kola bitvy. V každém hráči postupují podle následujících kroků:

1. Zahrají **bojovou kartu** (volitelné).
2. Hodí kostkami v **bojovém hodu**.
3. Hodí kostkami v **opravném velitelském hodu**.
4. Odeberou **oběti**.
5. Rozhodnou se, zda **zanechají útoku** nebo se **stáhnou**.

Všechny kroky provádějí hráči souběžně (tj. nejprve oba provedou krok 1, poté oba provedou krok 2 atd.).

## Jak hrát bojové karty

**Na začátku každého kola bitvy mohou hráči zahrát z ruky jednu kartu události jako bojovou kartu.**

Jako první se rozhodne útočník, zda zahraje bojovou kartu, a své rozhodnutí oznámí. Poté zvolí kartu.

Poté se o použití bojové karty rozhodne obránce a zvolí kartu. Obránce může hrát bojovou kartu i v případě, že útočník žádnou nepoužije.

Karty zvolí hráči skrytě a odhalí je oba současně. Rub karty (a tím i její typ) však protivník vidí.

Je důležité, aby si hráči důkladně přečetli text na bojové kartě, než ji použijí. Především si dejte pozor na podmínky použití, modifikátory a samotné provedení efektu.

Pokud není uvedeno jinak, platí efekt bojové karty pouze pro dané kolo bitvy.

Jakmile kolo bitvy skončí, bojové karty odhodte.

## Pořadí/Načasování bojových karet

Text na bojové kartě by měl jednoznačně určit, kdy během bitvy provést její efekt.

Pokud si načasováním nebudete jisti, číslo pořadí v levém dolním rohu karty určuje, který efekt provést první: karta s nižším číslem začíná.

***Příklad:** Hráč za Stín útočí a hraje Durinovu zhoubu, která mu umožňuje provést útok navíc, než začne normální bitva (Pořadí: 2). Hráč za Svobodné národy ale zahrál Zvědy, jejichž efekt mu umožňuje před bitvou ustoupit (Pořadí: 1). Protože Zvědové mají nižší číslo, ustoupí armáda Svobodných národů dřív, než může hráč za Stín provést svůj zvláštní útok, umožněný Durinovou zhoubou. Poté se obě karty odhodí.*

Pokud mají dvě karty stejné číslo pořadí, proveďte nejprve efekt karty obránce.

Všimněte si, že pokud má bojová karta víc než jeden efekt (např. karta *Olifant*), má každý efekt jiné číslo pořadí a provádí se v jiný okamžik bitvy.

## Podmínky bojových karet

- Na některých bojových kartách najdete zvláštní podmínky (uvedeny **tučně** pod názvem bojového efektu), které musejí být splněny, jinak kartu nelze hrát. Některé karty lze například hrát, pouze pokud se bitvy účastní přátelské elitní jednotky.
- Na mnoha kartách je podmínka **vzdát se velení**, což znamená, že vybraná figurka (nebo figurky), jejichž velení se vzdáte, se v tomto kole bitvy nepočítá jako vůdce (pro výpočet úrovně velení). Nelze se vzdát velení figurky, jejíž velení již bylo nějakým způsobem zrušeno.

## Bojový hod na základě bojové karty

Některé bojové karty umožňují provést útok navíc, buď před bojovým hodem (krok 2), nebo po odebrání obětí (krok 4). Pokud není uvedeno jinak, počítá se v těchto útocích navíc jako zásah stejný výsledek jako v bojovém hodu. Tyto útoky se provádějí stejně jako bojový hod (viz níže), ale se třemi výjimkami:

- Nikdy se neprovádí opravný velitelský hod.
- Neplatí žádný modifikátor bojového hodu, který určuje protivníkovu bojová karta.
- Případné oběti se odstraní ihned a protivníkovu bojová karta toto nemůže ovlivnit.

## Hod kostkami v bojovém hodu

**V tomto kroku oba hráči hodí tolika bojovými kostkami, jakou má jejich armáda účastníci se bitvy bojovou sílu (maximálně pěti kostkami).**

Jako zásah se počítají všechny výsledky 5 a 6. Toto číslo však mohou ovlivnit bojové karty, pevnosti, velkoměsta a opevnění, a to oběma směry.





## Hod kostkami v opravném velitelském hodů

Po bojovém hodů mohou oba hráči znovu házet tolika neúspěšnými kostkami, kolik je jejich velení (opět maximálně pěti kostkami).

Jako zásah se v opravném velitelském hodů počítají stejné výsledky jako v bojovém hodů (což však může ovlivnit efekt bojové karty).

***Příklad:** Hráč má v bitvě pět armádních jednotek a tři vůdce. Jeho bojová síla je tedy 5 a úroveň velení 3. V bojovém hodů hází pěti kostkami a padne mu 1, 3, 5, 5 a 6 (tři zásahy). Velení má sice úroveň 3, avšak zbyly mu jen dvě kostky, na kterých v bojovém hodů nepadl zásah, hází tedy znovu jen těmi dvěma. Padne jeden zásah, celkem tedy v tomto kole bitvy hodil čtyři.*

## Modifikátory hodů

Jak bojový hod, tak opravný velitelský hod je možno modifikovat kartami nebo zvláštními schopnostmi. V textu modifikujícího efektu najdete formulaci „přičti jeden“, „přičti dva“ apod. Nejprve přičtete modifikátor k výsledkům na kostkách, poté součet porovnejte s hodnotou potřebnou pro zásah. Pokud je modifikátorů víc, sečtete je a získáte celkový modifikátor.

***Příklad:** Pokud máte k výsledkům bojového hodů přičíst jedna, počítají se za zásah výsledky 4, 5 a 6, nejen 5 a 6.*

Obvykle je v textu bojové karty uvedeno, zda má hráč modifikovat pouze bojový hod, pouze opravný velitelský hod, nebo oba dva.

***Poznámka:** Nehleďte na modifikátory, 6 je vždy zásah, zatímco 1 není zásah nikdy.*

## Odebrání obětí

Poté, co oba hráči dokončí bojový hod i opravný velitelský hod, odeberou padlé.

Počet zásahů, které armáda dostala, určuje, kolik jednotek padlo. Jako první odstraňuje oběti útočník. Postupujte následovně:

Za každý zásah, který vaše armáda dostala:

- odstraňte jednu běžnou jednotku, **nebo**
- nahraďte jednu elitní jednotku běžnou jednotkou stejného národa.

Za každé dva zásahy může hráč provést totéž dvakrát, nebo prostě odstraní jednu elitní jednotku.

***Příklad:** Hráč dostal dva zásahy. Může buď odstranit dvě běžné jednotky, nebo nahradit dvě elitní jednotky dvěma běžnými, nebo může odstranit jednu elitní jednotku.*

Při nahrazování elitních jednotek běžnými můžete brát tyto běžné jednotky z předchozích obětí (pokud nějaké máte). Pokud žádné předchozí oběti nemáte, berte náhradníky z dostupných posil, pokud možno. Nahrazené elitní jednotky Svobodných národů umístěte mezi oběti. Pokud už nemáte k dispozici běžné jednotky ani mezi předchozími oběťmi, ani mezi posilami, nelze elitní jednotku nahradit a je místo toho vyřazena bez dalšího efektu.

## Oběti Svobodných národů a Stínu

Jak už bylo zmíněno, padlé z řad Svobodných národů odeberte ze hry. Je důležité držet je odděleně od dostupných posil.

Hráč za Stín naopak tento problém nemá a jeho jednotky jsou vždy ve hře. Oběti z řad vojsk Stínu nejsou nikdy ze hry, takže je můžete umísťovat mezi dostupné posily.

## Vyřazení vůdci a postavy

**Pokud padnou všechny jednotky, které tvořily armádu, jsou vyřazeni také vůdci (včetně postav), kteří byli její součástí.**

Podobně jako v případě jednotek, také vůdci Svobodných národů jsou trvale ze hry. Nazgûlové se vrací mezi posily.

Postavy (i Služebníci – Saruman, Ústa Sauronova a Černo-kněžný král), když jsou vyřazeni, jsou natrvalo ze hry, pokud není na kartě jejich postavy uvedeno jinak.

Postavy v regionu bez přátelské armády se nemohou účastnit bitvy, protože mohou být v regionu s nepřátelskými jednotkami. S výjimkou některých karet událostí jsou postavy (Služebníci a Společníci) zranitelné pouze s přátelskou armádou v bitvě, takže může být k čertu obtížné se jich zbavit.



## Zanechání útoku a ústup

Na konci každého kola bitvy se může útočník rozhodnout **zanechat útoku**.

Pokud se útočník rozhodne pokračovat v bitvě, může se obránce rozhodnout **ustoupit**. Pokud neustoupí, začne další kolo bitvy.

Pokud útočící armáda zanechá útoku, zůstanou přeživší jednotky tam, kde bitvu začaly.

Pokud se obránce rozhodne ustoupit, musí se celá jeho armáda stáhnout do přilehlého volného regionu. Pokud takový není dostupný, ústup není možný.

### Zvláštní výjimky:

- Armáda bránící se v regionu s přátelskou pevností se může do této pevnosti stáhnout na začátku kteréhokoli kola bitvy a zůstat v obležení (viz později).
- Obležená armáda se nemůže stáhnout.
- Pokud je v ustupující armádě postava s úrovní 0, zůstane v původním regionu.

## Konec bitvy

Bitva končí, když útočník zanechá útoku, obránce ustoupí, nebo padnou všechny jednotky jedné či obou armád.

Pokud je armáda obránce zcela zničena nebo ustoupí, může útočník ihned přesunout všechny nebo některé své jednotky na dobyté území.

- Pokud se na dobytém území nachází nepřátelská pevnost, ve které **jsou nepřátelské jednotky**, je tato pevnost prohlášena za **obleženou** (viz níže *Útok na pevnost*).

## OPEVNĚNÍ, VELKOMĚSTA, PEVNOSTI A OBLÉHÁNÍ

Mnoho bitev v *Pánovi prstenu* se odehrálo v různých pevnostech, brodech či velkoměstech, které se armády snažily buď bránit, nebo naopak dobýt. Opevnění, velkoměsta a pevnosti tvoří proto ve *Válce o Prsten* důležitý prvek, jak je vysvětleno v následujících pravidlech.

