

PÁN PRSTENŮ™

KARETNÍ HRA

~ SPOLEČENSTVO PRSTENU ~

ROZŠÍŘENÍ SÁGY

„Jistě, někdy jsem pomýšlel na odchod, ale představoval jsem si to jako prázdniny, jako řadu dobrodružství, takových, jaká zažil Bilbo, nebo lepších, která by skončila mírem. Ale tohle bude znamenat vyhnanství, útěk z nebezpečí do nebezpečí a všude je táhnout za sebou. A asi musím jít sám, jestli chci zachránit Kraj. Ale cítím se strašně malinký a jako vykořeněný. A – prostě – zoufalý. Ten Nepřítel je tak silný a hrozný.“

– Frodo Pytlík, *Společenstvo prstenu*

Vítá vás rozšíření ságy *Pán prstenů: Společenstvo prstenu* pro *Pána prstenů: karetní hru!* Na rozdíl od ostatních rozšíření *Pána prstenů: karetní hry* přinášejících nová dobrodružství z prostředí Středozemě nabízí rozšíření ságy hráčům možnost se přímo zapojit a prožít stěžejní okamžiky z klasických románů z pera J. R. R. Tolkiena.

Přidejte se k Frodovi Pytlíkovi a jeho společníkům na počátku legendární výpravy s cílem zničit Jeden prsten a porazit Saurona. V tomto rozšíření jsme připravili šest zajímavých scénářů ze stránek knihy *Společenstvo prstenu*, ve kterých si mohou hráči prožít první třetinu příběhu *Pána prstenů*.

Přehled součástí

Rozšíření ságy *Společenstvo prstenu* obsahuje následující součásti:

- Tento přehled pravidel
- 329 karet rozdělených na:
 - 7 karet hrdinů
 - 57 herních karet
 - 22 karet úkolů
 - 209 karet setkání
 - 6 karet kampaní
 - 28 karet výhod a strastí

Symbol rozšíření

Karty z tohoto rozšíření rozeznáte podle tohoto symbolu uvedeného před pořadovým číslem karty:



Pravidla rozšíření ságy

Rozšíření *Společenstvo prstenu* popisuje klíčové události a konflikty, které se objevují v románu *Společenstvo prstenu*. Všechny tyto události se točí kolem hrdinských činů Froda a Jednoho prstenu, a úkoly v tomto rozšíření ságy se proto řídí dalšími pravidly.

Příprava hry

Během přípravy libovolného ze scénářů z tohoto rozšíření se musí první hráč na začátku každé hry ujmout hrdiny ze sféry Společenstva s vlastností „*Ten, kdo nese Prsten*“, a připojit k danému hrdinovi Jeden prsten.


Pravidla přípravy ságy

V průběhu hraní rozšíření ságy *Pán prstenů* hráči postupně odhalují karty setkání, a to během fáze odhalení v obvyklém pořadí hráčů. Každý hráč počínaje prvním hráčem odhalí jednu kartu setkání, vyhodnotí její umístění, a až poté další hráč odhalí další kartu. Pokud karta setkání obsahuje efekt, který používá variantu slova „vás“, karta odkazuje na hráče, který kartu odhalil. Pokud karta setkání obsahuje klíčové slovo „nápor“, hráč, který tuto kartu odhalil, odhalí další kartu setkání. Až poté může hra pokračovat dalším hráčem. Karty setkání s klíčovým slovem „Zatracení X“ má vliv na všechny hráče.

Herní karty z rozšíření ságy

Společenstvo prstenu přináší nové karty, které si mohou hráči zařadit do svých balíčků. Většina nových herních karet je plně kompatibilní se všemi scénáři ze hry *Pán prstenů: karetní hra*, ale několik málo je jich určeno výhradně pro hraní scénářů z rozšíření ságy.

Sféra Společenstva

Sféru Společenstva poznáte podle symbolu  a jedná se o sféru vlivu ve hře *Pán prstenů: karetní hra*, která se řídí svými vlastními pravidly. Sféra Společenstva klade důraz na obětování se a odhodlání udatných hrdinů, kteří se vydali na náročné dobrodružství s cílem zničit Jeden prsten a zachránit svět před Sauronovou hrozbou.

Hrdiny ze sféry Společenstva je možné používat pouze při hraní scénářů z rozšíření ságy. Stejně tak je v každý okamžik možné hrát pouze s jedním hrdinou ze sféry Společenstva. Není tedy možné, aby se ve hře ve stejnou dobu nacházelo více hrdinů ze sféry Společenstva.

Frodo Pytlík

Společenstvo prstenu obsahuje dvě nové verze Froda Pytlíka, tedy hrdiny ze sféry Společenstva. Frodo Pytlík je jediným hrdinou z rozšíření s vlastností „*Ten, kdo nese Prsten*“. Kdykoli bude ve hře jedna z těchto verzí Froda, ostatní hráči mají zakázáno začít hrát s některou z ostatních verzí Froda Pytlíka coby výchozího hrdiny, stejně jako nesmí některou z ostatních verzí Froda Pytlíka přidat do svého balíčku.



