

ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI & FRANCESCO NEPITELLO

# VÁLKA O PRSTEN

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

DRUHÁ EDICE

## KRÁLOVÉ STŘEDOZEMĚ™



## KAPITOLA I: ÚVOD

**P**o dlouhá staletí se Sauron snažil šířit svůj vliv mezi vládci Středozemě pomocí Prstenů moci. I během války o Prsten nadále využíval svého vlivu a sil svých služebníků, aby mu vůdcové Svobodných národů ustoupili, či se dokonce přidali na jeho stranu. Proti Sauronovým snahám podmanit si Středozem bojoval Gandalf, který ve vládčích neúnavně živil naději a povzbuzoval je ke vzdoru. A tento zápas o to, kdo získá srdce i zbraně jednotlivých panovníků pro svou věc, je hlavní náplní rozšíření *Králové Středozemě*.

*Králové Středozemě* je rozšíření k druhé edici deskové hry *Válka o Prsten*. Do hry přináší *Panovníky* a *Temné náčelníky* (souhrnně označované jako *Vládci*) – dva nové typy postav, které představují důležité osobnosti Středozemě se zásadním vlivem na válku o Prsten.

## SOUČÁSTI HRY

V rozšíření *Králové Středozemě* se nacházejí následující komponenty:

- Tato pravidla
- 1 speciální akční kostka Vládců Svobodných národů (světle modrá)
- 1 speciální akční kostka Vládců Stínu (hnědá)
- 13 nových plastových figurek
  - 5 šedých figurek Panovníků (Brand, Dáin, Denethor, Théoden a Thranduil)
  - 5 stříbrných figurek Panovníků (Brand, Dáin, Denethor, Théoden a Thranduil)
  - 3 figurky Temných náčelníků (Černý had, Stín z Temného hvozdu a Uglúk)
- 5 plastových podstavců podmaněných Panovníků (černých)
- 13 nových karet postav
  - 5 karet probuzených Panovníků
  - 5 karet podmaněných Panovníků
  - 3 karty Temných náčelníků
- 2 herní nápovědy
- 1 deska podmanění Panovníků

- 19 nových karet událostí (10 pro Svobodné národy, 9 pro Stín)
  - 11 karet pro nahrazení karet událostí ze základní hry
  - 8 nových karet událostí
- 14 kartonových žetonů
  - 4 žetony Helмова žlebu jako pevnosti Stínu (použijete, když je Théoden podmaněn) – 2 v běžné velikosti a 2 větší (do sběratelské edice, výročního vydání nebo k luxusní herní podložce)
  - 4 královské žetony pátrání (s hodnotami 1/koruna a 2/koruna) – 2 v běžné velikosti a 2 větší (do sběratelské edice)
  - 5 žetonů Vládců (jeden pro každého Panovníka, oboustranné)
  - 1 žeton podmanitele (použijete při hře ve 3 a 4 hráčích)

## PŘÍPRAVA HRY

Hru připravte jako obvykle s následujícími úpravami:

- Každému hráči dejte jednu odpovídající kartu herní nápovědy.
- Mezi hráče umístěte desku podmanění Panovníků.
- Figurky a karty postav Temných náčelníků, karty postav Panovníků, stříbrné figurky Panovníků a plastové podstavce podmaněných Panovníků odložte stranou pro pozdější použití.
- Na herní plán umístěte pět šedých figurek Panovníků (Branda do *Dolu*, Dáina do *Ereboru*, Denethora do *Minas Tirith*, Théodena do *Edorasu* a Thranduila do *Lesní říše*).
- Odstraňte karty událostí, jež jsou v tomto rozšíření nahrazeny kartami se stejným názvem a číslem (viz strana 19).
- Do odpovídajících balíčků přidejte nové karty událostí.
- Do zásoby pátrání přidejte oba královské žetony pátrání.
- Speciální akční kostky Vládců odložte prozatím stranou. Do hry vstoupí později podle pravidel v sekci *Kostky Vládců* na straně 6.
- Zbývající žetony odložte stranou pro pozdější použití.