### ÚTOK NA VELKOMĚSTO A OPEVNĚNÍ

Při útoku na nepřítele bránícího se v regionu s velkoměstem nebo opevněním platí pro útočníka v **prvním kole bitvy** za zásah výsledek 6 nebo vyšší (namísto obvyklého 5 nebo vyšší).

Po vyhodnocení prvního kola bitvy platí běžná pravidla.

### ÚTOK NA PEVNOST

Při útoku na nepřítele bránícího se v regionu s pevností se musí obránce v **každém kole bitvy** rozhodnout, jestli bude **bojovat v poli**, nebo se **stáhne do pevnosti a zůstane v obležení**.

### Bitva v poli

Bitva v poli probíhá podle již popsaných běžných pravidel.

### Ústup do pevnosti

Jakmile obránce **ustoupí do pevnosti**, je region kolem ní přístupný pro nepřítele, který sem může ihned přesunout svou armádu.

Pokud se tak rozhodne, je tato **pevnost nyní obležená a bitva končí**.

Bránící se figurky jsou teď uvnitř pevnosti – přesuňte je do pole pevnosti na herním plánu (pokud je to třeba s ohledem na prostor).

V obležené pevnosti smí být nejvýše pět armádních jednotek (a libovolný počet vůdců). Všechny nadpočetné jednotky jsou v okamžiku zahájení obléhání odstraněny a mohou později vstoupit do hry jako posily.

Obléhání končí, pokud útočící armáda opustí region, nebo pokud jsou všechny jednotky některé z armád vyraženy.





Během obléhání je region kolem pevnosti považován za volný pro obléhajícího hráče, avšak samotná pevnost zůstává pod kontrolou obleženého hráče.

Když obléhání skončí, přesuňte přeživší obránce zpět do regionu na mapě.

## PRŮBĚH OBLÉHACÍ BITVY

Když je pevnost obležená, může na jednotky v ní ukryté útočit pouze armáda **ve stejném regionu** ve *fázi Provedení akcí* na základě akční kostky umožňující bitvu.

Každá bitva proti obležené armádě je považována za **obléhací bitvu**.

V obléhací bitvě musí útočník pro zásah hodit 6 nebo víc (včetně modifikátorů), kdežto obránci stačí standardní 5 a vyšší.

Na rozdíl od normální bitvy trvá obléhací bitva pouze **jedno kolo bitvy** – útočník se však může rozhodnout, že vymění jednu svou elitní jednotku za běžnou, aby mohl v bitvě pokračovat další kolo.

Bitvu je možno takto prodlužovat opakovaně, dokud má útočník na konci kola bitvy elitní jednotku, kterou může vyměnit za běžnou.

Pokud obléhací bitva skončí a v obou armádách – obležené i útočící – zůstává alespoň jedna jednotka, jsou obránci stále obležení v pevnosti.

## Omezení

- Armáda brání se v obležené pevnosti nikdy nemůže ustoupit do přilehlého regionu.
- Armáda obléhající pevnost může region volně opustit. Pokud tam žádné jednotky nezůstanou, pevnost přestává být obležená.

## VÝPAD

Armáda v obležené pevnosti může zaútočit na obléhající armádu ve *fázi Provedení akcí* na základě akční kostky umožňující bitvu.

Bitva, ve které je útočníkem obležená armáda, se nazývá **výpad**.

Během výpadu se obležená armáda vzdává výhod, které má při obraně pevnosti, a alespoň jedno kolo vede běžnou bitvu v poli.

Při výpadu může obležená armáda nechat v pevnosti zadní voj (viz *Rozdělení útočící armády*, strana 28).

Boj se vede normálně (pro obě armády platí jako zásah výsledek 5 a vyšší), avšak pokud se útočník rozhodně zanechat útoku, stáhne se zpět do pevnosti.

Obránce (armáda, která obléhá pevnost) může ustoupit do přilehlého volného regionu jako obvykle.

Pokud útočící armáda výpad vyhraje, nemůže postoupit mimo region, ve kterém se bitva odehrála.

## PROLOMENÍ OBLEŽENÍ

Armáda v přilehlém regionu může zaútočit na nepřítele obléhajícího přátelskou pevnost podle běžných pravidel pro bitvu.

Armáda obležená v pevnosti se této bitvy nijak neúčastní.

Dokud není obléhající armáda zcela zničena nebo neustoupí, nemůže útočící armáda do regionu s obleženou pevností vstoupit.

## POSÍLENÍ OBLEŽENÍ

Dokud je pevnost v obležení, mohou do regionu vstupovat další jednotky hráče, kterému patří armáda, jež pevnost obléhá (je to pro něj volný region). Toto se považuje za pohyb, nikoli za útok.

## DOBYTÍ SÍDLA

Na začátku hry patří všechna sídla národu, na jehož území se nacházejí.

Sídlo je dobyto, když:

- do regionu s velkoměstem, městem nebo prázdnou pevností vstoupí nepřátelská armáda, **nebo**
- jsou všechny jednotky v obležené pevnosti vyřazeny a obléhající armádě v regionu alespoň jedna jednotka zůstala.

Hráč, který region dobyl, si sem umístí **žeton kontroly sídla**.

Dobyté velkoměsto, město ani pevnost nelze použít pro rekrutování vojsk ani pro posun na ukazateli politiky.

Dobytá velkoměsta a pevnosti poskytují dobyvateli vítězné body, potřebné k vojenskému vítězství (viz strana 44). Za každé dobyté velkoměsto posuňte žeton na počítadle vítězných bodů o jedno políčko, za dobytou pevnost o dvě.

Pokud původní vlastník region dobude zpět, odstraňte žeton kontroly sídla a vítězné body za něj získané opět odečtěte.

### ŽETONY KONTROLY ÚZEMÍ



Svobodné národy



Stín







## KAPITOLA VII: POLITIKA VE STŘEDOZEMI

**K**onec Třetího věku bylo pro Středozem temné období. Základní spojenectví mezi Svobodnými národy byla jasná, jejich individuální postoj vůči Sauronově hrozbě se však dost lišil. Diplomatický status různých národů ve *Válce o Prsten* představuje jejich pozice na ukazateli politiky, který najdete na herním plánu.

### UKAZATEL POLITIKY

Počáteční pozice žetonu každého národa na ukazateli politiky (vyznačená i přímo na ukazateli znakem daného národa) představuje jeho diplomatický postoj na začátku války. Čím dále postoupí směrem ke kroku „ve válce“, tím spíše je ochoten účastnit se konfliktu.

Aby byl národ schopen mobilizovat a zcela se připravit k boji, musí být jeho žeton politiky na posledním kroku ukazatele, označeném „ve válce“.

Počáteční neochotu vstoupit do války představuje u Svobodných národů vyjma elfů jejich pasivní status; otočte jejich žetony politiky stranou s šedým okrajem nahoru.

Dokud je národ pasivní, nemůže vstoupit do války a být plně mobilizován.

### AKTIVACE SVOBODNÝCH NÁRODŮ

Žeton politiky Svobodných národů otočte na aktivní stranu (s modrým okrajem), když nastane některá z následujících událostí:

- Do regionu daného národa vstoupí nepřátelská armáda.
- Je napadena armáda s jednotkami daného národa.
- Společenstvo Prstenu se ukáže ve velkoměstě nebo pevnosti daného národa.
- Společník schopný daný národ aktivovat skončí svůj pohyb nebo vstoupí do hry v jednom jeho velkoměstě nebo pevnosti, které ale nejsou pod kontrolou nepřítele.

Na každé kartě Společníka je v pravém dolním rohu symbol, který určuje, který ze Svobodných národů je tento Společník schopen aktivovat, když ukončí svůj pohyb nebo vstoupí do hry v jeho velkoměstě nebo pevnosti.



Všimněte si, že Gandalf, Aragorn, Smělmír Brandorád a Peregrin Bral mají na svých kartách symbol všech Svobodných národů, nejen jednoho. Tyto postavy jsou schopny aktivovat kterýkoli Svobodný národ, do jehož velkoměsta nebo pevnosti vstoupí.

### POSTUP NA UKAZATELI POLITIKY

Žeton politiky postoupí na ukazateli politiky (posune se o krok směrem k válce) využitím akční kostky se symbolem shromáždění nebo zahráním určitých karet událostí.

Navíc se žeton posune **automaticky**, když nastane některá z následujících událostí:

- Vždy když je armáda s jednotkami daného národa napadena (každá bitva se počítá jako jeden útok, nehledě na počet jejích kol). Nezapomeňte, že v takovém případě je národ také aktivován.
- Vždy když protivník dobude sídlo tohoto národa (město, velkoměsto nebo pevnost).



**Příklad:** Hráč za Stín útočí na armádu Seveřanů v Dole (velkoměsto). Po prvním kole bitvy se hráč za Svobodné národy rozhodne ustoupit s jedinou přeživší běžnou seveřanskou jednotkou. Hráč za Stín postoupí s armádou do nově dobytého velkoměsta a umístí sem žeton kontroly území. Seveřané jsou teď aktivní a žeton jejich politiky se posune o dva kroky směrem k válce, protože nejprve byli napadeni a poté nepřítel dobyl jejich velkoměsto.

## KARTY UDÁLOSTÍ OVLIVŇUJÍCÍ UKAZATEL POLITIKY

Všechny karty, jejichž efekt umožní útok, mohou ovlivnit i politiku (aktivaci a/nebo postup na ukazateli politiky). Politickou reakci mohou vyvolat i tři karty událostí s názvem *Probuzení enti* a karta *Mrtví muži z Šeré brázdy*. Efekt těchto karet je považován za bitvu, přestože se napadená armáda nemůže bránit. Ostatní karty, které vyvolají politickou reakci, mají tento efekt popsán přímo v textu.

## VSTUP DO VÁLKY

Národ, který není ve válce, označujeme jako **neválčící**.