Pokud se používá jako hrdina, za každou z těchto verzí Froda Pytlíka získá hráč během fáze zdrojů 1 zdroj. Mimo placení za karty ze sféry Společenstva je možné zdroje ze zásob zdrojů Froda Pytlíka použít k zaplacení za neutrální karty.

Tyto verze Froda Pytlíka patří do sféry Společenstva a nelze je proto použít jako hrdinu při hraní scénářů z jiného produktu než ze samotného rozšíření ságy *Pán prstenů*.

Jeden prsten

Toto rozšíření obsahuje také kartu cíle Jeden prsten, kterou hráči **musí** při hraní většiny těchto scénářů používat. Během přípravy těchto scénářů musí první hráč připojit Jeden prsten ke své postavě s vlastností „*Ten, kdo nese Prsten*“.

Po připojení k hrdinovi je platný text Jednoho prstenu: „Po připojení se hrdina nezapočítává do limitu počtu hrdinů.“ Proto první hráč může začít hru se 4 hrdiny za předpokladu, že jeden z těchto hrdinů je *Ten, kdo nese Prsten* s připojenou kartou Jeden prsten.

Na kartě Jeden prsten je uveden také následující text: „Pokud Jeden prsten opustí hru, hráči prohrávají.“ Stejně jako v románové předloze musí hráči důsledně střežit *Toho, kdo nese Prsten*, protože pokud hrdina s tímto doplňkem opustí hru, opustí ji společně s Jedním prstenem a hráči prohrávají.



Pravidla hry pro více hráčů – Jeden prsten

Na kartě Jeden prsten je uveden také následující text: „První hráč získává kontrolu nad hrdinou s doplňkem.“ Kdykoli si hráči během fáze obnovení předají žeton prvního hráče, první hráč získá kontrolu nad hrdinou s titulem **Ten, kdo nese Prsten** a připojeným doplňkem. A to společně se všemi zdroji ze zásob zdrojů hrdiny a všemi kartami k němu připojenými.

Pokud je hrdina s připojeným doplňkem Jeden prsten jediným hrdinou hráče a daný hráč tohoto hrdinu předá jinému hráči, je tento hráč bez hrdinů okamžitě vyrazen ze hry.

Režim kampaně

Režim kampaně přináší skvělou možnost, jak si užít hru *Pán prstenů: karetní hra*, ve které se všech 18 scénářů ze tří rozšíření ságy *Pán prstenů* spojuje do jednoho epického dobrodružství. Při hraní v režimu kampaně musí hráči hrát jednotlivé scénáře v předem daném pořadí.

Rozšíření ságy jsou navržena s důrazem na hraní v režimu kampaně, ale po domluvě si hráči mohou zahrát scénáře i jako samostatná dobrodružství. Úplná pravidla režimu kampaně najdete na stranách 28–30 v Pravidlech hry, která jsou součástí základní sady.

Pravidla a nové výrazy

Lukostřelba X

Po dobu, po kterou je ve hře karta s klíčovým slovem Lukostřelba, musí hráči na začátku každé fáze boje způsobit poškození postavám na kartách ve hře ve výši hodnoty lukostřelby. Toto poškození je možné způsobit postavám libovolného hráče a hráči je mohou mezi postavy libovolně rozdělit. Pokud se hráči nedohodnou v otázce rozdělení poškození způsobeného lukostřelbou, konečné rozhodnutí učiní první hráč. Pokud je ve hře více karet s klíčovým slovem Lukostřelba, tyto efekty se sčítají. ♣ nedokáže zablokovat poškození způsobeného lukostřelbou.

Imunita na efekty herních karet

Karty s textem „Imunita na efekty herních karet“ ignorují efekty všech karet hráčů. Karty, které jsou imunní na efekty herních karet, nelze navíc určit jako cíl pro efekty karet hráčů.

Nezničitelnost

Nepřítele s klíčovým slovem Nezničitelnost nelze zničit v důsledku poškození, a to ani pokud by poškození způsobené útokem odpovídalo počtu životů nepřítele.

Nebezpečí

Kdykoli hráč odhalí kartu setkání s klíčovým slovem Nebezpečí, musí následek odhalení dané karty vyřešit sám bez zapojení ostatních hráčů. Ostatní hráči nemohou používat žádné akce ani reagovat na řešení následku odhalení této karty.

