




EFEKTY PUTOVANIA S PRSTEŇOM*





1 Vezmite si 1 mincu zo zásoby.

 Odstráňte jednu nepriateľskú pevnosť z ľubovoľného regiónu a vráťte ju súperovi.

 Po dokončení tohto ťahu vykonajte ďalší.

 Sauron okamžite vyhráva hru.

 Umiestnite jednu jednotku do ľubovoľného regiónu.

 Spoločenstvo prsteňa okamžite vyhráva hru.

EFEKTY KRAJÍN*



Umiestnite 1 pevnosť do regiónu **Mordor**.
Vezmite si všetky karty z odhadzovacieho balíčka, jednu si vyberte a vyložte ju zdarma.



Umiestnite jednu pevnosť a dve jednotky do regiónu **Arnor**.
Urobte 2 pohyby na hernom pláne.



Umiestnite jednu pevnosť do regiónu **Rhovanion**.
Vezmite si zo zásoby 5 mincí.
Urobte 1 pohyb na hernom pláne.



Umiestnite jednu pevnosť do regiónu **Lindon**.
Vezmite dva horné žetóny ľubovoľnej rasy a odhaľte ich. Vyberte si 1, ktorý položíte pred seba. Druhý žetón položte lícom dole navrch jeho komínčeka.



Umiestnite jednu pevnosť a tri jednotky do regiónu **Rohan**.



Umiestnite jednu pevnosť do regiónu **Enedwaith**.
1 šedú kartu zo súperovej hernej oblasti dajte na odhadzovací balíček.
Posuňte svoju postavu o jedno políčko na stupnici putovania s Prsteňom.



Umiestnite jednu pevnosť a jednu jednotku do regiónu **Gondor**.
Posuňte svoju postavu o dve políčka na stupnici putovania s Prsteňom.

* Efekty krajín a políček na stupnici putovania s Prsteňom sú **okamžité** a môžete ich použiť iba **jedenkrát**, keď ich získate.



ELFOVIA



Keď vyložíte žltú kartu, po skončení ťahu hrajte ešte raz.



Keď vyložíte červenú kartu, môžete všetky príslušné jednotky umiestniť do jedného ľubovoľného regiónu.



Raz za ťah využite ľubovoľnú schopnosť.



HOBITI



Symbol orla je dodatočným symbolom rasy, ktorý sa počíta ako 1 zo 6 povinných symbolov pre víťazstvo na podporu rás.



Keď vyložíte modrú kartu, umiestnite tiež jednu jednotku do ľubovoľného regiónu.



Keď zahráte kartu so symbolom reťazenia, vezmite si zo zásoby 3 mince.



ENTOVIA*



Po dokončení tohto ťahu hrajte ešte raz.



Odstráňte jednu nepriateľskú pevnosť z ľubovoľného regiónu a vráťte ju súperovi.



Trikrát si vyberte a vykonajte ktorúkoľvek z nasledujúcich akcií: 1) odstráňte 1 nepriateľskú jednotku, 2) váš súper stráca 1 mincu, 3) urobte 1 pohyb na hernom pláne.



TRPASLÍCI



Keď vyložíte dielik krajiny, ignorujte dodatočnú cenu.



Keď vyložíte dielik krajiny, po skončení tohto ťahu hrajte ešte raz.



Keď vyložíte zelenú kartu, urobte 2 pohyby na hernom pláne.



ĽUDIA



Keď vyložíte žltú kartu, posuňte svoju postavu o jedno políčko na stupnici putovania s Prsteňom.



Keď vyložíte červenú kartu, umiestnite do vybraného regiónu jednu ďalšiu jednotku.



Keď odhodíte kartu, vezmite si zo zásoby dvojnásobok mincí spojených s aktuálnou kapitolou (2, 4 alebo 6 mincí).



ČARODEJNÍCI*



Posuňte svoju postavu o dve políčka na stupnici putovania s Prsteňom.



Umiestnite 2 jednotky do ľubovoľného regiónu, alebo po jednej jednotke do dvoch ľubovoľných regiónov.



Vezmite si všetky karty z odhadzovacieho balíčka, vyberte si jednu a vyložíte ju zdarma.

* Efekty Entov a Čarodejníkov sú **okamžité** a môžete ich použiť iba **jedenkrát**, keď ich získate.