

PÁN PRSTENŮ

KRUH KONFLIKTU

PRAVIDLA

Autoři hry:
Geoff Engelstein a Stephen Buonocore

MIDDLE-EARTH™
ENTERPRISES

OFFICEDOG®

PŘEHLED HRY

Píše se třetí věk Středozemě a mezi mnoha národy se rozhořívá rozsáhlý válečný konflikt. Ve hře *Pán prstenů: Kruh konfliktu* velíte *jak* armádám Stínu, *tak* svobodných národů. Svobodné národy budou bojovat se Stínem soupeře po vaší levici, zatímco váš Stín bude bojovat se svobodnými národy soupeře po vaší pravici.

Jakmile kostky padnou, rozhodněte se, jak výsledky použijete. Získáte legendární postavy pro svobodné národy, nebo snad shromáždíte vojáky Mordoru, aby bojovali za Stín v jedné ze dvou klíčových bitev? Budete se svými nazgûly v patách soupeřovu Společenstvu, nebo své Společenstvo tajně přesunete, abyste se vyhnuli Sauronovu bdělému oku?

Chcete-li vyhrát za svobodné národy, dostaňte Společenstvo na Horu osudu nebo porazte Stín v bitvě. Jako Stín musíte způsobit rozpad Společenstva nebo ho porazit v bitvě.

Po sečtení všech vítězných bodů vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů!

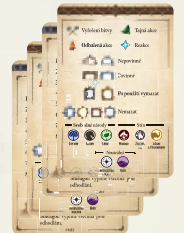
HERNÍ SOUČÁSTI



2 kostky Středozemě



6 kostek národů (1 kostka pro každý národ): Gondor, elfové, Rohan, Mordor, Jižané a Východňané a Železný pas



4 přehledové karty



4 desky hráčů
(každá deska je rozdělena na 2 části - svobodných národů a Stínu - s unikátním obrázkem na zadní straně)



1 deska Prstenu
(s výsledkovou tabulkou na zadní straně)



4 bitevní desky



4 stíratelné fixy



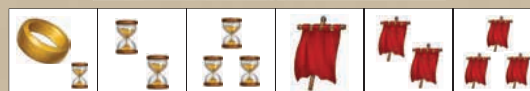
1 žeton začínajícího hráče



1 žeton Gluma

Stěny kostek

Středozem



Gondor



Mordor



Elfové



Jižané
a Východňané



Rohan



Železný
pas



PŘÍPRAVA HRY

- 1 Umístěte desku Prstenu doprostřed stolu a žeton Gluma na první pole (se šipkou).
- 2 Umístěte kostky na desku Prstenu na pole odpovídající jejich barvě.
- 3 Žeton začínajícího hráče by měl dostat nejzkušenější hráč. Případně ho přidejte náhodně.



PŘÍPRAVA HRÁČE

Všichni hráči si vezmou následující herní součásti:

- 1 desku hráče
- 1 přehledovou kartu
- 1 bitevní desku
- 1 stíratelnou fixu

- 4 Desku hráče položte před sebe. Bitevní desku umístěte mezi sebe a hráče po své levici, přičemž strana Gondoru/Rohanu směřuje k vám.
- 5 Do obrazce s 8 hroty a nápisem „Kraj“ v části svobodných národů na své desce hráče vpište fixou X.



Nyní jste připraveni zahájit hru.



Odhalené a tajné informace

Informace ze své desky hráče nesmíte ostatním hráčům sdělovat. Jsou tajné. Informace na desce Prstenu a na bitevních deskách jsou odhalené.

Před zahájením hry vám doporučujeme přečíst si pravidla alespoň do str. 16.

PŘEHLED DESEK

Každá deska hráče je rozdělena na poloviny, kde levá strana patří svobodným národům a pravá Stínu. Pokud hrají pouze 2 hráči, desky hráčů se svobodnými národy a Stínem si postaví proti sobě.

Každá strana desky hráče obsahuje informace o 1 z probíhajících konfliktů:

Vítězné body (VB) Karta se zaškrťovacími poli (ikony k použití)

Mapa svobodných národů
Mapa Stínu

Mapa svobodných národů (Left side): Includes a map of the Free Peoples, a 'POCHOD/ZAPOJENÍ' card, a 'STUPNICE ODHODLÁNÍ / STUPNICE PRONÁSLEDOVÁNÍ' card, a 'POSTAVY' card, a 'VOLÁNÍ DO ZBRANĚ' card, and a 'VERBOVÁNÍ NÁRODA' card.

Mapa Stínu (Right side): Includes a map of Shadow, a 'POCHOD/ZAPOJENÍ' card, a 'STUPNICE ODHODLÁNÍ / STUPNICE PRONÁSLEDOVÁNÍ' card, a 'POSTAVY' card, a 'VOLÁNÍ DO ZBRANĚ' card, and a 'VERBOVÁNÍ NÁRODA' card.

Text boxes:

- Stupnice odhodlání / stupnice pronásledování
- Postavy
- Volání do zbraně
- Verbování národa

Desku svobodných národů a související informace použijete ke konfliktu s hráčem po své levici.
Desku Stínu a související informace použijete ke konfliktu s hráčem po své pravici.

Každá bitevní deska je rozdělena na sekci svobodných národů (zlatá) a sekci Stínu (šedá), které představují 2 klíčové bitvy proti soupeři/soupeřům. Zlatou sekci umístíte doleva tak, aby navazovala na desku svobodných národů, zatímco doprava umístíte šedou sekci tak, aby navazovala na desku Stínu.

Left side labels:

- Pole pro aktivaci/motivaci Gondoru
- Síla gondorské armády
- Společná stupnice zapojení Gondoru/Mordoru
- Společná trasa pochodu do bitvy Gondoru/Mordoru
- Síla mordorské armády
- Pole pro aktivaci/motivaci Mordoru
- Pole pro aktivaci/motivaci Jižanů a Východňanů
- Vítězné body (VB)

Right side labels:

- Pole pro aktivaci/motivaci elfů
- Pole pro aktivaci/motivaci Rohanu
- Síla rohanské armády
- Společná stupnice zapojení Železného pasu / Rohanu
- Společná trasa pochodu do bitvy Železného pasu / Rohanu
- Bonus pro obránce
- Síla armády Železného pasu
- Pole pro aktivaci/motivaci Železného pasu
- Stupnice zmaru

ZMAR

OZNAČOVÁNÍ POLÍ

V průběhu hry hráči získávají ikony z kostek nebo z polí na svých deskách hráčů. Hráč tyto ikony použije tak, že označí pole v různých částech své desky.

Jednotlivé části desky definují, které ikony lze použít k označení polí na dané stupnici (příklad 1).

