



PÁN PRSTENŮ™

Dvě věže™

Štychová karetní hra

Dvě věže - štychová hra je kooperativní hra pro 1 až 4 hráče o 17 kapitolách založených na druhé části klasické trilogie J. R. R. Tolkiena. Tato hra je pokračováním *Společenstva Prstenu - štychové hry*, ale lze ji hrát samostatně (Kapitoly 1 až 18 naleznete v předchozí hře.).

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 *Dvou věží*. 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 19



4 karty postav

11 dřevěných žetonů

- 1 žeton Bílé věže
- 1 žeton Temné věže
- 4 žetony hvězd
- 1 žeton Prstenu (2. část)
- 4 žetony břemene (2. část)



37 karet v hlavním balíčku



Karty kapitol 20 - 36
(96 přesně seřazených karet rozdělených do dvou sekcí)



6 referenčních karet

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
- Skřeti x 3
- Bílá věž x 1
- Temná věž x 1

Karty postav



Jméno postavy

Popis postavy

♦ Úkol postavy

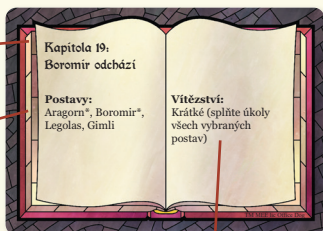
♠ Přípravná akce postavy

Karty kapitol

Číslo a název kapitoly

Postavy účinkující
v této kapitole

(* určuje, že tato
postava musí být
vybrána)



Vítězné podmínky kapitoly

Příprava 19. kapitoly

- 1 Vezměte si kartu Kapitola 19 „Boromir odchází“ 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 uvedena *.



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



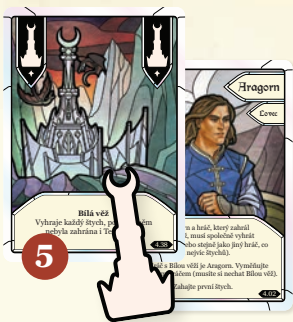
- 4 Rozdejte zbytek hlavních karet hráčům v závislosti na jejich počtu. (Hráči se na karty podívají, ale nikomu je neukáží.)

- 2 hráči: každý 12 karet (viz strana 26)
- 3 hráči: každý 12 karet
- 4 hráči: každý 9 karet



- 5 Hráč, který dostal Bílou věž, si vezme Aragorna a žeton Bílé věže. Kartu Bílá věž si ponechá v ruce.

- 6 Počínaje hráčem po Aragornově levici, každý hráč si vybere postavu. Postavy s žetonem hvězdy musí být v daném kole vybrány. V tomto případě to znamená, že musí být vybrán Boromir, avšak nemusí být vybrán už prvním vybírajícím hráčem. Ujistěte se, že karty Legolas a Gimli jsou otočené na správnou stranu podle počtu hráčů (3 nebo 4 hráči). **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 nejnázce.

- 7 Počínaje Aragornem a pak dál po směru hodinových ručiček 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. Aragorn nemůže vyměnit Bílou věž.

- 8 Jakmile všichni dokončili svou přípravu, jste připraveni začít hrát.



Braní štychů

Hráči mají v ruce karty, které představují svět Středozemě, a síly, které ji chtějí ovládnout. 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.

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

Ctění barvy: Zbývající hráči, v pořadí po směru hodinových ručiček od vynášejího 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: Aragorn vynáší kopcovou jedničkou. Další na řadě je Boromir, který má kopcovou trojku a kopcovou šestku. Protože musí ctít barvu, rozhodne se zahrát kopcovou trojku. Gimli žádné Kopce nemá, a proto se rozhodne zahrát lesní osmičku. Boromir zahrál nejvyšší kartu v trumfové barvě Kopce, bere štych a stává se vynášejícím hráčem následujícího štychu (viz obrázek níže).



Karty věží

Bílá věž a Temná věž jsou speciální karty, které fungují jinak než zbytek karet v hlavním balíčku.

Kartu věže můžete zahrát jen tehdy, když nemůžete ctít barvu štychu.

Karta věže vyhraje každý štych, ve kterém byla zahrána, bez ohledu na hodnotu ostatních karet. Pokud jsou však ve štychu zahrány obě karty věží, nevyhrává ani jedna z nich (navzájem se vyruší) a štych jako obvykle vyhraje nejvyšší karta trumfové barvy.

