



PÁN PRSTENŮ

Společenstvo Prstenu™

Štychová karetní hra

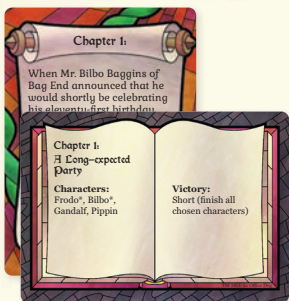
Společenstvo Prstenu - štychová hra je kooperativní hra pro 1 až 4 hráče o 18 kapitolách založených na první části klasické trilogie J. R. R. Tolkiena.

Co je štychová hra? Pravidla této hry vychází z pravidel mnoha klasických her (mariáš, bridž, euchre, Doppelkopf nebo tarot). Štych se vytvoří tak, že každý hráč zahraje doprostřed stolu kartu ze své ruky. Jeden z hráčů pak štych vyhraje a karty si vezme.

Co je kooperativní hra? V kooperativní hře musí hráči spolupracovat, aby splnili úkol každého hráče, a vyhrávají nebo prohrávají jako tým.

Co je kapitola? Kapitoly jsou scénáře, které dohromady tvoří příběh *Společenstva Prstenu*. Určují postavy, za které hráči musí hrát, speciální pravidla, kterými se musí řídit, a úkoly, které je třeba splnit k dalšímu postupu. Mohou být odehrány na přeskáčku, ale doporučujeme je hrát ve vzestupném pořadí.

Herní součásti



Karta kapitoly 1



4 karty postav



37 karet v hlavním balíčku



5 dřevěných žetonů

- 1 žeton Prstenu
- 4 žetony hvězd



6 referenčních karet



Karty kapitol 2 - 18
(96 přesně seřazených karet rozdělených do dvou sekcí)

Klíčové typy karet

Karty hlavního balíčku



Hodnota karty

Ikona barvy

Složení hlavního balíčku:

-  Kopce 1–8
-  Hory 1–8
-  Lesy 1–8
-  Stíny 1–8
-  Prsteny 1–5

Karty postav



Jméno postavy

Popis postavy

✦ Úkol postavy

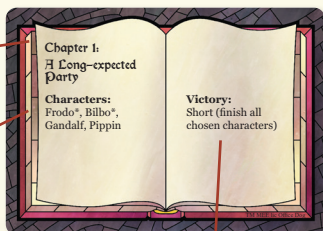
🔨 Přípravná akce postavy

Karty kapitol

Číslo a název kapitoly

Postavy účinkující v této kapitole

(* určuje, že tato postava musí být vybrána)



Vítězné podmínky kapitoly

Příprava 1. kapitoly

- 1 Vezměte si kartu Kapitola 1 „Dlouho očekávaný dýchánek“ a karty postav. Otočené lícem nahoru je položte do středu stolu.



- 2 Položte žeton hvězdy vedle každé postavy, za jejímž jménem je na kartě kapitoly uvedená *.



- 3 Zamíchejte hlavní balíček karet a vyložte 1 lícem nahoru otočenou kartu vedle karty kapitoly. Tě se říká **ztracená karta**. Pokud je ztracenou kartou Jeden prsten, vyložte následující kartu a Jeden prsten zamíchejte zpátky do balíčku.



- 4 Rozdejte zbytek hlavních karet hráčům v závislosti na jejich počtu. (Hráči se na karty podívají, ale nikomu je neukáží.)

- 2 hráči: každý dostane 12 karet (viz strana 20)
- 3 hráči: každý dostane 12 karet
- 4 hráči: každý dostane 9 karet



- 5** Hráč, který dostal Jeden prsten, si vezme Froda a žeton Prstenu otočený na stranu **Nelze vynášet Prsteny**. Jeden prsten si ponechá v ruce. Ujistěte se, že používáte správnou stranu Frodovy karty s ohledem na počet hráčů ve hře (3 hráči nebo 4 hráči).



- 6** Počínaje hráčem po Frodově levici si každý hráč vybere kartu postavy. Postavy s žetonem hvězdy musí být v daném kole vybrány. V tomto případě to znamená, že musí být vybrán Bilbo, avšak nemusí být vybrán už prvním vybírajícím hráčem. **Jakmile si každý hráč vybere postavu, žetony hvězd odstraňte.**

Tip: Při vybírání postavy si dobře prohlédněte karty ve své ruce a zamyslete se, který úkol s nimi splníte nejnázne.

- 7** Počínaje hráčem po Frodově levici, každý hráč s postavou s přípravnou akcí (označenou ikonou ) provede tuto akci.

