

PÁN PRSTENŮ LCG - PRŮBĚH KOLA

Každé kolo probíhá v následujících krocích.

0 **Začátek kola** *(Mohou se spustit některé trvalé efekty.)*

1.1 **Začátek FÁZE ZDROJŮ** /RESOURCE/

1.2 **Přidej 1 zdroj** *(Do zásoby každého hrdiny.)*

1.3 **Dober 1 kartu**

1.4 **Akce hráčů**

1.5 **Konec fáze zdrojů**

2.1 **Začátek FÁZE PLÁNOVÁNÍ** /PLANNING/

2.2 **Hráči hrají spojence a doplňky** *(Všichni současně.)*

+Akce hráčů *(Kdykoliv během tohoto kroku.)*

2.3 **Konec fáze plánování**

3.1 **Začátek FÁZE ÚKOLU** /QUEST/

(Hráči rozhodují jaký úkol budou plnit, hlavní, nebo vedlejší.)

3.2 **Akce hráčů** *(Např. Zákařný útok na Gandalfa.)*

3.3 **Hráči mohou vyslat postavy aby plnily úkol**
(Vyslání postav na úkol kdykoliv jindy - již není možné.)

3.4 **Akce hráčů**

Z balíčku setkání je odhalena 1 karta/hráč

3.5 *(Klíčová slova Nápor a Zatracení na kartách setkání, se vyhodnocují pouze ve fázi úkolu.)*

3.6 **Akce hráčů**

(Upravte vaši celkovou hodnotu vůle ještě před vyhodnocením úkolu.)

Vyhodnocení úkolu

3.7 *(Porovnejte vůli s mírou hrozby, rozdíl je buď postup nebo zvýšení ohrožení.)*

3.7 **Akce hráčů**

3.8 **Konec fáze úkolu**

4.1 Začátek FÁZE PUTOVÁNÍ /TRAVEL/

4.2 Hráči mohou putovat do 1 lokace (Pokud aktuálně není žádná lokace aktivní. Musí splnit efekt „Putování“.)

4.3 Akce hráčů

4.4 Konec fáze putování

5.1 Začátek FÁZE SETKÁNÍ /ENCOUNTER/

5.2 Každý hráč se může střetnout s 1 nepřítelem (V oblasti odhalení a umístí ji před sebe proti svým postavám.)

5.3 Akce hráčů

5.4 Zkoušky střetnutí (Počínaje od prvního hráče.)

5.5 Akce hráčů (např. Rychlý úder, ...)

5.6 Konec fáze setkání

6.1 Začátek FÁZE BOJE /COMBAT/

(Vyhodnoťte klíčové slovo nepřítel - Lukostřelba X.)

6.2 Přiděl každému nepříteli ve střetu 1 kartu stínu (Karty stínu, se udělují pouze v tomto kroku - nikdy jindy)

6.3 Akce hráčů (např. Rychlý úder, Paráda, Les kopí, ...)

6.4 Útok nepřítel

6.5 Útok hráčů

6.6 Konec fáze boje

7.1 Začátek FÁZE OBNOVENÍ /REFRESH/

7.2 Připravení vyčerpaných karet

7.3 Zvyšte ohrožení o 1 (pokud máte hodnotu „50+“ - jste vyřazeni)

7.4 Předání žetonu prvního hráče

7.5 Akce hráčů

7.6 Konec fáze obnovení

8 Konec kola (Mohou se spustit některé trvalé efekty, zahod'te karty s trváním do konce kola např. Gandalf.)

ÚTOK NEPŘÁTEL

Počínaje prvním hráčem musí všichni hráči po směru hodinových ručiček postupně provést následující krok. Každý nepřítel který je ve střetu s hráčem bude mít jednu příležitost provést útok. Hráč, který tyto kroky provádí, se označuje aktivním hráčem. **Jakmile hráč vyřeší všechny útoky nepřátel s ním ve střetu, stává se aktivním hráčem další hráč v pořadí.**

6.4.1 **Zvolte nepřítele** (*Který ještě neútočil.*)

6.4.2 **Akce hráčů** (*Vhodné připravit postavy, které budou čelit útoku, Paráda již nezastaví právě probíhající útok.*)

6.4.3 **Zvolte obránce** (*Vyčerpejte postavu, která bude útoku čelit.*)

6.4.4 **Akce hráčů** (*Poslední šance na zrušení karty stínu.*)

6.4.5 **Odhalte kartu stínu a vyhodnoňte její efekt**

6.4.6 **Akce hráčů** (*Upravte hodnotu vaší obrany před vyhodnocením poškození. Stále můžete zabít nepřítele pomocí např. Rychlý úder.*)

6.4.7 **Vyhodnoňte poškození** (*Porovnejte rozdíl a způsobte případné poškození. Pokud obránce nebyl určen, udělte poškození jednomu hrdinovy a hodnotu jeho obrany ignorujte.*)

6.4.8 **Akce hráčů**

6.4.9 **Konec nepřátelského útoku** (*Pokud jsou ve hře nepřátelé, kteří ještě mohou útočit, opakujte všechny body 6.4.1-9.*)

Střelec /Ranged/ - postava může útočit proti nepříteli, který je ve střetu s jiným hráčem.

Stráž /Sentinel/ - postava může být obránce proti útoku nepřítele, který je ve střetu s jiným hráčem.

Omezení /Restricted/ - ... postava může mít připojeny max. 2 doplňky s tímto klíčovým slovem, jinak je musí odhodit do odhazovacího balíčku.

ÚTOK HRÁČŮ

Jakmile každý nepřítel ve střetu s hráčem provede svůj útok, jsou na řadě hráči a jejich postavy, aby útok oplátili. Počínaje prvním hráčem musí všichni hráči po směru hodinových ručiček postupně provést následující kroky a vyřešit tak střet s každým ze svých nepřátel. Pokud nejsou žádní nepřátelé, na které by šlo útočit, tento krok přeskočte.

6.5.1 Označte cíl útoku a útočníky

6.4.6 Akce hráčů

(Upravte hodnotu vaší síly před vyhodnocením poškození.)

6.4.7 Vyhodnoňte poškození

(Porovnejte rozdíl vaší síly a obrany nepřítelů a způsobte poškození.)

6.4.8 Akce hráčů

Konec útoku

6.4.9 *(Jakmile hráč vyřeší všechny útoky nepřátel s ním ve střetu, stává se aktivním hráčem další hráč v pořadí, ten opět pokračuje bodem 6.5.1. Pokud ve hře nejsou již žádní nepřátelé, na které by mohli hráči útočit, přejděte na 6.6.)*

Lukostřelba X /Archery X/ - na začátku fáze boje rozdělte dle vaší volby mezi postavy hráčů X poškození.

Nápor /Surge/ - ve fázi úkolu nebo přípravu hry, odhalte z balíčku setkání ještě 1 další kartu.

Zatracení X /Doomed X/ - každý hráč si musí zvýšit svoji hodnotu ohrožení o uvedenou hodnotu zatracení X.

Trvalý efekt - je nevyhnutelný efekt, který hru ovlivňuje neustále, dokud je karta s tímto efektem ve hře. Na rozdíl od akcí, reakcí a povinných efektů není trvalý efekt uváděn tučným písmem. Trvalé efekty ovlivňují hru stále a je tak důležité, aby hráči neustále během hraní věnovali těmto efektům pozornost.