

THE LORD OF THE RINGS

THE CARD GAME



Pravidla hry

Úvod

„Dobře jsi udělal, že jsi přišel,“ pronesl Elrond. „Dnes uslyšíš všechno, co potřebujete pro pochopení Nepřítelova záměru. Nemůžete udělat nic než vzdorovat, s nadějí nebo bez ní. Nestojíte však sami. Dozvíš se, že vaše soužení je jen částí soužení celého západního světa.“

- z kapitoly „Elrondova rada“

Pán prstenů,

Společenstvo Prstenu

Vítejte ve Středozemi, zemi hobitů, elfů, trpaslíků, čarodějů a lidí. Ze zářivých měst a polí Kraje, divočiny Temného hvozdu, Rhovanionu či z mocných království Gondoru a Rohanu. Různé národy této země vedou boj proti odporným přísluhovačům prastarého zla, hrozného Temného pána Saurona.

Popis hry

The Lord of the Rings: The Card Game je hra hrdinů, nebezpečných cest a dobrodružství v prostředí, které je popsáno v epické fantasy trilogii *Pán prstenů* vytvořené J.R.R. Tolkienem. V této hře hráči přijmou role některých hrdinů, snažících se dokončit nebezpečné výpravy. Tyto výpravy probíhají v časovém rozmezí 17 let: od doby, kdy Bilbo slaví 111. narozeniny (a Frodo 33.) do dnů těsně před odchodem Froda z Kraje. Místo lineárního vyprávění klasických příběhů, které známe z minulosti, tato hra nabízí hráči celou řadu prvků - postav, míst, nepřátel, událostí, předmětů, artefaktů, scénářů - umožňujících pouštět se do nových dobrodružství a sdílet nové zážitky s oblíbenými postavami z *Pána prstenů* v rámci tohoto období historie Středozemě.

Na rozdíl od většiny karetních her, v nichž hráči soutěží mezi sebou, *The Lord of the Rings: The Card Game* je **kooperativní** hra, ve které hráči spolupracují a soutěží se scénářem, který je řízen automaticky. V každé hře se hráči pokusí vyřešit jednotlivá setkání s nepřáteli a výzvy scénáře, které buď společně vyhrají nebo společně prohrají.

Živá karetní hra

The Lord of the Rings: The Card Game je pro jednoho až dva hráče, kterou lze hrát pouze pomocí karet z této základní sady. (Pro čtyři hráče je třeba sloučit dvě základní sady). Navíc *The Lord of the Rings: The Card Game* patří do skupiny tzv. Živých karetních her®, které lze upravit pro větší zábavu a zkušenost ze hry díky pravidelně vydávaným rozšiřujícím dobrodružství o 60 kartách (tzv. Balíčcích Dobrodružství). Každý rozšiřující Balíček Dobrodružství poskytuje hráčům nové možnosti a strategie k jejich vlastním balíčkům (viz str.27) a také nabízí k hraní zcela nový scénář. Dále deluxe Balíčky Výprav, představující nové oblasti Středozemě, kterými hráči mohou cestovat, prozkoumávat je a hledat nová dobrodružství. *The Lord of the Rings: The Card Game* můžete hrát jen tak s přáteli nebo prostřednictvím programu organizovaného hraní, který je oficiálně schválený *Fantasy Flight Games*.



Přehled součástí

The Lord of the Rings: The Card Game základní sada obsahuje následující součásti:

- Tato Pravidla
- 226 karet skládajících se z:
 - 12 karet hrdinů
 - 120 karet hráče
 - 84 karet setkání
 - 10 karet výpravy
- 2 počítadla míry ohrožení (každé se skládá z 1 čelní části, 2 zadních částí a 4 plastových spojky)
- 40 žetonů zranění
- 26 žetonů pokroku
- 30 žetonů zdrojů
- 1 žeton prvního hráče

Karty

The Lord of the Rings: The Card Game základní sada obsahuje 226 karet. Čtyři startovací balíčky, každý postavený kolem odlišné sféry vlivu (sféra vedení, sféra znalostí, sféra duchovní a sféra taktiky), které mohou být hrány rovnou po rozbalení v úvodní hře nebo karty v těchto balíčcích mohou být spolu kombinovány k vytvoření legálního turnajového balíčku. V této sadě jsou také 3 scénáře a 84 karet setkání, se kterými budou hráči bojovat. Pro úplné vysvětlení typu každé karty se podívej na stranu 5-9.

Počítadlo ohrožení

Počítadlo ohrožení se používá ke sledování míry ohrožení hráče v průběhu hry. Ohrožení představuje úroveň rizika, které hráč přijímá během scénáře. Jestliže míra ohrožení hráče dosáhne určité hranice, hráč je vyřazen ze hry. Míra ohrožení hráče se může zvýšit také při setkání s nepřítelem nebo vlivem nešťastné shody okolností v průběhu celé hry.

K sestavení počítadla ohrožení použijte plastové spojky pro připojení dvou ciferníků k čelnímu panelu, jak je znázorněno na obrázku níže.



Žetony zranění a pokroku

Žetony zranění představují fyzické zásahy, které obdržely postavy a nepřátelé. Žetony pokroku představují úspěchy při plnění výpravy.



Žetony zdrojů

Tyto žetony představují různé zdroje, které má k dispozici hrdina. Žetony zdrojů jsou shromažďovány u hrdinů hráče a jsou používány během hry k placení karet a efektů karet.



Žeton prvního hráče

Žeton prvního hráče určuje, který hráč začíná první v každé fázi. Na konci každého kola, se žeton prvního hráče předává po směru hodinových ručiček dalšímu hráči.



Pravidla hry

V každé hře *The Lord of the Rings: The Card Game*, hráči začínají výběrem scénáře a potom se ho snaží společně dokončit. Scénář se završí, pokud hráči úspěšně projdou všemi úkoly balíčku výpravy. Balíček setkání má za cíl během scénáře ohrozit hrdiny a zvýšit míru ohrožení každého hráče. Hráč je vyřazen ze hry, pokud všichni jeho hrdinové jsou zabiti, nebo pokud jeho míra ohrožení dosáhla 50. Jsou-li všichni hráči vyřazení ze hry, hráči prohráli. Přežije-li alespoň jeden hráč a dokončí poslední úkol balíčku výpravy, všichni hráči zvítězili.

Sféry vlivu

Existují čtyři různé sféry vlivu v *The Lord of the Rings: The Card Game* a každá má svůj vlastní výrazný rys a identitu. Většina karet hráče spadá do jedné z těchto sfér označené unikátním symbolem a specifickou barvou na okraji karty. Každý hrdina je zaměřen na jednu z těchto čtyř sfér. Sféra hrdiny určuje typy karet, které hrdina může používat.

Sféra vedení

Sféra vedení upřednostňuje charismatického a inspirujícího hrdinu schopného vést, inspirovat a velet jak spojencům, tak dalším hrdinům.



Sféra znalostí

Sféra znalostí upřednostňuje hrdinovu mysl. Intelekt, moudrost, zkušenost a odborné znalosti, to vše spadá pod vliv této sféry.



Sféra duchovní

Sféra duchovní upřednostňuje sílu vůle hrdiny. Odhodlání, odolnost, odvaha, věrnost, a srdce to jsou všechno aspekty této sféry.



Sféra taktiky

Sféra taktiky upřednostňuje válečnou zdatnost hrdiny. Zejména pokud se týká boje a překonávání dalších taktických výzev, které by se mohly postavit před hráče během výpravy.



Zlaté pravidlo

Pokud je text na kartě v rozporu se zněním pravidel v této knize, text na kartě má přednost.



Balíčky a typy karet

Ve hře *The Lord of the Rings: The Card Game* jsou tři různé typy balíčků: balíček výpravy, balíček setkání a balíček hráče. Jsou zde také karty hrdinů, které nepatří do žádného z těchto balíčků. Každý balíček má svou vlastní funkci a svou vlastní sadu karet, jak bude popsáno níže. Ve hře každý hráč hraje s 1 balíčkem hráče. Hráči se společně pohybují hrou pomocí karet z předem přesně sestaveného balíčku výpravy. Karty náhodně sestaveného balíčku setkání společně s balíčkem výpravy ve scénáři se stávají pro hráče výzvou, zda jsou schopni se společně postavit proti hře.

Balíček výpravy

Každý scénář představuje výpravu, kterou se hráči snaží dokončit. Na začátku hry si hráči musí vybrat, který scénář chtějí hrát. Scénář se skládá z karet výpravy uspořádaných do balíčku (dále jen „balíček výpravy“) a promíchaného balíčku setkání s kartami nepřátel, lokací, zrady a cílů. Více informací o scénářích v této základní sadě najdete na straně 26.

Karty výpravy

Každá karta výpravy představuje jeden z různých úkolů výpravy, kterému se hráči věnují ve scénáři. Každá karta výpravy je očíslovaným krokem s pevně daným pořadím. Tyto karty mají informaci o pořadí vytištěnou na obou stranách, takže mohou být umístěny ve správné posloupnosti bez prozrazení obsahu následujícího úkolu scénáře. Strana A je na zadní straně karty a nabízí příběh a informace o sestavení daného úkolu. Po přečtení pokynů na straně A hráči otočí kartu na stranu B. Strana B obsahuje informace nutné k postupu do dalšího úkolu výpravy.



Popis karet - Balíček výpravy

1. Název karty: Jméno této karty. Každý očíslovaný úkol ve scénáři má své vlastní jméno.

2. Symbol scénáře: Symbol označující tento scénář. Symbol odpovídá i sadě karet setkání.

3. Pořadí: Toto číslo určuje pořadí, kde se karta úkolu v balíčku nachází na začátku hry. Při sestavování je karta úkolu 1A umístěna nahoře. Následuje 2A, 3A a tak dále. Hráči pokračují ze strany A na stranu B v každém úkolu scénáře.

4. Informace o kartách setkání: Skupina symbolů, které spolu se symbolem scénáře určí jaké karty setkání by se měly zamíchat do balíčku setkání v tomto scénáři.

5. Název scénáře: Jméno tohoto scénáře.

6. Herní text: Příběh, návod k sestavení, speciální efekty nebo podmínky, které platí v tomto úkolu scénáře.

7. Informace o sadě: Každá karta má symbol označující sadu, jejíž je součástí. Stejně tak má v sadě unikátní identifikační číslo.

8. Body pokroku: Počet žetonů pokroku, které musí být umístěny na této kartě, aby bylo možné pokračovat do dalšího úkolu scénáře.



Balíček setkání

Balíček setkání představuje padouchy, nebezpečí, místa a okolnosti, které stojí mezi hráči a úspěšným dokončením jejich výpravy. Balíček setkání se skládá z karet nepřátel, lokací a zrady. Obsah balíčku setkání určuje scénář (viz „Přehled scénářů“, str.26). Balíček setkání se zamíchá na začátku hry.