Při označování polí musí mít hráči na paměti následující pravidla:

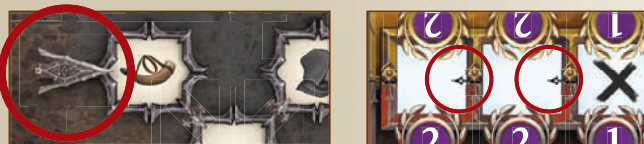
- Stupnice musí být vždy značeny zleva doprava, pokud není šipkou přikázáno jinak (příklad 2).
- Když hráč označí pole s ikonou, okamžitě ji získá. Ikonu musí použít na stejné straně desky, na které ji získal. Pokud například získáte ikonu na desce Stínu, musíte ji použít na desce Stínu (příklad 3).

Pole na deskách hráčů mají 2 tvary – kruhy a čtverce:

- Kruhová pole (příklad 4) lze později ve hře vymazat a zaplatit jimi za různé akce. Při provádění akcí vymažete tolik polí, kolik bude potřeba. Když mažete značky v kruhových polích, mažete je zprava doleva. Po vymazání polí je později můžete označit znovu. Kdykoli označíte příslušná pole, získáte odpovídající ikony.



Příklad 1: Stupnice odhodlání potřebuje buď šipku, nebo boty.



Příklad 2: Směr stupnice zmaru je označen šipkou; směr stupnice zapojení vpravo je označen šipkou.



Příklad 3: Když je označeno první pole stupnice pronásledování, získáte boty k použití na své desce Stínu včetně dalšího pole na stupnici pronásledování.

Příklad 4:



Kruhy svobodných národů



Kruhy Stínu

Čtvercová pole (příklad 5) se nikdy nemažou. Některá čtvercová pole nad sebou mají oblouky akce. **A** Při použití této zvláštní akce označíte oblouk. Oblouky nad čtverci se nemažou.

Příklad 5:



Čtverce svobodných národů



Čtverce Stínu

HERNÍ KOLA

Hráči řeší každé kolo společně následujícím způsobem:

1. Hod kostkou
2. Glumova/Sméagolova akce
3. Přidělení kostek
4. Používání ikon a provádění tajných akcí
5. Odhalené akce svobodných národů
6. Odhalené akce Stínu
7. Vyřešení bitvy
8. Kontrola ukončení hry




Podívejte se na video s návodem ke hře.





1. Hod kostkou

Začínající hráč vezme 2 bílé kostky Středozemě a v případě jejich aktivace i kostky národů (viz str. 14) a hodí jimi tak, aby je všichni hráči viděli.

2. Glumova/Sméagolova akce

Tato fáze nastane pouze v případě, že je hozena ikona  (Prsten); jinak tuto fázi přeskočte.

Vždy když hodíte , posuňte žeton Gluma o 1 pole po směru hodinových ručiček. Pokud na stupnici dosáhnete nebo překročíte ikonu  (Glum), proveďte Glumovu/Sméagolovu akci. V opačném případě přejděte ke třetí fázi.


Každý hráč **tajně** provede buď Glumovu, nebo Sméagolovu akci:


- **Glumova akce:** Hráč označí všechna pole *pronásledování* na své desce Stínu.
- **Sméagolova akce:** Hráč označí všechna pole *odhodlání* na své desce svobodných národů.

Hráči během Glumovy/Sméagolovy akce nezískávají žádné ikony zaznačené na svých deskách.

Jakmile všichni hráči dokončí 1 z akcí, každý hráč (počínaje začínajícím hráčem) oznámí, jakou akci provedl, a pokračuje po směru hodinových ručiček.

Všichni hráči, kteří provedli Glumovu akci, nyní donutí své soupeře ze svobodných národů oznámit přesnou polohu Společenstva na svých deskách svobodných národů. Hráči mohou použít mapu na své desce Stínu k zaznačení informací získaných při Glumově akci.

Jestliže žeton Gluma dosáhne posledního pole na stupnici, proveďte Glumovu/Sméagolovu akci vždy, když padne .

Poznámka: Pokud žeton dosáhne posledního pole a v tahu padnou 2  ikony, proveďte pouze 1 Glumovu/Sméagolovu akci.



3. Přidělení kostek


Každý hráč **tajně** vybere 1 výsledek kostky Středozemě, který použije na své desce svobodných národů, zatímco druhý výsledek kostky Středozemě použije na své desce Stínu. Hráči nemohou použít obě kostky Středozemě na stejné desce.

Poznámka: Všichni hráči používají stejný hod kostkou.

Když budete *aktivovat* a *motivovat* národy, odemknete další kostky. Pravidla pro odemykání kostek národů naleznete na str. 14.



4. Používání ikon a provádění tajných akcí

Každý hráč **tajně** použije všechny ikony přidělené hody kostkami na svých deskách svobodných národů a Stínu.

 (plášť) značí, že se akce provádí tajně.

- Pokud padla kostka s 1 nebo více ikonami, musíte všechny ikony použít na přidělené desce, ale každou jednotlivou ikonu lze použít na libovolném vhodném poli.
- Ikony můžete používat v libovolném pořadí.
- Když označíte pole s ikonou, můžete tuto ikonu použít k označení libovolného vhodného pole na desce, na které jste ji získali.
- Tajné akce můžete provádět před, v průběhu i po použití ikon.
- Po dokončení používání ikon a provádění tajných akcí byste měli zavřít desku hráče a položit ji na stůl, abyste ukázali, že jste tuto fázi dokončili. Nepoužitá ikona po konci fáze nelze použít.



Příklad: Použijete 1 , čímž označíte první pole na stupnici odhodlání. Okamžitě získáte 1  kdekoli na své desce svobodných národů.



(Čtvrtá fáze: Používání ikon a provádění tajných akcí – pokračování na str. 8)

Ikony

Následující ikony představují různé zdroje hráčů a akce.

Čas



Tato ikona se používá buď jako  nebo . Představuje běh času při putování Společenstva a značí vstup důležitých postav do hry.

Bota



Tato ikona představuje jak pohyb Společenstva po Středozemi, tak i Stínu, který pronásleduje Prsten. Představuje také národy pochodující do bitvy.



Postava



Tato ikona představuje důležité postavy, které vstupují do hry. Může představovat svobodné národy nebo Stín, stejně tak i jakoukoli jinou rasu (elfy, lidi, skřety atd.).



Armády

Tato ikona se používá buď jako  nebo . Představuje shromažďování armád k boji a motivaci národů k zapojení se do války.



Meč

Tato ikona představuje různé vojenské jednotky, které se zapojují do bitvy. Díky tomu mohou svobodné národy i Stín rekrutovat malé, střední nebo velké jednotky.