## PLASTOVÉ FIGURKY

### Figurky Panovníků Svobodných národů (10)



Brand



Dáin



Denethor



Théoden



Thranduil

### Figurky Temných náčelníků Stínu (3)



Černý had



Stín z Temného hvozdu



Uglúk

## KARTY

### Karty postav (13)



#### Svobodné národy (5)

Karty probuzených Panovníků



#### Stín (5)

Karty podmaněných Panovníků



#### Stín (3)

Karty Temných náčelníků

### Karty událostí (19)



Svobodné národy (10)



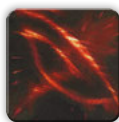
Stín (9)

## ŽETONY

### Královské žetony pátrání (4)



Líc



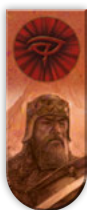
Rub

### Žetony Vládců (5)

### Žeton podmanitele



Líc



Rub



Líc/Rub

## DALŠÍ KOMPONENTY

### Deska podmanění

### Žetony k překrytí (4)



Deska podmanění  
Panovníků



Žetony Helmova žlebu  
jako pevnosti Stínu

### Akční kostky Vládců

### Plastové podstavce (5)



Svobodné  
národy



Stín



Podstavce podmaněných  
Panovníků

## KAPITOLA II: NOVÁ PRAVIDLA

### KOSTKY VLÁDCŮ

Při hře s rozšířením *Králové Středozemě* obdrží hráči speciální akční kostky Vládců. Jsou dvě – jedna (světle modrá) náleží Vládcům Svobodných národů, druhá (hnědá) náleží Vládcům Stínu.

Na kostkách Vládců jsou stejné symboly jako na běžných akčních kostkách, avšak jejich použití se řídí odlišnými pravidly:

1. Hráč hrající za Svobodné národy si přidá kostku Vládců Svobodných národů mezi dostupné akční kostky v kole následujícím po tom, kdy je **probuzen první Panovník** (viz *Jak probudit Panovníka* na straně 10). Hráč hrající za Stín si přidá kostku Vládců Stínu mezi dostupné akční kostky v kole následujícím po tom, kdy do hry **vstoupí první Temný náčelník** (viz *Temní náčelníci ve hře* na straně 14).
2. Kostku Vládců Stínu nelze přímo určit k pátrání, vždy je nutno s ní házet.
3. Pokud má hráč mezi dostupnými akčními kostkami kostku Vládců, musí na konci *fáze Hodu akčními kostkami* jednu akční kostku odložit – ať už běžnou, nebo kostku Vládců.
  - a. Nejprve volí hráč hrající za Stín. Buď odloží kostku Vládců (a to i v případě, že na ní padl symbol Oka), nebo běžnou akční kostku, na které **nepadl** symbol Oka. Poté umístí zbývající kostky se symbolem Oka do pole pátrání.
  - b. Poté volí hráč hrající za Svobodné národy, kterou akční kostku odloží.
4. Pokud hráčům zůstala kostka Vládců, mohou ji použít stejně jako běžnou akční kostku, nebo podle pravidel v sekci *Kostka Vládců Svobodných národů* na straně 9, respektive *Kostka Vládců Stínu* na straně 15.
5. Výsledek, jenž padl na kostce Vládců, je možné změnit použitím elfího prstenu.

***Poznámka:** Pokud ve fázi Akční kostky a karty události nemá hráč hrající za Svobodné národy ve hře žádné probuzené Panovníky, musí svou kostku Vládců ze svých dostupných akčních kostek odstranit. Podobně pokud hráč hrající za Stín nemá v této fázi ve hře žádné Temné náčelníky, odstraní svou kostku Vládců ze svých dostupných akčních kostek. Kostku získá hráč zpět, když probudí dalšího Panovníka, respektive vstoupí do hry další Temný náčelník.*

## KRÁLOVSKÉ ŽETONY PÁTRÁNÍ

Rozšíření *Králové Středozemě* obsahuje dva nové žetony pátrání.



Do hry vstupují hned od počátku – přidejte je do zásoby žetonů pátrání. Pokud jsou tyto žetony taženy při pátrání, platí jejich číselná hodnota jako obvykle. Tu použijete i při určování efektů některých karet událostí (například při vyhodnocování karty *Rozbití Společenstva* určí toto číslo počet Společníků, kteří musí opustit Společenstvo).

Tyto žetony však mají navíc zvláštní efekt při pokusu o podmanění Panovníka (viz strana 11).

