




EFEKTY PUTOVÁNÍ PRSTENU*





1 Vezměte si 1 minci ze zásoby.

 Odstraňte 1 nepřátelskou pevnost z libovolného regionu a vraťte ji soupeři.

 Po dokončení tohoto tahu proveďte další.

 Hráč Sauron okamžitě vyhrává hru.

 Umístěte 1 jednotku do libovolného regionu.

 Hráč Společstva prstenu okamžitě vyhrává hru.

EFEKTY LOKACÍ*



Umístěte 1 pevnost do regionu **Mordor**.
Vezměte si všechny karty z odkládacího balíčku, tajně si vyberte 1 a zahrajte ji zdarma.



Umístěte 1 pevnost a 2 jednotky do regionu **Arnor**.
Dokončete 2 pohyby na herní desce.



Umístěte 1 pevnost do regionu **Rhovanion**.
Vezměte si ze zásoby 5 mincí.
Dokončete 1 pohyb na herní desce.



Umístěte 1 pevnost do regionu **Lindon**.
Vezměte 2 horní žetony libovolné rasy a odhalte je. Vyberte si 1, který položíte před sebe. Další žeton položte lícem dolů na vršek jeho zásobníku.



Umístěte 1 pevnost a 3 jednotky do regionu **Rohan**.



Umístěte 1 pevnost do regionu **Enedwaith**.
1 šedou kartu ze soupeřova herního pole umístěte do odkládacího balíčku.
Posuňte svou postavu o 1 políčko na stupnici putování Prstenu.



Umístěte 1 pevnost a 1 jednotku do regionu **Gondor**.
Posuňte svou postavu o 2 políčka na stupnici putování Prstenu.

* Efekty lokací a políček na stupnici putování Prstenu jsou **okamžité**, a můžete je použít pouze **jedinkrát**, když je získáte.



ELFOVÉ



Když zahrajete žlutou kartu, po skončení tahu hrajte ještě jednou.



Když zahrajete červenou kartu, můžete všechny příslušné jednotky umístit do jednoho libovolného regionu.



Jednou za tah využijte libovolné dovednosti.



HOBITI



Symbol orla je dalším symbolem rasy, který se počítá jako 1 ze 6 povinných symbolů pro vítězství na podporu ras.



Když zahrajete modrou kartu, umístěte také 1 jednotku do libovolného regionu.



Když zahrajete kartu se symbolem sady, vezměte si ze zásoby 3 mince.



TRPASILÍCI



Když zahrajete díl lokace, ignorujte dodatečnou cenu.



Když zahrajete díl lokace, po skončení tahu hrajte ještě jednou.



Když zahrajete zelenou kartu, dokončete také 2 pohyby na herní desce.



LIDÉ



Když zahrajete žlutou kartu, posuňte také svou postavu o 1 políčko na stupnici putování Prstenu.



Když zahrajete červenou kartu, umístěte do vybraného regionu 1 další jednotku.



Když odložíte kartu, vezměte si ze zásoby dvojnásobek mincí spojených s aktuální kapitolou (2, 4 nebo 6 mincí).



ENTOVÉ*



Po dokončení tahu hrajte ještě jednou.



Odstraňte 1 nepřátelskou pevnost z libovolného regionu a vraťte ji soupeři.



Třikrát proveďte kterékoli z následujících: 1) Odstraňte 1 nepřátelskou jednotku, 2) Váš soupeř přijde o 1 minci, nebo 3) Dokončete 1 pohyb na herní desce.



ČARODĚJOVÉ*



Posuňte svou postavu o 2 políčka na stupnici putování Prstenu.



Umístěte 2 jednotky do 1 libovolného regionu, nebo 1 jednotku do každého ze 2 libovolných regionů.



Vezměte si všechny karty z odkládacího balíčku, tajně si vyberte 1 a zahrajte ji zdarma.

* Efekty Entů a Čarodějů jsou **okamžité**, a můžete je použít pouze **jedinkrát**, když je získáte.