Hráč může zahájit štych kartou věže, ale protože věž nemá barvu, může po ní být zahrána libovolná karta, jejíž barva se stane trumfovou barvou štychu (hráč, který ji zahrál, se však nebude považovat za vynášejícího hráče). Všichni hráči pak musí ctít její barvu, pokud je to možné. Když je první zahrnou kartou věž, nemusíte po ní zahrát další věž.

Hráč, který ukázal nebo zahrál kartu věže, okamžitě dostane odpovídající žeton věže, aby ostatní hráči věděli, že ji měl. (Informace, který hráč měl věž, je často důležitá pro úkoly postav.)

Příklad: Aragorn začíná s lesní dvojkou. Další na řadě je Boromir, který má lesní sedmičku a lesní trojku, a protože musí ctít barvu, rozhodne se zahrát lesní sedmičku. Gimli žádné lesní karty nemá, a proto se rozhodne zahrát Temnou věž. Vítězem se stává Gimli, který bude v dalším kole vynášejícím hráčem. (Viz obrázek níže.)



Skřetí karty

Tři skřetí karty jsou speciální karty, které fungují jinak než zbytek karet v hlavním balíčku. Skřetí kartu můžete zahrát jen tehdy, když nemůžete ctít barvu štychu.

Skřetí karta nikdy nevyhraje štych.

Když musíte zahájit štych skřetí kartou, okamžitě se to počítá jako nesplnění vašeho úkolu a prohrajete kapitolu. Když je však štych zahájen kartou věže a skřetí karta je zahrána po ní, kapitola prohrána není.

V nepravděpodobném případě, kdy štych tvoří jedna a více skřetích karet a obě věže, štych nevyhrává žádný hráč. Odložte ho stranou a začínat bude opět současný vynášející hráč.



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 Legolasovy lesní 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) a zahráli jste všechny skřetí karty, 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.

Konec kola

Jakmile všichni hráči zahrají všechny karty ve své ruce, 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 19!**



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.

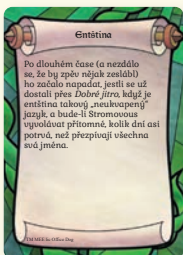
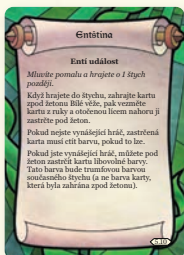
Nová přípravná akce odložení: Některé postavy mají přípravnou akci, která jim umožňuje odložení karty. Vyberte si libovolnou kartu ve své ruce a otočenou lícem dolů ji zastrčte pod svou kartu postavy. Tato karta se nepovažuje za kartu v ruce (a proto ji například nemusíte zahrát, když je třeba ctít barvu). Můžete ji kdykoliv vrátit do své ruky - před i po zahrání karty do štychu. Pokud už v ruce nemáte žádné karty, musíte si ji vzít do své ruky.

Na odloženou kartu se můžete kdykoliv podívat, ale nesmíte ji otáčet, aby ji viděli ostatní. Odloženou kartu nelze použít k výměně.



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 (strany 14 a 24).

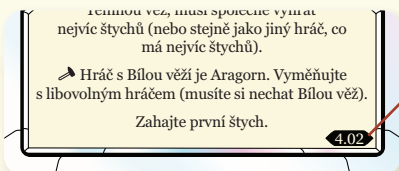


Aragornova nepřítomnost

Když Aragorn není součástí kapitoly, jiná postava nebo událost určí, kdo bude prvním hráčem, podle karty v jeho ruce (například jedna z Věží), a po něm si bude postavu vybírat hráč po jeho levici. 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. (Všimněte si, že čísla karet navazují na karty ve hře *Společenstvo Prstenu - štychová hra*, kde byly karty 1.01 až 3.48).



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, vyhraji kapitolu a mohou pokračovat do další. Pokud některý z úkolů nesplní, mohou kapitolu opakovat.





Dlouhé

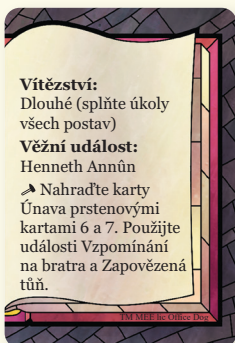
“Splňte úkoly všech postav”:
Pokud hráč splní všechny
úkoly vybrané postavy,
odloží její karty stranou.

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

Vyžadované postavy používejte v každém kole, i když byl
jejich 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.



Vítězství:

Dlouhé (splňte úkoly
všech postav)

Věžní událost:

Henneth Annûn

➤ Nahraďte karty
Únava prstenovými
kartami 6 a 7. Použijte
události Vzpomínání
na bratra a Zapovězená
tůň.