## ZVLÁŠTNÍ BOJOVÉ SCHOPNOSTI VLÁDCŮ

Brand, Théoden a každý z Temných náčelníků mají jednu zvláštní schopnost, kterou lze využít v bitvě. Obvykle je třeba zahrát bojovou kartu (a splnit případné podmínky pro její použití) a vzdát se jejího efektu. Dávejte pozor na načasování aktivace, pro jednotlivé postavy se liší.

Bojová karta je pro všechny ostatní účely považována za „zahranou“ (například pro využití schopnosti *Černokněžník* na kartě *Černokněžný král*), avšak její efekt je nahrazen schopností daného Vládce. Podobně se schopnost Vládce považuje pro další účely za efekt bojové karty (například schopnost Temného náčelníka může hráč hrající za Svobodné národy zrušit použitím bojové karty *Odvážný odpor*). Číslo pořadí efektu je v textu uvedeno v hranatých závorkách (například [4]).



## KAPITOLA III: PANOVNÍCI SVOBODNÝCH NÁRODŮ

„Černá hůl s třeskem vypadla králi z ruky na kameny. Vztyčil se zvolna jako člověk, který ztuhl tím, že se dlouho hrbil nad úmornou dřinou. Nyní stál vysoký a vzpřímený a oči měl modré, když hleděl do vyjasňujícího se nebe. „Míval jsem v posledním čase temné sny,“ řekl, „ale cítím se jako nově probuzený.“

– Dvě věže, *Kniha třetí, kapitola 6: Král ze Zlaté síně*

**P**rávě vůli panovníků Svobodných národů (ne všichni byli přímo „králové“) se Sauron pokoušel zlomit – používal k tomu palantíry (vidoucí kameny), vyslance, jako byl Gríma, a pravděpodobně i další lstivé a nečestné prostředky. Současně bylo pro morálku Svobodných národů klíčové, aby se v boji proti Stínu soustředily právě kolem těchto charismatických osobností. Toto ve hře představují následující pravidla.

### PANOVNÍCI VE HŘE

Během hry se hráč hrající za Stín snaží podmanit si Panovníky, zatímco hráč hrající za Svobodné národy se je naopak pokouší probudit dřív, než se to Sauronovi podaří.

- Na začátku hry jsou všichni Panovníci považováni za vůdce Svobodných národů. Nejsou ani „probuzení“, ani „podmanění“. Kdykoli je neprobuzený a nepodmaněný Panovník vyřazen ze hry, vraťte všechny na něm umístěné žetony podmanění do zásoby žetonů pátrání.
- **Podmanění Panovníci** mají úroveň 0 a současně nulovou hodnotu velení. Nelze jimi pohybovat a mají své jedinečné **slabosti**, jež ovlivňují hráče za Svobodné národy (ty najdete na kartě každého Panovníka).
- **Probuzení Panovníci** jsou považováni za Společníky (s úrovní a velením uvedenými na jejich kartách) a mají jedinečné zvláštní schopnosti. Brand a Théoden mají také zvláštní bojové schopnosti (viz *Zvláštní bojové schopnosti Vládců* na straně 7).



## KOSTKA VLÁDCŮ SVOBODNÝCH NÁRODŮ



Kostka Vládců Svobodných národů vstoupí do hry poté, co hráč hrající za Svobodné národy probudí prvního Panovníka – na začátku následujícího kola si ji hráč přidá mezi své dostupné kostky. Ve hře zůstává (nebo se do ní vrací), dokud je ve hře alespoň jeden probuzený Panovník.

Pokud je kostka Vládců Svobodných národů ve hře, odstraňte ihned po hodu jednu akční kostku (běžnou nebo kostku Vládců Svobodných národů).

Kostku Vládců Svobodných národů lze použít jedním z následujících způsobů:

- jako běžnou akční kostku,
- k probuzení Panovníka (podle pravidel na jeho kartě),
- k aktivaci zvláštní schopnosti probuzeného Panovníka.

Každý probuzený Panovník má dvě zvláštní schopnosti. První lze aktivovat libovolnou akční kostkou s uvedeným symbolem (pokud se nejedná o zvláštní bojovou schopnost, viz strana 7). Druhá vyžaduje konkrétní symbol (nebo symbol *Vůle Západu*) na kostce Vládců.

