

PÁN PRSTENŮ™

KARETNÍ HRA

NÁVRAT KRÁLE

ROZŠÍŘENÍ SÁGY

„Jeho Oko se teď namáhá spatřit nás a je téměř slepé vůči všemu ostatnímu, co se pohybuje. Musíme je tedy poutat dál. V tom leží všechna naše naděje. Toto je tedy má rada. Nemáme Prsten. Moudře, nebo velmi bláznivě byl odeslán pryč, aby byl zničen, nemá-li zničit nás. Bez něho nemůžeme Sauronovu sílu porazit silou. Musíme ale za každou cenu odpoutat jeho Oko od opravdového nebezpečí, které mu hrozí. Nemůžeme dobýt vítězství zbraněmi, ale jedině zbraněmi můžeme dát Tomu, kdo nese Prsten, možnost, třebaže vratkou.“

– Gandalf, *Návrat krále*

Vítá vás rozšíření ságy *Pán prstenů: Návrat krále* pro *Pána prstenů: karetní hru!* Na rozdíl od ostatních rozšíření *Pána prstenů: karetní hry*, která se věnují novým dobrodružstvím z prostředí Středozemě, rozšíření ságy dávají hráčům příležitost přímo se zapojit a prožít stěžejní okamžiky z klasických románů J. R. R. Tolkiena.

Díky příběhu *Návrat krále* se hráči mohou připojit k Aragornovi a jeho společníkům, kteří se postaví Sauronovým silám, jež táhnou na Gondor, a také k Frodovi, který se vydává na poslední cestu do Mordoru, aby jednou provždy zničil Jeden prsten. V tomto pokračování *Dvou věží* najdete šest scénářů, které uzavírají příběh *Pána prstenů*.

Přehled součástí

Rozšíření ságy *Návrat krále* obsahuje následující součásti:

- Tento přehled pravidel
- 330 karet rozdělených na:
 - 7 karet hrdinů
 - 57 herních karet
 - 18 karet úkolů
 - 229 karet setkání
 - 19 karet kampaní

Symbol rozšíření

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



Herní karty z rozšíření ságy

Rozšíření ságy *Návrat krále* obsahuje karty, které si mohou hráči zařadit do svých balíčků při hraní scénářů v rozšíření ságy *Pán prstenů*. Většina nových herních karet je plně kompatibilní se všemi scénáři ze hry *Pán prstenů: karetní hra*, ale několik málo z nich je určeno výhradně pro hraní scénářů z rozšíření ságy. Toto jsou karty sféry Společenstva: Aragorn (♁1), Frodo Pytlík (♁2), Aragorn (♁3), Elendilův praporec (♁25) a Přestrojení za skřeta (♁26).

Sféra Společenstva

Sféru Společenstva poznáte podle symbolu ♁ a jedná se o sféru vlivu ve hře *Pán prstenů: karetní hra*, která se řídí vlastními pravidly. Sféra Společenstva klade důraz na sebeobětování 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.

Poznámka: Toto omezení se nevztahuje na impozantní režim pro více hráčů, jenž je popsán na straně 10.



Hrdinové sféry Společenstva

Ve hře *Pán prstenů: Návrat krále* figurují tři hrdinové, kteří patří do sféry Společenstva (♁): Aragorn (♁1), Frodo Pytlík (♁2) a Aragorn (♁3). Kdykoli bude ve hře ♁ hrdina, ostatní hráči mají zakázáno začít hrát se stejnou verzí postavy coby výchozích hrdinů, stejně jako nesmí některou z ostatních verzí této postavy přidat do svého balíčku.

Tyto verze Aragorna a Froda si jako hrdinové ve fázi zdrojů vezmou jeden zdroj. Kromě placení za karty ze sféry Společenstva je možné zdroje ze zásob hrdiny použít k zaplacení za neutrální karty.

Na každé kartě Aragorna je text: „Pokud Aragorn opustí hru, hráči prohrávají.“ Tento text nelze měnit pomocí efektů karet hráčů nebo karet setkání.

Aragorn se nezapočítává do limitu počtu hrdinů. Proto první hráč může začít hru až se čtyřmi hrdiny, které ovládá, pokud je jeden z těchto hrdinů ♁ Aragorn.

Protože tyto verze Aragorna a Froda Pytlíka patří do sféry Společenstva, nelze je použít jako hrdiny při hraní scénářů z jiných produktů než z rozšíření ságy *Pán prstenů: karetní hra*.

Pravidla pro více hráčů – Aragorn

Na každé kartě Aragorna je text: „První hráč získá kontrolu nad Aragornem.“ Kdykoli si hráči během fáze obnovení předají žeton prvního hráče, první hráč získá kontrolu nad Aragornem, a to společně se všemi zdroji z Aragornových zásob zdrojů a všemi kartami k němu připojenými.

Pokud hráč přijde o kontrolu Aragorna a tento hrdina je jeho poslední, je tento hráč okamžitě vyřazen ze hry.