Vojsko takového národa má jistá omezení. Konkrétně jeho jednotky i vůdci podléhají následujícím pravidlům:

- Mohou se pohnout ze svého území, avšak nikdy nemohou vstoupit na území jiného národa (a to ani přátelského).
- Nemohou útočit na nepřátelskou armádu (ale mohou se bránit, pokud jsou napadeni).
- Nelze je rekrutovat použitím akční kostky se symbolem shromáždění.

Všechna tato omezení se vztahují i na figurky neválčícího národa, které jsou v regionu s figurkami národa, který je ve válce.

**Výjimka:** Figurky národa, který není ve válce, mohou překročit hranice jiného národa, když ustupují z bitvy. Pokud se tak stane, musí jejich příští pohyb směřovat mimo cizí území, pokud ovšem mezitím nevstoupí do války.

**Příklad:** Dvě jednotky Seveřanů ustupují z bitvy o Dol. Přestože Seveřané nejsou ve válce, mohou tyto jednotky ustoupit do Ereboru (území trpaslíků). Běžně by se sem přesunout nemohly, avšak při ústupu z bitvy je to možné.

**Od okamžiku, kdy se žeton politiky národa posune na poslední pole ukazatele politiky, je daný národ ve válce.**

Národy ve válce nepodléhají omezením, která se týkají neválčících národů. Jejich armády se mohou volně přesouvat přes hranice všech národů a útočit na nepřátelské armády a vojsko lze rekrutovat na základě symbolu shromáždění na akční kostce.

Jak již bylo uvedeno, pasivní (Svobodný) národ nemůže vstoupit do války, musí být nejdříve aktivován.

## POSTAVY A VÁLKA

Společníci, Služebníci a Nazgûlové se mohou volně pohybovat a účastnit se bitev neohledně na politický status národa, ke kterému patří. Vlastně jsou pořád ve válce.

**Příklad:** Nazgûlové se mohou vždy účastnit bitev, pokud se nacházejí ve stejném regionu jako armáda Stínu, která je ve válce, i kdyby ještě Sauronův národ ve válce nebyl.

### ŽETONY POLITIKY

#### Trpaslíci



Líc: aktivní



Rub: pasivní

#### Gondor



Líc: aktivní



Rub: pasivní

#### Seveřané/Sever



Líc: aktivní



Rub: pasivní

#### Rohan



Líc: aktivní



Rub: pasivní

#### Elfové



#### Železný pas

#### Sauron



#### Jižané a Východňané



## KAPITOLA VIII: SPOLEČENSTVO PRSTENU

**V**e *Válce o Prsten* jsou Frodo a Sam neoddělitelní a společně je označujeme jako **Nositelé Prstenu**. Jak se dočtete v *Pánovi prstenu*, doprovází tyto dva hobity několik Společníků, vybraných z různých Svobodných národů Středozemě.

Všechny tyto postavy tvoří **Společenstvo Prstenu**. Zatímco Frodo a Sam se snaží dosáhnout Hory osudu a splnit své poslání, zbývající Společníci mají na výběr: buď zůstanou ve Společenstvu a budou je chránit, nebo časem odejdou a pokusí se pomoci Svobodným národům Západu bojovat proti Stínu.

### FIGURKY A ŽETONY SPOLEČENSTVA

Společenstvo Prstenu ve hře představují různé figurky a žetony.

- Figurka **Nositelů Prstenu** (Frodo a Sam) označuje **poslední známou polohu** Společenstva. Vždy se umístí do regionu, kde se Společenstvo naposledy ukázalo nebo bylo odhaleno (viz strana 38). Na začátku hry je v Roklince. Kdykoli pravidla nebo karty událostí odkazují na současnou polohu Společenstva, je určena pozicí této figurky, nehledě na pozici žetonu postupu Společenstva (viz níže).
- **Žeton postupu Společenstva** ukazuje, jak daleko se Společenstvo posunulo od poslední známé polohy, a označuje, zda je **skryto**, nebo **odhaleno**. Tento žeton patří na *Cestu Společenstva* na herním plánu a pokaždé, když se Společenstvo pohne, posune se o krok dál.
- Figurky a žetony **Společníků** (sedm postav) představují hrdiny Svobodných národů. Zpočátku jsou v **poli Společenstva Prstenu** na herním plánu, což znamená, že jsou součástí Společenstva. Když postava Společenstvo opustí, její figurku přesuňte na mapu a žeton z pole Společenstva odstraňte.

#### Společenstvo Prstenu



Figurka Nositelů Prstenu

#### Žeton postupu Společenstva



Líc: Skryto



Rub: Odhaleno

#### Žetony Společníků



Smělmír



Peregrin



Gimli



Legolas



Boromir



Gandalf Šedý



Chodec

### NOSITELÉ PRSTENU

Figurka Nositelů Prstenu zobrazuje společně Froda a Sama, protože ve *Válce o Prsten* se od sebe nemohou oddělit ani opustit Společenstvo. Tudiž polohu Nositelů Prstenu vždy ukazuje tato figurka.

### PODMANĚNÍ

Rostoucí břemeno úkolu zničit Jeden prsten představuje **podmanění** Nositelů Prstenu, číselná hodnota, která začíná na nule, ale může se zvýšit až na dvanáct.

Jakmile dosáhnou dvanácti korupčních bodů, nesplnili své poslání, podlehlí moci Prstenu a hru vyhrál Stín.

Hráč za Svobodné národy zaznamenává podmanění Nositelů Prstenu pomocí **žetonu podmanění**, který posouvá po *Cestě Společenstva* na herním plánu (kde je i žeton jejich postupu) a umísťuje na krok s odpovídajícím číslem.



## KARTY POSTAV SPOLEČNÍKŮ

Každý Společník a jeho schopnosti jsou popsány na jeho **kartě postavy** (viz strana 25).

Na začátku hry jsou všichni Společníci ve Společenstvu a jejich karty tvoří **balíček Společenstva** (karty Gluma, Aragorna – dědice Isildurova a Gandalfa Bílého odložte prozatím stranou).

Balíček umístíte do pole průvodce Společenstva na herním plánu. Dokud je Společník ve Společenstvu, jeho karta zůstává v balíčku Společenstva.

Když Společník opustí Společenstvo, hráč za Svobodné národy položí jeho kartu postavy před sebe na stůl.

Na kartách postav najdete tyto údaje o Společníkovi:

- jeho **úroveň**, číslo důležité při vyhodnocování pátrání po Prstenu (viz *Důsledek pátrání*, strana 41) a při pohybu Společníka po mapě;
- znak **národa**, ke kterému patří a který je schopen aktivovat;
- jeho **zvláštní schopnosti**, které platí, když je **průvodcem Společenstva**;
- jeho **zvláštní schopnosti**, které platí poté, co Společenstvo opustí;
- jeho **velení**, které je důležité v bitvě.

## PRŮVODCE SPOLEČENSTVA

Jeden ze Společníků je vždy považován za **průvodce** skupiny při plnění úkolu.

Na začátku hry *Válka o Prsten* je tímto průvodcem Gandalf Šedý.

Průvodce musí být vždy ten ze zbývajících Společníků, který má nejvyšší úroveň. Pokud je jich víc, hráč za Svobodné národy si mezi nimi může průvodce vybrat.

***Příklad:** Během prvního kola hry se hráč za Svobodné národy může rozhodnout vyměnit na pozici průvodce Gandalfa za Chodce, protože oba mají úroveň 3.*

Hráč za Svobodné národy může průvodce vyměnit vždy na konci *fáze Společenstva*, nebo když se během kola změní složení Společenstva (když se postava oddělí od Společenstva nebo je vyřazena).

I když se průvodce mění ve *fázi Společenstva*, může se jím stát pouze postava s nejvyšší úrovní.

Karta postavy, která slouží jako průvodce, je v balíčku Společenstva vždy nahoře, aby byly čitelné její zvláštní schopnosti.

Když je Společník průvodcem, platí pouze jeho zvláštní schopnost označená „**Průvodce**“ (pokud nějakou má). Zbývající zvláštní schopnosti využít nelze, protože platí, až opustí Společenstvo.

## Glum průvodcem

Když všichni Společníci skupinu opustí, zůstanou Nositelé Prstenu sami a jejich průvodcem se stane Glum. Když toto nastane, umístíte do pole průvodce Společenstva kartu jeho postavy.

## CESTA SPOLEČENSTVA

Ke sledování skrytého pohybu Nositelů Prstenu slouží hráčům **Cesta Společenstva**.

Figurka Nositelů Prstenu ve hře označuje poslední známou polohu Společenstva, ale pouze žeton postupu Společenstva se při každém pohybu Společenstva posouvá po *Cestě Společenstva*.

Čím vyšší číslo je na políčku s žetonem, tím dál od své poslední známé polohy se Společenstvo nachází.

## POHYB SPOLEČENSTVA

**Hráč za Svobodné národy může posunout žeton postupu Společenstva ve fázi Provedení akcí na základě kostky se symbolem postavy, nebo s využitím některých karet událostí.**

Kdykoli se Společenstvo hne, žeton postupu Společenstva se posune na *Cestě Společenstva* o **jeden krok** (žeton postupu zůstane **skrytou** stranou nahoru).

Po každém posunu žetonu postupu po *Cestě Společenstva* má hráč za Stín šanci po něm pátrat (viz později). Temný pán Mordoru doufá, že získá svůj drahocenný Prsten zpět tím, že zkazí Nositele Prstenu, zabije Společníky, anebo alespoň zjistí, kde Společenstvo je.

Pokud se Společenstvo pohne v jednom kole víckrát, je to pro něj mnohem nebezpečnější – **pokaždé**, když se Společenstvo pohybuje na základě akční kostky, přidává se takto využitá kostka po dokončení pátrání do pole pátrání (každá přidaná kostka poskytuje bonus při hození na pátrání, jak je vysvětleno na straně 41).

**Výjimka:** Když se Společenstvo pohybuje pomocí karty události, akční kostka, kterou hráč využil, aby tuto kartu zahrál, se do pole pátrání nepřidává.

Akční kostky hráče za Svobodné národy se mu z pole pátrání vrátí na začátku dalšího kola.