### PANOVNÍCI SVOBODNÝCH NÁRODŮ



- 1** Portrét
- 2** Jméno
- 3** Podmínka probuzení
- 4** První zvláštní schopnost (popř. s číslem pořadí aktivace v boji)
- 5** Druhá zvláštní schopnost
- 6** Úroveň
- 7** Velení
- 8** Odolnost vůči Stínu
- 9** Národ

## ŽETONY VLÁDCŮ

Ve hře je 5 žetonů Vládců, každý pro jednoho Panovníka.

- Když hráč hrající za Svobodné národy probudí Panovníka, získá jeho jedinečný žeton Vládce.
- Každý žeton Vládce lze použít jednou za hru, bezprostředně před tím, než hráč hrající za Svobodné národy provede akci s použitím kostky Vládců. Hráč hrající za Svobodné národy může tento žeton použít ke změně symbolu na kostce Vládců na takový, který vyžaduje druhá zvláštní schopnost daného Panovníka – tuto druhou schopnost ihned poté aktivuje.
- Hráč hrající za Svobodné národy nesmí ve stejném kole použít žeton Vládců i elfí prsten.

### Žetony Vládců



Brand



Dáin



Denethor



Théoden



Thranduil

## JAK PROBUDIT PANOVNÍKA

Hráč hrající za Svobodné národy může **probudit** neprobuzeného a nepodmaněného Panovníka tak, že provede akci uvedenou na kartě jeho probuzené verze (což obvykle zahrnuje použití symbolu shromáždění nebo libovolného symbolu na kostce Vládců). Původního neprobuzeného a nepodmaněného Panovníka pak nahradí jeho probuzenou verzí.

Pokud je třeba, aby se dotýčný Panovník před probuzením přesunul, lze to provést podle běžných pravidel pro pohyb Společníků mimo Společenstvo a s použitím úrovně probuzené verze tohoto Panovníka. Pokud pohyb nelze zakončit v požadovaném regionu, nemůže hráč hrající za Svobodné národy tohoto Panovníka probudit.

Jakmile je Panovník probuzen, vraťte všechny případné žetony podmanění na jeho poli na desce podmanění Panovníků do zásoby žetonů pátrání, nahraďte jeho šedou figurku stříbrnou a ve *fázi Akčních kostek a karet událostí* následujícího kola přidejte mezi dostupné akční kostky Svobodných národů kostku Vládců Svobodných národů (pokud tam ještě není).

***Poznámka:** Pokud je Panovník probuzen kartou události nebo efektem bojové karty (například efektem bojové karty **Je naděje na vítězství**), postupujte podle výše uvedených pravidel pro probuzení.*

Hráč hrající za Svobodné národy si vezme kartu tohoto probuzeného Panovníka. Od tohoto okamžiku platí schopnosti popsané na této kartě.

- **Probuzeného Panovníka nelze podmanit.**
- **Probuzený Panovník se považuje za Společníka.**

*Poznámka: Některé zvláštní schopnosti probuzených Panovníků umožňují nahradit běžnou vojenskou jednotku elitní jednotkou stejného národa. V takovém případě vraťte nabrazenou běžnou jednotku do záloh. Tuto schopnost nelze použít, pokud v zálohách nejsou elitní jednotky.*

## JAK PODMANIT PANOVNÍKA

Pokud má hráč hrající za Svobodné národy alespoň jednu nevyužitou akční kostku a v poli pátrání je více než jedna kostka se symbolem Oka, může hráč hrající za Stín jako svoji akci odebrat jednu kostku s Okem z pole pátrání a **pokusit se podmanit si Panovníka**.

Při pokusu o podmanění Panovníka postupujte takto:

1. Hráč hrající za Stín zvolí Panovníka, který není probuzený ani podmaněný, a odebere z pole pátrání jednu kostku s Okem – tím začne jeho pokus o podmanění.
2. Hráč hrající za Stín postupně losuje tolik žetonů pátrání, kolik kostek s Okem zůstává v poli pátrání (nejvýše však 3).
3. Hráč hrající za Stín umístí jeden z tažených žetonů pátrání lícem dolů na odpovídající pole na desce podmanění Panovníků. Poté zbývající žetony ukáže protihráči a vrátí je zpět do zásoby pátrání. Žetony pátrání na desce podmanění se nazývají **žetony podmanění**.
4. Hráč hrající za Stín odloží kostku s Okem, kterou předtím odebral z pole pátrání, mezi své použité akční kostky.