Popis karet - Balíček setkání

- 1. Název karty:** Jméno této karty.
- 2. Hodnota střetnutí:** Toto číslo určuje, kdy se tato karta nepřítele přesune z vynášecí oblasti do aktivní oblasti hráče a střetne se s ním.
- 3. Velikost ohrožení (♣):** Stupeň nebezpečnosti nepřítele nebo lokace, který hrozí hráči z vynášecí oblasti.
- 4. Síla útoku (♣):** Efektivita útoku, když nepřítel útočí.
- 5. Síla obrany (♣):** Efektivita obrany, když se nepřítel brání.
- 6. Body pokroku:** Počet žetonů pokroku, které musí být umístěny na této lokaci, aby mohla být celá prozkoumána a odstraněna ze hry.
- 7. Počet životů:** Výše zranění, které zničí tuto kartu.
- 8. Symbol sady karty setkání:** Označuje, do které sady karet setkání patří tato karta. Používá se ve spojení se symbolem z karty výpravy daného scénáře na straně A k určení, které sady bude balíček setkání obsahovat.
- 9. Vlastnosti:** Označení textu, který ačkoli neobsahuje žádná pravidla, může být ovlivněn jinými kartami ve hře.
- 10. Herní text:** Zvláštní schopnosti karty, které se uplatňují, když je karta ve hře.
- 11. Ikona efektu stínu:** Má-li karta efekt stínu, je tento efekt popsán pod touto ikonou. Ikona zároveň slouží k oddělení efektu stínu od efektů, které se uplatňují, když je karta ve hře.
- 12. Typ karty:** Označuje, zda je tato karta nepřítelem, lokalitou, zradou nebo cílem.
- 13. Informace o sadě:** Každá karta je označena symbolem sady a má unikátní identifikační číslo.
- 14. Název scénáře:** Jméno scénáře, ke kterému tento cíl patří.

Karty nepřátel

Karty nepřátel představují padouchy, tvory, nestvůry a jejich přísluhovače, kteří se snaží zajmout, zničit nebo oklamat hrdiny, aby nemohli splnit úkoly jejich výpravy. Karty nepřátel se střetnou s jednotlivými hráči a zůstanou ve hře, dokud nejsou poraženi.



Karty lokací

Karty lokací představují nebezpečná místa, kterými hráči mohou cestovat během plnění úkolů ve scénáři. Pro hráče je problémem ohrožení z vynášecí oblasti (viz str.10). V průběhu výpravy se hráči mohou rozhodnout cestovat na tuto lokaci, aby se vyrovnali s tímto ohrožením.



Karty zrady

Karty zrady představují pasti, kletby, intriky, nástrahy a další překvapení, kterým hráči můžou čelit během scénáře. Když je odkryta karta zrady z balíčku setkání, její efekt se vyřeší ihned a karta je pak umístěna do odhazovacího balíčku karet setkání.



Karty cílů

V závislosti na scénáři můžou karty cílů představovat řadu různých součástí souvisejících se samotným scénářem. můžou posloužit hráčům jako klíče, které jim umožní postoupit do dalšího úkolu výpravy, jako artefakty, které jsou nezbytné k porážce obtížného nepřítele nebo k překonání konkrétní výzvy. Pokud není uvedeno jinak, jsou karty cílů zamíchány do balíčku setkání při sestavování scénáře.




Karty hrdinů

Karty hrdinů představují hlavní postavy hráče, které ovládá při pokusu dokončit scénář. Hrdinové jsou na začátku hry ve hře a poskytují zdroje, které umožňují placení karet (spojenců, vybavení a událostí) z balíčku hráče. Hrdinové se mohou také připojit k výpravě, útoku, obraně a v mnoha případech přinášejí vlastní schopnosti do hry. Každý hráč si vybere a položí před sebe 1-3 karty hrdinů a začne s nimi hrát.




Unikátní karty

Některé karty v této hře představují konkrétní oficiálně pojmenované postavy, místa a předměty ze Středozemě. Tyto karty se označují ve hře jako „unikátní.“ Jsou označeny symbolem  před názvem karty k označení její unikátnosti.

Pokud některý hráč dá unikátní kartu do hry, žádný jiný hráč nemůže do hry dát další kartu se stejným názvem. Pokud se tak stane, nová karta se vrátí do původního umístění (do ruky, balíčku hráče nebo odhazovacího balíčku) a nevstoupí do hry. Toto pravidlo platí pro všechny unikátní karty hrdinů, spojenců, vybavení a událostí, které mohou být použity ve hře. Všimněte si, že unikátní karta může být dána do hry, i když jiná karta se stejným názvem je v odhazovacím balíčku, ale není v současné době ve hře.

Více kopií stejných neunikátních karet může být hráno současně.

Popis karet - Karty hrdinů a balíček hráče

- 1. Název karty:** Jméno této karty. Karta se symbolem  vedle jejího jména je unikátní. (viz „Unikátní karty“, str.8).
- 2. Cena:** Počet žetonů zdrojů, které musí hráč zaplatit z příslušné zásoby zdrojů, aby mohl hrát tuto kartu z ruky. Cena není uvedena na kartách hrdinů.
- 3. Hodnota ohrožení:** Nachází se jen na kartách hrdinů. Toto číslo je výše ohrožení, kterou si musí hráč přidat na svém počítadle míry ohrožení na začátku každé hry, v němž je použit tento hrdina.
- 4. Symbol sféry vlivu:** Označuje, ke které sféře vlivu tato karta patří. Karty jsou také rozlišeny barvami. Neutrální karty jsou šedé a nemají žádný symbol sféry vlivu.
- 5. Síla vůle (☉):** Efektivita postavy připojené k výpravě.
- 6. Síla útoku (⚔):** Efektivita postavy, když útočí.
- 7. Síla obrany (♣):** Efektivita postavy, když se brání.
- 8. Počet životů:** Výše zranění, které zničí tuto kartu.
- 9. Symbol zdroje:** Nachází se jen na kartě hrdiny. Ukazuje sféru jeho vlivu. Žetony zdrojů v hrdinově zásobě zdrojů patří do stejné sféry vlivu jako hrdina.
- 10. Vlastnosti:** Označení textu, který ačkoli neobsahuje žádná pravidla, může být ovlivněn jinými kartami ve hře.
- 11. Herní text:** Zvláštní schopnosti karty. Na některých kartách je text psán kurzívou, obsahující citáty z románů *The Lord of the Rings*.
- 12. Typ karty:** Označuje, zda je tato karta hrdina, spolek, vybavení nebo událost.
- 13. Informace o sadě:** Každá karta je označena symbolem sady a má unikátní identifikační číslo.

Karty „postav“

Někdy hra nebo pravidla odkazují na karty „postav“. Jak karty hrdinů, tak karty spojenců jsou považovány za „postavy.“ Karty, kde text říká: „vyberte postavu“, umožňuje hráči zvolit kartu hrdiny nebo spojence jako cíl efektu.

Balíček hráče

Balíček hráče obsahuje kombinaci promíchaných karet spojenců, vybavení a událostí odkud si hráč dobírá své karty během hry. Do balíčku mohou být zařazeny maximálně tři stejné karty spojenců, vybavení nebo událostí se stejným jménem. Každý ze čtyř základních startovacích balíčků obsahuje 30 karet, se kterými lze hrát po vybalení z krabice první hry. Pro pokročilé hraní lze kombinovat karty z těchto startovacích balíčků mezi sebou nebo přidat další nové karty z rozšiřujících balíčků dobrodružství k vytvoření turnajového balíčku s 50 kartami. (viz „Vlastní sestavování turnajového balíčku“, str.27).

Karty vybavení

Karty vybavení představují zbraně, brnění, artefakty, výstroj, schopnosti a podmínky. Ve hře jsou vždy připojené (umístěné mírně pod) k další kartě a mají tendenci měnit nebo ovlivňovat činnost karty, ke které jsou připojeny. Pokud má karta, ke které je připojena karta vybavení, opustit hru, karta vybavení je také odhozena.



Karty spojenců

Karty spojenců představují postavy (přátele, stoupence, tvory a žoldáky), které pomáhají hráčovým hrdinům při výpravě. Karty spojenců jsou hrány z ruky hráče a zůstávají ve hře dokud nejsou zničeny nebo odstraněny ze hry pomocí efektu nějaké karty.



Karty událostí

Karty událostí představují manipulace, akce, taktiky, kouzla a další okamžité efekty, které hráč může použít. Karta události je hrána z ruky hráče, její účinky vyřešeny a následně je umístěna do odhazovacího balíčku hráče vlastníka karty.



První hra

Pro první hru si každý hráč vybere jednu ze čtyř sfér vlivu a použije startovací balíček s touto sférou. Čísla karet všech čtyř sfér jsou uvedena níže. Každá sféra také obsahuje tři hrdiny, kteří by měli být použiti s tímto startovacím balíčkem.

Sféra vedení (karty 13-27; hrdinové Aragorn, Glóin, Théodred)

Sféra taktiky (karty 28-42; hrdinové Legolas, Gimli, Thalín)

Sféra duchovní (karty 43-57, hrdinové Éowyn, Dunhere, Eleanor)

Sféra znalostí (karty 58-72, hrdinové Glorfindel, Denethor, Beravor)

Každý startovací balíček by měl rovněž mít 1 kopii neutrální karty spojence - Gandalf (karta 73).

Dále hráči vyberou scénář, který si přejí hrát. Hráči by pro první hru měli vyzkoušet scénář „*Průchod Temným hvozdem*“, který byl navržen jako úvodní scénář. Oddělte karty pro tento scénář (viz str.26). Skládá se z karet výpravy (číslo 120-123) a karet setkání označených symbolem *Průchod Temným hvozdem*, *Pavouci z Temného hvozdru* a *Orkové z Dol Gulduru* (viz str.26).

Pravidla pro sestavení turnajového balíčku jsou na straně 27.

Hraní hry

Příprava hry

Dříve než začnete hrát hru *The Lord of the Rings: The Card Game*, proveďte následující pokyny.

1. Promíchejte balíčky

Týká se všech balíčku hracích karet. Každý hráč promíchá svůj balíček hráče. Jeden z hráčů promíchá balíček setkání. Nepromíchejte karty výpravy s balíčkem setkání a nepromíchejte karty hrdinů s balíčkem hráče.

2. Umístěte hrdiny a nastavte počáteční míru ohrožení.

Každý hráč umístí své hrdiny před sebe. Přidá hodnoty ohrožení na kartách všech hrdinů na počítadlo míry ohrožení. S touto mírou ohrožení hráč začíná hru.

3. Příprava hlavní zásoby žetonů

Umístěte žetony zranění, pokroku a zdrojů na tři hromádky vedle balíčku setkání. Všichni hráči si mohou brát žetony z této zásoby v případě potřeby v průběhu celé hry.

4. Určení prvního hráče

Hráči určí **PRVNÍHO HRÁČE** hlasováním. Pokud to není možné, tak prvního hráče vyberte náhodně. Jakmile je první hráč určen, vezme si žeton prvního hráče a umístí jej před sebe.

5. Příprava karet na úvodní ruce

Každý hráč si vezme 6 karet z vrchu svého balíčku hráče jako svou úvodní ruku. Pokud se mu nelíbí, může si vzít jeden **MULLIGAN**. Vráti těchto 6 karet zpět do svého balíčku hráče, zamíchá je a vezme si 6 nových karet. Hráč, který využil mulligan, si tyto karty musí ponechat jako svou úvodní ruku.

6. Sestavení balíčku výpravy

Seřadte karty výpravy v pořadí podle čísla na zadní straně každé karty. Úkol 1A by měl být nahoře a s postupně se zvyšujícími čísly jsou karty umístěny níže v balíčku. Umístěte balíček výpravy poblíž balíčku setkání ve středu herní plochy.

7. Následujte návod pro přípravu scénáře

Na zadní straně první karty výpravy je někdy popsán návod pro sestavení scénáře. Postupujte podle těchto pokynů dříve, než kartu výpravy otočíte. Potom hráči začínají hru prvním kolem.

