



PÁN PRSTENŮ DUEL STŘEDOZEMĚ™



Pustte si video
s pravidly!

*Budete hrát za Společenstvo prstenu, abyste ubránili svobodné rasy a zničili Jeden prsten?
Nebo budete hrát za Saurona a pronásledovat Froda a Sama, zatímco budete rozmisťovat své hordy
k branám nepřátelských měst? Osud Středozemě je ve vašich rukou!*

PŘEHLED A CÍL HRY

Hra se odehrává ve 3 po sobě jdoucích kapitolách, které se vyvíjejí podobně.

Ve svém tahu posilujete své dovednosti, shromažďujete poklady, rozšiřujete své jednotky po celé Středozemi, sjednocujete rasy pro svou věc nebo postupujete na cestě Prstenu.

Vyhraje hru splněním jedné ze 3 podmínek vítězství:

- ✦ Dokončete putování Prstenu,
- ✦ získáte podporu 6 různých ras,
- ✦ obsadíte Středozemi.

OBSAH

Karty kapitol



×69

Díly lokací



×7

Herní deska



×1

Stupnice
putování Prstenu



ze 4 dílů

Mince



×30

Žetony spojenectví



×18 (3 na rasu)

Jednotky a pevnosti
Společenstva



×15

×7

Jednotky a pevnosti
Saurona



×15

×7

Přehled efektů



×1

Pravidla



×1

Symbyly pro barvoslepé



Aby bylo možné zohlednit všechny typy barvosleposti, má každá barva karty ve hře odpovídající symbol:

◆ šedá

● žlutá

■ modrá

▲ zelená

✕ červená

★ fialová



PŘÍPRAVA HRY



- 1 Vybte nebo náhodně určete, kdo bude hrát za Společenstvo a kdo za Saurona. Umístěte před sebe příslušné figurky **jednotek a pevností**.
- 2 Umístěte **herní desku** mezi sebe a soupeře, vedle neutrálního pole.
- 3 Na herní desku umístěte **2 jednotky Společenstva** na Arnor a **2 jednotky Saurona** na Mordor.

- 4 Sestavte **trasu putování Prstenu** podle obrázku vpravo a umístěte ji pod herní desku.

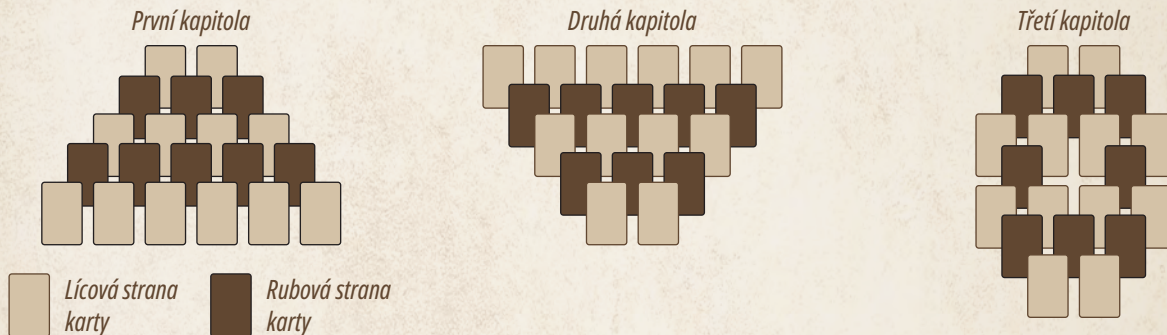


- 5 Hráč Společenstva si vezme **3 mince**, zatímco hráč Saurona si vezme **2 mince**. Pak vytvořte **zásobu** ze zbývajících mincí.
- 6 Roztřídte **žetony spojenectví** podle jejich zadní strany tak, abyste vytvořili hromádku pro každou rasu. Zamíchejte každou hromádku zvlášť a položte je lícem dolů nad herní desku do vyhrazených pozic.
- 7 Zamíchejte **díly lokací** a 3 díly položte lícem vzhůru na stůl. Ze zbývajících dílů vytvořte hromádku lícem dolů.
- 8 Roztřídte **karty kapitol** do 3 balíčků podle jejich zadní strany **P** (1), **R** (2) a **A** (3) a každý balíček zvlášť zamíchejte.

PŘEHLED KAPITOL

► Příprava kapitoly

Na začátku každé kapitoly (1, 2, pak 3) umístěte karty z příslušné kapitoly **do neutrální oblasti** podle níže uvedeného schématu (*přehled najdete také na bocích krabice*). Buďte pečliví, protože některé karty jsou umístěny lícem nahoru a jiné lícem dolů. Zbývající 3 karty položte lícem dolů na pozici pro odhazovací balíček.