Výměna znamená, že aktivní hráč předá 1 lícem dolů otočenou kartu jedné z určených postav. Tato postava se na předanou kartu podívá, přidá ji do své ruky a pak předávajícímu hráči pošle jednu svou lícem dolů otočenou kartu. (Touto kartou může být i původně předaná karta).

Postava, která v daném kole není přítomná, nemůže být součástí výměny (v našem případě Smíšek nebo Sam na Pipinově kartě). Frodo nemůže vyměnit Jeden prsten.

- 8** A nyní jste připravení hrát.



Braní štychů

Hráči mají v ruce karty, které představují svět Středozemě, a jak je ovlivněn Jedním prstenem. Když budou hráči spolupracovat a chytře je zahrají, splní tak úkoly jednotlivých postav a vyhrají hru.

Jednotlivá rozdání karet se nazývají kola, která se hrají jako série štychů. V rámci štychu každý hráč zahraje jednu kartu. Níže jsou uvedené detailní popisy jednotlivých klíčových pojmů, jak zahrát karty a jak určit vítěze jednotlivých štychů.

Vynášení: Hráč zahajující štych (nazývaný vynášející hráč) zahraje do středu stolu libovolnou kartu ze své ruky. Barva této karty bude trumfovou barvou štychu (Kopce, Hory, Lesy, Stíny nebo Prsteny). **První štych zahajuje Frodo.**

Ctění barvy: Zbývající hráči, v pořadí po směru hodinových ručiček od vynášejícího hráče, musí na stůl zahrát kartu s trumfovou barvou, pokud je to možné. Tomu se říká ctění barvy. Když barvu ctít nemohou, mohou zahrát libovolnou kartu ze své ruky.

Výhra: Jakmile všichni hráči zahrají jednu kartu ze své ruky, zjistíte, kdo vyhrál. Hráč, která vyložil nejvyšší kartu v trumfové barvě, získává štych. Tento hráč si vezme všechny karty ve štychu a otočené lícem dolů je položí na hromádku před sebou. **Vítěz štychu se pak stane vynášejícím hráčem následujícího štychu.**

Příklad: Frodo vynáší kopcovou jedničkou. Další na řadě je Gandalf, který má kopcovou trojku a kopcovou šestku. Protože musí ctít barvu, rozhodne se zahrát kopcovou trojku. Bilbo žádné Kopce nemá, a proto se rozhodne zahrát prstenovou pětku. Gandalf zahrál nejvyšší kartu v trumfové barvě Kopce, bere štych a stává se vynášejícím hráčem následujícího štychu (viz obrázek níže).



Prsteny

Prsteny jsou stejná barva jako zbývající čtyři barvy, ale patří k ní pouze 5 karet (ostatní jich mají 8) a je s nimi spojeno několik speciálních pravidel.



Vynášení Prstenů: Hráči nemohou zahájit štych Prstenem, dokud není v jiném štychu zahrána prstenová karta (protože hráč neměl trumfovou barvu a zahrál místo ní Prsten). Žeton Prstenu je proto na začátku hry otočený na stranu Nelze vynášet Prsteny.



Jakmile někdo zahraje prstenovou kartu, hráči mohou v budoucích štyších vynášet i Prsteny. Otočte žeton Prstenu na stranu Lze vynášet Prsteny.

V nepravděpodobném případě, kdy má vynášející hráč pouze prstenové karty, může vynést Prsten, i když předtím nikdo prstenovou kartu nezahrál.

Jeden prsten: Jeden prsten je nejsilnější karta ve hře. Když hráč zahraje Jeden prsten, může se rozhodnout, že štych vyhrál bez ohledu na karty, které byly nebo budou ve štychu zahrány. Pokud se rozhodne, že štych automaticky nevyhraje, chovejte se ke kartě, jako by to byla prstenová jednička. Jeden prsten se musí řídit pravidly pro zahrání prstenové barvy.

Důležité: Štych automaticky vyhrává pouze Jeden prsten. Prstenová dvojka až pětka ve štychu vyhrávají nebo prohrávají stejně jako ostatní karty.

Komunikace

Hráči mohou během přípravy a hry probírat pouze informace, které jsou viditelné pro všechny. Nemohou probírat nebo ukazovat karty, které mají v ruce nebo jsou v ruce jiného hráče. Během přípravy by hráči neměli oznamovat, jakým kartám by dali přednost, protože by tak mohli odhalit zakázané informace. Hráči si mohou připomínat úkoly postav a jejich speciální pravidla, současný stav svých úkolů nebo jiné informace, které znají všichni hráči, jakými jsou třeba na stole ležící otočené karty.

Hráči by měli lícem dolů otočené vyhrané štychy odkládat stranou, aby si je nepletli s kartami v ruce. Pokud vám to pomůže, hráči mohou jako připomínku nechat karty, které jsou součástí jejich úkolu, otočené lícem nahoru (například Frodovy prstenové karty), ale ujistěte se, že si je nespletete s kartami v ruce nebo právě vyloženými kartami.