Vynášecí oblast

Vynášecí oblast je unikátním prvkem herní plochy. Představuje možná nebezpečí, kterým hráči můžou čelit, když se snaží plnit svou výpravu.

Karty nepřátel a lokací jsou ve fázi výpravy z balíčku setkání odhaleny a umístěny do vynášecí oblasti. Karty ve vynášecí oblasti jsou bezprostřední hrozbou pro hráče. Nepřátele je třeba porazit a lokace prozkoumat. Když je lokace ve vynášecí oblasti, neznamená to, že hráči jí prozkoumávají. Místo toho představuje vzdálené ohrožení. Hráči mají možnost cestovat do této lokace během fáze cestování. Když je míra ohrožení hráče dostatečně vysoká, nepřátelé se střetnou s hráči. Hráči se také můžou střetnout s nepřáteli dobrovolně během fáze setkání. (Pro více informací o střetnutí s nepřáteli a cestování do lokací se podívejte na strany 15-16).

Odhazovací balíčky

Každý hráč má svůj vlastní odhazovací balíček a balíček setkání má také svůj. Kdykoliv je karta odhozena, jde do odhazovacího balíčku, který náleží k původnímu balíčku karty.

Doporučené rozložení herní plochy

Tomovo počítadlo míry ohrožení



Tomovi hrdinové



Tomův balíček hráče

Tomův odhazovací balíček

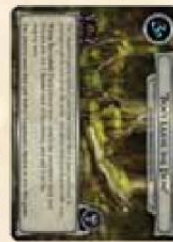


Hlavní zásoba žetonů

Střetnutí Toma s nepřitelem



Balíček výpravy



Vygnávací oblast



Balíček setkání

Odhazovací balíček setkání



Střetnutí Krise s nepřátelem



Krisovi hrdinové



Žeton prvního hráče

Krisův balíček hráče



Krisovi spojenci



Krisovo počítadlo míry ohrožení

Krisův odhazovací balíček

Průběh kola

The Lord of the Rings: The Card Game se hraje řadu **KOL**. Každé kolo je rozděleno do 7 **FÁZÍ**. Některé fáze hrají současně všichni hráči, zatímco v dalších fázích hráči jednají odděleně. Kolo začíná první hráč, dále se pokračuje po směru hodinových ručiček.

Průběh kola:

1. fáze zdrojů
2. fáze plánování
3. fáze výpravy
4. fáze cestování
5. fáze setkání
6. fáze boje
7. fáze obnovení

Jakmile se všech 7 fází provede, kolo skončí a hra pokračuje fází zdrojů v novém kole. Schéma průběhu kola se všemi fázemi a herními událostmi, které se vyskytují v každé fázi, lze nalézt na stránkách 30-31 těchto pravidel.

Fáze 1: Zdroje

Všichni hráči současně přidají 1 žeton zdroje do **ZÁSoby ZDROJŮ** u každého svého hrdiny. Zásoba zdrojů je hromádka žetonů zdrojů položených u karty hrdiny. Každý hrdina má svoji zásobu zdrojů. Žetony v hrdinově zásobě zdrojů mohou být použity na placení karet, které patří do sféry vlivu hrdiny.

Po získání zdrojů si každý hráč dobere 1 kartu ze svého balíčku hráče a přidá si ji do ruky.

Pokud si má hráč podle pokynů dobrat jednu nebo více karet, vždy je dobírá z vrchu svého vlastního balíčku hráče. Jestliže už nezbyvají žádné karty v jeho balíčku hráče, nemůže si žádnou kartu dobrat.

Fáze 2: Plánování

Je to jediná fáze, ve které hráč může **HRÁT** karty spojenců a vybavení z ruky. První hráč hraje všechny vybrané karty spojenců a vybavení jako první. Potom pokračuje další hráč po směru hodinových ručiček.

K tomu, aby hráč mohl hrát kartu z ruky (nebo spustit některý efekt), je povinen platit žetony zdrojů ze zásoby zdrojů hrdiny se stejným symbolem zdroje jako je symbol sféry vlivu na hrané kartě. To se nazývá **ODPOVÍDAJÍCÍ ZDROJE**. Zdroje, které jsou použity na placení karty nebo efektů se berou ze zdrojů hrdiny a vrací se do hlavní zásoby žetonů.

I když je hrdina vyčerpaný (viz str. 14), mohou být žetony zdrojů z jeho zásoby zdrojů použity.

Karty s nulovou cenou nepotřebují k placení žetony zdrojů. Alespoň jeden z hrdinů hráče musí mít symbol zdroje stejný jako symbol sféry vlivu na kartě.

Poté, co hráč hraje kartu spojence nebo vybavení z ruky, umístí ji připravenou lícem nahoru do určené oblasti ve hře. Karty vybavení by měly být umístěny tak, aby částečně překrývaly kartu, ke které jsou připojeny. Buď svrchu nebo zespodu.

Pokud má hráč více hrdinů se stejným symbolem zdroje, může použít žetony zdrojů ze zásoby zdrojů od různých hrdinů stejné sféry vlivu k placení jedné karty nebo efektu.

Příklad: Tom má 3 hrdiny: Glóina (který má symbol zdroje sféry vedení a 3 žetony zdrojů ve své zásobě), Éowyn (která má symbol zdroje sféry duchovní a 2 žetony zdrojů ve své zásobě) a Eleanor (která má symbol zdroje sféry duchovní a 2 žetony zdroje ve své zásobě). Tom chce hrát kartu Guard of the Citadel ze své ruky. Guard of the Citadel patří do sféry vedení, takže Tom musí platit žetony zdrojů ze zásoby Glóina, aby mohl hrát tuto kartu. Protože Guard of the Citadel má cenu 2, Tom přesune 2 žetony zdrojů ze zásoby zdrojů Glóina do hlavní zásoby žetonů a položí kartu Guard of the Citadel do své herní oblasti. Tom chce rovněž hrát kartu Northern Tracker ze své ruky, která patří do sféry duchovní a má cenu 4. Pro hraní této karty Tom vezme 2 žetony zdrojů ze zásoby Éowyn a 2 žetony zdrojů ze zásoby Eleanor, celkem 4 žetony zdrojů. Může to provést, protože Éowyn i Eleanor mají symboly zdroje sféry duchovní. Tom platí tyto žetony, přemístí je do hlavní zásoby žetonů a položí Northern Tracker do své herní oblasti (viz obrázek na str. 13).

Placení za neutrální karty

Neutrální karty, které nepatří do žádné sféry vlivu, nevyžadují žádný odpovídající zdroj pro hraní. K hraní této karty je možné platit žetony zdrojů ze zásoby zdrojů od jakéhokoli hrdiny. Dokonce tyto žetony zdrojů mohou být kombinací různých symbolů zdroje. V základní sadě je jedinou neutrální kartou Gandalf.

Placení za schopnosti karty

Některé karty mají schopnosti, které mohou být **SPUŠTĚNY** při hře. Přesto hráč za jejich spuštění musí platit žetony zdrojů. Je-li karta s touto schopností již ve hře, není třeba za její aktivaci platit žetony zdrojů, pokud není řečeno jinak.

Příklad: Placení karet



1. Glóin má symbol zdroje sféry vedení a 3 žetony zdrojů ve své zásobě. Éowyn a Eleanor mají symboly zdroje sféry duchovní a 2 žetony zdrojů ve své zásobě.

2. K hraní Guard of the Citadel z ruky Tom platí 2 žetony zdrojů ze zásoby Glóina a přesune oba 2 žetony zdrojů do hlavní zásoby žetonů. V Glóinově zásobě zdrojů zůstává 1 žeton zdrojů.

3. K hraní Northern Tracker z ruky Tom platí 2 žetony zdrojů ze zásoby Éowyn, 2 žetony zdrojů ze zásoby Eleanor a přesune všechny 4 žetony zdrojů do hlavní zásoby žetonů. V zásobě zdrojů Éowyn a Eleanor nezůstane žádný žeton zdrojů.

Připravený a vyčerpaný

Karty postav a vybavení vstupují do hry v pozici „připravený“. To znamená lícem nahoru před hráče, který je ovládá.

Jakmile je karta „použita“ pro nějaký účel například, aby se připojila k výpravě, k útoku, k obraně nebo k použití schopnosti postavy, který kartu potřebuje vyčerpat, otočí se karta o 90° do strany a je považována za „vyčerpanou“. Vyčerpaná karta se nemůže znovu vyčerpat (a proto ji nelze znovu zapojit do jakékoli činnosti vyžadující vyčerpání), dokud nebude znovu připravena. Je-li hráči podle pokynů hry nebo efektem karty umožněno opět připravit vyčerpanou kartu, otočí ji do její normální vzpřímené polohy.



Připravený



Vyčerpaný



Fáze 3: Výprava

Ve fázi výpravy se hráči pokoušejí dosáhnout pokroku v současném úkolu jejich výpravy. Tato fáze je rozdělena do tří kroků: 1) připojení postav, 2) vynášení a 3) vyřešení výpravy. Na konci každého kroku mají hráči příležitost hrát akce a karty událostí.

Krok 1: Připojení postav

Každý hráč může připojit postavy k aktuální kartě výpravy. Postavy jsou vyčerpané, jakmile jsou připojeny k výpravě. Hráči připojují postavy k výpravě jako tým. Začíná první hráč a pokračuje další po směru hodinových ručiček. Každý hráč může připojit tolik svých postav k výpravě, kolik chce.

Krok 2: Vynášení

Poté, co každý hráč měl možnost připojit postavy k výpravě, odhalí se **jedna karta za každého hráče** z balíčku setkání. Ve hře se to označuje jako VYNÁŠENÍ. Tyto karty setkání se odhalují po jedné. Všechny karty s efektem „po odhalení“ se vyřeší dřív, než je odhalena další karta. Karty nepřátel a lokací jsou umístěny do vynášecí oblasti. Karty zrady jsou hned vyřešeny a umístěny do odhazovacího balíčku (není-li uvedeno jinak v textu karty). Pokud se balíček setkání vyprázdní během fáze výpravy, je odhazovací balíček karet setkání zamíchán a znovu použit jako balíček setkání.

Krok 3: Vyřešení výpravy

Hráči porovnají celkovou sílu vůle (♁) všech připojených postav, proti celkové velikosti ohrožení (♁) všech karet ve vynášecí oblasti.

Je-li ♁ vyšší, hráči uspěli a dosáhli pokroku ve výpravě. Množství žetonů pokroku na aktuální kartě výpravy se zvýší o tolik žetonů pokroku, o kolik jejich ♁ překonala ♁. Pokud je aktivní karta lokace (viz str.15), jsou žetony pokroku umístěny na ní, dokud není prozkoumána. Zbytek je potom umístěn na aktuální kartu výpravy.

Je-li ♁ vyšší, hráči neuspěli a jsou zastaveni balíčkem setkání. Každý hráč musí zvýšit svou míru ohrožení o tolik, o kolik bylo vyšší ♁ než celková ♁ všech připojených postav.

Je-li ♁ rovna ♁, žádné žetony pokroku nepřibudou a ani hráči nebudou zvyšovat svou míru ohrožení.

Postavy připojené k výpravě jsou považovány za připojené k výpravě až do konce fáze výpravy, pokud nejsou odstraněny z výpravy efektem karty. Postavy zůstávají vyčerpané po skončení tohoto kroku.