Jeden prsten

Ve hře *Pán prstenů: Návrat krále* je Jeden prsten, karta cíle, kterou hráči **musí** použít při hře *Věž v Cirith Ungolu* nebo *Hora osudu*. Při přípravě kteréhokoli z těchto scénářů musí první hráč připojit Jeden prsten k postavě s vlastností **Toho, kdo nese prsten**, kterou ovládá.

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

Na kartě Jeden prsten je také uveden 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, načež hráči prohrávají.

Pravidla hry pro více hráčů – Jeden prsten

Na kartě Jeden prsten je také uveden následující text: „První hráč získává kontrolu nad připojeným hrdinou.“ 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.

Pravidla rozšíření ságy

Rozšíření ságy *Návrat krále* obsahuje klíčové události a konflikty, které se objevují v románu *Návrat krále*. Protože se tyto události točí kolem hrdinských činů Froda a Aragorna a izolujícího vlivu Jednoho prstenu, mají úkoly v tomto rozšíření další pravidla, která se používají při hraní úkolů v rozšíření ságy.

Příprava hry

Při přípravě scénáře v rozšíření ságy *Návrat krále* musí první hráč převzít kontrolu nad příslušným hrdinou sféry Společenstva následujícím způsobem: při přípravě scénářů *Pout' Šedé družiny*, *Obléhání Gondoru* nebo *Bitva na Pelennorských polích* se první hráč ujme kontroly nad Aragornem (1). Při přípravě scénářů *Černá brána se otevírá* převezme první hráč kontrolu nad Aragornem (3). Při přípravě scénářů *Věž v Cirith Ungolu* nebo *Hora osudu* se první hráč ujme kontroly nad hrdinou ze sféry s vlastností **Toho, kdo nese prsten**, na začátku hry a připojí k tomuto hrdinovi Jeden prsten.

Pravidla odhalování ságy

Při hraní scénářů v rozšíření ságy *Pána prstenů: karetní hry* odhalují hráči karty setkání jednotlivě v pořadí hráčů během fáze plnění úkolů. Počínaje prvním hráčem, každý hráč odkryje jednu kartu setkání a vyřeší ji předtím, než další hráč odkryje svoji kartu setkání. Pokud má karta setkání efekt, který dává pokyny „vám“, pak se karta setkání vztahuje pouze na hráče, který kartu odhalil. Pokud hráč odhalí kartu s klíčovým slovem „Nápor“, odhalí ještě jednu kartu setkání, než hra přejde k dalšímu hráči. Karty setkání s klíčovým slovem „Zatracení X“ stále ovlivňují všechny hráče.




Režim kampaně

Rozšíření ságy *Návrat krále* obsahuje nové karty kampaní, výhod a strastí, se kterými mohou hráči režimu kampaně navázat na dobrodružství z kampaně *Pána prstenů*, kterou začali v rozšíření ságy *Společenstvo prstenu*. Scénáře v rozšíření *Návrat krále* se hrají po dokončení *Dvou věží*.

Rozšíření ságy *Pána prstenů* 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 30–31 v Pravidlech hry, která jsou součástí základní sady.

Pravidla pro režim kampaně – Aragorn

Při přípravě scénáře v režimu kampaně, který obsahuje kartu  Aragorna, hráč, jenž předtím zaznamenal Aragorna jako jednoho ze svých hrdinů do záznamu kampaně, ztrácí nad touto svou verzí Aragorna kontrolu. Tento hráč si může vybrat jiného hrdinu, který nahradí Aragorna, aniž by si hráči museli navýšit úroveň ohrožení o 1. Zapište nového hrdinu do záznamu kampaně. Všechny karty s klíčovým slovem „Trvalé“, které byly připojeny k předchozí verzi Aragorna, se přenesou na kartu Aragorna ze sféry Společenstva.


Pokud byl Aragorn dříve přidán na seznam padlých hrdinů, odstraňte jeho jméno ze seznamu a všichni hráči budou mít počáteční úroveň ohrožení trvale navýšenu o 1.

Pravidla pro režim kampaně – Ten, kdo nese prsten

Při hraní scénářů, ve kterých je Aragorn hrdinou Společenstva v režimu kampaně, nemohou hráči použít žádnou kartu se stejným názvem jako *Ten, kdo nese prsten*.

Pravidla a nové podmínky

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“, efekty se sčítají. Nezapomeňte, že  nedokáže zablokovat poškození způsobené „Lukostřelbou“.