Trvalé

„Trvalé“ je nové klíčové slovo, které najdete u některých výhod a strastí. Jakmile získáte výhodu nebo strast s klíčovým slovem Trvalé, daná karta se připojí k hrdinovi a připojení se poznamená do záznamu kampaně. Kartu s klíčovým slovem Trvalé lze během celé kampaně připojit pouze k jednomu hrdinovi. Doplňky s klíčovým slovem Trvalé nelze od hrdiny odpojit, dokud je daný hrdina součástí hry. Kdykoli hrdina hru opustí, doplňky s klíčovým slovem Trvalé připojené k danému hrdinovi se ze hry odstraní.

Pokyny pro přípravu hry

Pokud se v balíčku karet hráče na začátku hry nachází herní karta s pokyny **Příprava**, hráč ve svém balíčku tuto kartu vyhledá a bude reagovat na její pokyny. Teprve poté si vezme počáteční karty. Stejně tak pokud se herní karta s pokyny **Příprava** nachází na začátku hry v balíčku karet setkání, vyhledejte v balíčku tuto kartu a reagujte na její pokyny. Teprve poté postupujte podle pokynů pro **přípravu** v popisu úkolu.

Houževnatost X

Nepřítel s klíčovým slovem Houževnatost si sníží míru poškození o X pokaždé, kdy má utrpět jakékoli poškození.

Scénář 1: Stíny minulosti

Obtížnost = 6

Předtím, než Bilbo Pytlík opustil Kraj, zanechal celé svoje Dno pytle svému synovci Frodovi včetně kouzelného prstenu, který objevil během svých mladických dobrodružství. Po strýcově odchodu navštívil Froda čaroděj Gandalf, který nabyl podezření, že Bilbův prsten je ve skutečnosti Jeden prsten ukovaný Temným pánem Sauronem, který mu měl dopomoci k nadvládě nad Středozemí. Když jej Gandalf hodil do krbu, prsten se postupně rozzářil prastarými runami, které potvrdily, že se skutečně jedná o Jeden prsten ukrývající odvěké a neporazitelné zlo.

S vědomím, že služebníci Nepřítele budou Prsten hledat, řekl Gandalf Frodovi, aby opustil Kraj a Prsten odnesl Elrondovi do Roklinky. Frodovi také poradil prodat Dno pytle a předstírat, že se chystá odstěhovat do Rádovska. Podaří se mu tak zbytečně nezbudit podezření, zatímco čaroděj vyjede samotný hledat pomoc.

Gandalf slíbil, že se vrátí, ale nebezpečí se přiblížilo rychleji, než by kdo tušil: V Kraji se začali objevovat černí jezdcí hledající „Pytlíky“, ale po Šedém čaroději nebylo ani vidu, ani slechu. Frodo si uvědomil, že už nemůže čekat. Pokud se má do Rádovska dostat živ, musí se pohybovat rychle a tiše...

Příprava

Balíček s kartami setkání „Stíny minulosti“ obsahuje všechny karty z následujících sad karet setkání: Stíny minulosti, Hon, Prsten a Černí jezdcí. Tyto sady jsou označeny následujícími symboly:



Úkryt X

Úkryt X je nové klíčové slovo použité v tomto scénáři. Kdykoli odhalíte kartu setkání s klíčovým slovem Úkryt X, hráč, který kartu odhalil, musí vyhodnotit úspěšnost úkrytu. Pokud se na kartě setkání s klíčovým slovem Úkryt X nachází také efekt „**Při odhalení**“ nebo „**Povinné**“, vyhodnocení úspěšnosti úkrytu se provádí před vyhodnocením dalšího textu na kartě.

Vyhodnocení úkrytu

Kdykoli hráč vyhodnocuje úspěšnost úkrytu, může vyčerpát libovolný počet svých postav a vyslat je vyhodnotit úspěšnost úkrytu. Poté tento hráč odhodí X horních karet z balíčku karet setkání. X odpovídá hodnotě X u slova Úkryt. **Pokud je celkový počet vyslaných postav ♠ stejný nebo vyšší, jako je celková hodnota ♠ odhozených karet, úkryt byl vyhodnocen jako úspěšný. Pokud je celkový počet vyslaných postav ♠ menší než celková hodnota ♠ odhozených karet, úkryt bude vyhodnocen jako neúspěšný.** Po vyhodnocení úspěšnosti úkrytu k němu postavy přestávají být vyslány.

Vyhodnocení úspěšnosti úkrytu přerušuje probíhající kolo a představuje dobu pro použití akce. Po určení celkového počtu odhozených karet ♠ mohou hráči začít používat své akce. Po vyhodnocení úspěšnosti úkrytu hra pokračuje jako obvykle.