Otázky ohledně kapitol

(Kapitoly 19 - 28)

Níže jsou upřesnění k některým kapitolám a postavám:

Kapitola 19

Hráč s Temnou věží neoznamuje, že ji má. **Aragorn** nebude vědět, kdo je jeho partner, dokud nebude Temná věž zahrána. Pokud Temnou věž zahraje **Aragorn**, musí většinu štychů vyhrát sám. **Boromir** může vyhrát štych, ve kterém je zahrána Temná věž, ale nebude se počítat do 2 štychů, které potřebuje ke splnění svého úkolu.

Kapitola 20

Pokud má **Éomer** na začátku kapitoly po přípravě v ruce 2 a více skřetích karet, nemůže svůj úkol splnit. Dávejte si na to pozor.

2 hráči: Pokud pyramidu ovládá postavu s odkládací přípravnou akcí, vyberte 1 z pěti lícem nahoru otočených karet a otočenou lícem nahoru ji částečně zastrčte pod odpovídající kartu postavy. Tato karta se nepovažuje za hratelnou. Můžete ji kdykoliv přesunout nalevo do pyramidy. Pokud vám dojdou hratelné karty, přesunout ji tam musíte.

Sólo: Přidejte dvě karty Skřeti k počátečním 4 sadám, spolu s 2 kartami Věž.

Kapitola 21

Grišnákh a **Uglúk** musí vyhrát stejný počet štychů. Pokud **Grišnákh** během své přípravy nemá Temnou věž, hráč, který ji má, ji předá **Grišnákhovi**, který hráči na oplátku dá 1 lícem dolů otočenou kartu. **Uglúk** může předat Bílou věž, pokud bude chtít.

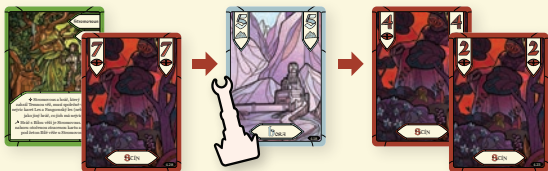
2 hráči: Před rozdáváním z balíčku odstraňte obě karty Věž. Po umístění prvních 7 karet do pyramidy zamíchejte karty Věž zpátky do balíčku. Pak dokončete umisťování karet do pyramidy, než rozdáte karty oběma hráčům.

Kapitola 22

Karty Les i karty Fangornský les se považují za lesní karty (Lesy proto mohou mít hodnotu 1 až 16). Fangornské karty jsou jinak pojmenované pouze proto, aby se snáze přidávaly a odebíraly z balíčku.

Ke **Stromovousovi** můžete přistupovat, jako by hrál o jeden štych později než ostatní hráči. Když zahazuje, barvu určí karta, kterou umístí pod žeton Bílé věže (karta, kterou zpod žetonu vytáhne, ji neurčí). Pokud **Stromovous** zahazuje štych a pod Bílou věží je karta Skřeti, neprohrává. Prohrál by pouze tehdy, kdyby byl vynášejícím hráčem a kartu Skřeti zastrčil pod Bílou věž. **Stromovous** nemůže vyměnit Bílou věž. Pokud žádný hráč nezahraje kartu trumfové barvy, štych nevyhrál nikdo. Odložte ho stranou a vynášející hráč bude vynášet znovu.

Příklad: Stromovous zahazuje stínovou sedmičkou ze své ruky, kterou položí na stůl, a proto trumfovou barvou štychu budou Stíny. Stromovous pak vezme horskou pětku, která byla pod žetonem Bílé věže, zahraje ji do štychu jako svou kartu a pod žeton místo ní zastrčí stínovou sedmičku. Další na řadě je Smíšek, který musí ctít barvu Stíny, a proto zahraje stínovou dvojku. Další hraje Řeřábek, který zahraje stínovou čtyřku. Štych vyhrává Řeřábek, protože zahrál nejvyšší kartu trumfové barvy.



Pokračování příkladu: Řeřábek zahazuje lesní jedničkou. Stromovous musí ctít barvu Lesy, a proto zahraje z ruky lesní šestku a položí ji na stůl. Stromovous pak vezme stínovou sedmičku, která byla pod žetonem Bílé věže, zahraje ji do štychu jako svou kartu a pod žeton místo ní zastrčí lesní šestku. Další na řadě je Smíšek, který musí ctít barvu Lesy, a proto zahraje lesní dvojku. Štych vyhrál Smíšek, protože zahrál nejvyšší trumfovou barvu.



