



# VÁLKA O PRSTEN

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

KARETNÍ HRA

AUTOR HRY  
IAN BRODY

SCÉNÁŘ  
NÁVRAT KRÁLE



# NÁVRAT KRÁLE

**T**ento scénář je navržen právě pro 2 hráče a obsahuje události z knihy *Návrat krále* v Gondoru a Mordoru a zároveň končí zničením Prstenu.

Doporučujeme hrát dvakrát, jednou za každou stranu, a sečíst si body z obou her. V tomto scénáři nebude použita celá řada karet přesto, že by do něj dle příběhu patřit měla. To je kvůli vyváženosti scénáře.

## ZAČÍNÁJÍCÍ HRÁČ A POŘADÍ TAHŮ

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

### 1. ČERNOKNĚŽNÝ KRÁL – STÍN

**Stvůry (2):** *Glum, Odula.*

**Mordor (19):** *Černí skuruti, Obluda, Gorbag a Šagrat, Groud, kladivo podsvětí, Mordorští skřeti (4×), Ústa Sauronova, Olog-hai, Černý kapitán, Velitel, Den bez úsvitu, Ničitel, Lovec, Oko bez víčka, Válečník, Černokněžný král, Udúnští obři.*

**Jižané (7):** všechny karty frakce: *Černý had, Černá flotila, Haradská jízda, Haradská pěchota, Haradští múmakové, Umbarští korzáři, Nájezdníci z moře.*

### 2. ARAGORN – SVOBODNÉ NÁRODY

**Dúnadani (13):** *Andúril, Aragorn, čepel západu, Mrtví muži z Šeré brázd, Denethor, Faramir, Strážci citadel, Halbarad, Rytíři z Dol Amrothu, Stezky mrtvých, Princ Imrahil, Velká brána, Rudý šíp.*

**Elfové (1):** *Labvička Galadriel.*

**Hobiti (5):** *Frodo Pytlík, Smíšek Brandorád, Pipin Brať, Sam Křepekla, Bylinky a dušený králík.*

**Rohan (7):** *Smrt! Jedte, jedte do zkázy!, Éomer, Éowyn, Rohanští jezdci (2×), Stínovlas, Théoden.*

**Čarodějové (2):** *Gandalf Bílý, Gwaihir, pán větru.*

## PŘÍPRAVA HRY

Každý hráč si dobere 6 karet. Ani jeden hráč žádnou kartu neodloží.

Použijte jen tyto karty lokací:

### BOJIŠTĚ

**Stín:** *Umbar, Harad, Minas Morgul, Morannon*

**Svobodné národy:** *Minas Tirith, Pelargir, Dol Amroth*

### STEZKY

Použijte všechny **stezky 7, 8 a 9**

## FÁZE DOBRÁNÍ KARET

Ve *Fázi dobrání karet* si Černokněžný král dobere 6 karet, zatímco Aragorn 4.

## ŽETONY PRSTENU

Každý hráč začíná se 2 žetony Prstenu.

## ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

- Tento scénář trvá tři kola. Začíná na stezce 7 a končí na stezce 9.
- Nepoužívejte zvláštní pravidla ze scénáře *Duel*.



## ŽETON PRSTENU V NÁVRATU KRÁLE



Jednou 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.