Příklad: Vyřešení výpravy



1. Tom vyčerpá Éowyn k jejímu připojení k výpravě. Kris vyčerpá Aragorna i Guard of the Citadel k jejich připojení k výpravě. Karta lokace Gladden Fields je již ve vynášecí oblasti.
2. Hráči odhalí 1 kartu za každého hráče (celkem 2) z balíčku setkání a přidají je do vynášecí oblasti.
3. Hráči porovnají celkovou sílu vůle ♠ všech připojených postav, proti celkové velikosti ohrožení ♣ všech karet ve vynášecí oblasti. Výsledek je remíza, 7 ♠ ku 7 ♣. Tom použije schopnost karty Éowyn k přidání dalšího bodu ♠ hráčům, který jim umožní umístit 1 žeton pokroku na aktuální kartu výpravy.

Příklad: Tom připojí Éowyn (4 ♠), Kris připojí Aragorna (2 ♠) i Guard of the Citadel (1 ♠) na aktuální výpravu. Karta lokace Gladden Fields (3 ♣) je již ve vynášecí oblasti. Poté, co všichni hráči připojili své postavy, odhalí z balíčku setkání každý 1 kartu: East Bight Patrol (3 ♣) a Hummerhorns (1 ♣). Hráči mají celkem 7 ♠ a karty ve vynášecí oblasti mají celkem 7 ♣. Vypadá to, že tento pokus o výpravu skončí remízou. Nicméně se Tom rozhodne využít schopnost Éowyn, která mu umožňuje odhodit 1 kartu z ruky ke zvýšení její ♠ o 1, čímž se navýšila ♠ připojených postav na 8. Hráči umístí 1 žeton pokroku na aktuální kartu výpravy (viz obrázek v horní části stránky).

Fáze 4: Cestování

Během fáze cestování mohou hráči **CESTOVAT** jako skupina na libovolnou lokaci ve vynášecí oblasti tak, že se karta lokace přesune z vynášecí oblasti vedle aktuální karty výpravy. Tímto se stane **AKTIVNÍ** lokací. Hráči mohou cestovat v jednu chvíli pouze na jednu lokaci. První hráč rozhodne, zda a kam se bude cestovat.

Když je karta lokace ve vynášecí oblasti, započítává se její hodnota ♣ při řešení výpravy. **Jakmile hráči cestovali do lokace, hodnota ♣ této lokace se již nezapočítává** do celkové velikosti ohrožení karet ve vynášecí oblasti a hráči čelí její hrozbě.

Místo toho aktivní lokace slouží jako zásobník pro aktuálně odhalenou kartu výpravy. Každý žeton pokroku, který by měl být umístěn na kartu výpravy, bude umístěn na aktivní lokaci. Pokud má již lokace tolik žetonů pokroku, kolik je uvedeno na kartě lokace (body pokroku), lokace je považována za **PROZKOUMANOU** a je odhozena ze hry.

Hráči **nemůžou** cestovat do nové lokace, pokud je jiná lokace aktivní. Hráči musí prozkoumat aktivní lokaci dříve, než cestují jinam. Některé lokace mají efekt cestování, což je další cena, kterou je třeba platit, když tam hráči chtějí cestovat (viz „efekty cestování“ str.23).

Příklad: Tom a Kris právě můžou umístit 3 žetony pokroku na aktuální kartu výpravy. Karta lokace The Enchanted Stream, která má 2 body pokroku, je aktivní. 2 žetony pokroku jsou umístěny na kartu lokace The Enchanted Stream a ta je následně vyřazena ze hry. Poslední žeton pokroku je poté umístěn na aktuální kartu výpravy.

Fáze 5: Setkání

Fáze setkání se skládá ze dvou kroků: hráč si vybírá, s kým se střetne a kontrola střetnutí.

Krok 1: Hráč si vybírá, s kým se střetne

Nejprve si každý hráč může vybrat jednoho nepřítele z vynášecí oblasti, se kterým se střetne. To se provádí přesunutím karty nepřítele z vynášecí oblasti přímo před daného hráče.

Každý hráč si může vybrat pro střetnutí jen jednoho nepřítele během tohoto kroku. Za střetnutí s nepřítelem se nic neplatí.

Krok 2: Kontrola střetnutí

Za druhé musí hráči provést řadu kontrol střetnutí, jestli některý ze zbývajících nepřátel ve vynášecí oblasti se s ním ještě může střetnout. První hráč porovná svou míru ohrožení s hodnotou střetnutí na každé kartě nepřítele ve vynášecí oblasti. Nepřítel s nejvyšší hodnotou střetnutí, která je **rovna nebo nižší** než je míra ohrožení tohoto hráče, se s ním střetne a přesune se z vynášecí oblasti do oblasti před ním. To se nazývá **KONTROLA STŘETNUTÍ**. Hráč po levici prvního hráče provede kontrolu střetnutí. Porovná svou míru ohrožení s hodnotou střetnutí na každé zbývající kartě nepřítele ve vynášecí oblasti a střetne se s nepřítelem s nejvyšší hodnotou střetnutí, která je rovna nebo nižší než jeho vlastní míra ohrožení.

Tento proces postupně provádí všichni hráči po směru hodinových ručiček. Jakmile všichni hráči provedli kontrolu střetnutí, první hráč provede druhou kontrolu střetnutí. Hráči pokračují v kontrolách střetnutí tímto způsobem, dokud se některý z nepřátel ve vynášecí oblasti může setkat s některým z hráčů.

Ať už se nepřítel střetne s hráčem pomocí kontroly střetnutí, efektu karty nebo pomocí hráčova výběru, výsledek je stejný. Hráč se střetne s nepřítelem. V každém případě hráč stojí proti nepříteli a musí se s ním střetnout, ale i nepřítel stojí proti hráči a musí se s ním střetnout.

Všimněte si, že v průběhu této fáze nepřátelé **neútočí** na hráče, pouze se střetnou s hráči. Nepřátelé útočí na hráče až v průběhu fáze boje (viz str. 18).

Příklad: První hráč Tom má míru ohrožení 24. Druhý hráč Kris má míru ohrožení 35. Ve vynášecí oblasti jsou 4 nepřátelé: King Spider (hodnota střetnutí 20), Forest Spider (hodnota střetnutí 25), Ungoliant's Spawn (hodnota střetnutí 32) a Hummerhorns (hodnota střetnutí 40).

Tom ani Kris si nevybrali sami nepřítele ke střetnutí a nevyužili tak svou příležitost vybrat si nepřítele.

Tom jako první hráč provádí nejdříve kontrolu střetnutí. Tomova míra ohrožení pro porovnávání s každým nepřítelem ve vynášecí oblasti je 24. Hummerhorns (40), Ungoliant's Spawn (32) i Forest Spider (25) mají každou hodnotou střetnutí vyšší než je Tomova míra ohrožení, a proto žádný z těchto nepřátel se nestřetne s Tomem. Ale King Spider (20) má hodnotu střetnutí rovnu nebo nižší než je Tomova míra ohrožení. Střetne se s Tomem. Karta King Spider je přesunuta před Tomovu herní oblast z vynášecí oblasti.

Dále pokračuje Kris a provádí kontrolu střetnutí. Porovná svou míru ohrožení 34 vůči zbývajícím nepřátelům ve vynášecí oblasti. Hummerhorns (40) se nestřetne s Krisem. Ungoliant's Spawn s hodnotou střetnutí 32 je nepřítelem s nejvyšší hodnotou střetnutí, která je rovna nebo nižší než míra ohrožení Krise. Tento nepřítel se střetne s Krisem.

Tom provede další kontrolu střetnutí. Protože jeho míra ohrožení a hodnota střetnutí nepřátel ve vynášecí oblasti se nemění, žádní další nepřátelé se s ním nestřetnou. Kris provede další kontrolu střetnutí a tentokrát se s ním střetne Forest Spider (25). Tomova kontrola střetnutí již nemá význam. Nakonec Kris provede poslední kontrolu střetnutí, ve které se s ním již nikdo další nestřetne.

Konečným výsledkem tedy je Tomovo střetnutí s King Spider a Krisovo střetnutí s Ungoliant's Spawn a s Forest Spider. Hummerhorns zůstává ve vynášecí oblasti (viz obrázek na straně 17).

Příklad: Provedení kontroly střetnutí



Vynášecí oblast

1. První hráč Tom provede první kontrolu střetnutí. King Spider má nejvyšší hodnotu střetnutí (20), která je rovna nebo nižší než Tomova míra ohrožení 24. King Spider se s Tomem střetne.

2. Kris provede další kontrolu střetnutí. Ungoliant's Spawn má nejvyšší hodnotu střetnutí (32), která je rovna nebo nižší než Krisova míra ohrožení 35. Ungoliant's Spawn se střetne s Krisem.

3. Tom provede další kontrolu střetnutí. Jeho míra ohrožení je nižší než hodnota střetnutí nepřátel zbývajících ve vynášecí oblasti. A proto se ani jeden z těchto nepřátel nestřetne s Tomem.

4. Kris provede další kontrolu střetnutí. Forest Spider má nejvyšší hodnotu střetnutí (25), která je rovna nebo nižší než Krisova míra ohrožení 35. Forest Spider se střetne s Krisem.

5. Tom a Kris postupně provedou další kontrolu střetnutí. Hummerhorns (40) hodnota střetnutí je vyšší než míra ohrožení každého z nich a tak stále zůstává ve vynášecí oblasti. Každý z hráčů provedl další kontrolu střetnutí a žádný další nepřítel se s nimi již nestřetl. Krok „kontrola střetnutí“ je nyní ukončen.

Fáze 6: Boj

Ve fázi boje jako první útočí nepřítelé. V každém kole útočí všichni nepřítelé, kteří se střetli s hráči. Hráči vyřeší tyto útoky jeden po druhém.

Na začátku fáze boje hráči přidělí každému nepříteli, se kterým se střetli 1 kartu stínu. Vezmou vrchní kartu z balíčku setkání a položí ji **licem dolů** na každou kartu nepřítele, který se s hráči střetl. S přidělováním karet se začíná u nepřítele s nejvyšší hodnotou střetnutí. Nejdříve se přiřadí karty stínů na nepřátelé útočící na prvního hráče a potom na nepřátele útočící na hráče po směru hodinových ručiček, dokud všichni nepřátelé nemají 1 kartu stínu. Pokud se vyprázdní balíček setkání, nepřítelé, na které nezbyla žádná karta stínu, bojují v tomto kole bez karty stínu. Prázdný balíček setkání lze obnovit pouze ve fázi výpravy (viz str.14).

Vyřešení útoků nepřátel

Vyřešení nepřátelských útoků se skládá ze 4 kroků. Na konci každého kroku mohou hráči hrát karty událostí a provádět různé akce.

- 1. Výběr nepřítele.** První hráč si vybere 1 nepřítele, se kterým se střetl. Jeho útok se vyřeší jako první.
- 2. Určení obránce.** Postava, která je určena za obránce se musí vyčerpat. Jen jedna postava může být určena za obránce proti každému útoku nepřítele. Hráč má také možnost **NEBRÁNIT SE** útoku a neurčit žádného obránce. Pokud efekt karty neupřesní jinak, mohou hráči určit obránce jen proti nepřítelům s nimiž se střetli.
- 3. Vyřešení efektu karty stínu.** Aktivní hráč otočí kartu stínu nepřítele lícem nahoru a vyřeší všechny efekty stínu, které jsou na kartě.
- 4. Určení zranění v boji.** To se provede odečtením síly obrany (☹) bránci se postavy od síly útoku (☹☹) útočícího nepřítele. Výsledná hodnota určuje množství zranění, které musí být okamžitě přiděleno bránci se postavě a může postavu i zabít (viz „počet životů a zranění“ str.20). Pokud je hráč zabit útokem, další zranění **nejsou** přenesena na jinou postavu. Je-li ☹ rovna nebo vyšší než ☹☹, nedojde k žádnému zranění.