## URČENÍ POLOHY SPOLEČENSTVA

Vzdálenost (měřeno v regionech), jakou Společenstvo urazilo od své poslední známé polohy (region s figurkou Nositelů Prstenu), odpovídá číslu na kroku *Cesty Společenstva*, na němž se nachází žeton postupu Společenstva.

Skutečná poloha Společenstva se určuje pouze ve dvou případech:

1. Hráč za Svobodné národy se rozhodne **ukázat** polohu Společenstva,

**NEBO**

2. pátrání po Prstenu je úspěšné a Společenstvo je **odhaleno**.

V obou případech se figurka Nositelů Prstenu přesune na novou pozici na mapě a žeton postupu se vynuluje (krok 0 na *Cestě Společenstva*).

Když se figurka Nositelů Prstenu pohybuje po mapě, nesmí překročit černou hranici (neprůchodný terén).

Pokud byl žeton postupu Společenstva na políčku 0 *Cesty*, když se Společenstvo ukázalo nebo bylo odhaleno, zůstává ve stejném regionu (protože se vlastně nepohnulo).

Mezi „ukázáním“ a „odhalením“ Společenstva je velký rozdíl, jak je vysvětleno níže.

### Společenstvo ukáže svou polohu

**Pokud je Společenstvo skryto (žeton postupu je obrácen skrytou stranou nahoru), jeho polohu může hráč za Svobodné národy ukázat ve fázi Společenstva.**

To obvykle udělá, když chce Nositele Prstenu uzdravit ve velkoměstě či pevnosti, nebo chce aktivovat národ, nebo chce použít kartu události, pro jejíž efekt potřebuje Nositele Prstenu na určitém místě.

Když se Společenstvo ukáže, hráč za Svobodné národy přesune figurku Nositelů Prstenu až o tolik regionů (od jejich poslední známé polohy), kolik ukazuje číslo na kroku *Cesty Společenstva* s žetonem jeho postupu. (Může figurku Nositelů ponechat na původním místě, pokud chce.)

Poté hráč vynuluje žeton postupu Společenstva, tj. přesune jej na krok 0 *Cesty Společenstva*. Žeton zůstane skrytou stranou nahoru.

**Příklad:** *Hráč za Svobodné národy se ve fázi Společenstva čtvrtého kola hry rozhodne ukázat polohu Společenstva. Poslední známá poloha, a tedy i figurka Nositelů Prstenu je v Roklince a žeton postupu na „5“. Hráč pohybuje figurkou Nositelů přes Brody přes Bouřnou, Cesmíni, Morii a Rmutný dol do Lórienu. Žeton postupu Společenstva se vrátí na krok 0 Cesty Společenstva. Společenstvo je stále skryto a v bezpečí Zlatého lesa, Lórienu. Podmanění Nositelů Prstenu (pokud už nějaké mají) se nyní může o jeden bod snížit, protože jsou v pevnosti Svobodných národů.*

*Poznámka: Společenstvo smí volně vstoupit do obležené pevnosti nebo ji opustit.*

### Společenstvo je odhaleno při pátrání po Prstenu

**Pokud je Společenstvo skryto, jeho polohu může hráč za Stín odhalit, pokud je jeho pátrání po Prstenu úspěšné, nebo díky některým kartám události.**

Když je Společenstvo odhaleno, otočte žeton jeho postupu stranou **odhaleno** nahoru – poté musí hráč za Svobodné národy přesunout figurku Nositelů Prstenu podle stejných pravidel, jako bylo popsáno výše, s jednou výjimkou: tento pohyb nesmí nikdy skončit v regionu s pevností či velkoměstem Svobodných národů, které jsou pod kontrolou Svobodných národů.

**DŮLEŽITÉ:** *Jakmile je Společenstvo odhaleno, nemůže jím hráč za Svobodné národy pohnout pomocí akční kostky se symbolem postavy, dokud se znovu neskrýje.*

Navíc je odhalené Společenstvo zranitelnější vůči některým kartám události, kterými se Stín může pokusit zranit Nositele Prstenu nebo zbrzdit jejich postup.

**Příklad:** *Během druhého kola hry odhalí úspěšně pátrání polohu Společenstva. Poslední známá poloha byla v Roklince a žeton postupu je na kroku 3 Cesty Společenstva.*

*Hráč za Svobodné národy může přesunout figurku Nositelů Prstenu přes Brody přes Bouřnou a Cesmíni do Morie, ale pohyb do regionu Morie (s pevností Stínu) by znamenal, že hráč za Stín losuje další žeton pátrání (viz níže). Takže se hráč za Svobodné národy rozhodne raději projít přes Brody přes Bouřnou a Vysoký průsmyk do Skřeti brány. Žeton postupu se vrátí na krok 0 Cesty Společenstva a otočí se stranou „odhaleno“ nahoru. Před dalším pohybem se musí znovu skrýt.*

### Společenstvo v pevnostech Stínu

Když je Společenstvo odhaleno a jeho trasa z poslední známé polohy vede **přes pevnost Stínu** pod kontrolou hráče za Stín, **případně z pevnosti nebo do ní**, nebo **v této pevnosti zůstane**, ihned se losuje další žeton pátrání, stejně jako při úspěšném pátrání.

Pokud trasa vede přes víc pevností Stínu, za **každou** z nich se losuje další žeton pátrání.

Takto se losují další žetony pátrání, pouze pokud je Společenstvo odhaleno Stínem. Toto se přidává navíc k dalším efektům úspěšného pátrání. Žetony pátrání jsou podrobněji popsány na straně 40.



## JAK SKRÝT SPOLEČENSTVO

Ve *fázi Provedení akcí* může hráč za Svobodné národy použít akční kostku se symbolem postavy (nebo vhodnou kartu události), aby Společenstvo skryl a otočil žeton postupu Společenstva skrytou stranou nahoru.

Použití akční kostky se symbolem postavy k ukrytí Společenstva neumožňuje současně jeho pohyb (a tato kostka se nedává do pole pátrání). Aby skrytým Společenstvem pohnul, musí hráč za Svobodné národy použít další kostku se symbolem postavy.

Nezapomeňte, že se Společenstvo musí nejprve skrýt, aby se mohlo pohnout.

## JAK LÉČIT NOSITELE PRSTENU

Nositelé Prstenu si mohou od břemene Prstenu odpočinout ve vhodném útočišti.

Takže pokud se ve *fázi Společenstva* ukážou v regionu s velkoměstem nebo pevností Svobodných národů, které nejsou pod kontrolou nepřítelů, ihned se odečte jeden bod podmanění (nejvýše na 0, nelze jít do minusu). Hráč za Svobodné národy odpovídajícím způsobem posune žeton podmanění na *Cestě Společenstva*.

Pokud Společenstvo zůstane ve velkoměsti nebo pevnosti několik kol, může se ukázat ve *fázi Společenstva* každého kola a pokaždé se o jeden bod uzdravit.

## VSTUP DO MORDORU

Mordor je říše Temného pána. Jeho hory je téměř nemožné zlézt a průsmyky jsou dobře hlídané. Proto zde některá pravidla týkající se Společenstva neplatí.

Ve většině her by Společenstvo dříve či později mělo dosáhnout **Morannonu** nebo **Minas Morgul**. Aby se mohlo vydat na poslední úsek cesty k Hoře osudu, musí být ve *fázi Společenstva* v jednom z těchto regionů (viz *Společenstvo v Mordoru*, strana 43).

## SPOLEČNÍCI SE ODDĚLUJÍ OD SPOLEČENSTVA

Dokud je Společník součástí Společenstva, nemá na hru vliv krom zvláštní schopnosti jako průvodce (pokud je průvodcem) a krom pátrání po Prstenu (viz strany 40–43).

Aby se mohl účastnit bitev a ovlivňovat politiku Středozeemě, musí se od Společenstva oddělit.

Během *fáze Provedení akcí* může hráč za Svobodné národy použít akční kostku se symbolem postavy, aby jednoho Společníka (nebo skupinu Společníků) oddělil od Společenstva. Společníky nelze oddělit, pokud je Společenstvo na *Cestě Mordorem* (viz strana 43).

Když se Společník oddělí od Společenstva, přesuňte jeho figurku z pole Společenstva do regionu, kde se nachází Nositelé Prstenu.

Společník se poté může přesunout až o tolik regionů, kolik je **součet** čísla na kroku *Cesty Společenstva* s žetonem jeho postupu a úrovně uvedené na kartě daného Společníka.

Pokud se oddělí celá **skupina**, přesuňte jejich figurky všechny do stejného regionu až do vzdálenosti dosažitelné Společníkem s **nejvyšší úrovní**.

Pohyb skupiny Společníků se řídí stejnými pravidly jako pohyb postav (viz strana 24). Nezapomeňte, že pokud se Společník či Společníci oddělí v regionu s obleženou pevností pod kontrolou hráče za Svobodné národy, zůstanou v pevnosti a nemohou odejít.

Když se Společníci oddělí, odeberte jejich karty postav z balíčku Společenstva i jejich žetony z pole Společenstva.

*Příklad: Poslední známá poloha Společenstva je v Roklince a žeton postupu Společenstva na pátém kroku Cesty Společenstva. Hráč za Svobodné národy se rozhodne oddělit Legolase (úroveň 2) a Smělmíra (úroveň 1) jako skupinu. Legolas a Smělmír se mohou pohnout až o 7 regionů (5 + 2) od Roklinky. Hráč je přesune do Lesní říše.*

Pokud se od Společenstva oddělí jeho průvodce, jeden ze Společníků s nejvyšší úrovní, který ve Společenstvu zůstal, se stane novým průvodcem (nebo pokud odešli všichni Společníci, stane se jím Glum).

**Jak Společník jednou Společenstvo opustí, nikdy se do něj nemůže vrátit.**



# KAPITOLA IX: PÁTRÁNÍ PO PRSTENU

Zatímco Společenstvo se snaží nenápadně proklouznout k Hoře osudu, pátrá po Nositelích Prstenu a jejich Společnících Sauron. Temný pán sbírá zvěsti a vysílá zvědy v naději, že mu to pomůže konečně znovu získat svůj dlouho ztracený poklad. Ve *Válce o Prsten* tyto snahy představuje **pátrání po Prstenu**.