Úkoly postav

Každá postava má svůj úkol a hráč, který si ji v daném kole vybral, ho musí splnit.

Označení splněného úkolu: Jakmile jste splnili podmínku úkolu své postavy (a už při jeho plnění nemůžete selhat), položte na kartu postavy žeton hvězdy jako připomínku pro ostatní hráče, že je váš úkol splněn.

Předčasný konec:

Pokud všichni splnili úkoly svých postav (a nemůžete už selhat), můžete přestat hrát a pokračovat další kapitolou. Obdobně, pokud je jisté, že úkol některé postavy už dalším hraním splnit nelze, můžete kolo ukončit hned, jak budete vědět, že váš úkol jistě selže.



Pipinův úkol je splněn a na jeho kartu je položen žeton hvězdy.

Konec kola

Jakmile všichni hráči zahrají všechny karty ve své ruce (s výjimkou Gandalfa, kterému 1 karta zbude), kolo skončí.

Pokud v tomto kole všichni splnili úkoly svých postav, hráči vyhrávají a kapitola je dokončena. Odložte kartu kapitoly stranou a vezměte si z krabice kartu následující kapitoly spolu se všemi novými požadovanými kartami. Všichni hráči však prohrají, pokud jeden a více z nich svůj úkol nesplní. Kolo pak můžete zopakovat.

Ve hře je mnoho kapitol, a je nepravděpodobné, že všechny dokončíte během jediné partie. Používejte stužky v krabici, abyste si udrželi přehled, kam až jste dohráli, a mohli na tomto místě navázat v další hře.

**Nyní můžete odehrát
kapitolu 1!**



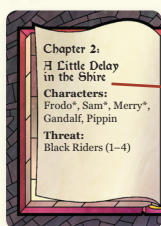
Dodatečná pravidla

Následující kapitoly budou podobné jako ta první. Začnete je přečtením karty kapitoly, která vám poví, jaké karty budete potřebovat.

Zlatým pravidlem je, že když text na kartě odporuje pravidlům, řiďte se instrukcemi na kartě.

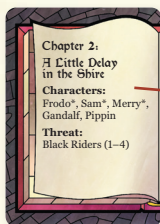
Nové postavy

Každá nová kapitola představí nové postavy a nové výzvy. Některé postavy z předchozích kapitol zůstanou ve hře, zatímco další z ní zmizí nebo se do hry naopak vrátí.



Hrozba

Balíček hrozeb představuje nebezpečí, které Společenstvu hrozí.



Zamíchejte lícem dolů očíslované karty hrozeb, které jsou uvedené na kartě kapitoly, a vytvořte z nich balíček hrozeb. Během přípravy si určené postavy z balíčku karet vezmou kartu hrozby. Otočenou lícem nahoru ji pak umístí vedle karty své postavy.

Ve nepravděpodobném případě, kdy ztracená karta svou hodnotou odpovídá otočené kartě hrozby i barvě(ám) vyžadované úkolem postavy, otočte novou kartu hrozby.

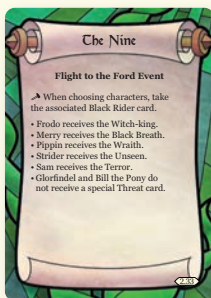
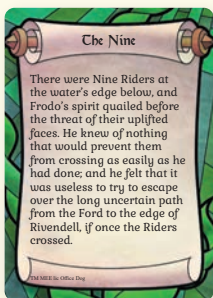
Příklad: Pokud je ztracenou kartou kopcová trojka a a Sam si vytáhne trojku Černých jezdců, otočí novou kartu hrozby.



V některých kapitolách jsou speciální karty hrozeb, které se nezamíchají do balíčku hrozeb, ale místo toho budou přiděleny určité postavě, čímž pro ni v tomto kole vytvoří dodatečný úkol nebo omezení. Tyto karty používejte pouze tehdy, když vás k tomu vybídne karta kapitoly.

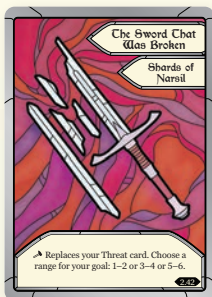
Události a speciální pravidla

V některých kapitolách jsou karty událostí, které mění pravidla. Pokud si nebudete jistí, jak daná událost nebo kapitola fungují, zkontrolujte Otázky ohledně kapitol (strana 14).



Dary

V některých kapitolách budou určitým postavám přiděleny dary. Ty přidávají nová pravidla nebo této postavě během přípravy/hraní poskytují výhodu. Tyto karty používejte pouze tehdy, když vás vyzve karta kapitoly, protože nejsou přidělovány trvale.