Pokud je útok nebráněný, všechno zranění způsobené tímto útokem musí být přiřazeno k **jednomu hrdinovi**, který je ovládán aktivním hráčem. Spojenci nemůže být přiřazeno zranění nebráněným útokem. Pokud bránci se postava opustí hru nebo je odstraněna z boje **před** přidělením zranění, je útok považován za nebráněný. ☹ postavy **nezmírní** zranění při nebráněném útoku nebo z efektu karty.

Příklad: Kris se střetl se 2 nepřáteli, s Forest Spider a Ungoliant's Spawn. Položí se po jedné kartě z balíčku setkání lícem dolů na každou kartu nepřítele, se kterou se Kris střetl. Nejprve na Ungoliant's Spawn a potom na Forest Spider, protože Ungoliant's Spawn má vyšší hodnotu střetnutí. Přidělené karty určí veškeré efekty stínu, které mohou ovlivnit provedení útoku. Kris může vyřešit útoky proti sobě v libovolném pořadí. Rozhodne se začít útokem Ungoliant's Spawn.

Kris nejdříve určí obránce pro tento útok. Vyčerpá svého spojence Silverlode Archer určeného jako obránce proti Ungoliant's Spawn. K vyřešení tohoto útoku Kris otočí lícem nahoru kartu stínu, která byla přidělena k Ungoliant's Spawn. Kartou je East Bight Patrol s efektem stínu "Stín: Útočící nepřítel dostane +1 ☹☹. (Pokud je tento útok nebráněný, také zvýšte míru ohrožení o 3)." Kris ihned vyřeší efekt stínu. Nejprve zvyšuje Ungoliant's Spawn ☹ o 1. Tím se ☹☹ nepřítele zvýší na (6) a od ní se odečte ☹ obránce (0). Výsledkem je počet žetonů zranění (6), které Kris přidělí obránci. Vzhledem k tomu, že Silverlode Archer má pouze 1 život, je okamžitě zabit.

Kris pokračuje řešením dalšího útoku proti sobě. Tento útok vyhlásí jako nebráněný. Otočí kartu stínu přidělenou Forest Spider lícem nahoru. Tato karta je Enchanted Stream, která nemá žádný efekt stínu. Útok se normálně vyřeší bez dalších úprav nebo efektů. Kris určí ☹ nepřítele (2). A protože není žádný obránce, musí přidělit zranění jednomu ze svých hrdinů. Krisovým jediným hrdinou je Aragorn s 5 životy. Kris umístí 2 žetony zranění na Aragorna, který přežije útok se 3 životy (viz obrázek na str.19).

První hráč pak opakuje tyto 4 kroky pro každého nepřítele, se kterým se střetl. Poté, co první hráč vyřeší všechny nepřátelské útoky proti sobě, hráč po jeho levici vyřeší útoky nepřátel proti sobě. Provede kroky 1-4 s každým nepřítelem, se kterým se střetl. Pokud hrají více než 2 hráči, pokračují po směru hodinových ručiček tak, aby každý hráč vyřešil všechny útoky svých nepřátel.

Postavy, které jsou prohlášeny za obránce, jsou považovány za obránce jako odpověď na útok. Jakmile je útok vyřešen, postavy už nejsou považovány za „obránce“, ale stále zůstanou vyčerpány.

Příklad: Obrana proti útoku nepřátel



1. Kris se střetl se 2 nepřáteli, s Forest Spider a Ungoliant's Spawn. Na začátku fáze boje položí 1 kartu z balíčku setkání lícem dolů na každého nepřítele, se kterým se střetl, jako kartu stínu.

2. Kris se rozhodne vyřešit nejdříve útok provedený Ungoliant's Spawn. Vyčerpá Silverlode Archer a určí ho jako obránce proti tomuto útoku.

3. K vyřešení útoku Kris nejdříve otočí kartu stínu útočnicka lícem nahoru. Karta stínu je East Bight Patrol, která přidává +1 ♣ nepříteli. Kris porovná celkovou sílu útoku nepřítele (6 ♣) se silou obrany Silverlode Archer (0 ♣) a umístí 6 žetonů zranění na postavu obránce. Vzhledem k tomu, že Silverlode Archer má pouze 1 život, je zabit a odhozen ze hry.

4. Poté Kris vyřeší útok provedený Forest Spider. Tento útok vyhlásí jako „nebráněný“.

5. K vyřešení útoku Kris nejdříve otočí kartu stínu útočnicka lícem nahoru. Karta stínu je Enchanted Stream, který nemá efekt stínu. Forest Spider ♣ je 2. A protože není žádný obránce, musí Kris přidělit všechno zranění jednomu ze svých hrdinů. Jeho jediným hrdinou je Aragorn s 5 životy. Kris umístí 2 žetony zranění na Aragorna, který přežije útok se 3 životy.

Útok na nepřítel

Jakmile všichni hráči vyřeší útoky nepřátel, každý z nich (počínaje prvním hráčem a pokračujíc po směru hodinových ručiček) má možnost vrátit úder vyhlášením útočnicka proti svým nepřátelům.

Aby mohl hráč vyhlásit útok, musí vyčerpat nejméně 1 připravenou postavu. Postava se musí vyčerpat a tím se z ní stane útočník. Při vyhlášení útoku hráč musí vyhlásit, který nepřítel je cílem útoku. Hráč může vyhlásit více postav jako útočníky proti jednomu nepříteli a tím spojit jejich sílu útoku do jedné hodnoty. Hráč má možnost vyhlásit 1 útok proti každému nepříteli, se kterým se střetl.

Vyřešení útoku proti nepříteli se skládá ze 3 kroků. Na konci každého kroku můžou hráči hrát karty událostí a provádět různé akce.

1. Vyhlášení cíle útoku a útočnicků.

Hráč vybere 1 nepřítel, se kterým se v současné době střetává a vyčerpá libovolný počet postav jako útočníky.

2. Určení síly útoku. Sečtěte celkovou sílu útoku (**) útočících postav, které společně útočí proti vyhlášenému cíli.

3. Určení zranění v boji. Odečtěte sílu obrany nepřítel (♥) od celkové síly útoku ** útočících postav. Výsledná hodnota je výše zranění, které je ihned přiřazeno nepříteli. Je-li ♥ rovna nebo vyšší než **, nedojde k žádnému zranění.

Postavy, které jsou určeny jako útočníci, jsou považovány za útočníky jen do vyřešení útoku. Jakmile je útok vyřešen, postavy již nejsou považovány za "útočníky", ale zůstávají vyčerpaný.

Poté, co hráč vyřeší první útok, může útočit proti kterémukoli dalšímu dostupnému nepříteli, na kterého v tomto kole ještě neútočil. Každý hráč může útočit jednou za kolo (libovolným počtem dostupných útočnicků, které ovládá) proti každému nepříteli, se kterým se střetává. Po vyřešení všech útoků hráče, hra pokračuje po směru hodinových ručiček dalším hráčem, dokud všichni hráči neprovedou všechny jejich útoky.

Karty stínu odcházejí ze hry

Karty stínu zůstanou na nepříteli, kterému byly přiděleny během fáze boje. Jestliže nepřítel opustí hru, odhodí se jeho karta stínu. Na konci fáze boje se pak odhodí všechny karty stínu přidělené toto kolo do odhazovacího balíčku.

Příklad: Tom se střetl se dvěma nepřáteli, Dol Guldur Beastmaster a Dol Guldur Orcs. V tomto kole může vyhlásit 1 útok proti každému z těchto nepřátel, ale musí tyto útoky vyhlásit a vyřešit postupně.

Tom vyhlásí svůj první útok proti Dol Guldur Orcs a vyčerpá Glorfindela, kterého vyhlásil jako útočnicka. Tom určí Glorfindelovu ♠ (3) a následně od ní odečte Dol Guldur Orcs ♥ (0). Dostane výsledek 3. Tom umístí 3 žetony zranění z hlavní zásoby žetonů na kartu Dol Guldur Orcs. Vzhledem k tomu, že Dol Guldur Orcs má pouze 3 životy, ale ty jsou zničeny, je karta Dol Guldur Orcs umístěna do odhazovacího balíčku setkání.

Potom Tom vyhlásí Legolase a Gondorian Spearman jako útočníky proti Dol Guldur Beastmaster. Legolas (3 ♠) a Gondorian Spearman (1 ♠) spojili svou sílu útoku na celkovou ♠ 4. Dol Guldur Beastmaster má ♥ 1, takže 3 body z útoku se udělí jako zranění. Tom umístí 3 žetony zranění z hlavní zásoby žetonů na Dol Guldur Beastmaster. Protože tento nepřítel začal s 5 životy, přežije útok se 2 zbývajících životy. Žetony zranění zůstanou na kartě Dol Guldur Beastmaster k označení jeho zranění (viz obrázek na straně 21).

Počet životů a zranění

Za každý bod zranění udělený postavě nebo nepříteli je umístěn jeden žeton zranění na tuto kartu postavy nebo nepřítel. Každý žeton zranění na kartě hrdiny, spojence nebo nepřítel, snižuje počet životů karty o 1. Žetony zranění zůstanávají na kartě, dokud je jiný efekt nevytláčí, neodstraní žetony zranění z karty nebo karta neopustí hru.

Kdykoli počet životů karty klesne na 0 životů, je ihned zabita. Zabitě postavy jsou umístěny do odhazovacího balíčku jejich vlastníka. Zabití nepřátelé jsou umístěni do odhazovacího balíčku karet setkání. Všimněte si, že karty zabitých hrdinů jsou umístěny do odhazovacího balíčku vlastníka. Při vyřešení efektů, přesouvající karty z odhazovacího balíčku hráče mezi karty na ruce nebo do balíčku hráče, jsou karty hrdinů ignorovány v odhazovacím balíčku. Karty hrdinů se nemůžou přesunout mezi karty na ruce nebo do balíčku hráče.

Jakékoli karty nepřátel, které nejsou zabity i nadále zůstávají ve střetnutí s hráčem, dokud nejsou zabity, odstraněny efektem karty nebo dokud hráč není vyřazen ze hry (viz „Vyřazení hráče“ str.22).

Příklad: Útok na nepřítele

1



3



2



4



Tom se střetl se 2 nepřáteli, Dol Guldur Beastmaster a Dol Guldur Orcs.

1. Tom nejprve vyhlásí útok proti Dol Guldur Orcs a vyčerpá Glorfindela jako útočníka.
2. Tom odečte od Glorfindelova útoku (3 ♣) Dol Guldur Orcs obranu (0 ♣) a dostane výsledek 3. Tom umístí 3 žetony zranění z hlavní zásoby žetonů na Dol Guldur Orcs. Tento nepřítel začínal se 3 životy. Je zabit a vyřazen ze hry.

3. Tom vyhlásí další útok tentokrát proti Dol Guldur Beastmaster. Vyčerpá Legolase (3 ♣) i Gondorian Spearman (1 ♣) jako útočníky.