Roh

Představuje národy motivované ke vstupu do války. Každý národ začíná ve válce jako neutrální. S aktivací ikony rohu se postupně stane *aktivním* a nakonec *motivovaným*.




Prsten


Tato ikona představuje vliv Prstenu na svět. Pravidla pro desku Prstenu a Gluma najdete na str. 6.



4. Používání ikon a provádění tajných akcí – pokračování



Tajná akce přesunu Společenstva

- A** Každé pole s 8 hroty  na mapě představuje lokaci ve Středozemi. **B** Lokace jsou považovány za sousedící, pokud jsou spojeny čarou.
- C** Pokud utratíte (vymažete) *odhodlání* na své desce svobodných národů, můžete tajně přesunout Společenstvo na sousední lokaci. Požadované množství *odhodlání* odpovídá číslu v nové lokaci. Po přesunu do nové lokace použijte následující kroky:

1. Vymažte požadované množství *odhodlání* ze stupnice *odhodlání*. *Příklad: Přesouváte se z Kraje do Hůrky. Vymažte 3 vyplněné kruhy na stupnici odhodlání.*
2. Vyplňte linii propojující novou a předchozí lokaci.
3. Do nového pole lokace vpište X. X označuje aktuální polohu Společenstva po jeho přesunu.
4. Vyplňte pole předchozí lokace tak, aby bylo celé vybarvené.
5. Získejte a použijte všechny ikony z nové lokace. Po přesunu do Hůrky například získáte 1 .

Během provádění tajných akcí můžete Společenstvo kdykoli přesunout. Můžete například přidat ikony  /  na stupnici *odhodlání*, přesunout se a poté opět označit pole na stupnici *odhodlání* dalšími ikonami, pokud je to možné. Platí také následující pravidla:

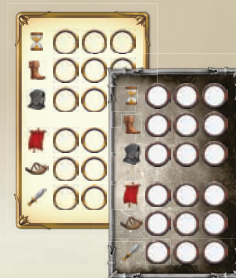
- Společenstvo můžete v každém kole přesunout pouze jednou, i když máte k dispozici více *odhodlání*.
- Společenstvo se vždy pohybuje v utajení. Akci přesunu Společenstva nikdy neoznamujte.
- Jakmile Společenstvo opustí lokaci, už se tam nikdy nesmí vrátit.
- Pokud se Společenstvo přesune k Hoře osudu, musíte během fáze odhalených akcí svobodných národů v tomto tahu provést akci zničení Prstenu (str. 9).

Jakmile všichni hráči dokončí čtvrtou fázi, přejděte k páté fázi.

Zápis ikon

Důrazně doporučujeme, abyste tuto činnost na první desce dokončili ještě předtím, než začnete používat ikony a provádět tajné akce na druhé ze svých desek. Díky tomu značky na první desce umístíte správně, než přejdete na druhou desku.

Tato oblast se zaškrťovacími poli umístěná vpravo od každé mapy vám pomůže sledovat, které ikony máte k dispozici. Získané ikony jednoduše označte a při použití je vymažte. Nepoužité ikony po konci fáze nelze použít. Jedná se o nepovinnou pomůcku pro hráče, která může být užitečná v pozdější fázi hry, kdy získáváte ikony z několika kostek národů.



Oblast se zaškrťovacími poli


5. Odhalené akce svobodných národů

Začínající hráč oznámí a provede libovolnou odhalenou akci svobodných národů (v libovolném pořadí). Poté tak učiní každý další hráč v pořadí po směru hodinových ručiček.

Poznámka: V prvních kolech hry nemusí hráči oznamovat žádné odhalené akce.

A. Aktivace národa: Oznamte národ, který jste *aktivovali*. Označte ho v příslušné části bitevní desky. **4** Počínaje dalším kolem získáte ikony z kostky daného národa (viz str. 14).

B. Motivace národa: Oznamte národ, který jste *motivovali*. Označte ho v příslušné části bitevní desky. **5** Počínaje dalším kolem získáte dvojnásobek ikon z kostky daného národa (viz str. 14).

C. Použití postavy: Oznamte postavu, která má připravenou odhalenou akci , a vyřešte její efekt (viz Smíšek, Chodec a Boromir v části Detaily postav na str. 17–18).

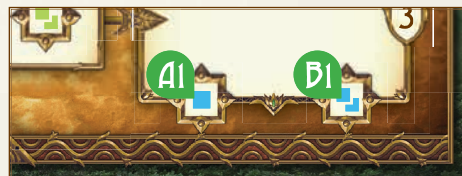
D. Pochod nebo zvýšení zapojení: Oznamte, zda *pochodujete*, nebo *zvýšujete zapojení* do bitvy. Následně na své bitevní desce označte buď další:

- pole *pochodu do bitvy* (viz Vyřešení bitvy na str. 11),
- NEBO
- pole *zapojení* (viz Zapojení se do bitvy na str. 11)

E. Verbování armády: Oznamte, kterou jednotku na stupnici *verbování* národa jste dokončili. Přičtěte sílu této jednotky k odpovídající síle armády daného národa na bitevní desce a poté vymažte políčka jednotky na stupnici *verbování* (viz Stupnice verbování národa na str. 15).

F. Zničení Prstenu: Pokud se Společenstvo přesunulo na Horu osudu, oznamte to ostatním (viz Kontrola ukončení hry na str. 12).

Gondorské volání do zbraně



Typy akcí



Tajné akce se provádějí během fáze používání ikon a provádění tajných akcí, aniž jsou odhaleny ostatním hráčům.



Odhalené akce se ohlašují a provádějí během fáze odhalených akcí svobodných národů a odhalených akcí Stínu. Pole jsou obvykle označena během fáze používání ikon a provádění tajných akcí, ale jejich účinky jsou vyřešeny během fáze odhalených akcí.



Reakce proveďte v odpovědi na odhalenou akci, pokud je to možné.



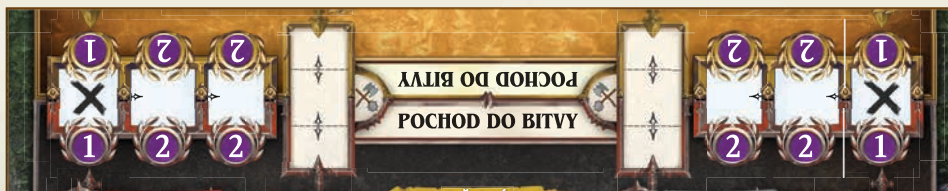
Bojové akce provádějte během fáze vyřešení bitvy.

Pochod/zapojení

Pokud jste na své desce svobodných národů nebo desce Stínu označili pole pochodu/zapojení, přiblížíte bitvu k vyřešení nebo zvýšíte hodnotu bitvy pro vítěze.

