

PÁN PRSTENŮ

KARETNÍ HRA

KHAZAD-DŮM™ ROZŠÍŘENÍ

Přehled herních součástí

Rozšíření *Khazad-dûm* obsahuje následující součásti:

- Tato pravidla
- 165 karet:
 - 2 karty hrdinů
 - 33 herních karet
 - 117 karet setkání
 - 13 karet úkolů



Pravidla a nové pojmy


Karty setkání s akcemi

„Akci“ na kartě setkání, která je ve hře, může vyvolat kterýkoli hráč při dodržení standardních pravidel pro vyvolání schopností.

„Poslední hráč“

Některé karty odkazují na „posledního hráče“. To je ten hráč, který sedí hned po pravici prvního hráče. Pokud hraje jen jeden hráč, je považován za prvního i posledního hráče.

„Imunní vůči poškození ze střeleckého útoku“

Na kartě Velkého jeskynního obra je text „Imunní vůči poškození ze střeleckého útoku“. To znamená, že postavy, účastníci se útoku na základě klíčového slova „střelec“, jej nemohou poškodit. (Pokud se postava s vlastností střelec účastní útoku na Velkého jeskynního obra jiným způsobem, pak ho může poškodit a její  platí.)

Symbol rozšíření

Karty z rozšíření *Khazad-dûm* poznáte podle tohoto symbolu natištěného před číslem karty.



Všimněte si, že sadu karet setkání Mlžné hory nevyužijete pro hru žádného ze scénářů rozšíření Khazad-dûm. Tyto karty jsou určeny pro cyklus balíčků dobrodružství Trpasluj.



Přehled scénářů

V rozšíření Khazad-dûm jsou 3 jedinečné scénáře. Dále naleznete jejich popis a seznam sad karet setkání.



Do jámy

Obtížnost = 5

Hrdinové vstoupí do dolů v Morii na popud Bílé rady; nesou Balinovi důležitou zprávu. Balin nedávno do Morie odvedl skupinu trpaslíků, aby tam v prastarých síních předků založili kolonii. Už nějakou dobu se neozývá.

„Do jámy“ se hraje s balíčkem setkání, který sestavíte ze všech karet následujících sad: Do jámy, Zvraty a obraty, Nástrahy jámy a Goblini z hlubin. Jsou označeny následujícími symboly:



Rozestavení

Hráči odeberou z balíčku setkání První sál a Mústek v Khazad-dûm a položí je stranou, mimo hru. Tyto karty jsou mimo herní oblast a nijak hru neovlivní. Až bude prohledána Východní brána, přidá se do hry První sál. Po prohledání Prvního sálu se podobně přidá do hry Mústek v Khazad-dûm.

Pochodeň

Ve scénáři je karta cíle Pochodeň. První hráč vybere jednoho z hrdinů, ke kterému tuto kartu připojí. Tento hrdina ji ponese až do konce hry. Pokud Pochodeň hru opustí, ať už na základě efektu karty nebo proto, že hru opustí hrdina, který ji nesl, je i Pochodeň odstraněna. Kdykoli některá z karet opustí hru, odložte ji stranou a po zbytek partie ji ignorujte. Karty „odstraněné ze hry“ nedávejte na odhazovací balíček, protože efekty umožňující vracet karty z odhazovacího balíčku zpět se odstraněných karet netýkají.

„Imunní vůči efektům karet“

Na lokaci Východní brána je text „Imunní vůči efektům karet“. To znamená, že Východní bránu nelze vybrat za cíl žádné karty a že Východní brána ignoruje efekty všech karet, které by se jí přímo týkaly. Jediný způsob, jak na ni umístit žetony postupu, je při plnění úkolu. Jakmile je jednou Východní brána aktivní lokací, zůstane jí, dokud není plně prohledána (dokonce ani karty jako Děsivá trhlina nebo Chodcova stezka ji nemohou přesunout do oblasti odhalení).

Odhalování nepřátel

Karty nepřátel, přidělené jako karty stínu, nejsou považovány za karty odhalené z balíčku setkání a nevyvolají povinnou reakci na straně 2B karty úkolu Balinův osud.

Sedmé podlaží

Obtížnost = 3

Na základě informací od umírajícího goblina se Hrdinové vydali na Sedmé podlaží Morie, aby dál pátrali po jakýchkoli známkách Balinovy kolonie. Na Sedmém podlaží se nachází Komnata záznamů, kde, podle slov goblina, najdou Balina. Ve starém svazku, jak se zdá, také zjistí, kam se kolonie poděla.

„Sedmé podlaží“ se hraje s balíčkem setkání, který sestavíte ze všech karet následujících sad: Sedmé podlaží, Goblini vykradači a Goblini z hlubin. Jsou označeny následujícími symboly:



Kniha Mazarbul

Ve scénáři je karta cíle Kniha Mazarbul. Pokud dojde k oddělení hrdiny a karty, ať už na základě efektu karty nebo když hrdina s tímto doplňkem opustí hru, kartu vraťte do oblasti odhalení. Opět ji může získat kterýkoli hráč, jenž vyvolá její akci. Hrdina se také může vyčerpat, aby Knihu Mazarbul získal, i když je připojena k jinému hráči. Pokud je Kniha Mazarbul odstraněna ze hry, položte ji stranou a po zbytek partie ji ignorujte.