## ZÁSoba ŽETONŮ PÁTRÁNÍ

Dopady úspěšného pátrání představuje soubor čtvercových kartonových žetonů, souhrnně označovaných jako **zásoba žetonů pátrání**. Tyto žetony dejte na začátku hry do neprůhledné nádoby (např. do hrnku), protože při úspěšném pátrání se tyto žetony **náhodně** losují.

Pokud kdykoli dojdou **všechny** žetony v zásobě, vraťte do ní všechny běžné (běžové) žetony, avšak nevracejte sem žádné zvláštní žetony (modré/červené) ani ty žetony, které byly „trvale odstraněny“ ze hry na základě efektu karet událostí.

## BĚŽNÉ ŽETONY PÁTRÁNÍ

Na většině **běžných žetonů pátrání** (s běžovým pozadím) je číselná hodnota od 0 do 3. Ta představuje, jak efektivní bylo úspěšné pátrání, a nazývá se **poškození z pátrání**.



### ŽETONY PÁTRÁNÍ



Barva pozadí určuje typ žetonu: běžová = běžný, modrá = Společenstvo, červená = Stín

- 1 Symbol odhalení (pokud zde je)
- 2 Poškození z pátrání
- 3 Symbol zastavení (pokud zde je)

Na některých žetonech pátrání jsou zvláštní symboly, popsané níže:

- Symbol **Oka** , který představuje různou číselnou hodnotu (viz *Určení poškození z pátrání*, strana 41).
- Symbol **odhalení** , který znamená, že Sauron Společenstvo odhalil.



## ZVLÁŠTNÍ ŽETONY PÁTRÁNÍ

**Zvláštní žetony pátrání** (které mají buď modré pozadí a patří Společenstvu, nebo červené, které patří Stínu) **na začátku hry odložte stranou** – do hry přijdou až na základě některých karet událostí.

Když se to stane, připravte si daný žeton, ale zatím jej nepřídávejte do zásoby žetonů pátrání, dokud Společenstvo nevstoupí do Mordoru (viz strana 43). Jakmile Společenstvo vstoupí do Mordoru, všechny takto připravené zvláštní žetony pátrání přidejte do zásoby.

Pokud už Společenstvo je na *Cestě Mordorem*, když zvláštní žeton pátrání vstoupí do hry, prostě jej hned přidejte do zásoby žetonů pátrání.

Některé zvláštní žetony pátrání mají číselnou hodnotu zápornou a jiné náhodnou, jak je popsáno níže:

- **Záporné číslo** (–2 nebo –1) znamená, že tento žeton nezpůsobí žádné poškození, naopak; uvedená hodnota se **odečítá** od aktuální úrovně podmanění Nositelů Prstenu (maximálně na nulu).
- Symbol **kostky** , znamená, že poškození z pátrání je tolik, kolik hodí hráč za Stín na kostce (poté, co takový žeton vylosoval). Takový žeton považujte pro účely použití karet událostí za číslovaný.
- Všechny zvláštní žetony Stínu mají v pravém dolním rohu malý symbol zastavení  (viz dále).

## PÁTRÁNÍ PO SPOLEČENSTVU

### HOD NA PÁTRÁNÍ

Pokaždé když hráč za Svobodné národy pohne Společenstvem, hráč za Stín hodí kostkami, aby zjistil, jaký efekt pátrání mělo.

Tento efekt určíte následovně:

Nejprve hráč za Stín zjistí **úroveň pátrání**. Ta má takovou hodnotu, kolik je akčních kostek Stínu v poli pátrání.

*Poznámka: Počítají se akční kostky, které dal do pole pátrání hráč za Stín ve fázi **Určení pátrání**, plus ty, na kterých v akčním hodů padlo **Oko**.*



Poté hráč za Stín provede **hod na pátrání** – hodí tolika bojovými kostkami, jakou spočítal úroveň pátrání. Jako **úspěch** se počítá každý výsledek „6“.

Házet lze nejvýše pěti kostkami. Úroveň pátrání nad 5 žádné další kostky nepřidává.

### Modifikátory hodu na pátrání

Pokud se Společenstvo pohne v jednom kole víc než jednou, pátrání je pro Saurona snazší.

**Za každou akční kostku, kterou hráč za Svobodné národy přidá do pole pátrání, získá hráč za Stín modifikátor +1 na všechny kostky v hodu na pátrání. Odehranou akční kostku umístí hráč za Svobodné národy do pole pátrání vždy, když se Společenstvo pohne, viz Pohyb Společenstva, strana 37.**

Pokud je výsledek po přičtení všech modifikátorů alespoň 6, počítá se jako **úspěch**.

***Příklad:** Když se Společenstvo pohne v daném kole poprvé, musí hráči za Stín padnout pro úspěšné pátrání šestka. Pokud se však Společenstvo pohne podruhé (poté, co hráč za Svobodné národy umístil akční kostku z prvního pohybu do pole pátrání), stačí hráči za Stín pro úspěšné pátrání hodit 5.*

***Poznámka:** Výsledek 1 je vždy neúspěch, nehledě na modifikátory.*

### Opravný hod na pátrání

Pohyb Společenstva je obtížnější, když jsou poblíž Sauronovi služebníci či pevnosti.

Pokud jsou Nositelé Prstenu během pátrání v regionu:

- s pevností pod kontrolou Stínu,
- s jednou či více jednotkami Stínu,
- s jedním či více Nazgûly,

může hráč za Stín po hodu na pátrání znovu házet jednou neúspěšnou kostkou za každou z uvedených podmínek.

***Příklad 1:** V regionu s figurkou Nositelů Prstenu jsou tři jednotky a dva Nazgûlové, takže hráč za Stín může znovu házet dvěma kostkami (jednou za jednotku a jednou za Nazgûly).*

***Příklad 2:** V regionu s figurkou Nositelů Prstenu je jeden Nazgûl, čtyři jednotky a pevnost Stínu, takže hráč za Stín může znovu házet třemi kostkami (protože jsou splněny všechny tři uvedené podmínky).*

Na opravný hod také platí bonus +1 za každou akční kostku Svobodných národů v poli pátrání.

### EFEKT PÁTRÁNÍ PŘI UKÁZÁNÍ ČI ODHALENÍ SPOLEČENSTVA

Když hráč za Svobodné národy **ukáže** polohu Společenstva, mohou ho určité schopnosti a události donutit losovat žeton pátrání. Když to nastane, ignorujte případný symbol odhalení, pokud se Společenstvo ukázalo v pevnosti nebo velkoměstě Svobodných národů.

Když je Společenstvo **odhaleno** a losuje se více žetonů pátrání (kvůli pevnosti, událostem, schopnostem atd.), vyhodnocují se jejich efekty postupně. Nejprve vyhodnotte efekt žetonu taženého kvůli odhalení Společenstva, poté žetony tažené na základě události a schopností, nakonec žeton tažený kvůli přítomnosti pevnosti Stínu.

***Příklad:** Žeton pátrání odhalí Společenstvo v Morii a ve hře je karta **Morijský balrog**. Losují se tři žetony pátrání (jeden za pátrání, jeden za balroga a jeden za pevnost Stínu). Nejprve hráč zcela vyhodnotí efekt prvního žetonu (kvůli kterému je Společenstvo odhaleno), poté se vyhodnotí efekt žetonu taženého za kartu balroga a nakonec ten za pevnost Stínu.*

### URČENÍ POŠKOZENÍ Z PÁTRÁNÍ

Pokud hráči za Stín padne v hodu na pátrání (včetně opravných hodů) **alespoň jeden úspěch**, je pátrání úspěšné a hráč za Stín losuje ze zásoby pátrání jeden žeton.

- Pokud je to **žeton s číslem**, jeho hodnota určuje, jaké **poškození z pátrání** Společenstvo utrpí.
- Pokud je na taženém žetonu **Oko**, je poškození z pátrání rovno počtu úspěchů při hodu na pátrání (pokud byl tento žeton tažen, protože Společenstvo vstupuje do pevnosti Stínu nebo ji opouští, je hodnota Oka 0).
- Pokud je na žetonu **symbol odhalení**, je Společenstvo po vyhodnocení dalších efektů odhaleno.

### EFEKTY PÁTRÁNÍ

Při vyhodnocení úspěšného pátrání postupujte podle těchto kroků:

1. Hráč za Svobodné národy může použít jednu vhodnou kartu události s textem „vylož na stůl“, aby snížil nebo zcela vyrušil poškození z pátrání.
2. Poté může hráč za Svobodné národy využít zvláštní schopnost průvodce Společenstva. Pokud je poté poškození z pátrání alespoň 1, může se hráč za Svobodné národy rozhodnout je snížit tak, že někoho **obětuje** (viz



dále) – ztratí jednoho Společníka jako důsledek nebezpečnosti, která Společenstvo potkají, nebo Společenstvo bojuje se služebníky Stínu.

3. Případné zbývající poškození z pátrání zvýší podmanění Nositelů Prstenu, protože **použijí Prsten** (viz níže).
4. Pokud je Společenstvo pátráním odhaleno, otočte žeton postupu Společenstva – někdy odhalení způsobí, že se losuje další žeton pátrání, viz *Efekty pátrání, když se Společenstvo ukáže nebo je odhaleno*.

***Poznámka:** Pokud je kdykoli během vyhodnocení pátrání určen nový průvodce (například při využití průvodcovské schopnosti Smělmíra a Peregrina, nebo když je původní průvodce vyrazen), schopnost nového průvodce lze využít hned, pokud je to možné.*

### Obětování

Pokud hráč za Svobodné národy někoho **obětuje**, musí vyřadit jednoho Společníka.

Může buď obětovat průvodce, nebo náhodně vylosovat jednoho Společníka (vyjma Nositelů Prstenu, ale včetně průvodce), jenž je stále ve Společenstvu. Pokud se rozhodne pro náhodnou oběť, hráč za Stín vylosuje jeden z žetonů Společníků (lícem dolů) v poli Společenstva. Vylosovaný Společník je vyrazen ze hry.