Při odhalených akcích vymažete značku na poli pochodu/zapojení a označíte buď pole *pochodu do bitvy*, nebo pole *zapojení se do bitvy*. Tyto stupnice jsou společné pro obě strany bitvy.

Pokud jste na své desce svobodných národů označili pole pochodu/zapojení, označíte pole na bitevní desce vlevo. Pokud jste na své desce Stínu označili pole pochodu/zapojení, označíte pole na bitevní desce vpravo.



Pole pochodu/zapojení na začátku hry

6. Odhalené akce Stínu

Stejný postup jako v páté fázi: Odhalené akce svobodných národů. Provedte a oznamte kroky 5A–5E (v libovolném pořadí) pro stranu Stínu. Postavy Stínu s odhalenými akcemi jsou nazgûl, Saruman, Červivec a Odula.

Poznámka: Stín má k dispozici další odhalenou akci: *Pronásledování Společenstva*.

Pronásledování Společenstva

Společenstvo můžete *pronásledovat* v libovolné lokaci, pokud je počet polí *pronásledování* na desce Stínu stejný nebo větší než číslo lokace. Všimněte si, že v lokaci Hory osudu je X, protože tam nelze *pronásledovat*.

Vymažte stejný počet polí *pronásledování*, jako je číslo na lokaci, a oznamte cílovou lokaci svému soupeři ze svobodných národů.

Soupeř vašich svobodných národů musí oznámit 1 z následujících možností:

- Jeho Společenstvo se nenachází v cílové lokaci, což znamená, že *pronásledování* bylo neúspěšné. Poté musí oznámit, o kolik polí je jeho Společenstvo vzdáleno od cílové lokace, a to na základě nejkratší vzdálenosti.
NEBO
- Jeho Společenstvo se nachází v cílové lokaci, což znamená, že *pronásledování* bylo úspěšné!

Pokud bylo *pronásledování* úspěšné, způsobíte *zmar* pomocí následujících kroků:

1. Oznamte, kolik *pronásledování* navíc použijete. Pokud si přejete, může mít hodnotu 0.
2. Vymažte počet polí *pronásledování* rovnající se dodatečnému *pronásledování*, které použijete.
3. Protivník svobodných národů vymaže *odhodlání* rovnající se dodatečnému *pronásledování*, které jste použili. Pokud je množství *odhodlání*, které má být vymazáno, větší než jeho aktuální hodnota *odhodlání*, vymaže ho celé.
4. Pokud je zbývající množství *odhodlání* protivníka svobodných národů:
 - **Větší než 0:** Označte si 1 pole na své stupnici *zmaru* (na bitevní desce vpravo).
 - **Rovno 0:** Označte si 2 pole na své stupnici *zmaru*.

Když na stupnici *zmaru* označíte pole s ikonou, můžete tuto ikonu použít k označení libovolného vhodného pole na desce Stínu v příštím kole během čtvrté fáze: Používání ikon a provádění tajných akcí. Zaznačte si ikony do oblastí se zaškrťovacími poli.

V každém kole můžete *pronásledovat* Společenstvo pouze jednou, i když máte k dispozici více *pronásledování*.

Poznámka: Po mapě Stínu se „nepohybujete“. Propojení lokací vám pomáhají odvodit pohyb Společenstva. Na mapu Stínu můžete kreslit a zapisovat si poznámky o předchozích *pronásledováních*.



Příklad pronásledování Společenstva: Během fáze odhalených akcí Stínu se Honza rozhodne *pronásledovat* Společenstvo v Morii a vymaže 1 *pronásledování*, protože to je číslo lokace na desce Stínu.

Naneštěstí pro jeho protivníka ze svobodných národů Petra je Společenstvo v Morii. Petr oznamuje, že *pronásledování* bylo úspěšné!



Honza vymaže další 3 *pronásledování* ve snaze způsobit další *zmar*. Petr nyní musí vymazat 3 *odhodlání*. Zbývají mu pouze 2 *odhodlání*, takže se sníží na 0. Petr oznámí, že mu nezůstává žádné *odhodlání*, takže Honza označí 2 pole na své stupnici *zmaru*.

7. Vyřešení bitvy

Bitva nastane, pokud jsou na bitevní desce na stupnici *pochodu do bitvy* vyznačena všechna 3 pole; jinak tuto fázi přeskočte.

Hráč, který označil třetí pole stupnice *pochodu do bitvy*, je považován za **útočníka** a jeho soupeř je **obránce**.

Bitvy mezi 2 národy probíhají v následujících krocích:

1. Obránce získává bonusovou sílu obrany 3, jak je uvedeno na značce  jeho bitevní desky.
2. Všichni hráči pak tajně provedou následující:
 - Poznamenají si všechny schopnosti postavy pro řešení bitvy () , které by chtěli použít.
 - Přičtením všech použitých schopností postav vypočítají plnou sílu své armády. Hráči si toto číslo dočasně zapíší na svou desku hráče.
3. Každý hráč oznámí plnou sílu své armády a zapíše toto číslo na určené pole v bitvě. Hráči také oznámí všechny postavy, které během bitvy použili.
4. Hráč s vyšší plnou silou armády vyhrává bitvu. Vítěz v bitvě zakroužkuje vítěžné body (VB) na základě úrovně *zapojení*. Pokud je síla armád hráčů stejná, nevyhrává žádný z nich a nejsou uděleny žádné VB.

Každou bitvu lze na každé hrací ploše vybojovat pouze jednou.

Po vybojování bitvy již tito hráči nemohou přidávat sílu do bitvy.

Viz příklad vyřešení bitvy na str. 12.

Zapojení se do bitvy

- A** Každá bitva začíná s označeným prvním polem na stupnici *zapojení*, které vítězi přináší 1 VB.
- B** Pokud některý z hráčů označí druhé pole *zapojení*, získá vítěz celkem 3 VB (1 VB z prvního pole a 2 VB z druhého pole).
- C** Jsou-li označena všechna 3 pole na stupnici *zapojení*, má bitva celkovou hodnotu 5 VB (1 VB z prvního pole, 2 VB z druhého pole a 2 VB ze třetího pole).

- 1** **Důležité:** Na konci hry hráči také získají 1 VB za každých 10 bodů síly armády (včetně postav), ať už bitvu vyhrají, prohrají, nebo i když bitva nebyla vůbec řešena. Bodování na konci hry viz str. 16.



Příklad vyřešení bitvy

Honza (s červenou fixou) označil třetí ze 3 polí *pochodu do bitvy* pro Mordor, takže se bude řešit bitva Mordor-Gondor. Honza také předtím v této bitvě označil 1 z polí *zapojení*, takže má tato bitva hodnotu další 2 VB.