Například: *Jan a David hrají scénář Bitva na Pelennorských polích a ve hře jsou dvě kopie karty Skřetiho služebníka Oka. Karta Skřeti služebník Oka má klíčové slovo „Lukostřelba“ 1. Tím získáte kumulativní součet za „Lukostřelbu“ 2. Na začátku fáze boje se hráči rozhodnou udělit 1 poškození Janovu spojenci, Knižeti Imrahilovi, a zbývající 1 poškození Davidovu hrdinovi Beregonдови.*

Strastiplný

„Strastiplný“ je nové klíčové slovo, které se objevuje na některých kartách úkolů ve hře *Návrat krále*. Toto klíčové slovo představuje snahy o změnu světa, které hrdinové Středozeemě podnikli v závěrečné knize *Pána prstenů*. Dokud má hlavní úkol klíčové slovo „Strastiplný“, zvyšuje se úroveň eliminace ohrožení každého hráče na 99 a ohrožení všech hráčů nemůže být v každém kole sníženo o více než 1 bod pomocí efektů karet jiných hráčů. Kromě toho se hodnota ohrožení pro spuštění efektu **Chrb ro ti** (vyskytujícího se v jiných rozšířeních) mění ze 40 na 80.

Imunita vůči efektům herních karet

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

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.

Pouť Šedé družiny

Zatímco Frodo, Sam a Glum putovali po lukách Ithilienu, Aragorn a jeho společníci svedli bitvu u Helmova žlebu a vyrazili k troskám Železného pasu, aby se vypořádali se zrádcem Sarumanem. Během jejich vyjednávání shodil čarodějův sluha Gríma z vysokého balkonu palantír, který je jen těsně minul. Aragorn zanechal Sarumana a jeho sluhu v péči entů, kteří strážili Orthank, ale kouli si vzal s sebou do Helmova žlebu a ve vysoké věži Hlásky nahlédl do Vidoucího kamene a dozvěděl se mnoho o pohybu nepřítele.

V hlubinách palantíru spatřil flotilu korzárů, která se blížila k pobřeží Gondoru právě ve chvíli, kdy vojsko Minas Morgul táhlo do války proti Minas Tirith. Když Isildurov dědic viděl, že Bílé město padne, pokud se pomoc nedostane na pobřeží včas, rozhodl se vydat se nejpřímější cestou přes hory do Pelargiru, a sice Stezkami Mrtvých.

Stezky Mrtvých, které vzbuzují hrůzu mezi těmi, kdo žijí poblíž jejich vchodu, prý obývají duchové mužů z druhého věku Středozemě; křivopřísežníci, kteří se odmítli připojit k Isildurovi, když je povolal do války proti Mordoru. Isildur je za jejich zradu proklel a odsoudil k setrvání ve stinných horách, dokud nebude jejich přísaha splněna.

Nebylo jisté, zda Isildurovu dědici pomohou, nebo mu budou překážet, ale Aragorn byl rozhodnutý dostat se k pobřeží tou nejrychlejší cestou...

Příprava



Scénář *Pouť Šedé družiny* se hraje s balíčkem karet setkání sestaveným ze všech karet z následující sady karet setkání: *Pouť Šedé družiny*. Tato sada je označena následující ikonou:



Klíčové slovo „Přízrak“

„Přízrak“ je nové klíčové slovo, které se objevuje u *Nemrtvých* nepřátel ve scénáři *Pouť Šedé družiny*. Klíčové slovo „Přízrak“ představuje tajemnou a děsivou povahu nemrtvých křivopřísežníků, s nimiž se Šedá družina setkala na své cestě Stezkami Mrtvých.

Během kroku „určení poškození způsobeného v boji“ provedeného nepřítelem s klíčovým slovem „Přízrak“, pokud by útok způsobil nějaké poškození, je zrušeno a bránci se hráč místo toho zvýší své ohrožení o stejnou hodnotu.

Například: *Matěj bojuje se Stínovým vojskem, což je nepřítel se  4 a klíčovým slovem „Přízrak“. V průběhu fáze boje se rozhodne bránit útoku Stínového vojska s Gimlim, jehož hodnota  je 2. Útok by Gimlimu způsobil 2 poškození, ale poškození je zrušeno a Matěj místo toho zvýší své ohrožení o 2.*

Armáda mrtvých

Armáda mrtvých je oboustranná karta s nepřítelem na jedné straně a cílem/spojencem na straně druhé. Při hraní scénáře *Pouť Šedé družiny* se při postupu hráčů do fáze 3A do oblasti odhalení přidá nepřítel Armáda mrtvých. Cíl/spojenec Armáda mrtvých je karta výhody, kterou lze získat pouze po poražení nepřítele Armáda mrtvých v režimu kampaně.

Obléhání Gondoru

Po strastiplné cestě pod Dwimorbergem se Aragorn a jeho společníci vynořili na jižním konci Strašidelné hory a vyrazili ke kameni Erechu. Tam Isilduriův dědic vyzval Mrtvé ze Šeré Brázdy, aby splnili své přísahy a následovali ho do Pelargiru, kam se blížila umbarská flotila.

K údivu jeho společníků armáda mrtvých Aragorna poslechla a dbala jeho příkazů, ale i tak bylo těžké dojet do Pelargiru včas. Útrapy, kterými společníci prošli, byly nad síly většiny smrtelníků, hnala je však potřeba a Aragornova vůle je držela pohromadě.