Hodnota žetonů podmanění musí hráči hrajícímu za Svobodné národy zůstat skryta, takže se během hry nikdy nesmí podívat do zásoby žetonů pátrání.

*Poznámka: Kostky bez symbolu Oka přidávané do pole pátrání – jako například kostky se symbolem postavy, které sem přibýly po pohybu Společenstva – se pro účely podmanění Panovníků nepočítají.*

**ZVLÁŠTNÍ PŘÍPAD:****ŽETONY PÁTRÁNÍ S OKEM A SPECIÁLNÍ ŽETONY**

Pokud je při pokusu o podmanění tažen běžný žeton pátrání se symbolem Oka nebo libovolný speciální žeton, musí jej hráč hrající za Stín veřejně ukázat a místo něj vytáhnout jiný žeton. Všechny nepoužité žetony se vrátí do zásoby pátrání bez efektu.

**ZVLÁŠTNÍ PŘÍPAD: KRÁLOVSKÉ ŽETONY PÁTRÁNÍ**

Pokud je při pokusu o podmanění tažen královský žeton pátrání, je ihned odhalen a umístěn na Panovníka – další žetony hráč hrající za Stín netáhá a případné další žetony tažené dříve při tomto pokusu vrátí do zásoby pátrání. Královský žeton pátrání umístěný na Panovníka má hodnotu podmanění 0. Pokud je daný Panovník později probuzen nebo podmaněn, vraťte případné královské žetony pátrání zpět do zásoby pátrání.

**EFEKTY KARET OVLIVŇUJÍCÍ ŽETONY PÁTRÁNÍ**

Pokusy o podmanění nelze ovlivnit efektem karty ani schopností, která umožňuje hráči ovlivnit či znemožnit tažení žetonů pátrání (například *Mitrilová košilka* a *Žihadlo* neumožňuje při pokusu o podmanění táhnout nový žeton).

**ÚROVEŇ PODMANĚNÍ  
A PODMANĚNÍ PANOVNÍKA**

Úroveň podmanění Panovníka je rovna součtu číselných hodnot všech žetonů na jeho poli na desce podmanění Panovníků (s tím, že královské žetony pátrání mají hodnotu 0). Protože jsou žetony umístěny lícem dolů, nemá hráč hrající za Svobodné národy o této úrovni informaci (zná jen počet žetonů), avšak hráč hrající za Stín si je může kdykoli prohlédnout.

Není možné pokoušet se podmanit stejného Panovníka v jednom kole vícekrát (s výjimkou použití efektu karty události).

Panovník je **podmaněn**, jakmile je úroveň jeho podmanění alespoň rovna jeho odolnosti vůči Stínu (nebo je vyšší). Když toto nastane, hráč hrající za Stín musí odhalit všechny žetony na poli tohoto Panovníka na desce podmanění Panovníků, odhodit běžný žeton pátrání s nejvyšší číselnou hodnotou a vrátit zbývající žetony (včetně královských) do zásoby pátrání.

*Poznámka: V případě shody je žeton se symbolem odhalení považován za hodnotnější než žeton se stejným číslem, ale bez tohoto symbolu.*

Odstraňte šedou figurku daného Panovníka z mapy, vezměte odpovídající stříbrnou figurku, připněte na její základnu pro odlišení černý podstavec podmaněného Panovníka a umístěte ji do regionu uvedeného na kartě tohoto podmaněného Panovníka. Hráč hrající za Stín si k sobě vezme kartu tohoto podmaněného Panovníka. Od tohoto okamžiku platí Panovníkovy slabosti.

- **Podmaněného Panovníka nelze probudit.**
- **Podmaněný Panovník už není považován za vůdce Svobodných národů.** Hru už ovlivňuje pouze prostřednictvím slabostí uvedených na jeho kartě a týkají se ho karty odkazující na „Panovníky“ a „podmaněné Panovníky“. Nelze jej použít pro efekt či pro splnění podmínky odkazující na „Společníky“, „postavy“ ani „Služebníky“.
- **Podmaněný Panovník může být vyřazen ze hry pouze podle pravidel v odstavci *Jak odstranit podmaněného Panovníka ze hry* (viz níže).** Pokud je podmaněný Panovník vyřazen, přestávají platit jeho slabosti.