Pokud je poškození z pátrání **vyšší** než úroveň vyraženého Společníka (platí i pro vyraženého průvodce), zbývající poškození se připočte k úrovni podmanění Nositelů Prstenu (viz níže).

Pokud je poškození z pátrání **nižší** než úroveň tohoto Společníka, je stejně vyrazen (nelze tedy Společníky „zranit“).

### Použití Prstenu

Když hráč za Svobodné národy použije Prsten, posune žeton podmanění na *Cestě Společenstva* o tolik kroků, kolik je poškození z pátrání.

***Příklad:** Ve čtvrtém kole hry jsou Nositelé Prstenu v regionu Skřetí brána a hráč za Svobodné národy posune žeton postupu Společenstva z kroku 1 na krok 2 Cesty.*

*V poli pátrání jsou tři kostky Stínu a jedna kostka Svobodných národů, protože se Společenstvo v tomto kole pohybuje už podruhé.*

*Hráč za Stín hodí třemi bojovými kostkami – musí padnout alespoň 5 (nebo 6), aby bylo pátrání úspěšné. Padne 2, 5 a 6, celkem dva úspěchy (hráč za Stín potřeboval jeden, aby bylo pátrání úspěšné). Vylosuje ze zásoby žetonů pátrání jeden: je číslovaný, s hodnotou 3, bez symbolu odhalení. Je třeba vyhodnotit poškození z pátrání.*

*Ve hře nejsou žádné karty ani schopnosti postav k využití a hráč za Svobodné národy se rozhodne podstoupit oběť. Průvodcem Společenstva je Chodec a hráč nechce, aby zemřel, tak se rozhodne pro náhodnou oběť. Zamíchá žetony Společníků a protivník jeden vylosuje: je to Gimli. Hrdinný trpaslík padne v boji se služebníky Stínu. Jeho úroveň je 2, ale poškození z pátrání je 3 – 1 bod je nutno přičíst k podmanění Nositelů Prstenu.*

*Na žetonu pátrání nebyl symbol odhalení, žeton postupu Společenstva zůstává skrytou stranou nahoru.*

## JEDEN PRSTEN A PUTOVÁNÍ K HOŘE OSUDU

Přestože Temný pán usilovně pátrá po Jednom prstenu, nedokáže si představit, že by jej někdo přinesl do Mordoru. Proto po něm ve vlastní zemi nepátrá.

Ve *Válce o Prsten* se proto v okamžiku, kdy Jeden prsten dosáhne mordorských hranic, rozběhnou události, jež hráči téměř neovlivní. Skutečný boj se nyní odehrává mezi vůlí Prstenu vrátit se ke svému pánu a odhodláním Nositelů Prstenu dotáhnout svůj úkol až do hořkého konce.

### BŘEMENO PRSTENU

Fyzický, duševní a morální boj Nositelů Prstenu představuje ve hře **podmanění**.

Podmanění přibývá Nositelům Prstenu pokaždé, když použijí Prsten k obraně při úspěšném pátrání, nebo jako důsledek různých karet událostí.

#### SLEDOVÁNÍ ÚROVNĚ PODMANĚNÍ



Žeton podmanění



Police žetonu podmanění na *Cestě Společenstva* ukazuje úroveň podmanění Nositelů Prstenu.



Podmanění lze snížit tím, že si Nositelé Prstenu odpočinou v přátelském velkoměstě nebo pevnosti, nebo využitím některých zvláštních schopností či karet událostí.

Vždy když úroveň podmanění vzrůstá nebo klesá, posune hráč za Svobodné národy odpovídajícím způsobem žeton Podmanění po *Cestě Společenstva*.

V okamžiku, kdy dosáhne 12 bodů podmanění, hráč za Svobodné národy okamžitě prohrává hru.

## SPOLEČENSTVO V MORDORU

V Mordoru je moc Temného pána všudypřítomná a břemeno Prstenu je s každým krokem těžší. Poslední úsek úkolu zničit Jeden prsten tvoří **Cesta Mordorem**.

Cestu představují kroužky vyobrazené na regionu **Pláň Gorgoroth**. Nejsou součástí tohoto regionu a Společenstvo na *Cestě Mordorem* není v regionu Pláň Gorgoroth ani jiném.

Pokud je Společenstvo ve *fázi Společenstva* v **Minas Morgul** nebo **Morannonu**, může hráč za Svobodné národy vstoupit do Mordoru. V takovém případě ihned proveďte následující kroky (po dokončení ukázání polohy Společenstva, pokud nutno):

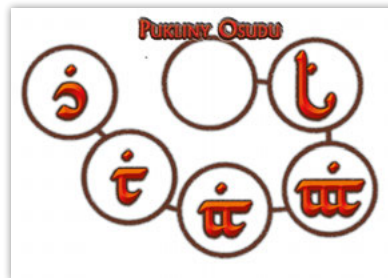
1. Umístěte figurku Nositelů Prstenu na první krok *Cesty Mordorem* (označeném elfí číslicí 0). Od tohoto okamžiku je Společenstvo „na cestě Mordorem“. Žeton postupu Společenstva už se po *Cestě Společenstva* neposouvá, ale stále ukazuje, zda je Společenstvo skryto nebo odhaleno.
2. Vytvořte novou zásobu žetonů pátrání tak, že k původním žetonům přidáte dříve tažené žetony s Okem a také zvláštní žetony, které jsou ve hře díky efektu karet událostí. Nevracejte do ní žetony s Okem, které byly trvale odstraněny ze hry.

## Zvláštní pravidla

Když je Společenstvo na *Cestě Mordorem*, platí následující zvláštní pravidla:

- Společníky nelze od Společenstva oddělit, ani s použitím akční kostky, ani jako efekt zvláštních schopností či karet událostí. Kdykoli by se měl Společník oddělit, v Mordoru je vyřazen ze hry.
- Když se hráč za Svobodné národy pokusí ve *fázi Provedení akcí* se Společenstvem pohnout, neházejte na pátrání. Namísto toho přímo vylosujte jeden žeton ze zásoby žetonů pátrání. Jeho efekt vyhodnoťte podle běžných pravidel, s následujícími výjimkami:

## CESTA MORDOREM



- *Cesta Mordorem* není součástí regionu Gorgoroth.
- Když Společenstvo vstoupí do Mordoru, umístěte figurku Nositelů Prstenu na první krok.
- Pokud Společenstvo dosáhne Puklin Osudu a Nositelé Prstenu nemají 12 bodů podmanění, ve hře vítězí Svobodné národy.
- Pokud je na něm **Oko**, je poškození z pátrání rovno počtu kostek v poli pátrání (včetně kostek Svobodných národů umístěných sem, pokud se Společenstvo v tomto kole už hýbalo).
- Normálně se Společenstvo při pohybu posouvá po *Cestě Mordorem* o jeden krok. Pokud se však na žetonu pátrání objeví **symbol zastavení**, zůstane Společenstvo na stejném kroku a vpřed se nepohne.
- Aby se Společenstvo pohnulo, musí být i v Mordoru skryto. Když je Stín odhalí, musí hráč za Svobodné národy jako obvykle použít akční kostku se symbolem postavy a Společenstvo skrýt.
- Pokud se Společenstvo v Mordoru na konci *fáze Provedení akcí* nepokusilo v daném kole pohnout ani se neskrylo, přičtete Nositelům Prstenu jeden bod podmanění.
- Když Společenstvo dojde na poslední, pátý krok *Cesty Mordorem*, dosáhlo Puklin osudu a Svobodné národy vítězí (pokud ovšem nemají Nositelé Prstenu 12 bodů podmanění, viz strana 44).



# KAPITOLA X: VÍTĚZSTVÍ VE HŘE

**Z** vítězit ve *Válce o Prsten* lze čtyřmi způsoby. Dva z nich mohou nastat kdykoli během kola (viz *Podmínky vítězství vázané na Prsten*, níže), zbývající dva jedine v 6. fázi kola – **kontrola vítězství** (viz *Podmínky pro vojenské vítězství*, níže).

Pokud některá z těchto podmínek nastane, hra končí vítězstvím jednoho z hráčů.

**Pokud jsou splněny dvě nebo více podmínek vítězství během jednoho kola, přednost mají ty s nižším číslem.**

## PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ VÁZANÉ NA PRSTEN

Sauronovým cílem je získat zpět Jeden prsten, zatímco pro Svobodné národy je nejdůležitější Prsten zničit.

Proto pokud jedna z těchto událostí nastane **kdykoli během kola**, hra ihned končí a **nečeká se na fázi Kontrola vítězství**.

- 1. Podmanění Nositelů Prstenu:** Pokud mají Frodo a Sam 12 nebo víc bodů podmanění, nepodařilo se jim splnit své poslání. Sauron získal Prsten zpět a hráč za Stín vítězí.
- 2. Zničení Prstenu:** Pokud je figurka Nositelů Prstenu na posledním kroku *Cesty Mordorem* – Puklinách osudu –, je Prsten zničen. Sauron je zcela poražen a vítězí hráč za Svobodné národy.

## VÍTĚZNÉ BODY



Symbol **f** na značce velkoměsta znamená, že kontrola nad tímto regionem přináší protivníkovi 1 vítězný bod.



Symbol **ff** na značce pevnosti znamená, že kontrola nad touto pevností přináší protivníkovi 2 vítězné body.

## PODMÍNKY PRO VOJENSKÉ VÍTĚZSTVÍ

Pokud by se v *Pánovi prstenu* podařilo Sauronovi zničit Svobodné národy Středozeře, ani zničení Prstenu by jim nepřineslo skutečné vítězství.

Současně pokud by se jim podařilo Saurona vojensky ohrozit, Temný pán by se musel soustředit na boj proti Svobodným armádám a pro Nositele Prstenu by bylo mnohem jednodušší dosáhnout Hory osudu.

Takže pokud na konci kola nastane některá z následujících dvou okolností, hra končí vojenským vítězstvím.