Za pět dní urazili více než devadesát mil, aby dosáhli přístavu Pelargir. U brodu Gilrain, když bojovali s korzářskými nájezdníky, kteří se plavili po řece, narazili na muže z Lamedonu. Přátelé i nepřátelé při jejich příchodu prchali ze strachu před Mrtvými, ale když dorazili k Pelargiru, korzáři se obrátili k boji.

Tam se na Anduině shromáždila hlavní síla umbarské flotily, aby vyplenila Gondor. Stála před nimi obrovská armáda korzářů a Šedá družina už byla znavena dlouhou cestou, avšak Aragorn přikázal armádě mrtvých zaútočit a opět vedl své druhy do boje...

Příprava

Scénář *Obléhání Gondoru* se hraje s balíčkem karet setkání sestaveným ze všech karet z následující sady karet setkání: Obléhání Gondoru. Tato sada je označena následující ikonou:



Bitva na Pelennorských polích

Zatímco se Aragorn se svými druhy hnal k přístavu Pelargir na Anduině, Sauron konečně vydal rozkaz k velkému a dlouho připravovanému útoku na Gondor a k naprosté porážce Západu. Skřeti hrnoucí se z Černé brány obsadili ostrovní pevnost Cair Andros a hlavní vojsko Mordoru vyrazilo z Minas Morgul pod vedením Černého kapitána, Černokněžného krále Angmaru.

Denethor, správce Gondoru, vyslal posly ke králi Théodenovi do Šeré Brázdy, a požádal ho, aby do Minas Tirith vyslal vojenskou sílu v sedlech. A mezi Gondorem a Rohanem vzplály ohně majáků. Mezitím do Minas Tirith napochodovali muži z gondorských lén, aby posílili městskou posádku. Kvůli korzářské hrozbě na pobřeží však vyslali méně sil, než doufali.

Tak se stalo, že Černokněžného krále sice čekali ne zcela nepřipravení gondorští muži, ale stále jich bylo mnohem méně než mordorských vojáků. V předvečer útoku chrlila Hora osudu oheň, černá mračna zatemnila oblohu a na Minas Tirith padla noc. Pokud se do Bílého města včas nedostane nadějná pomoc, Gondor jistě padne...

Příprava

Scénář *Bitva na Pelennorských polích* se hraje s balíčkem karet setkání sestaveným ze všech karet z následující sady karet setkání: Bitva na Pelennorských polích. Tato sada je označena následující ikonou:



Minas Tirith



Minas Tirith je cíl, který vstupuje do hry, když hráči dosáhnou fáze 3A. Cíl představuje Bílé město, které je napadeno během *Bitvy na Pelennorských polích*. Pokud má Minas Tirith na konci kola poškození rovnající se počtu jejích životů, Bílé město padlo a hráči prohrávají hru.

Několik efektů karet setkání cílí na Minas Tirith. Pokud se tyto efekty aktivují ve fázi 2B, i když Minas Tirith není ve hře, hráči musí efekty vyřešit co nejuplněji. U karet setkání, které nabízejí výběr výsledků, to může zabránit hráčům zvolit výsledek, který nemůže nastat.

Napadení

„Napadení“ je nové klíčové slovo, které se objeví ve fázi 3B scénáře *Bitva na Pelennorských polích*. Představuje vytrvalý útok mordorské armády na město Minas Tirith. Dokud je ve hře fáze 3B, nelze na ni umístit žeton postupu pomocí efektů karet hráčů ani úspěšným plněním úkolů. Žeton pokroku ale můžete umístit na aktivní lokaci jako obvykle.

Když hráči plní úkol neúspěšně, nezvyšují své ohrožení. Místo toho hráči udělují Minas Tirith tolik poškození, které se rovná množství, o něž bylo celkové ohrožení v oblasti odhalení vyšší než celková síla vůle každé postavy, jež byla vyslána plnit úkol. (Toto poškození se počítá pouze jednou za skupinu, nikoli za hráče.)

Například: Lukáš a Kamil vysílají hrdiny, jejichž celková  se rovná 20, k plnění úkolu fáze 3B. Na konci kroku odhalení je v oblasti odhalení celkem 25 . Místo toho, aby každý hráč zvýšil své ohrožení o 5, udělí Minas Tirith jako skupina celkem 5 poškození, čímž sníží Minas Tirith životy z 50 na 45.

Tip na strategii

Při hraní *Bitvy na Pelennorských polích* je třeba v každém kole sledovat několik aktivovaných efektů. Aby měli hráči z dobrodružství ty nejlepší zážitky a nedošlo ke zdržení hry, všechny tyto efekty jsou aktivovány buď na začátku fáze úkolů, nebo na konci kola. Pro co nejbohatší zážitek ze hry doporučujeme, aby hráči kontrolovali aktivní efekty na začátku každé fáze úkolu a znovu na konci kola.