4. Tom odečte od společného Legolasova a Gondor Spearman útoku (4 ♣) Dol Guldur Beastmaster obranu (1 ♣) a dostane výsledek 3. Tom umístí 3 žetony zranění z hlavní zásoby žetonů na Dol Guldur Beastmaster. Tento nepřítel začínal s 5 životy, a proto přežije útok se 2 životy. Žetony zranění zůstávají na kartě nepřítele k označení jeho zranění.

Fáze 7: Obnovení

Všechny vyčerpané karty se změny na připravené během fáze obnovení. Každý hráč zvýší své ohrožení o 1. První hráč předává žeton prvního hráče dalšímu hráči sedícímu po jeho levici. Tento hráč se stává novým prvním hráčem. Zaznamená se zvýšení počtu kol o 1. Další kolo hry pokračuje fází zdrojů.

Úkončení hry

Hra končí jedním ze dvou způsobů. Hráči jako tým buď zvítězí nebo prohrají. Hráči prohrají, pokud jsou všichni hráči vyřazeni ze hry před dokončením posledního úkolu scénáře. Hráči zvítězí, pokud alespoň jeden hráč dokončí poslední úkol scénáře a přežije.

Vyřazení hráče

Hráč je vyřazen ze hry, jestliže jsou všichni jeho hrdinové zabiti, jeho míra ohrožení dosáhne **50** nebo je efekt karty dost silný, aby ho mohl vyřadit. (Scénáře v budoucích rozšířeních mohou mít jiné hodnoty míry ohrožení než 50 pro vyřazení hráče. Ve všech scénářích uvedených v základní sadě je hráč vyřazen, když jeho míra ohrožení dosáhne 50).

Při vyřazení hráče se všechny karty na jeho ruce, všechny karty, které ovládá i jeho balíček hráče přemístí do jeho odhazovacího balíčku. Veškeré karty setkání s nimiž se hráč střetával, se vrátí do vynášecí oblasti a ponechají si udělené žetony zranění. Zbývající hráči pokračují ve hře. Všimněte si, že poté, co je hráč vyřazen ze hry, se v průběhu kroku vynášení ve fázi výpravy odhalí z balíčku setkání o jednu kartu méně, protože je teď o jednoho hráče méně ve hře.

Pokud jsou všichni hráči vyřazeni, hra končí prohrou hráčů.

Pokrok ve výpravě

Hráči okamžitě postoupí do dalšího úkolu výpravy, jakmile je umístěn počet žetonů pokroku větší nebo roven počtu bodů výpravy na aktuální kartě výpravy. Přebytečné žetony pokroku získané při tomto úkolu výpravy se nepřenášejí do dalšího úkolu. Všechny žetony pokroku z výpravy jsou vráceny do hlavní zásoby žetonů, když hráči postupují do dalšího úkolu. Hráči následují všechny pokyny na nově odhalené kartě výpravy.

Stav jiných karet ve hře se nemění. Karty ve vynášecí oblasti zůstávají ve vynášecí oblasti, karty ve střetnutí se i nadále střetávají s hráči, vyčerpané postavy zůstávají vyčerpané, žetony zranění i zdrojů zůstávají na svých místech a pořadí kola není přerušeno.

Vítězství ve hře

Pokud alespoň jeden hráč dokončí poslední úkol scénáře a přežije, hra končí vítězstvím hráčů.

Skóre

V případě výhry hráčů použijte tento postup k určení skóre jejich skupiny ve hře. Stanoví se součtem tří nežádoucích prvků (konečné míry ohrožení každého hráče, hodnoty ohrožení všech mrtvých hrdinů a počtu zranění všech přeživších hrdinů). Za každé kolo hry, které hráči potřebovali k dokončení všech úkolů scénáře, si přičtou 10 bodů (hráči si přehled o počtu odehraných kol vedou na konci fáze obnovení). Na závěr se odečtou všechny nashromážděné vítězné body. Hráči získávají vítězné body porážením nepřátel a průzkumem lokací, které vítězné body poskytují (viz str.24).

Při vyřazení hráče se jeho míra ohrožení nastaví na hodnotu 50 a všichni jeho hrdinové jsou považováni za mrtvé. A to i v případě, že jeho míra ohrožení *nepřekročila* hodnotu míry ohrožení stanovenou pro vyřazení (50, pokud není uvedeno jinak v pravidlech výpravy nebo efektem karty).

S tímto systémem skórování je vítězství s **nízkým skóre** lepší než vítězství s vysokým skóre. Dokonce se může stát, pokud se hráčům daří neobyčejně dobře, aby dosáhli záporného skóre za výpravu.

Skórování je užitečným nástrojem při hodnocení výkonnosti vlastního balíčku hráče nebo skupiny v průběhu času, při srovnávání balíčku hráče nebo balíčků hráče skupiny s jinými. To umožňuje hráčům hrát stejný scénář vícekrát s jinou kombinací hrdinů a jiným složením balíčku hráče a následně vyhodnotit jejich účinnost ve hře. Tabulka pro zápis skóre je k dispozici na zadní straně těchto pravidel.

Příklad: Tom hrál sólo hru a úspěšně dokončil výpravu „Průchod Temným hvozdem“ s mírou ohrožení 43, jedním mrtvým hrdinou (hodnota ohrožení 8), 6 zraněními na přeživších hrdinech a 5 vítěznými body za 23 kol. Jeho konečné skóre se vypočítá následující způsobem:

závěrečná míra ohrožení (43)
+ hodnota ohrožení každého mrtvého hrdiny (8)
+ žetony zranění přeživších hrdinů (6)
+ 10 bodů za kolo (230)
- počet získaných vítězných bodů (5)
Tomovo závěrečné skóre je (282)

Pokročilé prvky hry

Tato kapitola podrobně popisuje některé z pokročilejších prvků hry, se kterými se můžou hráči setkat, jakmile hlouběji proniknou do hry *The Lord of the Rings: The Card Game*.

Efekty karet

Existuje několik druhů efektů karet v *The Lord of the Rings: The Card Game*. Na kartách hrdinů a kartách balíčku hráče patří efekty karet do jedné z 5 kategorií: efekty neustále ovlivňující hru, akce, reakce, povinné efekty a klíčová slova. Na kartách výpravy a kartách balíčku setkání patří efekty karet do jedné z 6 kategorií: efekty neustále ovlivňující hru, povinné efekty, efekty při odhalení, efekty stínu, efekty cestování a klíčová slova. Každý z těchto typů efektů na kartě je vysvětlen níže.

Efekty neustále ovlivňující hru

Tyto efekty ovlivňují hru, dokud je karta ve hře nebo nejsou-li změněny jinak stanovenými podmínkami. Efekty neustále ovlivňující hru nemají tučně napsány podmínky spuštění, protože jsou vždy aktivní.

Karta lokace Enchanted Stream je příkladem efektu neustále ovlivňujícího hru.

Akce

Akce jsou na kartě uvozeny tučným písmem „**Action**“: Akce je vždy dobrovolná. Hráč ovládající kartu s touto akcí ji může spustit během jakéhokoli okna pro akci v průběhu hry. Aby bylo možné spustit akci na kartě (hrdiny, spojence nebo vybavení), na které je akce vytištěna, **musí být ve hře**. Ledaže by akce umožňovala spuštění, i když je karta mimo hru. Karty událostí jsou akce, které se hrají přímo z hráčovy ruky.

Spuštění některých akcí je povoleno v určité fázi hry. Tento typ spuštění znamená, že následující akce může být spuštěna jenom v průběhu stanovené fáze. Například efekt spuštění „**Quest Action**“ může být spuštěn jenom v průběhu okna pro akci ve fázi výpravy. Akce bez určené fáze může být spuštěna kdykoli v okně pro akci během celého kola. (Viz schéma „Průběh kola“ na stránkách 30-31.)

Karta hrdiny Glorfindel je příkladem akce, která může být použita během jakéhokoli hráčova okna pro akce. Karta události Radagast's Cunning je příkladem akce, která může být použita pouze ve fázi výpravy.

Reakce

Reakce jsou na kartě uvozeny tučným písmem „**Response**“: Reakce je vždy dobrovolná. Hráč ovládající kartu s touto reakcí ji může spustit jako odpověď na (tj. okamžitě po) určitou herní událost. Aby bylo možné spustit reakci na kartě (hrdiny, spojence, vybavení), na které je reakce vytištěna, musí být ve hře. Ledaže by reakce umožňovala spuštění, i když je karta mimo hru. Karty událostí s „**Response**“ efektem jsou reakce, které *se hrají* z hráčovy ruky.

Karta spojence Son of Arnor je příkladem efektu reakce, který může být spuštěn (dle hráčova uvážení), pokud je splněna podmínka pro spuštění („poté co Son of Arnor vstoupí do hry“).

Povinné efekty a efekty při odhalení

Povinné efekty jsou spuštěny konkrétními událostmi během hry a nastanou automaticky bez ohledu na to, zda hráč ovládající kartu s touto akcí chce nebo nechce. Jsou na kartě uvozeny tučným písmem „**Forced**“: Tyto efekty se spustí a vyřeší ihned, jakmile nastane podmínka stanovená pro jejich spuštění. Karta nepřítele Marsh Adder je příkladem povinného efektu, který musí být spuštěn, pokud je splněna podmínka pro spuštění („pokaždé, když na tebe Marsh Adder útočí“).

Efekt při odhalení je zvláštní případ povinného efektu, který nastane automaticky, jakmile je odhalena karta setkání. Je na kartě označen tučným písmem „**When Revealed**“: Efekty při odhalení se nevyřeší, pokud je karta odhalena jako efekt stínu.

Efekty stínu

Některé z karet v balíčku setkání mají vedlejší účinky, které jsou známé jako efekt stínu. Tyto efekty jsou odlišeny od nestínových efektů pomocí grafického symbolu nad efektem stínu a jsou psány kurzívou. Efekty stínu jsou na kartě uvozeny tučnou kurzívou „**Shadow**“: **Efekt stínu se vyřeší jenom, když je karta přidělena k útočícímu nepříteli během boje**.

Karta nepřítele Dol Guldur Orcs slouží jako příklad efektu stínu, který se spustí, kdykoli je karta přidělena k útočícímu nepříteli jako karta stínu.

Efekty cestování

Některé karty lokací mají efekty cestování, které jsou na kartě uvozeny tučným písmem „**Travel**“: Je to cena nebo omezení, kterou někteří nebo všichni hráči musí zaplatit nebo splnit, aby mohli cestovat do dané lokace. Jestliže hráči nemůžou splnit celou podmínku efektu cestování, hráči nesmí cestovat na tuto lokaci.

Klíčová slova

Klíčová slova jsou používána jako zkratky pro běžně se objevující herní efekty uváděné na mnoha kartách. Klíčová slova a jejich role ve hře jsou vysvětleny níže. Na kartách jsou uvedeny obvykle na začátku textu pravidel.

Odsouzen X (Doomed X)

Jestliže karta setkání s klíčovým slovem odsouzen je odhalena během kroku vynášení ve fázi výpravy, musí **každý hráč** zvýšit svou míru ohrožení o stanovenou hodnotu.

Střežený (Guarded)

Klíčové slovo střežený je uvedeno na některých kartách cílů. Objeví-li se, je nutné ihned připojit k této kartě cíle další kartu odhalenou z balíčku setkání a umístit je obě ve vynášecí oblasti. Cíl nemůže být získán, dokud je střežen jakoukoli kartou setkání. Jakmile je karta setkání vyřešena, karta cíle zůstává již bez připojené karty ve vynášecí oblasti dokud ji někdo nezíská. Pokud je při připojování ke střežené kartě odhalena jiná karta cíle, umístěte tuto kartu cíle do vynášecí oblasti a odhalte další kartu z balíčku setkání pro splnění celého efektu klíčového slova na původní kartě.