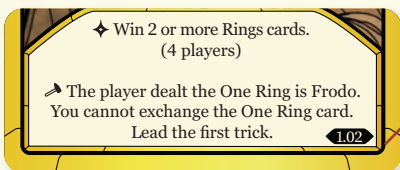


Frodova nepřítomnost

Když Frodo není součástí kapitoly, hráč, který dostal Jeden prsten, si jako první vybírá postavu a po něm si vybírá ten po jeho levici. Hráč, který dostal Jeden prsten, si vždy vezme žeton Prstenu. Přípravná akce postavy pak určí, kdo bude vynášejícím hráčem v prvním štychu.

Číslo karet

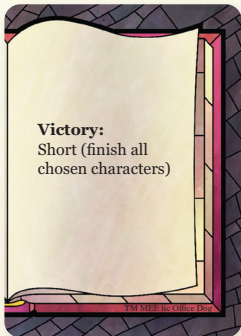
Malá čísla v pravém dolním rohu karet se budou hodit, až budete skládat hru zpátky do původního pořadí, abyste mohli znovu odehrát některé kapitoly. Jejich barva vám navíc umožní zjistit, které karty budete potřebovat pro hraní módu Cesta jde pořád dál (viz strana 19).



Číslo karty

Podmínky vítězství

Karta kapitoly určí délku kapitoly a podmínky vítězství, které může být buď krátké, nebo dlouhé.



Krátké

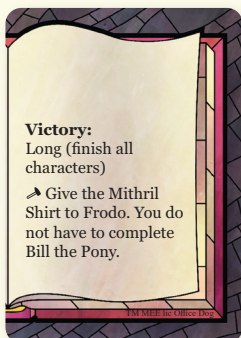
“Splňte úkoly všech vybraných postav”: Když hráči splní všechny cíle vybraných postav, vyhrají kapitolu a mohou pokračovat do další. Pokud některý z úkolů nesplní, mohou kapitolu opakovat.



Dlouhé

“Splňte úkoly všech postav”:
Dlouhé kapitoly se hrají na více kol. Pokud hráči splní všechny úkoly vybraných postav, odloží jejich karty stranou.

Pokud hráči nesplnili úkoly všech postav, odehrají další kolo kapitoly. Některé kapitoly mohou určit postavy, u kterých se úkol splnit nemusí.



Abyste začali nové kolo, zamíchejte hlavní balíček a rozdejte ho. Hráči si vyberou postavy a připraví hru podle stejné karty kapitoly. Hráči si mohou vybrat i postavy s již splněnými úkoly. (Hráč si třeba může vybrat postavu s již splněným úkolem, protože si myslí, že se karty v jeho ruce nebudou pro postavu s nesplněným úkolem hodit.)

Froda používejte v každém kole, i když byl jeho úkol již splněn.

Když hráči splní všechny úkoly všech postav v kapitole a splní úkoly všech postav, které si vybrali v tomto kole, vyhrávají a mohou pokračovat do další kapitoly. Kdykoliv někdo z hráčů nesplní úkol, kapitola je prohrána a je třeba hrát znovu. Hráči si mohou vybrat, zda budou hrát úplně od začátku kapitoly, nebo zda postavám nechají již splněné úkoly.

Otázky ohledně kapitol

Níže jsou upřesnění k některým kapitolám a postavám:

Kapitola 1

Pipin vždy splní svůj úkol, když vyhraje 0 štychů.

Kapitola 2

Upřesnění: Když **Sam** dostane trojku Černých jezdců, musí vyhrát kopcovou trojku. **Smíšek** musí vyhrát přesně 1 štych nebo přesně 2 štychy - menší nebo větší počet povede k nesplnění cíle. Poznámka: **Bilbo** v této kapitole nevystupuje.

Kapitola 3

Gildor nemusí vyhrát poslední štych, stačí, když v něm zahraje lesní kartu.

Kapitola 4

Hrajte, dokud všem hráčům nedojdou karty. **Cvali** v několika posledních štyších žádné karty nezahraje. Pokud **Cvali** vyhraje svou poslední kartou štych, vynášejícím hráčem se stane hráč sedící nalevo od **Cvaliho**.

Sólo: Před zbytkem jeho přípravy dejte **Cvalimu** z balíčku 5 dalších karet (celkem 9). Nedávejte **Cvalimu** kartu po každém štychu.