► Přehled tahu

Hru začíná hráč Saurona, poté se oba hráči **střídají**, a to až do konce hry. Ve svém tahu si můžete buď **vzít kartu kapitoly**, nebo **vzít díl lokace**.

A. Vezměte si kartu kapitoly

Z neutrální oblasti si vyberte **dostupnou** kartu, tedy takovou, která není ani částečně zakryta žádnou jinou kartou. Pak ji vyložte před sebe, **nebo** ji odhodte.



▼ VYLOŽTE KARTU, KTEROU MÁTE PŘED SEBOU

Zaplatte cenu karty (*viz strana 4*) a umístěte ji do své herní oblasti. Můžete okamžitě využít jejího efektu (*viz strana 5*).

Poznámka: Vykládejte si před sebe karty podle barev a ujistěte se, že stále vidíte jejich efekty.

nebo

▼ ODHOĎTE KARTU

Kartu položte lícem dolů na odhazovací balíček a vezměte si ze zásoby mince podle čísla kapitoly:

- ★ První kapitola: 1 mince
- ★ Druhá kapitola: 2 mince
- ★ Třetí kapitola: 3 mince

Nakonec ukončete svůj tah odhalením všech karet, které jsou nyní k dispozici.

B. Vezměte si díl lokace

Vyberte si jeden z odhalených dílů. Zaplatte jeho cenu (*viz strana 4*) a umístěte jej do svého herní oblasti. Ihned umístěte pevnost do odpovídajícího regionu na herní desce a využijte efektů (*viz Přehled efektů*). Nakonec ukončíte svůj tah, aniž byste odhalili nový díl.

► Konec kapitoly

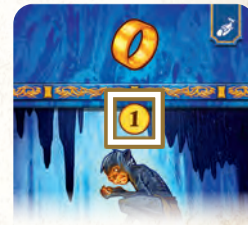
Kapitola končí, **jakmile si někdo vezme poslední kartu této kapitoly**.

Rozložte karty pro další kapitolu podle příslušného schématu a odhalujte nové díly lokací, dokud nebudou (pokud je to možné) 3 lícem vzhůru. Pak pokračujte ve hře jako obvykle.

Poznámka: Protože se střídáte v tazích, hráč, který ukončí kapitolu, nezačíná další kapitolu, pokud nepoužije efekt „Další tah navíc“ (viz Přehled efektů).

► Mince

Některé karty mají cenu v mincích, kterou musíte zaplatit, aby bylo možné je vyložit.



► Dovednosti

Díly a většina karet vyžadují, abyste měli ve své herní oblasti jednu nebo více dovedností (viz strana 5), abyste je mohli vyložit.

Pokud požadované dovednosti nemáte, můžete zaplatit **1 minci** do zásoby za **chybějící symbol dovednosti**.



Poznámka:

- Počet dovedností, za které můžete ve svém tahu zaplatit do zásoby, není omezen.
- Pokud karta nemá uvedenou cenu, nevyžaduje dovednost ani mince, takže ji můžete vyložit zdarma.



Díly lokací mají dodatečnou cenu v mincích, která se rovná počtu **vašich figurek pevnosti**, které se již nacházejí na herní desce. Proto je dodatečná cena vašeho prvního dílu 0 mincí.



► Sada

Počínaje druhou kapitolou lze některé karty hrát zdarma prostřednictvím jejich **symbolu sady**.

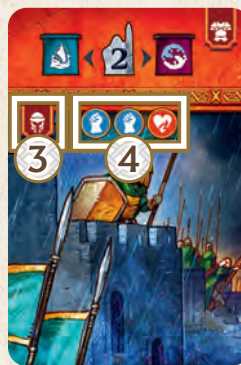
Pokud máte v herní oblasti kartu se shodným symbolem v pravém horním rohu, můžete ji vyložit zdarma, aniž byste měli potřebné dovednosti.

Poznámka: Pokud pro kartu nemáte odpovídající symbol sady, můžete ji normálně vyložit, když zaplatíte její cenu dovednostmi anebo mincemi.

Příklad:



V první kapitole vyložíte tuto kartu zdarma ①. Kromě efektu (viz str. 5) má karta také symbol sady ②.



Tuto kartu můžete ve druhé kapitole vyložit zdarma, protože jedna z vašich vyložených karet má odpovídající symbol sady ③. Jinak byste museli mít požadované dovednosti (nebo zaplatit 1 minci za každý chybějící symbol dovednosti) ④.

EFEKTY KARET A DÍLŮ

Šedé karty ♦ poskytují dovednosti, které vám umožňují zahrát jiné karty a díly do vaší herní oblasti. **Za každý symbol získáte 1 dovednost.** Každý symbol lze použít **jen jednou během tahu**, a to v každém vašem tahu.