Honza je **útočníkem** a oznamuje svou aktuální sílu armády 19 v poli síly mordorské armády.

Petr (s modrou fixou) má v poli síly gondorské armády číslo 10, ale je také **obránce**, a tak k ní přidává 3. Oznamuje, že jeho současná síla armády je 13.

Poté co Honza tajně určí, které postavy do bitvy přivede, oznámí, že jeho plný počet vojáků je stále 19, protože do bitvy nepřivedl žádnou postavu.

Petr je Istivý a do bitvy si přivede Legolase (+4) i Gimliho (+4). Označí jejich bojové oblouky. Celková síla Petrovy armády je 21 (10 síla armády + 3 bonusové body za to, že je obránce + 4 body za Legolase + 4 body za Gimliho = 21).

Petr vyhrává bitvu a získává 3 VB, protože Honza zvýšil úroveň *zapojení*.

Oba hráči si po vyřešení bitvy zapíší celkovou sílu své armády. Protože se Petrův celkový počet během bitvy zvýšil, zapíše si novou celkovou sílu armády 21.



8. Kontrola ukončení hry

Pokud je splněna KTERÁKOLI z následujících 3 podmínek, hra končí:

- Společenstvo dosáhlo Hory osudu na desce svobodných národů.
- Na bitevní desce bylo zaznačeno poslední pole *zmaru*.
- Na bitevní desce jste odehráli obě bitvy.

Pokud nebyla splněna žádná z podmínek pro ukončení hry, předejte žeton začínajícího hráče po směru hodinových ručiček dalšímu hráči a začněte nové kolo. Pravidla bodování na konci hry najdete na str. 16.

POSTAVY

Stupnice postav mají 1 nebo více oblouků. Každý oblouk umožňuje použít postavu, pokud je pole pod ním označeno. Postavu můžete použít v tomtéž tahu, ve kterém jste pole označili, nebo si ji můžete nechat pro pozdější použití.

Po použití schopnosti postavy si příslušný oblouk odškrtnete, protože postavu již nemůžete znovu použít.

Postavu můžete použít pouze jednou za kolo, a to i v případě, že je na dané stupnici postavy připraveno více oblouků. Legolase například nemůžete použít ve stejné bitvě dvakrát ani ve 2 různých bitvách v 1 kole.

Podrobnosti naleznete v části Detaily postav na str. 17-18.



NÁRODY

Barevně je zastoupeno 6 národů:

Svobodné národy:

- Gondor: ■ modrá
- Rohan: ■ hnědá
- Elfové: ■ zelená

Národy Stínu:

- Mordor: ■ červená
- Železný pas: ■ šedá
- Jižané a Východňané: ■ žlutá

Národy jsou na deskách hráčů zastoupeny 3 způsoby:

- Regiony národů
- Stupnice volání do zbraně
- Stupnice verbování národa

Regiony národů
(například Rohan)



Stupnice volání do zbraně

Stupnice verbování národa

Mapa regionů

Regiony národů jsou lokace na mapách desky svobodných národů a desky Stínu.

Regiony svobodných národů:

- Gondor
- Rohan
- Elfové

Regiony Stínu:

- Mordor
- Železný pas
- Jižané a Východňané

Neutrální regiony:

Tyto lokace nejsou spojeny s žádným národem, ale mohou být důležité pro schopnosti postav, jako je například nazgûl.

- Neobsazená krajina
- Hory



Stupnice volání do zbraně svobodných národů



Stupnice volání do zbraně Stínu

Stupnice volání do zbraně

Volání do zbraně představuje připravenost každého národa, který může být *neutrální*, *aktivovaný* (■), nebo *motivovaný* (■).

Pokud označíte první pole obsahující symbol kostky, změní se národ z *neutrálního* na *aktivovaný*. 1 Pokud označíte poslední místo na stupnici, změní se národ z *aktivovaného* na *motivovaný* 2.

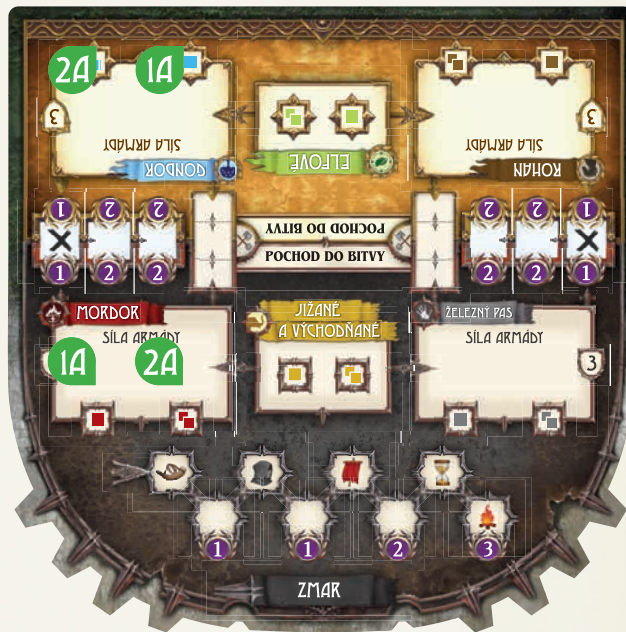
Pokud se stav některého národa změní, označte příslušné místo na bitevní desce tohoto národa 1A 2A.

Národy jsou vždy v 1 ze 3 stavů:

- o **Neutrální:** Všechny národy začínají hru jako *neutrální*.

1 **Aktivovaný:** Jakmile je národ *aktivovaný*, hráč pro tento národ okamžitě získá 2 . Pro následující tahy můžete používat kostku aktivovaného národa. (Kostku národa však nemůžete použít ve stejném kole, kdy ji odemknete.) Touto kostkou se nyní hází každý tah a mohou ji použít hráči, kteří mají tento národ *aktivovaný* nebo *motivovaný*. Zvyšuje se také síla *naverbovaných* armád.

2 **Motivovaný:** Jakmile je národ *motivovaný*, hráč pro tento národ okamžitě získá 2 . Kostkou pro tento národ se stále hází v každém tahu, ale ikona na kostce se zdvojnásobí pro hráče, kteří mají tento národ *motivovaný*. (Kostku národa nemůžete zdvojnásobit ve stejném kole, kdy jste národ *motivovali*.) Zvyšuje se také síla *naverbovaných* armádních jednotek.



Bitevní deska



Kostky národa

Kostky národa mohou používat pouze hráči, kteří mají daný národ *aktivovaný*. Pokud je národ *motivovaný*, získáte dvojnásobek ikon z kostky. Kostky národa musí být přiděleny desce daného národa, ale můžete je použít na libovolném vhodném poli na této desce, nikoli nutně na poli daného národa. Kostka národa, která padne prázdná, nenabízí v tomto tahu žádnou ikonu.