Pokračování příkladu: Smíšek zahajuje lesní trojkou. Stromovous musí ctít barvu Lesy, a proto vezme z ruky lesní osmičku a položí ji na stůl. Stromovous poté vytáhne zpod žetonu Bílé věže lesní šestku, zahraje ji do štychu a pod žeton Bílé věže zastrčí lesní osmičku. Řeřábek je další na řadě a musí také ctít barvu lesy, ale protože žádnou lesní kartu nemá, zahraje stínovou jedničku. Štych vyhrává Stromovous, protože zahrál nejvyšší kartu trumfově barvy.



Kapitola 23

Ujistěte se, že jste před rozdáváním odstranili karty Fangornský les a vrátili jste do balíčku kopcové karty.

Dvě postavy **Stařec v bílém** začínají otočené stranou **Gandalf/Saruman** dolů a jsou zamíchány, abyste nevěděli, kdo je kdo. Obě karty **Stařec v bílém** se otočí, když obě postavy **Stařec v bílém** vyhrají alespoň 1 štych. Jimi vyhrané štychy jsou zcela odstraněny ze hry a nezapočítávají se pro nebo proti **Aragornovu** úkolu. **Gandalf Bílý** po otočení a před dalším štychem provede svou přípravnou akci a bude muset vyhrát další 2 štychy, aby splnil svůj úkol. **Gandalfovi** na konci kola na stole zůstane lícem nahoru otočená karta. Pokud nejsou obě postavy na konci kola otočené, prohráváte kapitolu. Hráč **Gandalfa Bílého** může jako připomínku této lícem nahoru otočené karty použít referenční kartu.

2 hráči: Pokud pyramidu ovládá **Gandalf Bílý**, položte lícem nahoru otočenou ztracenou kartu vedle spodní řady pyramidy.

Kapitola 24

Když **Éowyn** vyhraje štych s kartou Věž, nepočítá se to k jejímu úkolu.

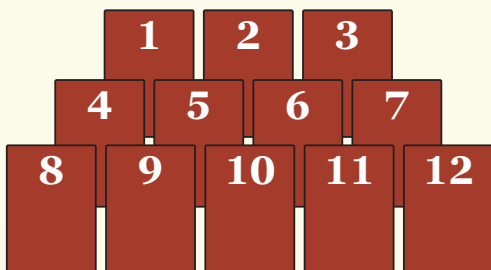
2 hráči: Během události Červincova rada rozdejte do pyramidy 4 svrchní karty.

Sólo: Během události Červincova rada rozdejte Bílou věž a celkově 2 karty do každé ruky, potom přiřaďte **Aragorna** a všechny postavy, než dokončíte obvyklou přípravu sóla hry.

Kapitola 25

Tato kapitola se vždy hraje na 4 kola. Pokud na konci čtvrtého kola nejsou splněny úkoly všech postav, prohráváte kapitolu. Když nesplníte úkol postavy, nepovede to k prohrání kapitoly (s výjimkou **Aragornova** úkolu). Skřetí karty, které **Legolas** zastrčil pod **Gimliho** kartu, tam zůstanou, dokud **Gimli** nesplní svůj úkol, a v následujícím kole se zamíchají zpět do balíčku. Šest skřetích karet s odlišnou ilustrací se považuje za běžné skřetí karty, ale po skončení kapitoly se z balíčku odstraní. Když musíte zahájit štych skřetí kartou, prohrajete kapitolu.

2 hráči: Rozdávající hraje za pyramidu. Ve třetím kole pyramida neodhazuje a nebere si kartu kvůli Troubení rohu. Karty do pyramidy rozdejte v pořadí uvedeném níže. Otočte všechny nezakryté karty.



Karty rozdejte v tomto pořadí

Sólo: Neodkládejte v každém kole během přípravy stranou karty Věží. Místo toho, až přidáte karty Věží a skřetí karty do balíčku, rozdejte náhodně do každé ruky 4 karty. Jako obvykle rozdávajte po každém štychu každé postavě po jedné kartě, dokud každá postava nedostala tolik karet, aby odehrála počet štychů odpovídající danému kolu hry 4 hráčů.

Kapitola 26

Řeřábek a **Bukost** používají stejný zamíchaný balíček kopcových karet (ale vezmou si z něj náhodně různé kopcové karty). **Bukost** dokončí svůj úkol, pokud celkový součet všech jím vyhraných karet Les a Fangornský les odpovídá hodnotě jím vybrané kopcové karty (např. pokud si **Bukost** vybere kopcovou dvojku, svůj úkol splní, když vyhraje 1 kartu Les a 1 kartu Fangornský les, 2 karty Les a 0 karet Fangornský les nebo 2 karty Fangornský les a 0 karet Les).