- 3. Stín padne na Středozem:** Pokud má hráč za Stín kontrolu nad sídly Svobodných národů v hodnotě celkem alespoň 10 vítězných bodů, vítězí.
- 4. Sauron je vyhnán ze Středozemě:** Pokud má hráč za Svobodné národy kontrolu nad sídly Stínu v hodnotě celkem alespoň 4 vítězných bodů, vítězí.

Podmínky pro vojenské vítězství jsou založeny na **kontrole sídel**.

Pro účely vojenského vítězství má hráč kontrolu nad sídlem, pokud na něm leží jeho žeton kontroly sídla.

Každé nepřátelské velkoměsto je za 1 vítězný bod, každá pevnost za 2 vítězné body.

Vítězné body si hráči značí na počítadle vítězných bodů pomocí svých žetonů vítězných bodů.

### Žeton vítězných bodů



Žeton vítězných bodů Svobodných národů



Žeton vítězných bodů Stínu



# KAPITOLA XI: PRAVIDLA PRO HRU VÍCE HRÁČŮ

**V**e hře ve třech a čtyřech představuje každý hráč jednu z hlavních sil z *Pána prstenů* a ovládá některé národy a určité postavy.

## HRA VE ČTYŘECH

Při hře ve čtyřech si rozdělíte odpovědnost následovně:

### Svobodné národy:

- Hráč 1: **Gondor** (ovládá také elfy)
- Hráč 2: **Rohan** (ovládá také Seveřany a trpaslíky)

### Stín:

- Hráč 1: **Černokněžný král** (Sauronův národ)
- Hráč 2: **Saruman** a **Sauronovi spojenci** (Železný pas a národ Jižanů a Východňanů)

Platí všechna pravidla pro běžnou hru s následujícími výjimkami.

Na začátku hry si hráč za Gondor a za Černokněžného krále vezmou žeton „vedoucího hráče“.

Na začátku každého kola hry (krom kola 1) předá hráč žeton „vedoucího hráče“ svému spoluhráči.

## TAŽENÍ KARET UDÁLOSTÍ

V prvním kole si každý hráč vezme jednu kartu z každého balíčku událostí.

V následujících kolech si každý hráč bere jednu kartu jen z jednoho balíčku, který si vybere.

Po tažení karet a odhození nadbytečných karet se hráči v každém týmu mohou domluvit, že si jednu kartu vymění.

Hráči si karty nemohou ukazovat ani mluvit o jejich podrobnostech. Mohou si pouze sdělit, zda si chtějí kartu vyměnit. K výměně dojde, jen pokud souhlasí oba hráči.

Ve hře ve čtyřech je limit pouze **čtyři karty v ruce** místo obvyklých šesti.

## FÁZE SPOLEČENSTVA

Jestli se Společenstvo ukáže a kdo bude jeho průvodcem, rozhoduje vedoucí hráč týmu Svobodných národů.

## URČENÍ KOSTEK NA PÁTRÁNÍ A HOD AKČNÍMI KOSTKAMI

Kolik akčních kostek umístí do pole pátrání, určuje vedoucí hráč týmu Stínu.

Akčními kostkami hází v obou týmech vedoucí hráč.

## PROVEDENÍ AKCÍ

Začíná tým Svobodných národů.

Nevedoucí hráč týmu Svobodných národů vybere akční kostku a použije ji pro akci spojenou s některým z národů, které kontroluje, akci spojenou se Společenstvem nebo libovolným Společníkem (jako je pohyb Společenstva, skrytí Společenstva či pohyb Společníky po mapě).

Poté využije akční kostku nevedoucí hráč týmu Stínu, poté totéž provede vedoucí hráč týmu Svobodných národů a nakonec vedoucí hráč týmu Stínu.

Akce provádějí hráči v tomto pořadí, dokud nevyužijí všechny své akční kostky.

Pokud hráč pasuje, další akci provede on (poté, co akci provede druhý tým).

## OMEZENÍ AKCÍ

Každý hráč ovládá jen některé národy a své akční kostky a karty událostí smí použít jen k rekrutování, pohybu či boji armád těchto národů. Pouze hráč, který ovládá určitý národ, smí posunout jeho žeton politiky, pokud ovšem není využita zvláštní schopnost postavy.

Pravidla týkající se regionů obsahujících jednotky národů obou hráčů z týmu najdete níže, v sekci *Směšné armády*.

## SHRNUTÍ

### Svobodné národy

- Hráč za Gondor ovládá Gondor a elfy.
- Hráč za Rohan ovládá Rohan, Seveřany a trpaslíky.
- Kterýkoli z hráčů smí hýbat Společenstvem a skrýt je.
- Kterýkoli z hráčů smí hýbat Společníky a oddělit je od Společenstva.
- Efekt pátrání po Společenstvu rozhodne a provede vždy vedoucí hráč.



## Armády Stínu

- Hráč za Černokněžného krále ovládá Sauronův národ, Černokněžného krále a Ústa Sauronova.
- Hráč za Sarumana a Sauronovy spojence ovládá Železný pas, národ Jižanů a Východňanů a Sarumana.
- Kterýkoli z hráčů smí pátrat po Společenstvu.
- Kterýkoli z hráčů smí přesouvat Nazgûly, ale jen Černokněžný král může rekrutovat nové Nazgûly.
- O počtu akčních kostek určených na pátrání před hodem akčními kostkami rozhoduje vedoucí hráč.

## SMÍŠENÉ ARMÁDY

Pokud jsou po dokončení akce v jednom regionu jednotky a vůdci ovládaní různými hráči, mohou zůstat odděleni, nebo vznikne **smíšená armáda**.

Pokud zůstanou armády odděleny, každý hráč ovládá svoje jednotky a vůdce. Pokud celkový počet jednotek v obou armádách překročí limit, hráči (počínaje nevedoucím hráčem) se střídají v odebrání jednotek, dokud nejsou zase v limitu.

Vojstva obou hráčů se mohou stát smíšenou armádou, pokud oba hráči souhlasí – pokud je však region napaden, **musí** vytvořit smíšenou armádu.

Armádu má pod kontrolou hráč, který ovládá větší počet jednotek v regionu. V případě remízy je to hráč, který ovládá větší počet elitních jednotek. A pokud stále není rozhodnuto, je to současný vedoucí hráč.

Pouze hráč, který armádu kontroluje, s ní smí pohybovat a útočit a může na ni cílit bojové karty.

Pokud se změní počet jednotek, může se kontrola nad armádou přesunout k druhému hráči. Vedoucí hráč nesmí svévolně rozdělit armádu (při pohybu či útoku), pokud by to znamenalo, že nad ní ztratí kontrolu.

Hráč může získat kontrolu nad svými jednotkami ve smíšené armádě tak, že jednoduše použije akci k přesunu těchto jednotek z regionu se smíšenou armádou.

Na smíšenou armádu se stále vztahují politická omezení všech neválčících národů v ní (jako nemožnost překročit hranice cizího národa).

## UDÁLOSTI

Kartu události může hráč použít, pokud se vztahuje k národům či postavám, které ovládá.

Symbol v pravém dolním rohu části s textem události určuje, který hráč může kartu zahrát.

Karty bez takového symbolu může použít kterýkoli hráč.

## Symbyly hráčů



Hráč za  
Gondor



Hráč za  
Rohan



Hráč  
za Černo-  
kněžného  
krále



Hráč za  
Sarumana  
a Sauronovy  
spojence

## ELITNÍ JEDNOTKY JIŽANŮ A VÝCHODŇANŮ

Pokud je ve hře Saruman, všechny elitní jednotky Jižanů a Východňanů, stejně jako elitní jednotky Železného pasu, jsou pro účely pohybu a útoku považovány za vůdce a současně za armádní jednotky.

## HRA VE TŘECH

Pravidla pro hru ve třech jsou stejná jako pro hru ve čtyřech, ovšem jen s jedním hráčem za Svobodné národy, který se řídí běžnými pravidly pro hru ve dvou, s touto výjimkou:

- Hráč za Svobodné národy nesmí použít dvě po sobě jdoucí akce na stejný národ (nesmí například rekrutovat gondorské jednotky a v následující akci s nimi pohnout). Může použít dvě po sobě jdoucí akce na smíšené armády, ale ne na tu stejnou (může například pohnout jednou gondorskou armádou a v další akci gondorsko-rohanskou armádou, ale nesmí použít dvakrát tu stejnou gondorsko-rohanskou armádu).

## PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ

Hráči vítězí jako tým podle pravidel hry ve dvou. Individuální vítězství určíte takto:

- V případě vítězství Stínu spočítejte vítězné body z pevností a velkoměst, které získaly národy obou hráčů za Stín, a odečtěte vítězné body za pevnosti a velkoměsta, které ztratily. Hráč s vyšším výsledkem vítězí.
- V případě vítězství týmu Svobodných národů vítězí ten hráč, který ztratil méně vítězných bodů za pevnosti a velkoměsta dobytá Stínem.