Příklad: Ikonu na modré gondorské kostce můžete použít na libovolném vhodném poli na desce svobodných národů, nikoli však na desce Stínu.



Stupnice verbování národa

Stupnice *verbování* představují armádní jednotky, které lze *naverbovat*, a tím zvýšit sílu armády národa. Když označíte všechna pole jednotky, můžete během fáze odhalených akcí *naverbovat* jednotku. Díky tomu můžete provést následující:

- Přidejte sílu této jednotky k celkové síle armády daného národa v dané bitvě.
- Vymažte všechna pole pro danou jednotku, takže ji můžete později *znovu naverbovat*.

Přidaná síla závisí na tom, zda je národ *neutrální*, *aktivovaný*, nebo *motivovaný*.

Elfské jednotky mohou přidat svou sílu do bitev na straně Gondoru nebo Rohanu.

Jižanské či východňanské jednotky mohou přidat svou sílu do bitev na straně Mordoru nebo Železného pasu.

Jednotky nemohou přidat svou sílu do již vybojované bitvy.



Příklad: Jednotky vojáků Železného pasu mají sílu 1, pokud je národ neutrální, 2, pokud je národ aktivovaný, nebo 4, pokud je národ motivovaný.

Pokud naverbujete jednotku, když je národ neutrální, přidejte k síle armády na bitevní desce nižší číslo. Když je národ později aktivovaný, síla se pro dříve naverbované jednotky nezvýší, ale budoucí jednotky budou přidány se zvýšenou hodnotou síly.

Příklad verbování

Gondor je *aktivovaný*, protože je označeno pole se symbolem modré kostky. Označili jste všechna pole pro vojáky, ale pouze 2 ze 4 polí pro katapult. Předtím jste sílu gondorské armády zvýšili na 3.

Během fáze odhalených akcí se rozhodnete oznámit, že zrovna *verbuje*. Vymažte 3 pole pro vojáky a přidejte 2 body k síle gondorské armády, protože je Gondor *aktivovaný*. Síla armády se zvýší na 5.



BODOVÁNÍ NA KONCI HRY

Pokud nastane jakákoli podmínka pro ukončení hry, pokračujte ve hře až do konce kola a poté si každý hráč sečte získané VB. Pro zapsání VB otočte desku Prstenu.

VB svobodných národů:

o Bitevní VB:

- A** 1, 3, nebo 5 VB podle úrovně *zapojení* za každou vyhranou bitvu.
- B** 1 VB za každých 10 bodů síly armády v každé bitvě. Tyto body se přičítají, i když hráč bitvu prohrál nebo bitva nebyla vyřešena.

o VB Prstenu:

- C** VB u všech označených lokací, kam se Společenstvo přesunulo.

VB Stínu:

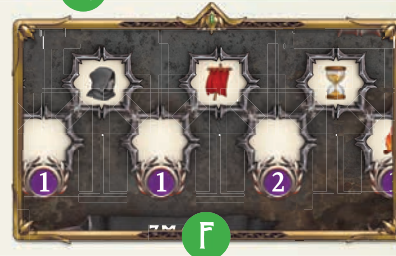
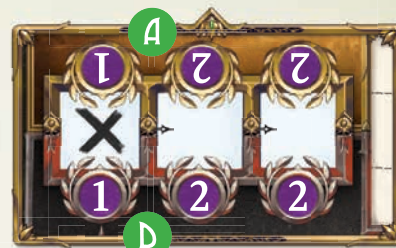
o Bitevní VB:

- D** 1, 3, nebo 5 VB podle úrovně *zapojení* za každou vyhranou bitvu.
- E** 1 VB za každých 10 bodů síly armády v každé bitvě. Tyto body se přičítají, i když hráč bitvu prohrál nebo bitva nebyla vyřešena.

o VB zmaru:

- F** VB u všech označených polí na stupnici *zmaru*.

Vyhrává hráč s nejvyšším celkovým počtem VB! V případě remízy vyhrává hráč, jehož Společenstvo je na desce svobodných národů nejbližší Hoře osudu. Pokud remíza přetrvává, vyhrává hráč, který má na své stupnici *zmaru* více VB. Pokud je stav stále nerozhodný, hráči se o vítězství podělí.

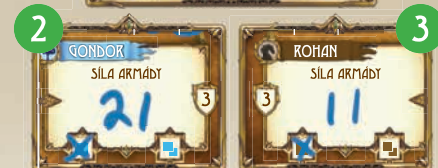


Příklad bodování

Hra končí a Petr musí určit svůj celkový počet VB.

- 1** Petr na své mapě svobodných národů získává celkem 4 VB: 1 VB z Minas Tirith, 1 VB z Osgiliathu a 2 VB z Minas Morgul.
- 2** Petr vyhrál bitvu o Gondor a získává 3 VB, protože se mu zvýšila úroveň *zapojení*. Celková síla jeho armády je 21, což mu přináší další 2 VB (1 bod za každých 10 bodů síly armády).
- 3** Petr prohrál bitvu o Rohan, ale celková síla jeho armády je 11, což znamená 1 VB.
- 4** Bitva o Mordor nebyla vyřešena, takže žádný hráč nezískal VB ze *zapojení*. Celková síla Petrovy armády je menší než 10, takže mu tato bitva nepřináší žádné VB.
- 5** Petr vyhrál bitvu o Železný pas a získává 1 VB, protože první pole *zapojení* je vždy považováno za označené. Celková síla jeho armády je 16, což mu přináší 1 VB navíc.
- 6** Petr získává 2 VB ze své stupnice *zmaru*.

Petr končí hru s celkovým skóre 14 VB a doufá, že je dostatečně vysoké, aby porazil ostatní hráče.





Gandalf

Když tvůj stínový protivník Společenstvo během *pronásledování* dostihne, můžeš použít Gandalfa, abys *pronásledování* považoval za neúspěšné a mohl se tajně přesunout na sousední lokaci, aniž bys použil *odhodlání*. Z nové lokace, kam se Společenstvo přesune, získáte všechny ikony jako obvykle. Nemůžete se přesunout na Horu osudu nebo na lokaci, na níž jste už byli. Jestliže se nemůžete přesunout na sousední lokaci, nemůžete použít Gandalfa ke zrušení *pronásledování*. Stínový protivník nezískává žádný *zmar*.

Gandalfa musíte použít ještě předtím, než váš stínový protivník oznámí, kolik *pronásledování* navíc použije. Stínový protivník může k opětovnému *pronásledování* použít hejno krebain, pokud to má umožněno.