Věnujte pozornost zejména těmto kartám:

- Minas Tirith
- Černokněžný král
- Grond
- Přízrak na křídlech
- Flotila korzárů (pouze režim kampaně)

Věž v Cirith Ungolu

Zatímco Aragorn uháněl přes jižní Gondor k přístavu Pelargir, zvrácené stvoření Glum vedlo Froda a Sama do Odulina doupěte, aby od nich získalo zpět svého „Miláška“. Glum však velmi podcenil sílu Samovy odvahy. Obří Odula byla smrtelně zraněna, když se vrhla na hobitovu elfí dýku, Glum nic nezískal a byl zahnán.

Glumova zrada si však vyžádala vysokou cenu. Frodovi v krvi koloval Odulin jed a Sam, který se domníval, že je posledním přeživším členem Společenstva Prstenu, na sebe vzal břímě a pokračoval v cestě k Hoře osudu sám. Nedostal se však daleko, protože Frodovo tělo objevil oddíl skřetů a on zaslechl překvapivé zprávy: Frodo nebyl mrtvý! Jed ze žihadla, které ho otrávil, nakonec vyprchal, ale když se probudil, zjistil, že je v zajetí skřetů.

Sam, zděšený tímto zjištěním, se rozhodl svého pána zachránit a vydal se za skřety do věže v Cirith Ungolu. Když dorazil ke vnější zdi, překvapilo ho, že uvnitř slyší zvuky boje. Zdálo se, že se skřeti dohadují, co udělají se svým zajatcem. Povzbuzen tímto novým zvratem, sebral Sam odvalu a vydal se do pevnosti sám, ale nejprve se musel dostat přes Bdíci...

Příprava

Scénář *Věž v Cirith Ungolu* se hraje s balíčkem karet setkání sestaveným ze všech karet z následující sady karet setkání: Věž v Cirith Ungolu, Skřeti z Mordoru a Hluboké stíny. Tyto sady jsou označeny následujícími ikonami:



Černá brána se otevírá

Po zázračném vítězství v bitvě na Pelennorských polích svolal Aragorn radu lordů, aby stanovili další postup. Gandalf jim poradil, aby nečekali na Sauronův další tah, ale aby raději připravili svá vojska k pochodu na samotný Mordor a snažili se udržet pozornost jeho Oka.

Ačkoli se ještě nestal králem Gondoru, přítomní lordi souhlasili, že budou následovat Aragornův praporec až k Černé bráně Sauronovy říše, pokud tím poskytnou Tomu, kdo nese Prsten, čas potřebný k dokončení jeho výpravy. A tak se stalo, že pouhé tři dny po bitvě na Pelennorských polích se vojsko Západu vydalo z Minas Tirith směrem k Mordoru.

Přesto pochodovali bez naděje na vítězství. Každý z nich věděl, že jejich armáda nemá dost sil, aby Saurona napadla. Spíše doufali, že odlákají Sauronova vojska z jeho země a uvolní Frodovi a Samovi cestu k poslední etapě jejich cesty k Hoře osudu.

Zatímco hobiti procházeli Černou zemí, Aragorn vedl své vojsko na sever k Morannonu. Tam vztyčil Elendilův praporec a vyzval samotného Temného pána, aby předstoupil před soud. Dlouho nedostával žádnou odpověď, ale právě když Aragorn a jeho družina obrátili koně, aby se připojili ke svému vojsku, otevřela se Černá brána a z ní vyjeli vyslanci z Barad-dúr, aby s nimi jednali...

Příprava

Scénář *Černá brána se otevírá* se hraje s balíčkem karet setkání sestaveným ze všech karet z následující sady karet setkání: Černá brána se otevírá a Skřeti z Mordoru. Tyto sady jsou označeny následujícími ikonami:



Hora osudu

Sotva unikli z věže v Cirith Ungolu, stanuli Frodo a Sam na chvíli na okraji Morgai, vnitřního okraje západního pohoří Mordoru. Pod sebou viděli rozlehlou pláň Gorgoroth posetou nepřátelskými tábory. Po porážce u Minas Tirith Sauron svolával všechny síly do Mordoru.

Skřeti se na popelavé pláni hemžili jako mravenci a nespočet strážních ohňů plápolal po černé zemi jako hvězdy na obloze. Když se hobiti vydali po Morgai dolů, zdálo se, že se k Hoře osudu nemohou dostat, aniž by je někdo objevil.

Pak se k jejich údivu obrovská vojska Mordoru vydala na pochod na sever a nechala cestu do Orodruiny bez dozoru. Sauron směřoval všechny své síly k Morannonu, kam Aragorn přitáhl se svým vojskem, aby se Temnému pánovi postavil.

Ani jeden z hobitů o tom nevěděl, ale jasně viděli, že tohle je jejich příležitost dokončit úkol. Tato závěrečná fáze měla rozhodnout o budoucnosti Středozemě: buď bude Prsten zničen v ohni Hory osudu, nebo bude objeven Ten, kdo nese Prsten, a Prsten se vrátí do rukou svého Temného pána...