Kapitola 27

Ujistěte se, že jste před rozdáváním odstranily karty Fangornský les a vrátili jste do balíčku kopcové karty. Abyste splnili **Sarumanův** úkol, budete muset jeho Bílou věž vyrušit Temnou věží.

Kapitola 28

Rozdejte:

- 2 nebo 3 hráči: 9 karet každému hráči a 1 ztracená karta
- 4 hráči: 7 karet každému hráči a 1 ztracená karta

Pipin si nebere žádné další stínové karty, když dojde balíček Palantír.

2 hráči: Pro otevřenou ruku použijte následující karty:



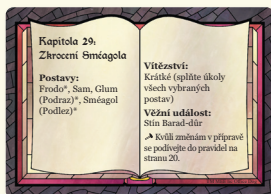


Hluboko do hor zabíhalo dlouhé strmé údolí jako hluboký záliv stínu. Na druhé straně dále v náručí údolí, vysoko na kamenném podstavci černých kolenou Ephel Dúath, stály zdi a věže Minas Morgul. Všude kolem bylo temno na zemi i na obloze, pevnost však byla osvětlena. Ne však již uvězněným měsíčním světlem, které kdysi dávno proudívalo mramorovými stěnami Minas Ithil, Věže Měsíce, sličné a zářící v prohlubni kopců. Její nynější světlo bylo bledší než svit chřadnoucího měsíce, který se pomalu zatmívá, a chvělo se a linulo jako odporné výpary rozkladu, mrtvolné světlo, světlo, jež nic neosvětluje.

Příprava 29. kapitoly

Počínaje kapitolou 29 dojde k významným změnám v hlavním balíčku a hraní hry.

- 1 Vezměte si kartu Kapitola 29 „Zkrocení Sméagola“ 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 uvedena *.



- 3 Připravte hlavní balíček odstraněním karet s hodnotou 8 od každé barvy (celkem 4) a 3 karet Skřeti. Přidejte do hlavního balíčku 5 prstenových karet a 2 karty Únava. Toto bude základní složení balíčku pro zbytek hry.
- 4 Řiďte se instrukcemi na kartě věžní události, odložte stranou Bílou věž a položte ji otočenou lícem nahoru spolu s jejím žetonem vedle karty věžní události Stín Barad-dûr. Poté zamíchejte hlavní balíček.
- 5 Rozdejte zbytek hlavních karet hráčům v závislosti na jejich počtu. (Hráči se na karty podívají, ale nikomu je neukáží.)

- **2 hráči: 12 karet každému hráči** (viz str. 26)
- **3 hráči: 12 karet každému hráči**
- **4 hráči: 9 karet každému hráči**



- 6** Hráč, který dostal Jeden prsten, si vezme Froda a žeton Prstenu otočený na stranu Nelze vynášet Prsteny. Jeden prsten si ponechá v ruce. Dejte Frodovi 4 žetony Břemene (očíslované 2 - 5).

- 7** Počínaje hráčem po Frodově levici, každý hráč si vybere svou postavu. Postavy s žetonem hvězdy musí být v daném kole vybrány. V tomto případě to znamená, že musí být vybráni Glum a Sméagol, avšak nemusí být vybráni 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 nejsnáze.

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

Žetony břemene: Frodo si musí vybrat žeton břemene, který upřesní jeho a Samův úkol v daném kole. Jakmile si Frodo vybere žeton břemene, položte ho otočený lícem nahoru vedle jeho karty postavy a zbylé 3 nepoužité žetony vraťte do krabice, aby vás nemátly.

- 9** Nyní jste připravení hrát. Vynášejícím hráčem v prvním štychu bude Frodo.

Prsteny

Prsteny jsou stejná barva jako zbývající čtyři barvy, ale patří k ní pouze 5 karet (ostatní jich mají 7) 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 1. Nelze vynášet Prsteny.

Jakmile někdo zahraje prstenovou kartu, hráči mohou v budoucích štyších vynášet i Prsteny. Otočte žeton Prstenu na stranu 2. 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. **Jeden prsten vyhraje i štych obsahující kartu věž.** 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.

Karty únavy

Dvě karty Únava jsou speciální karty, které fungují jinak než zbytek karet v hlavním balíčku.