# OBSAH

## KAPITOLA I:

ÚVOD. . . . . 3

POČET HRÁČŮ . . . . . 3

POZNÁMKY K DRUHÉMU VYDÁNÍ . . . . . 3

## KAPITOLA II:

HERNÍ KOMPONENTY. . . . . 4

SEZNAM KOMPONENT . . . . . 4

### SOUČÁSTI HRY /

HERNÍ KOMPONENTY. . . . . 8

PLASTOVÉ FIGURKY . . . . . 8

Armády . . . . . 8

Vůdci Svobodných národů. . . . . 8

Nazgúlové . . . . . 8

Postavy . . . . . 8

HERNÍ PLÁN . . . . . 9

REGIONY. . . . . 10

Volné regiony. . . . . 10

NÁRODY . . . . . 10

OPEVNĚNÍ A SÍDLA. . . . . 10

Opevnění. . . . . 10

Sídla . . . . . 11

MÍSTA NA HERNÍM PLÁNU. . . . . 11

## KAPITOLA III:

PŘÍPRAVA HRY . . . . . 14

## KAPITOLA IV:

PRŮBĚH KOLA. . . . . 18

SHRNUTÍ KOLA . . . . . 18

AKČNÍ KOSTKY. . . . . 18

DOSTUPNÉ AKČNÍ KOSTKY. . . . . 18

URČENÍ KOSTEK PRO PÁTRÁNÍ

A HOD AKČNÍMI KOSTKAMI. . . . . 19

POUŽITÍ AKČNÍCH KOSTEK. . . . . 19

ELFÍ PRSTENY. . . . . 21

## KAPITOLA V:

KARTY UDÁLOSTÍ. . . . . 22

BALÍČKY UDÁLOSTÍ . . . . . 22

DOBÍRÁNÍ KARET UDÁLOSTÍ. . . . . 22

JAK HRÁT KARTY UDÁLOSTÍ. . . . . 22

Karty událostí způsobující oběti . . . . . 22

BOJOVÉ KARTY . . . . . 23

## KAPITOLA VI:

ARMÁDY A BITVY. . . . . 24

POSTAVY . . . . . 24

JAK HRÁT S POSTAVAMI

SVOBODNÝCH NÁRODŮ. . . . . 24

JAK HRÁT S POSTAVAMI STÍNU. . . . . 24

JAK POHYBOVAT POSTAVAMI . . . . . 24

Jak pohybovat Společníky . . . . . 24

Jak pohybovat Nazgúly a Služebníky . . . . . 24

ARMÁDY A LIMITY . . . . . 26

SLOŽENÍ ARMÁDY . . . . . 26

LIMIT POČTU JEDNOTEK . . . . . 26

POLE PRO ARMÁDU . . . . . 26

REKRUTOVÁNÍ JEDNOTEK . . . . . 26

JAK REKRUTOVAT NOVÉ

JEDNOTKY A VŮDCE . . . . . 26

OMEZENÍ REKRUTOVÁNÍ. . . . . 26

JAK REKRUTOVAT POMOCÍ

KARET UDÁLOSTÍ . . . . . 27

POHYB ARMÁD . . . . . 27

JAK POHYBOVAT ARMÁDOU. . . . . 27

Jak rozdělit armádu . . . . . 27

Omezení pohybu . . . . . 27

POUŽITÍ KARET UDÁLOSTÍ

K POHYBU ARMÁD. . . . . 27

BITVA . . . . . 28

ÚTOK ARMÁDOU . . . . . 28

Rozdělení útočící armády . . . . . 28

Bojová síla a velení . . . . . 28

PRŮBĚH BITVY . . . . . 29

Jak hrát bojové karty . . . . . 29

Hod kostkami v bojovém hodu . . . . . 29

Hod kostkami v opravném velitelském hodu . . . . . 30

Modifikátory hodů . . . . . 30

Odebrání obětí . . . . . 30

Zanechání útoku a ústupu. . . . . 30

Konec bitvy. . . . . 31

OPEVNĚNÍ, VELKOMĚSTA,  
PEVNOSTI A OBLÉHÁNÍ. . . . . 31

ÚTOK NA VELKOMĚSTO A OPEVNĚNÍ . . . . . 31

ÚTOK NA PEVNOST . . . . . 31

Bitva v poli . . . . . 31

Ústup do pevností. . . . . 31

PRŮBĚH OBLÉHACÍ BITVY . . . . . 32

Omezení . . . . . 32

VÝPAD . . . . . 32

PROLOMENÍ OBLEŽENÍ. . . . . 32

POSÍLENÍ OBLEŽENÍ. . . . . 32

DOBYTÍ SÍDLA. . . . . 32

## KAPITOLA VII:

POLITIKA VE STŘEDOZEMÍ 34

UKAZATEL POLITIKY . . . . . 34

AKTIVACE SVOBODNÝCH NÁRODŮ . . . . . 34

POSTUP NA UKAZATELI POLITIKY . . . . . 34

KARTY UDÁLOSTÍ OVLIVŇUJÍCÍ

UKAZATEL POLITIKY. . . . . 35

VSTUP DO VÁLKY . . . . . 35

POSTAVY A VÁLKA. . . . . 35

## KAPITOLA VIII:

SPOLEČENSTVO PRSTENU. 36

FIGURKY A ŽETONY

SPOLEČENSTVA . . . . . 36

NOSITELÉ PRSTENU . . . . . 36

PODMANĚNÍ . . . . . 36

KARTY POSTAV SPOLEČNÍKŮ . . . . . 37

PRŮVODCE SPOLEČENSTVA . . . . . 37

Glum průvodcem . . . . . 37

CESTA SPOLEČENSTVA . . . . . 37

POHYB SPOLEČENSTVA. . . . . 37

URČENÍ POLOHY SPOLEČENSTVA . . . . . 38

Společenstvo ukáže svou polohu . . . . . 38

Společenstvo je odhaleno

při pátrání po Prstenu . . . . . 38

JAK SKRÝT SPOLEČENSTVO . . . . . 39

JAK LÉČIT NOSITELE PRSTENU . . . . . 39

VSTUP DO MORDORU . . . . . 39

SPOLEČNÍCI SE ODDĚLJÍ  
OD SPOLEČENSTVA . . . . . 39

## KAPITOLA IX:

PÁTRÁNÍ PO PRSTENU . . . . . 40

ZÁSoba ŽETONŮ PÁTRÁNÍ . . . . . 40

BĚŽNÉ ŽETONY PÁTRÁNÍ. . . . . 40

ZVLÁŠTNÍ ŽETONY PÁTRÁNÍ. . . . . 40

PÁTRÁNÍ PO SPOLEČENSTVU . . . . . 40

HOD NA PÁTRÁNÍ . . . . . 40

Modifikátory hodu na pátrání . . . . . 41

Opravný hod na pátrání. . . . . 41

URČENÍ POŠKOZENÍ Z PÁTRÁNÍ . . . . . 41

EFEKT PÁTRÁNÍ PŘI UKÁZÁNÍ

ČI ODHALENÍ SPOLEČENSTVA . . . . . 41

EFEKTY PÁTRÁNÍ. . . . . 41

Obětování . . . . . 42

Použití Prstenu . . . . . 42

JEDEN PRSTEN

A PUTOVÁNÍ K HOŘE OSUDU . . . . . 42

BŘEMENO PRSTENU . . . . . 43

SPOLEČENSTVO V MORDORU . . . . . 43

Zvláštní pravidla. . . . . 43

## KAPITOLA X:

VÍTĚZSTVÍ VE HŘE. . . . . 44

PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ VÁZANÉ NA PRSTEN . . . . . 44

PODMÍNKY PRO VOJENSKÉ VÍTĚZSTVÍ . . . . . 44

## KAPITOLA XI:

PRAVIDLA PRO HRU

VÍCE HRÁČŮ . . . . . 45

HRA VE ČTYŘECH. . . . . 45

TAŽENÍ KARET UDÁLOSTÍ . . . . . 45

FÁZE SPOLEČENSTVA . . . . . 45

URČENÍ KOSTEK NA PÁTRÁNÍ

A HOD AKČNÍMI KOSTKAMI. . . . . 45

PROVEDENÍ AKCÍ. . . . . 45

OMEZENÍ AKCÍ. . . . . 45

SHRNUTÍ . . . . . 45

Svobodné národy . . . . . 45

Armády Stínu. . . . . 46

SMÍŠENÉ ARMÁDY . . . . . 46

UDÁLOSTI . . . . . 46

ELITNÍ JEDNOTKY

JIŽANŮ A VÝCHODŇANŮ . . . . . 46

HRA VE TŘECH . . . . . 46

PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ. . . . . 46

OBSAH . . . . . 47



# VÁLKA O PRSTEN

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

DRUHÁ EDICE

Autoři hry **ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI** a **FRANCESCO NEPITELLO**

Ilustrace **JOHN HOWE**

Grafická úprava **FABIO MAIORANA**

Miniatury **BOB NAISMITH**

Návrh miniatur **JOHN HOWE** a **MATTEO MACCHI**

Fotografie **CHRISTOPH CIANCI**

Výroba **ROBERTO DI MEGLIO** a **FABRIZIO ROLLA**

**Testeři:** Doug Adams, Kristofer Bengtsson, Kevin Chapman, Derek Coon, Andy Daglish, Caleb Diffell, Ugo Di Meglio, David Fristrom, Sergio Guerri, Kris Hall, Michael Hall, Mike Helba, Steve Hope, Christian Hrdlicka, Sean McCarthy, Marco Molin, Don Moody, Paolo Morescalchi, Steve Owen, Christian Petersen, Dan Raspler, Alex Rockwell, Steve Sanders, Douglas Silfen, Matthias Staber, Marcello Taglioli, Renaud Verlaque.

**Testeři druhé edice:** Amado Angulo, Melanie Chapman, David Fortner, Tom Hanks, Peter Majek, David Morse, Luigi Pioto, Andrew Poulter, Craig Rose, Ralf Schemmann, Glenn 'Magic Geek' Shanley, Alija Villa, Wes Wagner, Kevin Warrender, Kevin Wojtaszczyk, Chris Young.

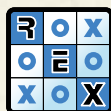
**Zvláštní poděkování:** Kristofer Bengtsson, Kevin Chapman a Andrew Poulter za jejich pomoc při upřesňování pravidel.

Celosvětový distributor a vydavatel **ARES GAMES SRL**



Via dei Metalmeccanici 16, 55041, Capezzano Pianore (LU), Itálie

Distributor a vydavatel pro Česko a Slovensko **REXHRY.CZ**



Překlad **BARBORA DUŠKOVÁ**

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

Jazyková úprava **ELIŠKA POSPÍŠILOVÁ**

Redakce překladu **JAN BŘEZINA** a **MARTIN HRABÁLEK**



Středozemě, Hobit, Pán Prstenů, Válka o Prsten a všechny postavy, předměty, události a místa jsou registrovanými ochrannými známkami nebo ochrannými známkami společnosti The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises a jsou licencovány Sophisticated Games Ltd. War of the Ring Boardgame © 2011, 2016 Ares Games Srl. © 2011, 2016 Sophisticated Games Ltd.  
**VAROVÁNÍ.** Obsahuje malé části. Nevhodné pro děti do tří let. Vyrobeno v Číně.