Lest



Síla



Odvaha



Vědomosti



Velení



Pokud je více dovedností odděleno /, můžete v jednom tahu použít **jen jednu z nich** (můžete si vybrat).

Žluté karty ● okamžitě poskytují mince, kterými můžete platit za vyložení dalších karet a dílů do své herní oblasti.



Vezměte si ze zásoby počet mincí uvedený v symbolu.

Modré karty ■ vám okamžitě umožní postoupit na stupnici putování Prstenu.



Za každý symbol posuňte svou postavu po stupnici putování Prstenu o jedno pole.

Zelené karty ▲ představují rasy Středozemě, s nimiž můžete navázat spojení.



Elfové



Entové



Hobiti



Lidé

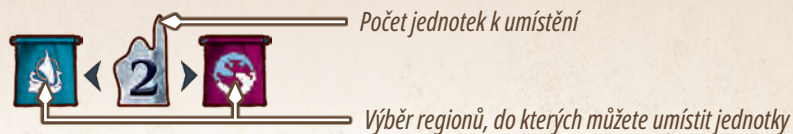


Trpaslíci



Čarodějové

Červené karty ✖ okamžitě umožňují umístit jednotky do regionů Středozemě (viz strana 7). Vyberte **jeden ze dvou praporů** a do odpovídajícího regionu umístíte **všechny jednotky**.



Fialové karty ★ (dostupné pouze ve třetí kapitole) vám okamžitě umožní dokončit různé manévry.



Přesun 1 jednotky do sousedního regionu.



Soupeř přijde o 1 minci.



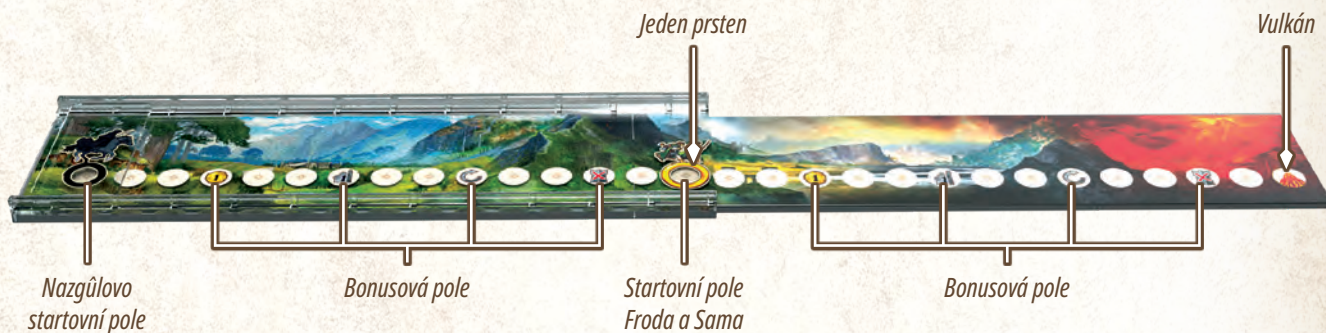
Odstraní 1 nepřátelskou jednotku z libovolného regionu.

Díly lokací vám okamžitě umožní umístit pevnosti do regionů Středozemě (viz strana 7) a využít jedinečné efekty (viz Přehled efektů).



Region, do kterého můžete umístit pevnost

PUTOVÁNÍ PRSTENU



Při postupu po stupnici putování Prstenu posouváte svou postavu (Froda a Sama pro Společenstvo, nebo Nazgûla pro Saurona) z políčka na políčko.

Když **dosáhnete** bonusového pole **nebo** jím **projdete**, můžete okamžitě využít jeho efektu (viz *Přehled efektů*).

Poznámka: Herní díl, který představuje Nazgûla, je položený na herní díl, který představuje Froda a Sama. Když se tedy Frodo a Sam pohnou, automaticky se pohne i Nazgûl. Jinými slovy, vzdálenost mezi postavami se bude pouze zmenšovat, ne zvětšovat.



Příklad: Jako hráč Společenstva vyložíte modrou kartu se 2 prsteny ①, která vám umožní posunout Froda a Sama o 2 políčka ②. Přejdou přes bonusové pole ③, díky čemuž můžete využít výhody jeho efektu (v tomto případě si vezmete 1 minci ze zásobníku).

SPOJENECTVÍ RAS

Během hry můžete uzavírat spojenectví s rasami Středozemě. Za tímto účelem vyložíte do své herní oblasti **zelené karty** se stejnými nebo různými symboly rasy podle následujících podmínek:

2 SYMBOLY STEJNÉ RASY

Jakmile získáte 2 shodné symboly rasy, vezměte 2 horní žetony spojenectví této rasy a **odhalte je**.