Karta Únava musí zahajovat štych. Protože nemá barvu, může po ní být zahrána libovolná karta (včetně Prstenů), jejíž barva se stane trumfovou barvou štychu. Hráč, který ji zahrál, se však nebude považovat za vynášejícího hráče. Když je zahrána Únava, nemusíte po ní zahrát další kartu Únava.

Když musíte zahrát kartu Únava v průběhu štychu, okamžitě prohráváte kapitolu.

V nepravděpodobném případě, kdy štych tvoří jedna a více karet Únava a obě věže, štych nevyhrává žádný hráč. Odložte ho stranou a začínat bude opět současný vynášející hráč.



Věžní události

Každá kapitola v druhé části bude zahrnovat věžní událost, která přidá podmínky k přípravě. Při věžních událostech nerozdáváte ztracenou kartu. Všechny karty související s věžní událostí jsou otočené lícem nahoru.

Otázky ohledně kapitol

(Kapitoly 29 - 36)

Níže jsou upřesnění k některým kapitolám a postavám:

Kapitola 29

Ujistěte se, že jste do balíčku přidali prstenové karty a karty Únava (viz strany 22 -23). Jakmile je zahrán Jeden prsten, zjistěte, jestli **Glum** vyhrál víc karet než **Sméagol**. Pokud ano, jeho úkol je v tomto kole splněn; pokud ne, obraťte jeho kartu a pak bude muset mít na konci kola méně štychů než **Sméagol**. Obdobně, když je zahrán Jeden prsten, zkontrolujte, zda **Sméagol** vyhrál nejméně štychů ze všech postav. Pokud ano, jeho úkol je v tomto kole splněn; pokud ne, obraťte jeho kartu a pak bude muset do konce kola vyhrát víc štychů než **Glum**. Štych, ve kterém byl vyhrán Jeden prsten, se při první kontrole splnění úkolů **Gluma** a **Sméagola** nezapočítává, ale bude se započítávat na konci kola.

2 hráči: Pokud je pyramida **Frodo**, hráč, který ovládá pyramidu, také vybere **Frodův** žeton břemene.

Kapitola 30

Událost Mrtvé močály ovlivňuje všechny hráče. Pokud je štych zahájen kartou Únava, může po něm být zahrána stínová karta, aniž by událost Mrtvé močály způsobila prohrání kapitoly.

Kapitola 31

Když má **Frodo** více karet stejné nejvyšší hodnoty, může si vybrat, kterou z nich kvůli události Černá brána vymění. (Karta věž je nejvyšší, ale karta Jeden prsten ne.) Pokud je štych zahájen kartou Únava nebo Věž, **Frodo** po nich může zahrát prstenovou kartu, aniž by událost Přízraky na křídlech způsobila prohrání kapitoly. Při události Vojska Sauronova budete muset ve hře 4 hráčů použít 1 skřetí kartu z Helmova žlebu. Úkol **Gluma (Bídák)** není ovlivněn kartami Věž, Skřeti nebo Únava, protože nemají žádnou hodnotu.

Sólo: Každá ruka začíná s 5 kartami (místo 4) kvůli události Vojska Sauronova.

Kapitola 32

Složení skupin postav je určené pro 3 a 4 hráče, ale hráči se mohou rozhodnout, v jakém pořadí skupiny odehrají. Štych s Temnou věží se nezapočítává do splnění **Faramirova** úkolu. S **Henneth Annûn** lze provést několik výměn.

Kapitola 33

Ujistěte se, že jste odstranili prstenovou šestku a sedmičku z kapitoly 32 a vrátili do balíčku 2 karty Únava. Pokud má **Sméagol (Chudák)** kartu První schod, svůj úkol splní, když vyhraje dvojkovou kartu.



Karta schodu

Kapitola 34

Výměny proběhnou zároveň tak, že oba hráči položí lícem otočenou kartu na stůl ve stejnou chvíli a ve stejnou chvíli se pak podívají i na obdrženou kartu. Použijete karty První i Poslední schod a každou z nich si vezme jiný hráč. Úkol **Gluma (Služebník Miláška)** znamená, že **Sam** musí vyhrát přesně tolik karet, kolik je hodnota **Frodova** břemene.

Kapitola 35

Odula na konci kola zůstane v ruce 1 karta. Karty s hodnotou 8 jsou horská osmička, kopcová osmička, lesní osmička a stínová osmička. **Odula** může vyměnit osmičkovou kartu s **Glumem**. Světlo Eärendil vyhraje nad každou kartou, včetně Jednoho prstenu a karet Věží. Hráč nemusí zahrát Světlo Eärendil.