Příprava

Scénář *Hora osudu* se hraje s balíčkem karet setkání sestaveným ze všech karet z následující sady karet setkání: Hora osudu a Hluboké stíny. Tyto sady jsou označeny následujícími ikonami:



Zkoušky odolnosti

Zkoušky odolnosti představují odvahu a odhodlání *Toho, kdo nese prsten*, dokončit výpravu k Hoře osudu tváří v tvář zdrcující nepřízni osudu. Když hráč dostane pokyn provést zkoušku odolnosti, může vyčerpat libovolný počet hrdinů, které ovládá, aby je ke zkoušce vyslal. Poté musí odhodit horních X karet z balíčku karet setkání, kde X představuje desítku na jejich počítadle ohrožení. Pokud je celková síla vůle hrdinů, kteří jsou na zkoušku vysláni, větší než počet symbolů Sauronova oka ☉ na kartách setkání vyložených pro tuto zkoušku, tento hráč zkoušku odolnosti úspěšně absolvuje. Pokud je počet symbolů Sauronova oka ☉ roven nebo vyšší než celková síla vůle vyslaných hrdinů, tento hráč ve zkoušce odolnosti neuspěje. Pokud během zkoušky odolnosti dojdou karty v balíčku karet setkání, zamíchejte odhazovací hromádku do balíčku karet setkání.

Akce hráče během zkoušek odolnosti

Zkoušky odolnosti přeruší běžnou sekvenci tahů a vytvoří novou dobu pro použití akce. Po určení celkového počtu symbolů Sauronova oka ☉ na vyložených kartách setkání mohou hráči provádět akce. Jakmile je zkouška odolnosti vyhodnocena, hra pokračuje jako obvykle a akce hráčů jsou omezeny na běžnou dobu pro použití akce.

Například: Daniel vyslal postavy k plnění úkolu ve fázi 3B, *S dechem u konce*, a dobral si kartu *Oko bez víčka*, kde se píše: „**Při odhalení:** Proveďte zkoušku odolnosti.“ Daniel vyčerpá Froda Pytlíka a Sama Křepelku, aby je podrobil zkoušce za celkem 5 bodů síly vůle. Poté odhodí 4 karty svrchu balíčku karet setkání, protože hodnota jeho ohrožení je 43. První karta nemá žádnou ikonu ☉, ale druhá má 1 a třetí a čtvrtá mají po 2, takže celkový počet ☉ je 5. Když se celková hodnota síly ve zkoušce rovná celkovému počtu ☉ ikon, vypadá to, že Daniel v testu neuspěje, ale pak vyčerpá Růžu Chaloupkovou a přidá její 2 body síly vůle k síle vůle Sama Křepelky, čímž se jeho celková síla vůle zvýší na 7. Výsledkem je, že Daniel ve zkoušce uspěje.

Režim pro velkou skupinu hráčů



Poslední dva scénáře, *Černá brána se otevírá* a *Hora osudu*, může hrát současně dva až osm hráčů v režimu pro velkou skupinu hráčů. Tento režim pro více hráčů rozdělí skupinu hráčů na dva týmy: jeden tým hraje *Černá brána se otevírá*, zatímco ten druhý hraje *Horu osudu*. Každý scénář je samostatnou hrou s vlastní oblastí odhalení a vyžaduje vlastní balíček karet setkání, ale týmy v každém scénáři musí spolupracovat, aby porazily Saurona a vyhrály obě hry.

Chcete-li hrát v režimu pro velkou skupinu hráčů, postupujte podle pokynů pro **přípravu** na oboustranné kartě s nápisem „Režim pro velkou skupinu hráčů“.

Příprava režimu pro velkou skupinu hráčů

Podle pokynů pro **přípravu** na kartě Režim pro velkou skupinu hráčů se musejí hráči rozdělit a vytvořit dvě samostatné oblasti pro odhalení: jednu pro scénář *Černá brána se otevírá* a druhou pro *Horu osudu*. Za tímto účelem vyberte dostatečně velkou hrací plochu pro oba scénáře a postupujte podle pokynů pro **přípravu** pro každý scénář jako obvykle.

Poté se hráči rozdělí do dvou týmů, tedy každý scénář hraje jeden tým. Ke každému scénáři musí být přiřazen alespoň jeden, nejvýše však čtyři hráči. Navíc počet hráčů přiřazených ke hře *Hora osudu* nesmí převýšit počet hráčů přiřazených ke hře *Černá brána se otevírá*.

PO NÁN KA: Při hraní režimu pro velkou skupinu hráčů se používá jak  Aragorn, tak **Ten, kdo nese prsten**. První hráč ve hře *Černá brána se otevírá* přebírá během přípravy kontrolu nad  Aragornem a první hráč ve hře *Hora osudu* přebírá kontrolu nad **Tím, kdo nese prsten**.

Po dokončení **přípravy** otočte kartu Režim pro velkou skupinu hráčů a položte ji vedle balíčku úkolů *Hory osudu*.