Gimli

Během fáze vyřešení bitvy můžete použít Gimliho a přidat +2 k síle své armády v aktuální bitvě. Pokud jste v této bitvě použili také Legolase, přidá Gimli k síle vaší armády další 2 (celkem +4 k síle).



Smíšek

Během fáze odhalených akcí svobodných národů můžete po označení pole na stupnici *pochodu do bitvy* za Gondor nebo Rohan použít Smíška k označení 1 dalšího pole *pochodu do bitvy* v téže bitvě.



Arwen

Poté co během fáze používání ikon a provádění tajných akcí přesunete Společenstvo, můžete použít Arwen k dalšímu přesunu Společenstva.



Chodec

Pokud se Společenstvo na vaší desce svobodných národů nachází v lokaci Gondoru, Rohanu, elfů nebo s touto lokací sousedí, můžete během fáze odhalených akcí svobodných národů použít Chodce a označit až 4 pole na stupnici *volání do zbraně* tohoto národa. Z označených polí nezískáváte žádné ikony, ale národ bude *aktivovaný* nebo *motivovaný* jako obvykle.



Galadriel

Když Společenstvo přesunete do stínové lokace (Mordoru, Železného pasu nebo do lokací Jižanů a Východňanů), můžete použít Galadriel a snížit počet *odhodlání* z potřebných 3 na nejméně 1 *odhodlání*. Během 1 tahu můžete použít Arwen i Galadriel, ale stále musíte vynaložit alespoň 1 *odhodlání* za každé pole.



Boromir

Během fáze odhalených akcí svobodných národů můžete použít Boromira k označení všech svých polí *odhodlání*. Z označených polí nezískáváte žádný ani .



Legolas

Během fáze vyřešení bitvy můžete použít Legolase a přidat +4 k síle své armády v aktuální bitvě.



Pipin

Když váš stínový protivník použije nazgûla k oznámení regionu, kde se nachází Společenstvo, můžete tuto schopnost zrušit. Nazgûlova schopnost se i přesto označí jako použitá.



Nazgûl

Během fáze odhalených akcí Stínu můžete použít nazgûla, aby váš soupeř ze svobodných národů oznámil oblast, kde se nachází Společenstvo. Soupeř by si měl dávat pozor, aby neprozradil skutečnou polohu Společenstva; oznamuje se pouze region.

Regiony svobodných národů:



Gondor



Rohan



Elfové



Mordor



Železný pas



Jižané a Východňané

Neutrální regiony:



Neobsazená krajina



Hory



Ústa Sauronova

Pokud je v lokaci Stínu (Mordor, Železný pas, Jižané a Východňané) *pronásledování*, můžete během fáze odhalených akcí Stínu použít Ústa Sauronova k označení 1 dalšího pole na své stupnici *zmaru*.



Hejno krebain

Pokud je *pronásledování* Společenstva neúspěšné, můžete během fáze odhalených akcí Stínu použít hejno krebain a okamžitě *pronásledovat* znovu. Potřebné množství *pronásledování* se sníží o 1 na nejmenší hodnotu 0. Pokud nemáte dostatek polí pro druhé *pronásledování*, nemůžete hejno krebain použít.



Černokněžný král

Během fáze vyřešení bitvy můžete použít černokněžného krále a přidat +6 k síle své armády v aktuální bitvě. Černokněžného krále můžete použít pouze ke zvýšení síly armády Mordoru nebo Železného pasu.



Saruman

Během fáze odhalených akcí Stínu můžete použít Sarumana k přenosu síly mezi bitvou v Mordoru a bitvou v Železném pasu. Chcete-li tak učinit, snižte sílu armády v bitvě až o 10 a přidejte ji do jiné bitvy. V bitvě nemůžete snížit sílu armády o více, než kolik již máte.



Skurut-hai

Během fáze vyřešení bitvy můžete použít skurut-hai a přidat +4 k síle své armády v aktuální bitvě. Skurut-hai můžete použít pouze ke zvýšení síly armády Mordoru nebo Železného pasu.



Červivec

Během fáze odhalených akcí Stínu použijte Červivce a vyberte 1 z národů (Gondor, Rohan nebo elfové). Tento národ jmenujte. Kostku jmenovaného národa nesmí protivník vašich svobodných národů použít v dalších tazích, dokud tento národ *nenamotivuje*. Svobodný národ můžete jmenovat, i když jeho kostka ještě nebyla odemčena.



Odula

Během fáze odhalených akcí Stínu můžete pomocí Oduly donutit soupeře ze svobodných národů vymazat všechna svá označená pole *odhodláním*. Odulu můžete použít před *pronásledováním* Společenstva, ale ne během *pronásledování*.



Palantír

Během fáze používání ikon a provádění tajných akcí můžete palantírem označit všechna svá pole *pronásledování*. Z označených polí nezískáte žádnou

AUTOŘI

Design hry: Geoff Engelstein, Stephen Buonocore

Vývoj: Bryan Bornmueller, John Goodenough

Ilustrace desky hráče: Karl Fitzgerald

Ilustrace: Jared Blando, Paul Dainton, Thomas Elliott, Graey Erb

Vedoucí designu: Randy Delven

Grafický návrh: Zack Marsh, Tony Mastrangeli

Kreativní režie: Bree Woodward

Umělecká režie: Tony Mastrangeli

Výroba: Guadalupe Gonzalez, Ellie Gentry

Technické úpravy: Amy Ellis

Úprava kopií: Dan Varrette

Marketing: Krystal Rose, Britta Fisher, Preston Wing

Licencování: Dana Cartwright, Ariel Didier, Kira Hartke, Kaitlin Souza, Emerald Thompson

Vedoucí studia: Mike Hummel

Tým Office Dog: Bryan Bornmueller, Randy Delven, Kevin Ellenburg, Britta Fisher, Ellie Gentry, Guadalupe Gonzalez, Mike Hummel, Waleed Ma'arouf, Zack Marsh, Tony Mastrangeli, Krystal Rose, Peyton Schwiebert, Preston Wing, Bree Woodward

Zvláštní poděkování studia: Justin Anger, Michael Blomberg, Teresa Dery, Halley Feil, Eric Gajdostik, Thomas Gallecier, Laura Huls, Ellen Pahr, Luke Peterschmidt, Alex Schlee, Jacinda Wilson, Madeleine Wright







Poznámky designéra: Geoff a Stephen by rádi poděkovali týmu Office Dog za příležitost podniknout tuto neočekávanou cestu. Byla to úžasná zkušenost.