Sólo: I **Odula** může zahrát karty Únava (stejně jako **Glum**) a neprohrát kapitolu.

Kapitola 36

Sam nemůže dát věžní události Jeden prsten. Hráči, kteří nehrají za **Sama**, mohou použít kartu nápovědy jako připomínku před sebe položené karty. Všichni hráči (včetně **Sama**) ukáží kartu.

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. Umístěte pyramidu mezi 2 hráče a chovejte se k ní, jako by na jejím místě seděl hráč.

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).





Pokračování pravidel hry 2 hráčů

První hráč, kterému byla přidělena postava, bude ovládat pyramidu, včetně výběru postavy, kterou bude pyramida zastupovat, její přípravy a hraní karet z pyramidy do štychů. Používejte stranu karty postavy, která je určena pro hru 3 hráčů.

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, 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 speciální kartu(y) podle toho, jakou část hrajete - Bílou a Temnou věž v první části a Jeden prsten v druhé části.
4. Zamíchejte hlavní balíček karet a vyložte z něj 1 lícem nahoru otočenou kartu vedle karty kapitoly. To bude ztracená karta.
5. Odeberte všechny karty, které jsou součástí přípravy postav (např. Bílá věž), a zamíchejte je s dostatečným počtem náhodných karet z balíčku, abyste měli 4 sady karet po 4 kartách. Zbývající karty vytvoří dobírací balíček.
6. K sadě se speciální kartou(ami) přiřaďte v dané kapitole odpovídající postavu.
7. Počínaje sadou nalevo od držitele speciální karty, přiřadte každé sadě kartu postavy. Postavy s hvězdou musí být přiděleny. Jakmile postavy s žetonem hvězdy přidělíte, její žeton odložte stranou.
8. Počínaje postavou držitele speciální karty, každá postava, která má přípravnou akci označenou , ji provede.
Během kola můžete provést pouze 1 výměnu mezi postavami.

Průběh sólo hry

Každá ze 4 postav bude mít své vlastní karty tvořící ruku, které bude 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.

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.

4.02

Číslo v černém
rámečku

5.09

Číslo v bílém
rámečku

Pak připravte balíček podle instrukcí v kapitole 19. V každém kole použijete postavu Aragorn (Lovec). Nyní si náhodně vezměte 8 (hra 2 nebo 3 hráčů) nebo 12 (hra 4 hráčů) postav z níže uvedeného seznamu:

Boromir, Legolas (Lovec), Gimli (Lovec), Éomer, Smíšek, Pipin, Gandalf Bílý, Saruman, Théoden, Éowyn, Háma, Erkenbrand, Starý Gamling, Stínovlas, Glum (Bídák), Faramir, Sméagol (Chudák), Gorbag a Šagrat

Hrajte kapitolu jako dlouhou.

Pokud vlastníte hru *Společenstvo Prstenu - čtyřchová hra*, můžete k této verzi Cesta jde stále dál... přidat následující postavy:

Bilbo (Zvláštní), Gandalf (Šedý), Gildor Inglorion, Cvali Bulva, Tom Bombadil, Zlatěnka, Ječmínek Máselník, Glorfindel, poník Vilík, Glóin, Arwen, Boromir (Kapitán Gondoru), Gwaihir, Stínovlas (Pán koní), Radagast, Gandalf (Služebník Tajného ohně), Galadriel a Celeborn



Do Železného pasu! Ať chrání jej kruh kamenný,

do Železného pasu jdem,

ať silný je a tvrdý je a těžký

jako černá zem,

my jdeme, my jdeme, my válčit jdeme,

my kamennou hráz rozbijeme,

vždyť hoří větev, hoří kámen a hučí pec

- my válčit jdeme!

Jdeme na tu zemi ponurou, ať bubny duní,

přijde soud;

na Železný pas přijde soud!

My jdeme a s námi přijde soud!

Autoři

Návrh:

Bryan Bornmueller

Vývoj:

Taylor Reiner

Ilustrace:

Elaine Ryan, Sam Shimota

Grafický návrh:

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

Kreativní ředitel:

Brianna Woodward

Umělecký ředitel:

Matt Fantastic

Produkce:

Guadalupe Gonzalez, Ellie Gentry

Korektor:

Dan Varrette

Marketing:

Krystal Rose, Preston Wing

Šéf studia:

Mike Hummel

Tým Office Dog:

Bryan Bornmueller, Randy Delven,
Kevin Ellenburg, Ellie Gentry,
Guadalupe Gonzalez, Jay Hernishin,
Mike Hummel, Krystal Rose, Preston
Wing, Brianna Woodward

Zvláštní poděkování:

Justin Anger, Thorsten Baltus,
Michael Blomberg, Teresa Dery,
Halley Feil, Emily Frenchik, Thomas
Gallecier, Laura Huls, Austin Litzler,
Luke Peterschmidt, Alex Schlee,
Jacinda Wilson

**Licence Asmodee North
America:**

Ariel Didier, Kira Hartke, Kaitlin
Souza, Emerald Thompson-Jereczek

Příprava české verze

GameRock Studio, s. r. o.