Karty setkání, které se používají pouze v režimu pro velkou skupinu hráčů, jsou označeny následující ikonou:



Hraní režimu pro velkou skupinu hráčů

Hráči v každém scénáři jsou jedinými hráči ve hře v daném scénáři. To znamená, že dva hráči mohou v různých scénářích používat stejného hrdinu. Hráči ve stejném scénáři však musí dodržovat herní omezení týkající se jedinečných karet. Karty hráčů nemohou ovlivňovat ani cílit na karty v jiném scénáři.

Pokud jeden tým ukončí kolo ve své fázi, nepostupuje do dalšího kola hry, dokud není druhý tým v dané skupině připraven postoupit. Než týmy postoupí do dalšího kola, je třeba vyřešit **povinné** efekty na kartě Režim pro velkou skupinu hráčů a na kartě cíle Sauronovo Oko. Týmy by o těchto účincích měly diskutovat a určit, která možnost je pro danou skupinu nejlepší. Sauronovo Oko se tak může přesunout z jednoho scénáře do druhého.

Hraní režimu pro velkou skupinu hráčů v rámci kampaně

Scénáře *Černá brána se otevírá* a *Hora osudu* mohou hrát dva až čtyři hráči v režimu pro velkou skupinu hráčů jako velké finále kampaně ságy. Stačí postupovat podle pokynů pro **přípravu** na kartě Režim velké skupiny hráčů a pokynů na každé z odpovídajících karet kampaně. V každé fázi nezapomeňte na příslušné karty výhod a strastí. Pokud je pro **přípravu** potřeba použít karty výhod nebo strastí pro oba scénáře, hráč, který ovládá **Toho, kdo nese prsten**, rozhodne, který scénář tuto výhodu nebo strast získá.

Například: Karel a Milan připravují scénáře *Černá brána se otevírá* a *Hora osudu* v režimu kampaně pro velkou skupinu hráčů. Karty *Těžká rána* a *Přemožení strachem* jsou v balíčku kampaně a každá z těchto strastí je zahrnuta v přípravě obou scénářů. Protože Milan ovládá **Toho, kdo nese prsten**, rozhodne se během přípravy umístit do oblasti odhalení karty *Černá brána se otevírá* kartu *Těžká rána* a do oblasti odhalení karty *Hora osudu* kartu *Přemožení strachem*.

Počáteční balíčky

Rádi bychom vám pomohli na začátku vašeho dobrodružství, a proto jsme připravili dva počáteční 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 základní hru a rozšíření *Společenstvo Prstenu* a *Dvě věže*. Tyto balíčky lze

Prozíravost a statečnost

Výprava *Toho, kdo nese prsten*, je plná nebezpečí a úspěch vyžaduje moudrost i odhodlání. Proto se Gandalf Šedý ujal úkolu vést Froda na jeho výpravě, a proto vede tento balíček při snaze zničit Jeden prsten.

Gandalfa doprovází Pipin, který dobírá karty, a Beregond, jenž snižuje ohrožení. V Gandalfově balíčku je velmi důležité si hlídat vrchní kartu balíčku, proto je v něm Bilbo Pytlík, abyste co nejdříve získali Čarodějovu dýmku. Ostatní spojenci jsou zahrnuti, protože jsou za svou cenu silní a dostatečně flexibilní, aby byli užiteční v mnoha situacích. Funkce Stát a bojovat vám dává ještě větší flexibilitu, když potřebujete, aby se konkrétní spojenec vrátil a zachránil situaci.

Mnoho doplňků je určeno právě Gandalfovi, ale zvažte rozdělení Nečekané odvahy a Ochránce Lórienu mezi Gandalfa a Beregonda, protože tento hlavní ochránce Gondoru bude někdy potřebovat posílení obrany, aby přežil obzvlášť silný útok. Součástí je také Sebezáchova, která udržuje Beregonda naživu, když výše jeho obrany (4) nestačí.

hrát společně nebo samostatně.

Hrdinové (3)

Beregond (♣7)
Gandalf (♠7)
Pipin (♠6)

Spojenci (20)

2× Bilbo Pytlík (♠15)
2× Elladan (♣23)
2× Elrohir (♣18)
1× Kníže Imrahil (♣19)
2× Řeřábek (♠20)
1× Mablung (♠19)
2× Ghân-buri-Ghân (♣22)
2× Elrond (♠19)
2× Stopař ze Severu (♣45)
2× Gléowine (♣62)
2× Henamarth Píseň řeky (♣60)

Doplňky (14)

2× Čarodějova dýmka (♠23)
3× Gandalfova hůl (♠22)
1× Stínovlas (♠25)
3× Nečekaná odvaha (♣57)
2× Sebezáchova (♣72)
3× Ochránce Lórienu (♣70)

Události (16)

3× Plamen Anoru (♠24)
3× Zoufalá obrana (♣21)
3× Ukvapený úder (♣48)
3× Zkouška vůle (♣50)
2× Stát a bojovat (♣51)
2× Trpasličí hrobka (♣53)

Udatnost a ostražitost

Ani síla, ani odvaha nestačí, když se postavíte Sauronově moci. Tento balíček sdružuje mnoho nejstatečnějších postav Středozemě pod vedením Faramira z Gondoru. Díky schopnostem Faramira a Sama (a Gimliho), které připraví postavu na střet s nepřítelem, je tento balíček dobře vybaven k tomu, aby mohl v každém tahu plnit úkoly se všemi svými postavami a podle potřeby používat schopnosti karet k přípravě postav na obranu.

