

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
(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

(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, zahodte karty s troáním 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** (Vhodně připravit postavy, které budou čelit útoku, Paráda již nezastaví právě probíhající útok.)

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

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

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

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

Vyhodnoťte 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 nepříteli, 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.

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.

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

6.4.8 **Akce hráčů**

Konec útoku

(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.

6.4.9 **Pokud ve hře nejsou již žádní nepřátelé, na které by mohli hráči útočit, přejděte na 6.6.)**