Kapitola 5

Když prohrajete proti Dědkovi Vrbákovi, nejste nijak potrestáni, ale může to vašim postavám zabránit ve splnění jejich úkolu. Devítková karta Dědek Vrbák se používá pouze v této kapitole. Ve hře 3 hráčů **Tomovi** v ruce zůstanou 2 karty a ve hře 4 hráčů mu zůstane 1 karta. V případě remízy karty Starého hvozdu prohrávají.

Sólo: Po vytvoření balíčku Starý hvozď pokračujte s přípravou jako obvykle, ale balíček, ze kterého si budete brát karty, bude obsahovat pouze 12 karet.

2 hráči: Pro otevřenou ruku použijte následující karty:



Kapitola 6

Zlatěnka musí vyhrát přesně 3 štychy (a žádné další kromě těchto 3) a tyto štychy musí následovat po sobě.

Zlatěnka má karty ve své ruce po celé kolo otočené lícem nahoru a mohou o nich diskutovat všichni hráči. **Tomovi** na konci kola zůstane v ruce 5 karet. Při přípravě Mohylového ducha nevynášejte ztracenou kartu.

Sólo: Při přípravě události Mohylový duch odstraňte z balíčku 5 karet (jako ve hře 4 hráčů) a pak v přípravě pokračujte jako obvykle, ale dobírací balíček, ze kterého si budete brát karty, bude obsahovat pouze 16 karet. Při přípravě **Zlatěnky** jí dejte 4 karty z dobíracího balíčku (**Zlatěnka** tak bude mít v ruce 8 karet). Během kola už žádné další karty nedostane.

2 hráči: Při přípravě vycházejte z obrázku u kapitoly 5. Pokud pyramidu ovládá **Zlatěnka**, všechny její karty v pyramidě jsou otočené lícem nahoru, ale horních 5 zůstane zakrytých. Pokud pyramidu ovládá **Tom**, mohylové karty jsou všechny otočené lícem nahoru a žádné karty nezakrývají.

Kapitola 7

Ječmínek může vyhrát i další štychy, ale musí vyhrát alespoň 1 ze tří posledních, aby splnil svůj úkol. **Pan Podhorský** není z pohledu všech ostatních karet považován za **Froda** (například **Sam** s ním nemůže vyměňovat karty). Každý hráč si může vybrat **Pana Podhorského**, není třeba dostat Jeden prsten. Pokud **Pan Podhorský** dostane Jeden prsten, může ho vyměnit.

Kapitola 8

Chodec nesmí vyhrát přesně tolik štychů, kolik je hodnota jeho karty hrozeb. Černokněžný král a Černý dech se do balíčku hrozeb nezamíchávají.

Kapitola 9

Každá postava dostane po vybrání svého určeného Černého jezdce. **Chodec** se může podívat na svou kartu hrozeb a oznámit, kdy je jeho úkol splněn. Za **Froda** je třeba hrát pouze jednou. **Poník Vilík** předává po jedné kartě Frodovi a Samovi ve stejnou chvíli a ne postupně. **Glorfindelovi** na konci kola zůstane v ruce 1 karta. **Glorfindel** zahajuje první štych i v kole, kterého se účastní i **Frodo**.

Sólo: **Chodec** nedostane speciální kartu hrozeb Neviděný.

Kapitola 10

Balíček hrozeb Černí jezdcí nebude použit v této ani v dalších kapitolách. **Elrondův** úkol nenahradí úkoly ostatních postav, je třeba splnit oba.

2 hráči: Během **Elrondovy** přípravy si hráči nejprve vyberou své karty, než se dohodnou, která 1 karta z 5 otočených v pyramidě bude předána dál.

Kapitola 11

Účinek Gondorského rohu je povinný. Pokud má **Boromir** stejný nejvyšší počet karet více barev, oznámí všechny tyto barvy. **Aragorn** si během přípravy nebere kartu hrozeb, protože místo ní použije **Meč, jenž byl zlomen**.

Sólo: Gondorský roh se nepoužívá.

Kapitola 12

Jeden prsten se v události Saruman považuje za prstenovou jedničku. Štych vyhraný **Gwaihiřem**, **Stínovlasem** nebo **Radagastem**, který obsahuje více jak 1 kartu jejich barvy, se do jejich úkolu započítá (ale jako jeden štych). **Radagast** si může během přípravy vybrat libovolnou kartu (včetně prstenových karet). Ta barvu štychu určí jen tehdy, když bude vynášejícím hráčem. **Stínovlas** se na svou zastrčenou kartu může kdykoliv podívat.

Kapitola 13

Můžete si znovu vybrat postavu se splněným úkolem, ale to může vést k tomu, že budete muset odehrát další kolo, abyste kapitolu dokončili.

Kapitola 14

Události Moria můžete splnit v libovolném pořadí s výjimkou události Most, která musí být poslední. Musíte splnit všechny 3 události Moria, abyste dokončili kapitolu. (Cesta tmou je jediná, kterou lze splnit opakovaně.) Událost Moria je splněna, i když jste použili Mitrilovou košili.