Playtesteři: Aaron, Julie Ahern, Allan Anderson, Ula Anderson, Jenny St. Arnold, Steven Bass, Chip Beauvois, Brian Biewer, Rachael Blasko, Elliot Bosveld, Chris Bouthner, Erica Bouyouaris, Ryan Brandhagen, Jarred Bultema, Megan Bultema, Chappy Chapman, Liz Chapman, Larry Chong, Christopher Clark, Jay Cormier, Seth Eisenbraun, Brian Engelstein, Sydney Engelstein, Eric Gajdostik, Thomas Gallecier, Geof Gambil, Sophia Gambil, Trish Gavin, Christina Gonzales, James Green, Nina Green, Tony Green, Sam Healey, Karen Holah, Paul Incao, Dan King, June King, James Lenox, Mariana Lenox, Sen-Foong Lim, Whitney Red Loraine, Dan Luxenberg, Julie Luxenberg, Joel Lytle, Marian McBryne, Jason McCracken, Adam Michaud, Tiana Michaud, Pauline Milano, Joan Morley, Matt Morley, Colton Moroles, Cyril Multhauf, Jennifer Multhauf, Tiffany Prose, Travis Prose, Hector Reyes, Adrienne Ricker, Michael Russell, Steven Russell, Samantha, Alex Schmidt, Ian Schreiber, Andrew Scifers, Mihir Shah, Paul Shahbazian, Samantha Shahbazian, Michael Shea, Claire Shillabeer, Stephanie Slater, Ken Somerville, Mark Stang, Brody States, Chrissie Stern, Christopher Talbot, Richard Tatge, Thorin Tatge, Chris Theisen, Dan Thomas, Corey Thompson, Jakapan Thunpithayakul, Tim, Anthony Vizzone, Jeremy Wilson, Simon Winsall, Brian Winters, Edward Zock





Krabice hry *Pán prstenu*: *Kruh konfliktu* obsahuje herní součásti až pro 4 hráče, ale můžete kombinovat více krabic a hrát v libovolném počtu. Vezměte si z krabic navíc desky hráčů, mazatelné fixy a bitevní desky, ale kostky a deska Prstenu mohou zůstat v krabici. Posadte všechny hráče do kruhu, ujistěte se, že všichni vidí na kostky, a bavte se!







Používání ikon akce

K čemu slouží:	Ikony:	Kde se značí?	Popis:
Zvýšení odhodlání (pouze pro desku svobodných národů)	 	Stupnice odhodlání	Při označení polí <i>odhodlání</i> mohou hráči později použít <i>odhodlání</i> na tajnou akci pohybu Společenstva a také se bránit proti akci <i>pronásledování</i> Společenstva, kterou provedl jejich stínový soupeř.
Zvýšení hrozby pronásledování (pouze pro desku Stínu)	 	Stupnice pronásledování	Při označení polí <i>pronásledování</i> mohou hráči později použít <i>pronásledování</i> a podniknout akci <i>pronásledování</i> Společenstva, při které se pokusí odhalit polohu Společenstva a způsobit <i>zmar</i> .
Pochod/zapojení se do bitvy	 	Oblast pochodu/zapojení	Zaznačením pole na stupnici <i>pochodu</i> nebo <i>zapojení</i> hráči buď posunou národ z této desky blíže k bitvě, nebo zvýší počet VB, které v bitvě s tímto národem získají/ztratí.
Příprava postavy	 	Stupnice postav	Označením dalšího pole na stupnici postavy si hráči připravují postavu k použití.
Shromážděte národ	 	Stupnice volání do zbraně	Zaznačením pole na stupnici <i>volání do zbraně</i> se hráči snaží <i>aktivovat</i> (nebo <i>motivovat</i>) národ, čímž získají jednorázovou odměnu 2  a odemknou kostku tohoto národa (nebo odemknou dvojí použití ikon na kostce). Síla jednotek armády národa se také zvyšuje, když se národ stane <i>aktivovaným</i> a <i>motivovaným</i> .
Nábor	 	Stupnice verbování národa	Označením pole na stupnici <i>verbování</i> hráči verbují jednotky, aby zvýšili sílu armády svého národa a pokusili se s tímto národem vyhrát bitvu.

Provádění tajných akcí

Tajné akce:	Ikony:	Kde se používají?	Popis:
Přesun Společenstva (pouze pro desku svobodných národů)	 	Stupnice odhodlání	Použitím (vymazáním) pole <i>odhodlání</i> hráči okamžitě provedou tajnou akci přesunu Společenstva a přesunou Společenstvo na sousední lokaci.
Různé akce postav	-	-	Když na stupnici postavy označíte pole pod symbolem  , akce postavy byla připravena. Pokud akci provedete, odškrtněte symbol  . Tuto akci nelze opakovat.

Odhalené akce svobodných národů a Stínu

Akce:	Ikony:	Kde se používají?	Popis:
Pronásledování Společenstva (pouze pro desku Stínu)	 	Stupnice pronásledování	Použitím (vymazáním) pole <i>pronásledování</i> hráči provedou akci <i>pronásledování</i> Společenstva a pokusí se odhalit polohu Společenstva a případně způsobit <i>zmar</i> .
Aktivace národa	-	-	Jestliže je během fáze používání ikon a provádění tajných akcí na stupnici <i>volání do zbraně</i> označeno pole s kostkou, musí hráč tuto akci provést. Hráč během fáze odhalených akcí oznámí, že národ je nyní <i>aktivovaný</i> . <i>Kostkou tohoto národa se nyní hází na začátku každého kola a tento hráč ji může použít.</i>
Motivace národa	-	-	Jestliže je během fáze používání ikon a provádění tajných akcí na stupnici <i>volání do zbraně</i> označeno pole se 2 kostkami, musí hráč tuto akci provést. Hráč během fáze odhalených akcí oznámí, že národ je nyní <i>motivovaný</i> . <i>Tento hráč může kostku tohoto národa v dalších tazích použít dvakrát</i>
Použití postavy (odhalená akce postavy)	Označte oblouk odhalené akce postavy.	Stupnice postav	Když na stupnici postavy označíte pole pod symbolem  , akce postavy byla připravena. Pokud akci provedete, odškrtněte symbol  . Tuto akci nelze opakovat.
Verbování armády	Vymažte všechna pole pro dokončenou jednotku národa.	Stupnice verbování národa	Jakmile jsou všechna pole dané jednotky označena, můžete sílu této jednotky přidat na příslušnou bitevní desku daného národa. Vymažte pole jednotky na stupnici <i>verbování</i> . <i>Poznámka: Síla jednotky závisí na tom, zda je národ neutrální, aktivovaný, nebo motivovaný, jak je znázorněno například u sil 0/1/2 nebo 1/2/4.</i>
Zničení Prstenu	-	-	Pokud hráč na své desce svobodných národů dosáhne Hory osudu.