Například: *Tristan se rozhodne vyhodnotit úspěšnost pro Úkryt 3, aby se mohl přesunout na Rádohrabský přivoz. Vyčerpá Smiška a vyšle ho vyhodnotit úspěšnost pro Úkryt 2 ♠. Poté odhodí 3 horní karty z balíčku karet setkání: nepřítele s 2 ♠, lokaci se 2 ♠ a zradu (která nemá ♠); celkem tedy 4 ♠. Vzhledem k tomu, že neúspěšný Úkryt by mohl aktivovat několik dovedností na kartách setkání, využije akci a zahraje Sveřepost půlčiků, která Smiškovi přidá 2 ♠, celkem tedy také 4 ♠. Ve výsledku se tedy celkový počet ♠ karet vyslaných vyhodnotit úspěšnost bude rovnat celkovému počtu ♠ a Tristan tak se svým Úkrytem uspěje.*



Scénář 2: Nůž ve tmě

Obtížnost: 7

Když se Frodovi a jeho hobitím společníkům podařilo na poslední chvíli uniknout ze spárů Nazgûlů prohánějících se Krajem, vydali se směrem k Hůrce ve snaze najít si nocleh U Skákavého poníka. Hostinský je sice přátelsky přivítá, ale Nepřítel už stihnul malé městečko na křižovatce cest získat do svých spárů. V okolí už místní zahlédli potulovat se Černé jezdce a pár obyvatel se nechalo naverbovat do jejich služeb.

Hobiti netuší, komu mohou věřit – obzvlášť když jim tajemný hraničář, který si říká Chodec, nabídne doprovod až do Roklinky. Chodec je ve skutečnosti Gandalfův přítel Aragorn, který vyvede Froda z Hůrky do divočiny s cílem setrást přibližující se pronásledovatele. Služebníci Nepřítele jim ale zkrží cestu na Větrově.

Příprava

Balíček s kartami setkání „Nůž ve tmě“ obsahuje všechny karty z následujících sad karet setkání: Nůž ve tmě, Hon, Prsten a Nazgûl. Tyto sady jsou označeny následujícími symboly:



Scénář 3: Útěk k brodu

Obtížnost = 5

Ještě než se podařilo Nazgûly zahnat, Frodo byl během boje na Větrově vážně zraněn. Chodci nejde do hlavy, proč by se Nepřítel tak nečekaně stáhl. Když si však pořádně prohlédne Frodovu ránu, zjistí, že špička čepele se ulomila a razi si cestu k Frodovu srdci.

S vědomím, že pokud se Frodo nedostane včas do Roklinky, propadne se navždy do světa Prstenových příznaků, se Chodec s hobity vydá co nejrychleji směrem k ukrytému údolí. Frodovo zranění je ale zpomaluje a Nazgûlové jsou jim v těsném závěsu. O osudu Prstenu má nakonec rozhodnout spěšná jízda k brodu přes Bouřnou.

Příprava

Balíček s kartami setkání „Útěk k brodu“ obsahuje všechny karty z následujících sad karet setkání: Útěk k brodu, Hon, Černí jezdci a Nazgûl. Tyto sady jsou označeny následujícími symboly:



Balíček s kartami strastí

Během přípravy na scénář Útěk k brodu mají hráči za úkol sestavit balíček s kartami strastí. Ten vytvoří tak, že vezmou všech 5 karet pro scénář Útěk k brodu s ikonou strasti (karty s čísly 81–85), zamíchají je a výsledný balíček připraví vedle balíčku karet úkolů.

Kdykoli někdo kartu strastí odhodí, odhodte ji do odhazovacího balíčku pro karty setkání. Jakmile hráči tento scénář dokončí, všechny karty strastí z balíčku karet setkání a z odhazovacího balíčku přidejte do balíčku herních karet kampaně.

Životní síla Toho, kdo nese Prsten

Během přípravy na scénář Útěk k brodu mají hráči za úkol nastavit životní sílu *Toho, kdo nese Prsten* na hodnotu 15. To se dělá tak, že hráči umístí počítadlo ohrožení vedle balíčku karet úkolů a nastaví na něm hodnotu 15. Během tohoto scénáře se jedná o ukazatel životní síly a měří stav *Toho, kdo nese Prsten*.

Kdykoli mají hráči snížit životní sílu *Toho, kdo nese Prsten* o určitou hodnotu, znamená to, že mají ukazatel životní síly snížit o danou hodnotu. Karty se schopností léčit poškození postav nelze používat pro zvýšení životní síly *Toho, kdo nese Prsten*. Pokud životní síla *Toho, kdo nese Prsten* klesne na 0, hráči prohrají.



Scénář 4: Prsten putuje k jihu

Obtížnost = 6

Těsně před koncem strasti plné cesty se Frodo i s Prstenem málem dostali do rukou Nazgúľů, kteří je pronásledovali z Kraje až k hranicím Roklinky. U brodu přes Bouřnou přivolal Pán Roklinky divokou vodu, která Sauronovy služebníky smetla do hlubin. Ranhojiči poté Frodovi ošetřili zranění, které si přinesl z Větrova, a společně s ostatními se mu v Elrondově domě dostalo zaslouženého odpočinku.