Sólo: Ignorujte přípravný text události Cesta tmou. Přípravu události Most proveďte jako obvykle, ale balíček, ze kterého si budete brát karty, bude obsahovat pouze 12 karet.

2 hráči: Při přípravě vycházejte z obrázku u kapitoly 5.

Kapitola 15

Gimli vyhrává štychy obvyklým způsobem, ostatní hráči pouze nevidí, jakou kartu zahrál, dokud není štych hotový.

Sólo: Nepoužívejte událost Páska přes oči.

2 hráči: Pyramidu nemůže kontrolovat **Gimli**.

Kapitola 16

Ve hře 2 a 3 hráčů nevystupuje **Sam**. **Galadriel** nesmí vyhrát ani stejně štychů jako jiná postava, která vyhrála nejméně nebo nejvíce štychů.

Sólo: Ignorujte událost Zrcadlo. Místo toho ke každé ruce náhodně přidělte jednu postavu (s výjimkou Froda).

2 hráči: Obvyklým způsobem postavte pyramidu a pak se 2 lidští hráči budou řídit instrukcemi události Zrcadlo.

Kapitola 17

Říční karty vyhrávají štych bez ohledu na trumfovou kartu, ale stále prohrávají proti Jednomu prstenu.

Sólo: Přidejte říční karty, jak byste to udělali ve hře 4 hráčů. Když na začátku rozdáte karty do ruky, v balíčku, ze kterého si budete brát karty, bude 28 karet.

2 hráči: Na vrchol pyramidy přidejte 2 lícem dolů otočené karty zakryté řadou 3 karet.

Kapitola 18

Smělmírova přípravná schopnost je aktivní během celé přípravy. Každá výměna karty hrozeb by měla být provedena během tahu její postavy. Ve hře 3 hráčů bude v každé skupině jedna nevybraná postava. Tato kapitola se vždy hraje na 2 kola.





Tři prsteny pro krále elfů pod nebem,

Sedm vládcům trpaslíků v síních z kamene,

Devět mužům, každý je k smrti odsouzen,

Jeden pro Temného pána, jenž dlí na trůně
v zemi Mordor, kde se snoubí šero se šerem

Jeden prsten vládne všem, Jeden jim všem káže,

Jeden všechny přivede, do temnoty sváže
v zemi Mordor, kde se snoubí šero se šerem.

Cesta jde pořád dál...

Když dokončíte všechny kapitoly, můžete pokračovat ve hraní.

Nejprve vezměte všechny karty s číslem v černém nebo zlatém rámečku v pravém spodním rohu karty. Karty s číslem v bílém rámečku se nepoužívají.

1.05

Číslo v černém
rámečku

2.01

Číslo v bílém
rámečku

3.44

Číslo ve zlatém
rámečku

V každé sestavě postav použijte **Froda** a **Gandalfa**, spolu s kartami hrozeb 1-7. Potom si v závislosti na počtu hráčů náhodně vezměte karty, abyste vytvořili kapitolu.

2 až 3 hráči

- 4 postavy se zlatým číslem, z nichž 1 je náhodně otočena na stranu Skleslý
- 3 postavy s černým číslem
- 1 karta daru
- 1 speciální Černý jezdec (karty Černý jezdec s červeným rubem)

4 hráči nebo sólo

- 5 postav se zlatým číslem, z nichž 1 je náhodně otočena na stranu Skleslý
- 6 postav s černým číslem
- 1 karta daru
- 1 speciální Černý jezdec (karty Černý jezdec s červeným rubem)

Abyste vyhráli, musíte nejen splnit úkoly všech postav, podobně jako v dlouhém vítězství v příběhovém módu, ale musíte také v jednom kole použít speciální kartu Černého jezdce. Kartu Černého jezdce dejte náhodně neskseslé postavě. Černý jezdec „Neviděný“ musí být dán postavě, která si bere kartu hrozby.

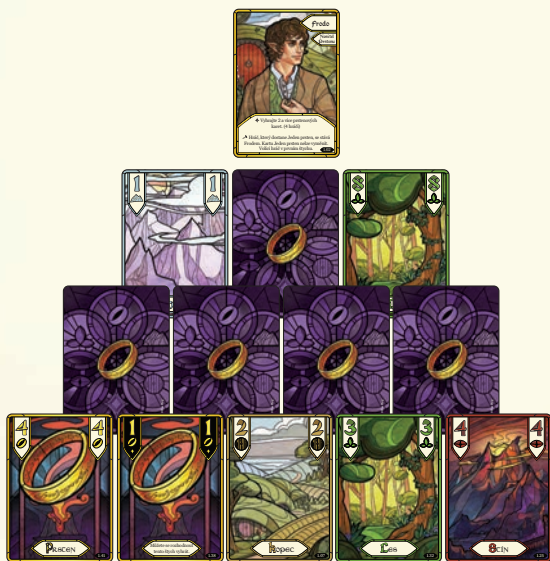
Hráč, který dostal Jeden prsten, si musí vzít Froda (který bude použit v každém kole) a vždy je vynášejícím hráčem prvního štychu. (Ostatní postavy, které by měly podle své přípravy zahajovat první štych, ignorujte.)