## JAK ODEBRAT ŽETONY PODMANĚNÍ

Pokud je národ aktivován nebo se jeho žeton politiky posouvá na ukazateli politiky a **současně** se ve stejném regionu jako neprobuzený, nepodmaněný Panovník daného národa nachází vhodný Společník (tedy Společník se symbolem daného národa nebo symbolem Svobodných národů), může hráč hrající za Svobodné národy odstranit jeden náhodně zvolený skrytý žeton podmanění z pole daného Panovníka na desce podmanění Panovníků a vrátit ho do zásoby žetonů pátrání. Odebrat žetony podmanění umožňují také některé karty událostí.

## JAK ODSTRANIT PODMANĚNÉHO PANOVNÍKA ZE HRY

Pokud se ve stejném regionu jako podmaněný Panovník nachází vhodný Společník (tedy Společník se symbolem daného národa nebo symbolem Svobodných národů), může hráč hrající za Svobodné národy použít akční kostku se symbolem postavy, aby odstranil daného Panovníka ze hry.

Jakmile toto nastane, odstraňte figurku tohoto Panovníka z herního plánu, odhoďte jeho kartu a ihned přestávají platit jeho slabosti.

Toto je kromě karet událostí jediný způsob, jak odstranit podmaněného Panovníka ze hry. Na podmaněného Panovníka nemá vliv výsledek bitvy v jeho regionu – například zůstává ve hře i tehdy, pokud je v takové bitvě zničena celá armáda Svobodných národů.

## KAPITOLA IV: TEMNÍ NÁČELNÍCI

” Ne všichni jeho služebníci a nástroje jsou strašidla! Jsou tam skřeti a zlobři, jsou tam vřrci a vlkodlaci; a byli a jsou mnozí lidé, válečníci a králové, kteří chodí živi pod sluncem, a přece jsou pod jeho nadvládou. A jejich počet denně vzrůstá. “

– *Společenstvo Prstenu, Kniha druhá, kapitola 1: Mnohá setkání*

V tomto rozšíření se k Sauronovým hordám přidávají nové postavy – **Temní náčelníci**. Na rozdíl od Prstenových přízraků, které byly plně pod vlivem Jednoho prstenu, měli tito mocní vůdci armád Stínu různé osobnosti – přestože nakonec podléhali Sauronovým či Sarumanovým rozkazům.

### TEMNÍ NÁČELNÍCI VE HŘE

- Každý z Temných náčelníků náleží k jinému národu Stínu: **Stín z Temného hvozdu** k Sauronovi, **Uglúk** k Železnému pasu a **Černý had** k Jižanům a Východňanům. Všichni jsou považováni za ne-létavé Služebníky (viz definice v rámečku na straně 15).
- Hráč hrající za Stín může přivést Temného náčelníka do hry tak, že provede akci uvedenou na jeho kartě (což obvykle zahrnuje použití symbolu shromáždění na akční kostce nebo libovolného symbolu na kostce Vládců s výjimkou Oka).
- Temného náčelníka umístěte na mapu podle pokynů na jeho kartě. Odeď může hráč hrající za Stín využívat jeho schopnosti.
- Když je Temný náčelník součástí armády Stínu, přičítá se jeho velení k celkovému velení armády. Navíc má každý z nich jedinečnou zvláštní bojovou schopnost (viz *Zvláštní bojové schopnosti Vůdců* na straně 7), která platí jen pro armádu, jíž je součástí. Uglúk má navíc zvláštní schopnost, kterou lze využít při pátrání.
- Karty Svobodných národů i Stínu, které odkazují na Služebníky, se týkají i Temných náčelníků. Nicméně pro účely nasazení Gandalfa Bílého se tyto postavy za Služebníky nepovažují.

## NELÉTAVÍ SLUŽEBNÍCI

Temní náčelníci nemohou létat jako Nazgûlové (a Černokněžný král), tudíž se považují za **nelétavé Služebníky**. Ve srovnání s běžnými Služebníky (ze základní hry *Válka o Prsten*) a s nižšími Služebníky (z rozšíření *Páni Středozeemě*) mají Temní náčelníci jiné (nižší) postavení, protože nepřidávají akční kostku (přestože pokud jsou ve hře, používá hráč hrající za Stín svou kostku Vládců). Tyto postavy se řídí stejnými pravidly pro pohyb jako Ústa Sauronova, jediný Služebník tohoto typu z *Války o Prsten*. Opakujeme je zde.