Hrozba z Mordoru však nebyla zažehnána a moc Temného pána stále rostla. Bylo tedy třeba vyřešit otázku, jak s Jediným prstenem dál naložit. Byla proto svolána Elrondova rada, na které se dlouze rokovalo o osudu Středozemě.

Nakonec se usnesli, že jedinou nadějí pro Sauronovy nepřátele je vydat se s Jediným prstenem zpět za hranice Mordoru a vhodit ho do hlubin Ohnivě hory, kde byl prsten ukován. Jedině tam, v Puklině osudu, bylo možné Jeden prsten nadobro zničit a společně s ním také moc Temného pána.

Byl to právě Frodo Pytlík z Kraje, kdo byl s několika společníky Elrondem vybrán pro tento nelehký úkol. A tak jednoho chladného rána na konci prosince opustilo Společenstvo Prstenu Roklinku připraveno začít svoji nebezpečnou cestu na jih podél západního úpatí Mlžných hor...

Příprava

Balíček s kartami setkání „Prsten putuje k jihu“ obsahuje všechny karty ze sady karet setkání Prsten putuje k jihu. Tuto sadu poznáte podle následující ikony:



Fáze 4

Pokud mají hráči úspěšně pokořit scénář *Prsten putuje k jihu*, Společenstvo Prstenu musí uniknout vrčkům, kteří jsou jim již od Cesmínie v patách. Zachránit je mohou pouze Doly Morie. Vstup do této prastaré trpasličí pevnosti je bohužel ukryt před zraky pomocí kouzla a strážěn nebezpečným tvorem, který Froda drapne do svých chapadel.

Aby si i hráči mohli prožít tyto dramatické okamžiky Společenstva, u fáze 4A se píše: „**Při odhalení:** Dveře Durina se stávají aktivní lokací. Do oblasti odhalení přidejte Strážce pod hladinou. Potom odhodte všechny žetony z karty **Toho, kdo nese Prsten** a umístěte kartu (společně s připojenými kartami) lícem dolů pod kartu Strážce pod hladinou.“ Dokud je karta s Frodem umístěná lícem dolů a pod kartou Strážce, jeho karta společně se všemi k němu připojenými kartami zůstávají ve hře. Dokud je karta Froda lícem dolů, nikdo z hráčů za něj ani za karty k němu připojené nehraje.

U fáze 4B se píše: „V každý okamžik mohou být aktivní dvě lokace. Během fáze putování se musí hráči přesunout do lokace, je-li k dispozici.“ Toto pravidlo znamená, že Společenstvo pátrá po dveřích Durina a snaží se je otevřít, zatímco jsou nuceni bránit se četným chapadlům Strážce pod hladinou.

Mohou být aktivní dvě lokace, takže pokud jsou během fáze putování Dveře Durina jedinou z aktivních lokací a v oblasti odhalení existuje alespoň jedna další lokace, musí se hráči do dané lokace přesunout. Toho dosáhnou tak, že se kromě Dveří Durina určí zvolená lokace za aktivní. Novou aktivní lokaci umístěte vedle Dveří Durina.

Dveře Durina jsou imunní na efekty herních karet, takže efekty herních karet cílené na aktivní lokaci je možné použít pouze na druhou aktivní lokaci.



Scénář 5: Cesta tmou

Obtížnost = 8

Když jim pokus překonat průsmyk Rudohoru v Mlžných horách zhatí hustý sníh a cestu Cesmínií smečky běsnících vrrků, Společenstvu prstenu nezbyde nic jiného, než hledat cestu pod horami přes Doly Morie. Khazad-dûm býval kdysi největší chloubou trpaslíků, ale teď se z něj stal terč nájezdů skřetů a vstoupit do něj nepřináší nic dobrého. Přesto ale Frodovi a jeho společnosti zůstává jiskřička naděje, že zde najdou výpravu trpaslíků, kterou pod horu před lety vedl Balin, syn Fundina a jeden z věhlasných společníků Thorina Pavězy z dob, kdy se společně s Bilbem Pytlíkem vydali za dobrodružstvím a pátráním po Osamělé hoře.

Po vstupu do Morie však Společenstvo Prstenu neobjevilo pražádné známky po Balinově výpravě – namísto toho je

pohltila neprostupná temnota a pocit zmaru. Cestu zpět jim zastoupil Strážce pod hladinou a jedinou možností tak bylo vydat se na nebezpečnou pouť skrze doly až k východním dveřím, od kterých je dělilo mnoho mil klikatých chodeb. Doufali, že se jim podaří projít Morii v tajnosti, ale Jeden prsten se nedokáže před zlem v hlubokých temnotách ukrývat příliš dlouho...