Všechny interakce se ztracenou kartou jsou dobrovolné. Pokud si ztracenou kartu může vzít více postav, hráči se společně rozhodnou, která postava si ji vezme, protože může být důležitá u postav jako Tom Bombadil.

Úprava pravidel u hry 2 hráčů

Příprava hry 2 hráčů se podobá přípravě hry 3 hráčů, ale jsou tu některé změny. Jeden z hráčů bude kontrolovat otevřenou ruku představovanou karetní pyramidou. Tato pyramida bude mít přidělenou kartu postavy a bude fungovat jako třetí hráč v kole.

Příprava: Rozdejte karty, jako by hráli 3 hráči, a z 12 karet, které by měl 3. hráč v ruce, postavte pyramidu (viz obrázek níže). Rozdejte 3 karty do horní řady (2 lícem nahoru a 1 lícem dolů), pak je částečně překryjte 4 kartami ve střední řadě (všechny lícem dolů) a ty částečně překryjte spodní řadou 5 karet (všechny lícem nahoru).



Hráč, který dostal Jeden prsten, bude ovládat pyramidu, včetně výběru její postavy během přípravy a zahrání karet z pyramidy během štychů. U Froda použijte stranu pro hru 3 hráčů.



Pokračování pravidel hry 2 hráčů

Pokud je součástí pyramidy Jeden prsten (tedy pokud nikdo z hráčů nemá Jeden prsten), pak je pyramida Frodo a bude ji ovládat hráč napravo od ní.

S pyramidou lze vyměňovat karty, ale pro výměnu lze použít jen nezakryté karty ze spodní řady.

Pokud postava přidělená k pyramidě během přípravy do své ruky přidává karty (např. Gandalf), je taková karta přidána nalevo nebo napravo od spodní řady, nezakrývá žádné karty a je otočená lícem nahoru.

Hráč ovládající pyramidu může zahrát pouze nezakryté karty. Na začátku kola je jedinou nezakrytou částí pyramidy spodní řada. Lícem dolů otočené karty se otáčejí na konci štychu, když je přestanou zakrývat jiné karty.

Příprava sólo hry

1. Vezměte si kartu kapitoly a na ní uvedené postavy a položte je otočené lícem nahoru na stůl.
2. Položte žeton hvězdy vedle každé postavy, u jejíhož jména je na kartě kapitoly *.
3. Odložte stranou kartu Jeden prsten.
4. Zamíchejte hlavní balíček karet a vyložte z něj 1 lícem nahoru otočenou kartu vedle karty kapitoly. To bude ztracená karta.
5. Zamíchejte balíček a rozdejte tři sady po 4 kartách a jednu se 3 kartami a Jedním prstenem - celkem čtyři sady karet v ruce. Zbývající karty vytvoří dobírací balíček.
6. K sadě s Jedním prstenem přiřadte Froda (strana pro hru 3 hráčů) a žeton Prstenu otočený na stranu Nelze vynášet Prsteny.
7. Počínaje sadou po Frodově levici, přiřadte každé kartu postavy. Postavy s hvězdou musí být přiděleny. Jakmile postavy s žetonem hvězdy přidělíte, žeton odložte stranou.
8. Počínaje sadou po Frodově levici, každá postava, která má přípravnou akci označenou , ji provede.
Během kola můžete provést pouze 1 výměnu mezi postavami.

Průběh sólo hry

Každá postava bude mít své vlastní karty tvořící ruku, kterou budou vynášet nebo hrát do každého štychu.

Po určení vítěze štychu rozdejte každé postavě 1 novou, lícem nahoru otočenou kartu z dobíracího balíčku, pokud v tomto balíčku nějaké karty ještě jsou.

Musíte splnit úkoly všech 4 postav.

Průběh hry je jinak stejný jako u hry více hráčů.