Útěk z Morie

Obtížnost = 7

Balinova kolonie skončila smrtí a v temnotě. Poté, co se hrdinové poklonili jeho památce, museli se probojovat ze Sedmého podlaží zamořeného skřety a zamířili dolů k bráně. Ale vyjít z Morie nebude snadné, protože na konci sálu se vynořila stínová postava, ze které jde strach a hrůza. Hrdinové musejí uniknout, než bude příliš pozdě.

„Útěk z Morie“ se hraje s balíčkem setkání, který sestavíte ze všech karet následujících sad: Útěk z Morie, Nástrahy jámy, Hlubiny Morie a Goblini vykradači. Jsou označeny následujícími symboly:



Vytvoření balíčku úkolů

Druhou etapu tohoto scénáře tvoří hned několik karet úkolů. Když mají hráči při rozestavení „připravit balíček úkolů“, zamíchají všechny karty úkolů s číslem 2 stranou 2A nahoru a umístí je pod úkol etapy 1. Tyto zamíchané karty úkolů pro 2. etapu tvoří „balíček úkolů“.




Hráči budou postupovat etapou 2, dokud nezvítězí; etapa 3 zde není. Karty úkolů neotáčejte na stranu B hned po odhalení. Kartu současného úkolu odhalte až na začátku kroku odhalení ve fázi úkolu. Jedinou výjimkou jsou efekty karet, které odhalí a otočí novou kartu úkolu, jako např. na Kvapné poradě.

Obcházení karty úkolu

Hráči mohou některé karty úkolů na konci fáze boje obejít. Pokud se pro tuto možnost rozhodnou, odstraní ze současného úkolu všechny žetony postupu a přesunou jej dospod balíčku úkolů, stranou 2B dolů. Obcházení úkolu je dobrovolné a hráči se mohou rozhodnout tuto možnost nevyužít.

Když je úkol dokončen, hráči jej buď přesunou do oblasti vítězství, nebo zvítězí.

Bezejmenný strach

Bezejmenný strach je nepřítel, který se nemůže s hráči střetnout, ani se hráči nemohou střetnout s ním. Je také imunní vůči efektům karet, nelze ho tedy vybrat za cíl žádného efektu karty a ignoruje veškeré efekty, které by se jej přímo týkaly. Hodnota „X“ u jeho ,  a  je proměnná, kterou je třeba přepočítat vždy, když do oblasti vítězství přibudou vítězné body, nebo z ní naopak ubudou.

Varianty hry

Karetní hra *Pán prstenů* je určena pro příležitostné hráče i oddané nadšence. Aby si hru užili všichni, dá se hrát ve třech různých variantách: snadné, standardní a obtížné.

Snadná varianta

Snadná varianta je ideální pro nováčky a také pro ty hráče, kteří chtějí intenzivněji prožít příběh, více spolupracovat a současně ocení menší obtížnost. Každý scénář lze během rozestavení upravit pro snadnou variantu:

- 1) Do zásoby každého hrdiny přidejte jeden zdroj.
- 2) Z balíčku setkání odstraňte obtížné karty – kolem symbolu sady mají kruh zlaté barvy.



V některých starších scénářích (včetně starších výtisků základní hry) tento ukazatel obtížnosti chybí.

Na www.fantasyflightgames.com zjistíte, které karty odstranit, pokud chcete hrát snadnou variantu.

Standardní varianta

Standardní variantu nachystáte podle základních pravidel rozestavení daného scénáře.

Obtížná varianta

Hráči, kteří si chtějí vyzkoušet skutečnou výzvu, si mohou koupit samostatně prodávané „Nightmare“ balíčky. Více informací o těchto balíčcích najdete na www.fantasyflightgames.com (pouze v angličtině).



Distributor pro ČR/Distribútor pre Slovensko:
ADC Blackfire Entertainment, s.r.o., Novozámecká 4,
198 00 Praha 9, Česká republika, www.blackfire.cz

Příprava české verze: Barbora Kohoutková, Lenka Dušková,
Petr Šmerák, Gabriela Kupcová, Hana Jarolimová,
Jiří Ledvinka, Vladimír Krist

Titulní ilustrace Tomasz Jedruszek



PROOF OF
PURCHASE

MEC08
KHAZAD-DŪM
978-1-61661-217-7

© 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc. Žádné části produktu nesmějí být reprodukovány bez konkrétního souhlasu. *Khazad-dûm*, Middle-earth, *The Lord of the Rings*, a postavy, události, předměty a místa v nich jsou registrované obchodní značky Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises a jsou licencovány pro Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply je obchodní značka Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, logo FFG, Living Card Game, LCG a logo LCG jsou registrovanými obchodními značkami Fantasy Flight Publishing, Inc. Všechna práva vyhrazena jejich vlastníky. Fantasy Flight Games sídlí v 1995 West County Road B2, Roseville, MN, 55113, USA, tel.: 651-639-1905. Uchovejte tyto informace pro pozdější potřebu. Skutečné herní součásti se mohou od těch vyobrazených lišit. **VAROVÁNÍ!** Nevhodné pro děti do 3 let. Nebezpečí vdechnutí malých částí. **UPOZORNĚNÍ!** obal není hračka, před použitím ho odstraňte z dosahu dítěte, může způsobit zadušení. / **VAROVANIE!** Nevhodné pre deti mladšie ako 3 roky. Obsahuje drobné časti, ktorými by sa mohli zadušiť. **UPOZORNENIE!** obal nie je hračka, odstráňte ho z dosahu dieťaťa, môže spôsobiť zadusenie. Vyrobeno v Číně. / Vyrobené v Číně. Použitý obal odhodte do koše. / Použitý obal odhodte do koša.