Hodnota ohrožení karty nepřítele a lokace připojené ke střeženému cíli se stále započítává do celkové hodnoty ohrožení, dokud jsou ve vynášecí oblasti. Karty setkání připojené ke střeženému cíli jsou řešeny dle popisu níže v závislosti na typu karty:

Karta nepřítele: Opustí hru, když je poražena nebo v důsledku efektu karty.

Karta lokace: Opustí hru, když je plně prozkoumána nebo v důsledku efektu karty.

Karta zrady: Vyřeší své efekty nebo je zrušena. (Karta zrady se spustí okamžitě při odhalení.)

Jakmile jsou všechny karty setkání připojené ke střežené kartě cíle vyřešeny, hráči mohou kartu cíle získat způsobem popsaným na kartě.

Střelec (Ranged)

Hráč ovládající postavu s klíčovým slovem střelec, ji může vyhlásit jako útočníka proti nepřítelům, kteří se střetli s ostatními hráči. Postava může být vyhlášena ke střeleckému útoku proti těmto cílům, i když její vlastník již útočil nebo se může účastnit útoků, které jsou vyhlášeny ostatními hráči. V každém případě se postava musí vyčerpat a musí splňovat všechny další požadavky nezbytné k útoku.

Omezení (Restricted)

Některé karty vybavení mají klíčové slovo omezení. Postava nemůže mít nikdy připojeny více než dvě karty vybavení s klíčovým slovem omezení. Je-li připojena třetí karta s omezením, musí se jedna z těchto karet vybavení s omezením okamžitě přesunout do odhazovacího balíčku vlastníka.

Stráž (Sentinel)

Hráč ovládající postavu s klíčovým slovem stráž, ji může vyhlásit jako obránce v průběhu útoků, které jsou vedeny proti ostatním hráčům. Postava může být vyhlášena jako stráž k obraně poté, co se hráč střetl s útočícím nepřítelem a vyhlásil tento útok jako nebráněný. Postava s klíčovým slovem stráž se musí vyčerpat a splňovat všechny další požadavky potřebné k obraně útoku.

Nápor (Surge)

Když je karta setkání s klíčovým slovem nápor odhalena během kroku vynášení ve fázi výpravy, odhal 1 další kartu z balíčku setkání. Klíčové slovo nápor se řeší okamžitě po odhalení karty z balíčku setkání.

Vítězství X (Victory X)

Když jsou některé karty nepřátel a lokací poraženy, přidělují body vítězství. Když taková karta opouští hru, jeden hráč by ji měl umístit vedle svého počítadla míry ohrožení, aby ji mohl započítat do závěrečného skóre. Doporučuje se, aby všechny karty vítězství získané hráči během scénáře sbíral jeden hráč. Vítězné body se vztahují na celou skupiny (viz „Skóre“, str.22).



Déletrvající efekty

Mnoho efektů trvá jen po dobu jedné akce (ihned po spuštění), některé efekty trvají určitou dobu nebo dokonce neomezeně. Efekty, které trvají déle než jednu akci, se nazývají déletrvající efekty.

Na stejnou kartu může mít vliv více déletrvajících efektů současně. Pořadí, ve kterém se déletrvající efekty uplatní, je nepodstatné, protože na kartu se použije celkový součet všech déletrvajících efektů.

Pokud jedna z karet hrdinů, spojenců, nepřátel nebo lokací má hodnotu (☒, ☑, ☗, nebo ☚) nižší než 0 po použití všech efektů, zaokrouhlí se tato hodnota na 0. Kdykoli se použije nový efekt na kartu, měl by být celkový součet všech aktivních efektů znovu přepočítán.

Placení ceny

Na mnoha kartách je napsáno: „zaplat' nebo vyčerpej X k provedení Y“ („pay or exhaust X to do Y“). Vše, co je před slovem „k“ („to“) je považováno za cenu a vše, co je za slovem „k“ („to“) je považováno za efekt.

Cenu lze platit pomocí karet nebo zdrojů, které hráč ovládá. Cena musí být zaplacená, i když je efekt zrušen.

Ovládání a vlastnictví

Hráč „vlastní“ své hrdiny a karty, které hraje ve svém balíčku hráče. Hráč „ovládá“ všechny karty, které vlastní, pokud jiný hráč nebo karta z balíčku setkání nepřevzme nad ní kontrolu pomocí efektu karty. Kdykoliv karta opouští hru, vrátí se do vlastníkovi ruky, balíčku hráče nebo odhazovacího balíčku (podle pokynů efektu, který kartu přinutil opustit hru).

Když hráč hraje kartu spojence, kterou chce ovládat, umístí ji do prostoru své herní plochy. Jakmile jiný hráč převezme kontrolu nad kartou spojence, přesune ji do prostoru, který sám ovládá. Karty spojenců nemůžou být hrány do herní plochy hráče, který je nevlastní. Jiný hráč je může ovládat jen díky efektu karty.

Když hráč hraje kartu vybavení, má možnost dát tuto kartu i jinému hráči, jako kartu vybavení jedné z jeho postav. Hráči vždy ovládají karty vybavení, které jsou připojeny k jejich postavě. Hráč, který převezme ovládání postavy, převezme ovládání i veškerého vybavení této postavy.

„Ve hře“ a „mimo hru“ („In play“ and „out of play“)

„Ve hře“ jsou karty, které byly hrány nebo položeny do hry (na herní plochu hráče): karty, které jsou ve vynášecí oblasti, momentálně odhalená karta výpravy a karty setkání, které se střetávají s tímto hráčem. Karty „mimo hru“ jsou „v hráčově ruce“, „v balíčku hráče“ nebo „v jeho odhazovacím balíčku.“ Efekty karet neovlivňují karty, které jsou mimo hru, pokud efekt není zaměřen právě na ně.

V balíčku dojdou karty

Pokud hráči dojdou karty v jeho balíčku hráče, pokračuje ve hře s kartami, které má ve hře a ve své ruce. Nemůže znovu zamíchat svůj odhazovací balíček.

Pokud dojdou karty balíčku setkání, vždy *během fáze výpravy* se zamíchají všechny karty setkání z odhazovacího balíčku a balíček setkání je obnoven.

Hovory u stolu

Hráčům je povoleno a doporučuje se domlouvat se mezi sebou v průběhu hry a spolupracovat jako tým při plánování a provádění nevhodnějšího postupu. Hráči se můžou domlouvat na čem chtějí, ale nemůžou číst nahlas názvy nebo text přímo z karet v ruce nebo z karet, které již viděli, ale ostatní hráči ještě ne.



Přehled scénářů

Součástí této základní sady jsou 3 samostatné scénáře. Každý je představen níže spolu se seznamem sad setkání potřebných pro sestavení balíčku setkání.

Průchod Temným hvozdem

Úroveň obtížnosti = 1

Temný hvozď byl již dlouho nebezpečným místem, avšak nedávno jedna z hlídek krále Thranduila odhalila znepokojující náznaky hromadící se hrozby z okolí Dol Guldur. Byla sestavena skupina hrdinů ovládaná hráči, aby dopravila zprávu skrz Temný hvozď, podél břehů Anduiny a nakonec do Lórienu, kde mají varovat Pani Galadriel před bezprostředním nebezpečím.

Balíček setkání Průchod Temným hvozdem je sestaven ze všech karet následujících sad setkání: Průchod Temným hvozdem, Pavouci z Temného hvozdu a Orkové z Dol Guldur. Tyto sady jsou označeny těmito symboly:



Cesta podél Anduiny

Úroveň obtížnosti = 4

Hrdinové, kteří přežili nebezpečí v Temném hvozdu, pokračují v cestě podél břehů řeky Anduiny směrem k Lórienu s hroznou zprávou o narůstající hrozbě na jihu Temného hvozdu.

Balíček setkání Cesta podél Anduiny je sestaven ze všech karet následujících sad setkání: Cesta podél Anduiny, Dosah Saurona, Orkové z Dol Gulduru a Divočina. Tyto sady jsou označeny těmito symboly:



Útěk z Dol Guldur

Úroveň obtížnosti = 7

Při průzkumu okolí Dol Guldur na přání Pani Galadriel byl Nekromantovými vojsky zajat jeden ze společníků výpravy. A nyní čeká na výslech v kobkách pod kopcem. Netušíc, kolik času jejich příteli zbývá, rozhodnou se hrdinové pro zoufalý pokus, zachránit ho.

Balíček setkání Útěk z Dol Guldur je sestaven ze všech karet z následujících sad setkání: Útěk z Dol Guldur, Pavouci z Temného hvozdu a Orkové z Dol Guldur. Tyto sady jsou označeny těmito symboly:



Vlastní sestavování turnajového balíčku

Mnohem hlubší a zábavnější prožitek z *The Lord of the Rings: The Card Game* je, když se hráči rozhodnou vytvořit si své vlastní balíčky pomocí karet této základní sady a karet z rozšiřujících Balíčků dobrodružství. Turnajové balíčky musí obsahovat minimálně 50 karet. Současně v nich nesmí být více než tři kopie každé karty. Při dodržení těchto zásad mohou být použity v balíčku hráče libovolné kombinace karet spojenců, vybavení a událostí.

Každý hráč začíná hru s 1-3 hrdiny. Hráči se před každou hrou mohou dohodnout, jaké hrdiny každý z nich použije v této hře. Pokud si více než jeden hráč přeje použít stejného hrdinu, musí se mezi sebou dohodnout ještě před zahájením hry, který z nich ho použije, a který si musí vybrat jiného hrdinu. Pokud se hráči nemůžou domluvit, kdo daného hrdinu použije, rozhodne se pomocí náhody.

Při vytváření balíčku je důležité, aby hráč zvážil, jak hodlá platit za karty v jeho balíčku hráče. Je lákavé použít nejsilnější dostupnou trojici hrdinů, ale vyplatí se začínat hru s vysokou mírou ohrožení těchto hrdinů? Stejně tak, balíček plný karet a efektů s vysokými náklady může vypadat silně, ale doba potřebná k nahromadění zdrojů pro jejich placení se může stát spíše problémem, zatímco nepřítel se hromadí k útoku. Hráč by měl také zajistit, aby každá karta v jeho balíčku hráče patřila do sféry odpovídající alespoň jednomu ze symbolů zdrojů jeho hrdinů, jinak se stane mrtvou kartou, kterou nemůže zahrát.

Každá sféra vlivu má svůj výrazný rys, který může být výhodně použit při sestavování balíčku hráče s touto sférou. Například by mohl být balíček postaven kolem sféry taktiky na podporu svých hrdinů s ohromným množstvím brnění a zbraní nebo bezprostřední boj s nepřáteli, kteří se vynoří z balíčku setkání. Jak množství karet roste díky rozšiřujícím Balíčků dobrodružství, každá ze čtyř základních sfér startovního balíčku této základní sady se může vyvinout v plně hratelný turnajový balíček.

Je také možné se zaměřit na několik sfér při sestavování balíčku. Balíček postavený kolem sféry duchovní a sféry znalostí by se mohl zaměřit na sebeochranu s mnoha efekty, které léčí zranění a snižují ohrožení. Při vytváření balíčku kolem více sfér je důležité hospodaření se zdroji. Mít správný typ zdrojů dostupný ve správnou dobu, když je balíček postavený kolem dvou nebo tří různých sfér.