Příprava

Balíček s kartami setkání „Cesta tmou“ obsahuje všechny karty ze sady karet setkání Cesta tmou. Tuto sadu poznáte podle následující ikony:



Scénář 6: Rozbití Společenstva

Obtížnost: 7

Společenstvu Prstenu se nedostává oddechu a ihned po útěku z Dolů Morie, který si od nich vyžádal velkou obět', je skřeti pronásledovali až k přísně střeženým hranicím říše elfů, do Lothlórienu. Strážci hranic Zlatého lesa zachránili Společenstvo před skřety a naše hrdiny odvedli do Města stromů Caras Galadhon v srdci lesa. Tam na široké terase vysoko mezi větvemi mallornů Frodo se svými společníky předstoupili před Celeborna a Galadriel, pána a paní Lórienu.

Elfové byli o výpravě Společenstva již zpraveni a unavení společníci našli v Lothlórienu úkryt dost dlouho na to, aby znovu načerpali svoje síly. Celeborn připravil čluny, na kterých se Společenstvo může vydat po proudu řeky Anduiny, a Galadriel se s každým z dobrodruhů na hranicích Lórienu rozloučila jedinečným darem.

Čluny byly sice vítanou pomocí pro rychlý postup směrem na jih, ale Společenstvo se nedokázalo dohodnout v tom, po kterém břehu řeky by se měli všichni nakonec vydat. Boromir naléhal, aby se drželi na západním břehu a pokračovali na jih do města Minas Tirith, kde se jeho lid připravoval na válku s Temným pánem. Srdce Frodovi však našeptávalo, že se k Hoře osudu má vydat po východním pobřeží ve stínu Mordoru. A tak všichni horovali, aniž by měl kdokoli z nich tušení, že skřeti již obsadili oba břehy řeky – jedni se symbolem Červeného oka Saurona, druzí nesouc označení Bílé ruky Sarumana...

Příprava

Balíček s kartami setkání „Rozbití Společenstva“ obsahuje všechny karty ze sady karet setkání Rozbití Společenstva. Tuto sadu poznáte podle následující ikony:



Více oblastí odhalení

Během hraní scénáře *Rozbití Společenstva* mají hráči za úkol během fáze 2B vytvořit svoje vlastní oblasti odhalení. Ty vytvoří tak, že hráči si před sebou vyhradí určitou oblast, kterou budou používat jako jejich oblast odhalení. Do té pak umístí svoji 3. fázi úkolu. Hráči poté pokračují ve vyhodnocení každé z fází hry v obvyklém pořadí počínaje prvním hráčem.

Kdykoli hráč během své fáze vyše svoji postavu plnit úkol, odhalí svoji kartu setkání. Poté hráč porovná celkovou sílu vůle svých postav s celkovou mírou ohrožení karet setkání v jejich oblasti odhalení. Pokud je celková síla vůle postav hráče větší, umístí do své fáze úkolu žeton postupu. Pokud je větší celková míra ohrožení, hráč o tento rozdíl zvýší ohrožení. V případě, že jiný hráč ve svém úkolu neuspěje, ostatní hráči své ohrožení nezvyšují.

Během fáze setkání hráči vyhodnocují střetnutí pouze s nepřáteli v jejich oblasti odhalení. Efekty, které cílí na nepřátele nebo lokality „v této fázi“, nemají vliv na karty setkání v oblasti odhalení jiného hráče. Poškození způsobené lukostřelbou se během každé fáze vypočítává samostatně a pouze hráč v příslušné fázi si může toto poškození přiřadit postavám pod svou kontrolou.

Na rozdíl od předchozích scénářů s oddělenými oblastmi odhalení mohou hráči pokračovat ve vzájemné interakci podle běžných pravidel hry. Karty odkazující na „oblast odhalení“ se ale vztahují pouze na oblast odhalení daného hráče a karty, které odkazují na „úkol“, se vztahují pouze k fázi úkolu daného hráče.

Pokud je hráč vyřazen ze hry, zatímco se nachází v samostatné fázi úkolu, tuto fázi odhodte společně se všemi příslušnými kartami setkání.



Počáteční balíčky

Rádi bychom vám pomohli na začátku vašeho dobrodružství, a proto jsme připravili dva balíčky doporučených karet pro začátečníky. Tyto balíčky jsou ideální pro hráče, kteří se nechtějí před samotnou hrou ničím zdržovat. K jejich sestavení můžete použít jak toto rozšíření, tak je můžete hrát nezávisle na něm.

Tiše a neochvějně

Nenápadní hobiti z Kraje našlapují opravdu zlehka, což se projevuje v jejich nízké ceně ohrožení. Tento balíček se vyznačuje nízkou počáteční cenou ohrožení (20) a řada nepřátel si vás ani nevšimne, protože jejich cena střetnutí je mnohem vyšší. Není proto špatný nápad se co nejčastěji střetnout s nepřáteli s vyšší cenou střetnutí, než jaká je vaše míra ohrožení. V každém takovém případě si vezmete 1 kartu z balíčku za schopnost karty Pipina a připravíte a posílíte Samvěda Křepelku.