Vyberte si 1, který umístíte před sebe; nyní můžete využít jeho efektu (viz *Přehled efektů*). Další žeton položte lícem dolů na **vršek** jeho hromádky.

nebo

3 SYMBOLY RŮZNÝCH RAS

Jednou za hru, když máte 3 různé symboly ras, vezměte vrchní žetony spojenectví každé z těchto 3 ras a **odhalte je**.

Vyberte si 1, který umístíte před sebe; nyní můžete využít jeho efektu (viz *Přehled efektů*). Zbylé 2 žetony položte lícem dolů na **vršek** jejich příslušných hromádek.

Poznámka:

- Pro obě podmínky lze použít jediný symbol rasy (2 shodné symboly a 3 různé symboly).
- Odhalené žetony můžou vidět oba hráči. Neobsahují žádné skryté informace.

DOBÝVÁNÍ STŘEDOZEMĚ



Když umístíte nebo přesunete jednu nebo více jednotek, mohou nastat dvě situace:

- ✦ **Pokud není přítomna žádná nepřátelská jednotka:** nic se nestane.
- ✦ **Je-li přítomna jedna nebo více nepřátelských jednotek:** vyvoláte **konflikt**. Každý hráč odstraní jednu ze svých jednotek a umístí ji zpět před sebe. Tento postup opakujte, dokud alespoň jeden z hráčů nemá v oblasti žádné další jednotky.

Poznámka: Nepřátelská pevnost nevyvolává konflikty a nebrání vám v umístění jednotek v jejím regionu. Takže je možné, aby oba hráči pevnostmi obsadili stejný region.

Když máte k dispozici více pohybů, můžete stejnou jednotku přesunout vícekrát nebo pohyb rozdělit mezi více jednotek. Při každém pohybu přesuňte jednotku do sousedního regionu (musí být spojené). Každý pohyb musíte dokončit samostatně a postupně vyřešit všechny vyvolané konflikty.



Příklad: Vyložíte fialovou kartu, která poskytuje 3 pohyby ①. První umožňuje přesunout jednotku z Eredwaithu do Rohanu ②. Protože je tam nepřátelská jednotka, vyvoláte konflikt a každý hráč odstraní svou jednotku. Poté použijete svůj druhý a třetí pohyb k vyslání další jednotky z Eredwaithu do Mordoru, přičemž projdete Rohanem ③.

KONEC HRY

Existují tři podmínky pro okamžité vítězství:

Putování Prstenu

Pro Společenstvo: Pokud Frodo a Sam **dokončí svou pouť do vulkánu**, zničí Jeden prsten, a vy tak okamžitě vyhrajete hru.

Pro Saurona: Pokud Nazgûl **chytí Froda a Sama**, zmocní se Jednoho prstenu, a vy tak okamžitě vyhrajete hru.

Podpora ras

Pokud na svých **zelených kartách** nasbíráte **6 různých symbolů ras**, úspěšně jste získali podporu Středozemě a okamžitě vyhráváte hru.

Poznámka: Symbol orla, který se nachází na jednom žetonu spojenectví, je dalším symbolem rasy, který se počítá jako 1 ze 6 povinných symbolů pro vítězství na podporu ras.

Dobývání Středozemě

Pokud jste **obsadili všech 7 regionů** (s pevností a/nebo alespoň 1 jednotkou), ovládáte Středozemi a okamžitě vyhráváte hru.

Pokud do konce třetí kapitoly není splněna žádná z těchto tří podmínek vítězství, vyhrává hráč, který **obsadil většinu regionů** Středozemě (s pevností a/nebo alespoň 1 jednotkou). V případě remízy se o vítězství podělte.



TVŮRCI

Autoři: **Antoine Bauza & Bruno Cathala** • Ilustrátor: **Vincent Dutrait**

Zvláštní poděkování: www.rprod.com/en/duel-for-middle-earth/credits

© MIDDLE-EARTH ENTERPRISES, LLC. ALL RIGHTS RESERVED.

© REPOS PRODUCTION 2024. VŠECHNA PRÁVA VYHRAZENA.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brusel – Belgie • www.rprod.com

Middle-earth, The Lord of the Rings, postavy, udalosti, predmety a miesta sú obchodnou značkou Middle-earth Enterprises, LLC

a sú používané v rámci licencie Asmodee North America, Inc. a Repos Production.

Gamegenic and the Gamegenic logo are © and © Gamegenic GmbH, Germany.

Tuto hru lze používat pouze pro soukromou zábavu.



REPOS
PRODUCTION