Dalším užitečným hlediskem při sestavování balíčku je sledování soudržnosti, která může být objevena při sestavení balíčku kolem vlastností karet. Například pokud hráč chce mít balíček postavený kolem tří různých sfér, může mít smysl použít karty *trpaslíků* ze všech tří sfér, aby se využila synergie *trpaslíků* a vzájemná spolupráce karet.

Hra pro začátečníky

Noví hráči nebo hráči, kteří chtějí více základních zkušeností mohou hrát a vychutnat si hru bez přidělování karet stínů ve fázi boje. Toto odstraní prvek překvapení, který by mohl hru udělat příliš náročnou pro začátečníky. Jakmile hráči získají více zkušeností, mohou přidat efekty stínu, čímž se boj stane méně předvídatelný a více vzrušující.

Pravidla pro pokročilé

Pro překonání výzvy na úrovni pokročilých se hráči mohou pokusit projít všechny 3 scénáře pomocí stejné kombinace hráčů, balíčků a hrdinů. Bodové hodnocení z každého scénáře lze potom sečíst a získat jedno skóre měřící celkovou úspěšnost této kampaně. Pro překonání výzvy na úrovni „noční můra“ se neobnovuje míra ohrožení, počet životů nebo balíčky hráčů na začátku každého scénáře. Hrajete-li takovou kampaň, hráči by měli začít scénářem „Průchod Temným hvozdem“, pokračovat scénářem „Cesta podél Anduiny“ a skončit scénářem „Útěk z Dol Guldur“.



Credits

Game Design: Nate French

Graphic Design: Kevin Childress

Additional Graphic Design: Brian Schomburg, Andrew Navaro, Michael Silsby

Art Administration: Kyle Hough

Art Direction: Zoë Robinson

Creative Content Development: Jason Walden

Rules: Nate French

Editing: Kevin Tomczyk

Proofreading: Patricia Meredith, Mark Pollard

Cover Art: Daryl Mandryk

Production Manager: Eric Knight

Producer: Mike David

FFG Lead Game Designer: Corey Conieczka

FFG Lead Game Producer: Michael Hurley

Publisher: Christian T. Peterson

Český překlad: Radek Růžička (Rurdos), David Hrabálek (Lunitare), Antonín Franc (Thelvin)

Originální dokument, který byl použit k překladu a mnoho dalšího herního materiálu naleznete na:

www.fantasyflightgames.com

Přeložené materiály, karty a mnoho dalšího můžete nalézt na:

www.zatrolene-hry.cz

Veškeré připomínky, podněty či postřehy k českému překladu zašlejte na adresu david.hrabalek@zsmldeznicka.cz.

Special thanks to Joe Mandragona, Fredrica Drotos, and Sam Benson at Middle-earth Enterprises for their patience and feedback. To a wonderful team of core playtesters: Damon Stone, Jonathan Pechon, Jerry Warwick, Kathy Warwick, Kat Pealsey, Denise Shepler, Jonathan Benton, Tony Sullivan, Nathan Bradley, Chris Perry, Rob Jones, Marius Hartland, Eric F. Huigen, Martijn Ketelaars, James Black, Jason Hawthorne, Ninno Canonico, Jared Duffy, Steve Zamborsky, Cesare Ciccarelli, Will Lentz, Francesco Moggia, John Goodenough, Jason Walden, Adam Sadler, and Brady Sadler. And to everyone who demoed an early version of the game at GenCon 2010. Thank you, thank you, thank you.

©2010 Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. "The Hobbit," "The Fellowship of the Ring," "The Two Towers," "The Return of the King," "The Lord of the Rings," and the characters, events, items and places therein, are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises and are used, under license, by Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Living Card Game, LCG, and the LCG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 12 YEARS OF AGE OR YOUNGER.



Rejstřík

- Akce 23
- Balíček hráče 9
- Balíček setkání 6
- Balíček výpravy 5
- Balíčky a typy karet 5
- Cesta podél Anduiny 26
- Credits 28
- Déletrvající efekty 25
- Doporučené rozložení herní plochy (schéma) 11
- Efekty cestování 23
- Efekty karet 23
- Efekty neustále ovlivňující hru 23
- Efekty stínu 23
- Fáze 1: Zdroje 12
- Fáze 2: Plánování 12
- Fáze 3: Výprava 14
- Fáze 4: Cestování 15
- Fáze 5: Setkání 16
- Fáze 6: Boj 8
- Fáze 7: Obnovení 22
- Hovory u stolu 25
- Hra pro začátečníky 27
- Hraní hry 10
- Karty hrdinů 8
- Karty lokací 6
- Karty nepřátel 6
- Karty cílů 7
- Karty „postav“ 8
- Karty spojenců 9
- Karty stínů odcházejí ze hry 20
- Karty událostí 9
- Karty vybavení 9
- Karty výpravy 5
- Karty zrady 7
- Klíčová slova 24
- Nápor (Surge) 24
- Obrana proti útoku nepřátel (schéma) 19
- Odhazovací balíčky 10
- Odsouzen X (Doomed X) 24
- Omezení (Restricted) 24
- Ovládání a vlastnictví 25
- Placení ceny 25
- Placení karet (schéma) 13
- Placení za neutrální karty 12
- Placení za schopnosti karty 12
- Počet životů a zranění 20
- Pokročilé prvky hry 23
- Pokrok ve výpravě 22
- Popis hry 2
- Povinné efekty a efekty při odhalení 23
- Pravidla hry 4
- Pravidla pro pokročilé 27
- Provedení kontroly střetnutí (schéma) 17
- Průběh kola 12
- Průchod Temným hvozdem 26
- První hra 10
- Přehled kola (schéma) 30-31
- Přehled scénářů 26
- Přehled součástí 3
- Příprava hry 10
- Připravený a vyčerpaný 14
- Reakce 23
- Rejstřík 29
- Sféry vlivu 4
- Skóre 22
- Stráž (Sentinel) 24
- Střelec (Ranged) 24
- Střežený (Guarded) 24
- Tabulka pro zápis skóre 32
- Ukončení hry 22
- Unikátní karty 8
- Útěk z Dol Guldur 26
- Útok na nepřítele 20
- Útok na nepřítele (schéma) 21
- Úvod 2
- V balíčku dojdou karty 25
- „Ve hře“ a „mimo hru“ („In play“ and „Out of play“) 25
- Vítězství ve hře 22
- Vítězství X (Victory X) 24
- Vlastní sestavování turnajového balíčku 27
- Vynášecí oblast 10
- Vyřazení hráče 22
- Vyřešení útoků nepřátel 18
- Vyřešení výpravy (schéma) 15
- Zlaté pravidlo 4
- Živá karetní hra 2

Průběh kola

Toto schéma stanovuje podrobnou strukturu fází a kroků hry. Text na červeném pozadí je označován jako rámec událostí ve struktuře hry, který musí vždy proběhnout. Text na zeleném pozadí je označován jako okna pro akce jakéhokoli hráče, které mohou, ale nemusí proběhnout.

• Červená – Hráči nemůžou přerušovat akcemi. Reakce můžou být hrány, jestliže jsou splněny jejich podmínky.

• Zelená – Jakýkoli hráč může hrát všeobecné akce nebo akce vložené pravidly mezi jednotlivé kroky hry.

Fáze 1: Zdroje

• Všichni hráči přidají 1 žeton zdroje do zásoby zdrojů u každého svého hrdiny a doberou si 1 kartu.

• Akce hráčů.

Fáze 2: Plánování

• První hráč hraje karty spojenců a vybavení.

• Akce hráčů.

• Další hráč hraje karty spojenců a vybavení, atd.

• Akce hráčů.

Fáze 3: Výprava

• Hráči připojují postavy k výpravě.

• Balíček setkání odkryje 1 kartu za každého hráče.

• Akce hráčů.

• Vyřešení výpravy.

• Akce hráčů.

Fáze 4: Cestování

• Hráči můžou cestovat na 1 libovolnou lokaci, jestliže není žádná lokace aktivní.

• Akce hráčů.

Fáze 5: Setkání

- Každý hráč si může vybrat a střetnout se s 1 nepřítelem z vynášecí oblasti.

- Akce hráčů.

- Provede se kontrola střetnutí.

- Akce hráčů.

Fáze 6: Boj

- Přidělení 1 karty stínu ke každému nepříteli.

- Akce hráčů.

- První hráč vyřeší útoky nepřátel proti němu. (Viz str. 18)

- Další hráč vyřeší útoky nepřátel proti němu, atd.

- První hráč vyhlásí a vyřeší útoky proti jeho nepřátelům. (Viz str. 20)

- První hráč vyhlásí a vyřeší útoky proti jeho nepřátelům, atd.

- Akce hráčů.

Fáze 7: Obnovení

- Každý hráč obnoví všechny karty, které ovládá.

- Každý hráč zvýší své ohrožení o 1.

- Žeton prvního hráče se přesune k dalšímu hráči po jeho levici a zaznamená se zvýšení počtu kol o 1.

- Akce hráčů.

Název scénáře

Počet hráčů

Jména hráčů	Závěrečná míra ohrožení	Hodnota ohrožení každého mrtvého hrdiny	Žetony zranění na přeživších hrdinech	Mezisoučet hráčů
-------------	-------------------------	---	---------------------------------------	------------------

<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
----------------------	---	----------------------	---	----------------------	---	----------------------

<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
----------------------	---	----------------------	---	----------------------	---	----------------------

<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
----------------------	---	----------------------	---	----------------------	---	----------------------

<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
----------------------	---	----------------------	---	----------------------	---	----------------------

Poznámky

Počet kol: (přehled)

<input type="text"/>	Celkový mezisoučet hráčů
- <input type="text"/>	Získané vítězné body
+ <input type="text"/>	10 bodů za kolo = <input type="text"/>
	Závěrečné skóre skupiny



Název scénáře

Počet hráčů

Jména hráčů	Závěrečná míra ohrožení	Hodnota ohrožení každého mrtvého hrdiny	Žetony zranění na přeživších hrdinech	Mezisoučet hráče
-------------	-------------------------	---	---------------------------------------	------------------

<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
----------------------	---	----------------------	---	----------------------	---	----------------------

<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
----------------------	---	----------------------	---	----------------------	---	----------------------

<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
----------------------	---	----------------------	---	----------------------	---	----------------------

<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
----------------------	---	----------------------	---	----------------------	---	----------------------

Poznámky

Počet kol: (přehled)

<input type="text"/>	Celkový mezisoučet hráčů
- <input type="text"/>	Získané vítězné body
+ <input type="text"/>	10 bodů za kolo = <input type="text"/>
	Závěrečné skóre skupiny



Název scénáře

Počet hráčů

Jména hráčů	Závěrečná míra ohrožení	Hodnota ohrožení každého mrtvého hrdiny	Žetony zranění na přeživších hrdinech	Mezisoučet hráče
-------------	-------------------------	---	---------------------------------------	------------------

<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
----------------------	---	----------------------	---	----------------------	---	----------------------

<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
----------------------	---	----------------------	---	----------------------	---	----------------------

<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
----------------------	---	----------------------	---	----------------------	---	----------------------

<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
----------------------	---	----------------------	---	----------------------	---	----------------------

Poznámky

Počet kol: (přehled)

<input type="text"/>	Celkový mezisoučet hráčů
- <input type="text"/>	Získané vítězné body
+ <input type="text"/>	10 bodů za kolo = <input type="text"/>
	Závěrečné skóre skupiny