Použitím jednoho nebo dvou Hobitích pláštů u Sama se výrazně zvýší jeho odolnost a Sverepost pŕlčiků mu dál dočasně zvýší obranu o 2, díky čemuž hravě přežije většinu útoků. Paráda je skvělou volbou v případě opravdu velkého útoku, který by Sam nemusel zvládnout. Smíšek je zdatný útočník a se dvěma Dýkami ze Západní říše dokáže skolit většinu nepřátel jediným útokem.

Tento balíček obsahuje také několik mocných spojenců s vysokou cenou ve zdrojích, jako je Gandalf, Meddĕd, Faramir nebo Boromir. Elessar pomůže přivést tyto spojence do hry za znatelně menší cenu a Erebořský kovář umí Elessar přinést z odhazovacího balíčku zpĕt do hry. Gandalf a Meddĕd jsou výbornou volbou pro Zákeřný útok.

Pokud tyto dva balíčky budete hrát společně, nahraďte tři kopie Gandalfa (☉73) třemi kopiemi Elronda (♣19).

Hrdinové (3)

Samvěd Křepelka (♣3)
Smíšek (♣4)
Pipin (♣6)

Spojenci (21)

3x Ponik Vilik (♣8)
2x Boromir (♣11)
2x Faramir (☉14)
2x Zkušný sekerník (☉28)
2x Meddĕd (☉31)
3x Erebořský kovář (☉59)
2x Henamarth Píseň řeky (☉60)
2x Gléowine (☉62)
3x Gandalf (☉73)

Doplňky (12)

3x Hobití plášť (♣10)
3x Dýka ze Západní říše (♣13)
3x Elessar (♣20)
1x Správce Gondoru (☉26)
1x Celebríanin kámen (☉27)
1x Gondorský roh (☉42)

Události (17)

2x Sverepost pŕlčiků (♣14)
3x Frodova intuice (♣26)
2x Stále ostražití (☉20)
2x Společný cíl (☉21)
3x Zákeřný útok (☉23)
3x Paráda (☉34)
2x Rychlý úder (☉35)

Moudrost a čáry

Potulný čaroděj Gandalf je proslulý svými nekonečnými znalostmi a mocnými kouzly. Služebník tajného ohně své nepřátele porazí s nebývalou lehkostí. Je srdcem a duší tohoto balíčku a vyniká při vyslání plnit úkoly, a to v útoku i obranĕ.

Čarodějovu dýmku ukrývá Bilbo Pytlík a je zásadní pro efektivní využití Gandalfovy dovednosti zahrát horní kartu z balíčku. Gandalfovu dovednost je možné použít jednou za fázi, takže umístĕní události navrch balíčku vám umožní použít tuto úžasnou dovednost i několikrát za kolo.

Kromĕ Čarodějovy dýmky je tu také Galadriel, která vám pomůže najít další důležité doplňky pro kartu Gandalfa, jako je jeho hŕl a všechny kopie Nečekanĕ odvaha. S Čarodějovou dýmku je možné sestavit mocnĕ kombinace akcí, jako je umístĕní karty s vysokou cenou navrch balíčku (např. Temná volba) a zahráním Plamene Anoru připravit Gandalfa s bonusem +5 do útoku pro danou fázi. Za každou Nečekanou odvahu u něj se může připravit a zaútočit se silou 8!

Éowyn je skvělá pro plnění úkolů a výbornou volbou pro použití Celebríanina kamene. Tento balíček obsahuje několik karet, které během hry budete potřebovat pouze v jedné kopii. Éowyn vám umožní využít jejich odhozením prostřednictvím jedné ze svých dovedností i další kopie.

Hrdinové (3)

Gandalf (♣7)
Théodred (☉2)
Éowyn (☉7)

Spojenci (16)

3x Galadriel (♣9)
3x Bilbo Pytlík (♣15)
1x Faramir (☉14)
3x Zvěd od Snĕžné (☉16)
3x Tulák Bral (☉43)
3x Stopař ze Severu (☉45)

Doplňky (14)

3x Gandalfova hŕl (♣22)
3x Čarodějova dýmka (♣23)
2x Společenstvo prstenu (♣25)

2x Správce Gondoru (☉26)
1x Celebríanin kámen (☉27)
3x Nečekanĕ odvaha (☉57)

Události (20)

3x Plamen Anoru (♣24)
1x Stopařův úbor (☉20)
1x Společný cíl (☉21)
2x Statečnĕ obĕť (☉24)
1x Temná volba (☉25)
1x Uvítání Galadhrim (☉46)
3x Ukvapený úder (☉48)
3x Zkouška vůle (☉50)
3x Stát a bojovat (☉51)
2x Trpasličí hrobka (☉63)