Překlad:

Jakub Mařík

Testeři:

Joseph Andaya, Alex Babakitis, Cardner Babakitis, Shannon Berry, Freya Bord,
Jon Bruton, Stephen Buonocore, Ryan Campbell,
Henry Cardboard, Chris Cepil, Elizabeth Chu, Protospiel Twin Cities, Corey
Coleman, Cabel Dawson, Twin Cities Design Days, Paula Deming, Mehran
D'Souza, Mark Engelberg, Nahvid Etedali, the Gathering of Friends, Svetozar
Fubg, Matthew Gagan, Thomas Gallecier, Ruel Gaviola, Jacob Gerstel, Alma
Gonzalez, Sam Green, Zach Greenwalt, Aaron Haag, Taylor Hall, Mary Hou,
Ursula Murray Husted, Alec Jacobs, Ty James, Melisa Johnson, Corey Kallison,
Debra Kaplan, Ben Kearns, Steve Kimball, Kay King, Peter Kolozvary, Jeff
Kornberg, Adam Kunsemiller, Kristen Lee, Jess Loeb, Jonathan Loh, Dustin
O'Keefe Lynch, Garret Maceira, Tila Maceira, Alex Marineau, Shae Marineau,
Sid Miller, Protospiel MN, Nikhil Mohan, Matt Monasch, Mike Murphy, Nick
Murphy, Garret Tyla Nane, James Nathan, Aaron Nehila, Daniel Newman,
Phoenix, Jon Prather, Justin Radziewicz, Abbey Rhode, Lindsey Rider, Zoe
Robinson, Jonah Rockowitz, Matt Saddoris, Sawson Salehpour, Chuck Seed,
Elizabeth Sibley, Kellye Sibley, Alexander Sisco, Sofia, Amy Souza, Christopher
Talbot, Srinivas Vasudevan, Andrew Villadsen, Daniel Wahlen, Eric Wettstein,
Julie Wettstein, Paul Willenbring

Poznámka hlavního návrháře:

Bylo mi velkou ctí zkombinovat dvě mé oblíbené věci: Pána Prstenů a štychové hry. Chtěl bych poděkovat autorům štychových her, které mě inspirovaly: Fukutarou (Familiar's Trouble / Trick'n Trouble), Thomasu Singovi (The Crew: The Quest for Planet Nine a The Crew: Mission Deep Sea), Akiyamu Koryovi a Kozu Yuseiovi (Hameln Cave/ Sail), Hiroken (TRICKTAKERS), Brentu a Jefferymu Beckovům (Skull King) a tvůrcům doppelkopfu, bridge, euchre a maryáše, jejichž jména se ztratila v historii, ale na jejichž širokých ramenou dnes stojíme.

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.
- Bílá věž a Temná věž vyhraji každý štych (pokud nebyly obě zahrány ve stejném štychu).
- Nesmíte zahajovat štych skřetí kartou. Pokud zahájíte štych skřetí kartou, okamžitě prohráváte kapitolu.
- Kolo končí, když všichni zahrají všechny své karty. Některým postavám mohou na konci kola zůstat karty v ruce.
- Abyste vyhráli kolo, všichni hráči musí mít na konci kola splněné podmínky svých úkolů.
- Hráči nemohou probírat nebo ukazovat karty ve své ruce.



Naskenujte kód,
a podívejte se
na výukové video!

MIDDLE-EARTH™

ENTERPRISES

© 2026 Middle-earth Enterprises, LLC. © 2026 Office Dog. Dvě věže, Pán prstenů a a jména postav, předmětů, událostí a míst jsou chráněnými názvy Middle-earth Enterprises, LLC licencovanými Office Dog. Gamegenic a Gamegenic logo jsou ® a © Gamegenic GmbH, Germany. Office Dog,, 1995 County Road B2 West, Roseville, MN 55113, USA, 1-651-639-1905. Office Dog and Office Dog logo are 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: Dvě věže v překladu Stanislavy Pošustové.