Růža Chaloupková je v tomto balíčku obzvlášť cenná, protože může Samovi podle potřeby zvýšit sílu vůle, útoku nebo obrany, a to podle toho, co si vytáhne z balíčku setkání. S Faramirovou schopností to může udělat i vícekrát v jednom kole!

Správce Gondoru má jít k Éowyn, aby balíček mohl bez problémů hrát své četné drahé taktické spojence.

Za určitých podmínek do balíčku zahrňte následující karty:

- Zahrňte Gandalfa místo Elfhelma, pokud žádný jiný hráč nehraje za hrdinu Gandalfa.
- Přiložte Elendilův praporec, pokud hrajete s ♣ Aragornem. Pokud hrajete s *Tím, kdo nese prsten*, přiložte Společenstvo Prstenu.

Hrdinové (3)

Éowyn (♣5)
Faramir (♠3)
Samvěd Křepelka (♠3)

Spojenci (24)

2× Poník Vilík (♠8)
3× Zvěd od Sněžné (♣16)
3× Růža Chaloupková (♣9)
2× Halbarad (♣8)
3× Gimli (♠8)
2× Anborn (♠7)
3× Gondorský kopiník (♣29)
0–3× Elfhelm (♣13)
0–3× Gandalf (♣73)
2× Korkož (♠12)
2× Boromir (♠11)
2× Legolas (♠11)

Doplňky (11)

3× Správce Gondoru (♣26)
3× Dýka ze Západní říše (♠13)
1× Arod (♠13)
1× Celebriánin kámen (♣27)
1× Zlatý štít (♣15).
0–2× Elendilův praporec (♣25)
0–2× Společenstvo prstenu (♠25)

Události (12)

3× Paráda (♣34)
3× Stále ostražití (♣20)
3× Statečná oběť (♣24)
3× Zákeřný útok (♣23)

Auťoři

Návrh a vývoj herního rozšíření: Caleb Grace, M. J. Newman a Tyler Parrott

Produkce: Jason Walden

Korektura: Riley Miller

Odborník na pravidla hry: Alex Werner

Manažer produktové řady: Caitlyn McGrath

Manažer herního designu: Colin Phelps

Grafický design rozšíření: Joseph D. Olson

Grafický design: Mercedes Opheim

Umělecké zpracování obalu: Chris Rahn

Umělecká reжіe: Deb Freytag a Zoë Robinson

Vedení umělecké reжіe: Tony Bradt

Odborník na kontrolu kvality: Zach Tewalthomas

Koordinátorky pro zajištění licence: Kira Hartke a Kaitlin Souza

Manažerka licencování: Dana Cartwright

Vedení výroby: Justin Anger a Austin Litzler

Vedení tvůrčích vizuálních prací: Brian Schomburg

Hlavní projektový manažer: John Franz-Wichlacz

Viceprezident pro strategii: Jim Cartwright

Výkonný designér hry: Nate French

Vedoucí studia: Chris Gerber

Příprava české verze

GameRock Studio, s. r. o

Překlad: Alena Novotná

Korektura: Kateřina Sikorová

Editor: Michal Ekrť

Playtesteri

Craig Bergman, Mike Bogenschutz, Mark Bridge, Thomas Burns, Jason Clifford, Mark Craumer, Christopher Crissey, Ali Eddy, Luke Eddy, Justin Engelking, Vincent Doquang, Tom Duffield, Tony Fanchi, Ira Fay, Mike Foster-Coode, Jérémy Fouques, Jason Lyle Garrett, David Gearhart, Jacob Hampton, Michaël Hatik, Matt Holland, Tom Howard, Jean-Francois JET, Robert Kopp, Christopher Kraft, Peter Lazar, Jimmy Le, Steven MacLauchlan, Ian Martin, Robert Moran, Dan Poage, Jacob Purvis, Brian Schwebach, Brad Smith, Landon Sommer, Michael Strunk, Jason Svec, Eyn Tomeny, Molly Tomeny, Zachary Varberg, Conrad Yaddof, Aaron Youngren, Ezra Youngren a Jeremy Zwirn.



© Fantasy Flight Games. Středozem, Pán prstenů, jména postav, událostí, předmětů a míst v nich jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky společnosti Middle-earth Enterprises, LLC, v licenci společnosti Fantasy Flight Games. Gamegenic a Gamegenic loga jsou ® & © Gamegenic GmbH, Německo. Všechna práva jsou vyhrazena příslušným vlastníkům. Fantasy Flight Games sídlí na adrese: 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Skutečné součásti se mohou od vyobrazených lišit.