Autoři

Návrh:

Bryan Bornmueller

Korektor

Dan Varrette

Ilustrace:

Elaine Ryan,
Samuel Shimota

Texty:

Sara Galasso

Grafický návrh:

Blaise Sewell, Matt Fantastic, Forever
Stoked Creative, Jay Hernishin,
Randy Delven

Licence:

Dana Cartwright,
Kaitlin Souza, Kira
Hartke, Ariel Didier

Kreativní ředitel:

Brianna Woodward

Tým Office Dog

Brianna Woodward,
Bryan Bornmueller,
Guadalupe Gonzalez,
Jay Hernishin,
Luke Peterschmidt,
Toby, kancelářský pes

Umělecký ředitel:

Stephanie Cost

Produkce:

Guadalupe Gonzalez

Vývoj:

Taylor Reiner

Zvláštní poděkování: Justin

Anger, Emily Frenchik, Michael
Blomberg,

The Prancing Pony Podcast, Kevin
Ellenbrug,
Steve Kimball

Testeři:

Aaron, Adam Gemmer, Addison Park, Alex Babakitis, Alex Marineau, Alma Gonzalez, Amy Souza, Ben Kearns, Bill Altig, Brian Lenz, Caleb Grace, Caleb Sohigian, Candice Harris, Cardner Babakitis, Carol LaGrow, ChaeHa Im, Chris Cepil, Chris Smolen, Corey Coleman, Corey Kallison, Dan Hansen, Dan Vieu, Daniel Newman, Daniel Wahlen, David Gordan, DJ Kennel, Emmy Caldwell, Henry Cardboard, Ian Cross, Jacob Gerstel, Jaffer Batika, Jake Stanley, Jason Levine, Jeff Sorenson, Jerry Hasegawa, Jess Loeb, Jessica Cox, JL Reid, Jon Bruton, Jon Cox, Jordan Martin, Jordan Sayyah, Karin Schleicher, Kathleen Spehar, Kay King, Kenny Cobble, Kristin Lee, Lindsey Ridler, Lisa Hasegawa, Mary Hou, Mathieu Albert, Matt Fonda, Matt Saddoris, Mike Mullns, Nguyen Won, Nicolas Murray Husted, Paul Butler, Paul Willenbring, Preston Wing, Rick Hou, Sean Ross, Shae Marineau, Shea Satterlee, Shresh Bhat, Stefan Brunelle, Steve Ellis, Steven Ungaro, Tam Myaing, Tanner Simmons, Taylor Hall, Thomas Gallecier, Thomas Provoost, Tila Maceira-Klever, Tim Eisner, Tim Rose, Travis Severance, Ty James, Ursula Murray Husted

Příprava české verze:

Gamerock Studio, s. r. o.

Překlad:

Jakub Mařík

Editor:

Michal Ekrt



Shrnutí pravidel

Pokud jste obeznámeni se štychovými hrami, zde je stručné shrnutí průběhu hry.

Pokud tento typ her neznáte, prosím, přečtěte si nejprve celá pravidla.

- Zahrání karet je standardní pro štychové hry. Hráči musí ctít barvu a karta s nejvyšší hodnotou v trumfové barvě vyhrává štych.
- Vynášející hráč může zahájit štych libovolnou kartou, ale Prsteny nemůže použít okamžitě.
- Prstenové karty mají 3 specifiky:
 - Tyto karty mají hodnoty 1 až 5 (místo 1 až 8 jako ostatní barvy).
 - Hráči nemohou vynášet Prsteny, dokud nejsou zlomené (zahrány mimo barvu v předchozím štychu) nebo vynucené (vynášející hráč má pouze Prsteny).
 - Jediná karta - Jeden prsten - může vyhrát každý štych (jako trumfová karta v některých štychových hrách). Jeden prsten může být zahrán i jako běžná karta. Prstenová dvojka až pětka automaticky nevyhrávají a jsou ve všech ohledech jako běžná barva.
- Kolo končí, když všichni zahrají všechny své karty. Některým postavám mohou na konci kola zůstat karty v ruce (např. Gandalfovi).
- Abyste vyhráli kolo, všichni hráči musí mít na konci kola splněné podmínky svých úkolů.
- Hráči nemohou probírat nebo ukazovat karty ve své ruce.



Naskenujte tento kód,
abyste se podívali na
výukové video!

© 2026 Middle-earth Enterprises, LLC. © 2026 Office Dog. Společenstvo Prstenu, Pán prstenů a a jména postav, předmětů, událostí a míst jsou chráněnými názvy Middle-earth Enterprises, LLC licencovanými Office Dog. Office Dog, 1995 County Road B2 West, Roseville, MN 55113, USA, 1-651-639-1905. Office Dog a Office Dog logo jsou TM of Office Dog. Všechna práva vyhrazena. Skutečné herní součásti se od těch zobrazených mohou lišit.

Ve hře jsou použity citace z knihy Pán Prstenů: Společenstvo prstenu v překladu Stanislavy Pošustové.