PÁN PRSTENŮ

KARETNÍ HRA

ZÁZNAMNÍK KAMPANĚ SÁGY

Hráč 1

Hráč 2

Hráč 3

Hráč 4

--	--	--	--

Hrdinové

Hrdinové

Výhody

--	--	--	--

Padlí hrdinové

Modifikátory hrozby

--	--

Strasti

Poznámky

Dokončené scénáře

Bodování

Stíny minulosti

Nůž ve tmě

Útěk k brodu

Prsten putuje k jihu

Cesta tmou

Rozbití Společenstva

Skurut-hai

Helmův žleb

Cesta k Železnému pasu

Přechod přes Močály

Cesta ke křižovatce

Doupě Oduly

Pouť
šedé družiny

Obléhání Gondoru

Bitva na
Pelennorských polích

Věž v Cirith Ungolu

Černá brána se otevírá

Hora osudu

Celkem za kampaň

Autoři

Návrh a vývoj hry: Caleb Grace a MJ Newman
společně s Jeremym Zwirnem

Produkce: Jason Walden

Technická úprava: Adam Baker

Korektura: Riley Miller

Hlavní manažer hry: Colin Phelps

Grafický návrh: Joseph D. Olson

Vedení grafického návrhu: Mercedes Opheim

Umělecké zpracování obalu: Chris Rahn

Umělecká režie: Tim Flanders

Vedení umělecké režie: Tony Bradt

Odborník na kontrolu kvality: Zach Tewalthomas

Koordinátor zajištění licence: Dana Cartwright

Manažer licencování: Sherry Anisi

Vedení výroby: Justin Anger
a Austin Litzler

Vedení tvůrčích vizuálních prací: Brian
Schomburg

Hlavní projektový manažer: John Franz-Wichlacz

Ředitel strategie produktu: Jim Cartwright

Výkonný designér hry: Nate French

Vedoucí studia: Chris Gerber

Příprava české verze: GameRock Studio, s. r. o.

Český překlad: Michal Müller a Jiří Ledvinka

Editor: Michal Ekrt



Testování hry:

Mark Anderson, Brad Andres, Joe Baranoski, Dennis Beard, Craig Bergman, Mike Bogenschutz, Jamie Browning, Chad Clasemann, Mark Craumer, Chad Dahlman, Matthew Dempsey, Ariel Dominelli, Luke Eddy, Justin Engelking, Anthony Fanchi, Sean Foster, Jim Fraser, Jason Lyle Garrett, Josh Grace, Tristan Hall, Justin Henningsen, James Hill, Tony Holley, Tom Howard, Jared Hunter, Jean-François JET, Karl Kaliher, Lukas Litzsinger, Ian Martin, David Phillips, Dan Roberts, Brian Schwebach, Zach Smith, Mike Strunk, Jason Svec a Zach Varberg.



CZ - Výrobce: © 2022 Fantasy Flight Games. Rohan, Gondor, Siledozem, Pán prstenů a postavy, události, předměty a související místa jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky společnosti The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises a jsou používány na základě licence společnosti Fantasy Flight Games. Gamegenic a logo Gamegenic jsou ochranné známky a registrované ochranné známky společnosti Gamegenic GmbH v Německu. Fantasy Flight Games a logo FFG jsou registrované ochranné známky společnosti Fantasy Flight Games. Všechna práva vyhrazena příslušným vlastníkům. Společnost Fantasy Flight Games má sídlo na adrese 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Uchovávejte tyto informace pro pozdější potřebu. Skutečné herní součásti se mohou od těch vyobrazených lišit. **UPOZORNĚNÍ:** Obal není hračka, před použitím ho odstraňte z dosahu dítěte, může způsobit zadušení. Použijte obal odhodte do koše. Země původu: Čína.

SK - Výrobce: © 2022 Fantasy Flight Games. Rohan, Gondor, Siledozem, Pán prstenů a postavy, události, předměty a související místa jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky společnosti The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises a jsou používány na základě licence společností Fantasy Flight Games. Gamegenic a logo Gamegenic jsou ochranné známky a registrované ochranné známky společnosti Gamegenic GmbH v Německu. Fantasy Flight Games a logo FFG jsou registrované ochranné známky společnosti Fantasy Flight Games. Všechny práva vyhrazena příslušným vlastníkům. Společnost Fantasy Flight Games má sídlo na adrese 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Uchovávejte tyto informace pro neskorší potřebu. Skutečné herní součásti se mohou od těch vyobrazených lišit. **UPOZORNĚNÍ:** Obal není hračka, před použitím ho odstraňte z dosahu dítěte, může způsobit zadušení. Použijte obal odhodte do koše. Krajina původu: Čína.