



VÁLKA O PRSTÉN

Podle trilogie Pán prstenu
od J. R. R. Tolkiena

KARETNÍ HRA

AUTOR SCÉNÁŘE
IAN BRODY

SCÉNÁŘ
DVĚ VĚŽE

FRES

DVĚ VĚŽE

Tento scénář je navržen právě pro 2 hráče a obsahuje události z knihy *Dvě věže*, včetně bitvy o Rohan a postupu Froda a Sama směrem k Mordoru.

Tento scénář je krátký, napínavý a je v něm větší podíl náhody, v určitém okamžiku totiž budete muset hrát karty, i když se vám to nebude hodit. Doporučujeme hrát dvakrát, jednou za každou stranu, a sečíst si body z obou her.

ZAČÍNÁJÍCÍ HRÁČ A POŘADÍ TAHŮ

Hru začíná hráč hrající za Sarumana – vezme si žeton začínajícího hráče.

1. SARUMAN – STÍN

Železný pas (12): Všechny karty frakce: *Sarumanova černá kouzla*, *Bojovní skurut-bai*, *Gríma Červivec*, *Orthancký palantír*, *Saruman*, *Sarumanova hůl*, *Hrozby a sliby*, *Uglúk*, *Jezdci na vlčích*, *Skřeti bílé ruky (2x)*, *Után z mnoha barev*.

Mordor (4): *Ničitel*, *Grišnákh*, *Lovec*, *Válečník*.

Stvůry (5): *Svišišky za mrtvolky*, *Hejna krebain*, *Glum*, *Horský obr*, *Odula*.

2. THÉODEN – SVOBODNÉ NÁRODY

Dúnadani (2): *Aragorn*, *Tři lovci*.

Trpaslíci (2): *Gimli*, *Trpasličí sekýra*.

Elfové (2): *Luk Galadhrim*, *Legolas*.

Hobiti (4): *Frodo Pytlík*, *Smišek Brandorád*, *Pipin Braň*, *Sam Křepelka*.

Rohan (7): *Éomer*, *Éowyn*, *Rohanští jezdci (2x)*, *Stínovlas*, *Théoden*, *Vesnická domobrana*.

Čarodějové (4): *Entí lektvar*, *Gandalf Bílý*, *Řeřábek (Ent)*, *Stromovous (Ent)*.

PŘÍPRAVA HRY

Každý hráč si dobere 7 karet. Ani jeden hráč žádnou kartu neodloží.

Použijte jen tyto karty lokací:

BOJIŠTĚ

Kolo 1: *Orthank*

Kolo 2: *Helmuv žleb*

Kolo 3: *Edoras*

STEZKY

Stezka 6: *Mrtvé močály*, *Eryn Muil*

Stezka 7: *Henneth Annún*, *Osgiliath*, *Křížovatka*

Stezka 8: *Morgulské údolí*, *Doupě Oduly*

FÁZE DOBÍRÁNÍ KARET

Ve *Fázi dobrání karet* si Saruman dobere 6 karet, zatímco Théoden 4.

ŽETONY PRSTENU

Každý hráč začíná se 2 žetony Prstenu.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

- Tento scénář trvá tři kola. Začíná na stezce 6 a končí na stezce 8. Použijte jen uvedené stezky.
- Bojiště se netahají náhodně, ale aktivují se v uvedeném pořadí.
- Karty *Hrozby a sliby* a *Stínovlas* mohou být použity pouze ke znovuoaktivování libovolného bojiště, ne k aktivování.

Poznámka: Nepoužívejte zvláštní pravidla ze scénáře *Duel*.

ŽETON PRSTENU VE DVOU VĚŽÍCH



Dvakrát za hru může každý hráč jako akci použít žeton Prstenu, aby si dobral 2 karty. Na konci hry každý nevyužitý žeton Prstenu přidává do závěrečného skóre hráči 1 vítězný bod.