Nelétavý Služebník:

- se může bez armády přesunout až o tolik regionů, kolik činí jeho úroveň, a ignoruje nepřátelské armády;
- nemůže projít přes neprůchodný terén;
- nemůže vstoupit do regionu s obleženou přátelskou pevností ani takový region opustit;
- při pohybu bez armády nesmí vstoupit do regionu s pevností Svobodných národů, pokud ji neobléhá armáda Stínu.

## KOSTKA VLÁDCŮ STÍNU



Kostka Vládců Stínu vstoupí do hry poté, co do ní vstoupí první Temný náčelník – na začátku následujícího kola si ji hráč hrající za Stín přidá mezi své dostupné akční kostky. Ve hře zůstává (nebo se do ní vrátí), dokud je ve hře alespoň jeden Temný náčelník.

Kostku Vládců Stínu nelze určit přímo na pátrání a ve *fázi Hodu akčními kostkami* se s ní vždy musí hodit.

Pokud je kostka Vládců Stínu ve hře, odstraňte ihned po hodu jednu akční kostku (běžnou nebo kostku Vládců). Hráč hrající za Stín může vždy odstranit kostku Vládců, a to i v případě, že na ní padlo Oko.

Kostku Vládců Stínu lze použít:

- jako běžnou akční kostku;
- k nasazení Temného náčelníka podle pravidel na jeho kartě.

## KAPITOLA V: VARIANTY HRY

### HRA VE 3 A 4 HRÁČÍCH

Když chcete hrát s rozšířením *Králové Středozemě* ve 3 či 4 hráčích, řiďte se následujícími pravidly.

#### SVOBODNÉ NÁRODY

- Panovníka může probudit jen ten hráč, který ovládá jeho národ.
- Schopnosti probuzeného Panovníka smí využít jen ten hráč, který ovládá jeho národ.
- Podmanění smí odebírat kterýkoli hráč hrající za Svobodné národy.
- Podmaněného Panovníka smí odstranit kterýkoli hráč hrající za Svobodné národy.

#### STÍN

- Pokusit se podmanit si Panovníka smí kterýkoli hráč hrající za Stín.
- Pokud se Stín v jednom kole snaží podmanit si více Panovníků, musí se hráči hrající za Stín v pokusech střídat. Pro připomenutí si hráč, který provedl pokus o podmanění jako poslední, položí před sebe žeton podmanitele. V každém kole se o podmanění může jako první pokusit kterýkoli z hráčů hrajících za Stín, nehladě na to, kdo z nich provedl poslední pokus v předchozím kole (pokud vůbec nějaký pokus proběhl).
- V každém kole se Stín smí pokusit podmanit každého Panovníka pouze jednou (s výjimkou použití karet událostí).
- Temného náčelníka ovládá ten hráč, který ovládá jeho národ.

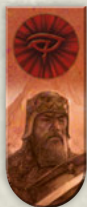


## JAK HRÁT S DALŠÍMI ROZŠÍŘENÍMI

Rozšíření *Králové Středozeemě* lze hrát se základní hrou *Válka o Prsten* podle pravidel popsaných na předchozích stránkách. Zkušení hráči, kteří jej chtějí zkombinovat s dalšími rozšířeními, mohou využít následující pravidla.

### ŽETONY VYDĚŠENÍ

Toto pravidlo je volitelné, avšak doporučujeme ho využít, pokud hrajete *Krále Středozeemě* společně s *Pány Středozeemě* a/nebo *Válečníky Středozeemě*.



Jakmile je využit žeton Vládce nebo je ze hry vyřazen probuzený Panovník, který nevyužil svůj žeton, získá tento žeton hráč hrající za Stín a otočí jej na stranu „vyděšení“.

Po hodu akčními kostkami může hráč hrající za Stín využít žeton vyděšení, aby buď znovu hodil svou kostkou Vládce, nebo aby přinutil hráče hrajícího za Svobodné národy, aby znovu hodil svou kostkou Vládce. Žeton poté odstraňte ze hry.

### PÁNI STŘEDOZEMĚ

- Když vybíráte kostku, kterou po hodu akčními kostkami odstranit, můžete se rozhodnout pro běžnou akční kostku, nebo kostku Vládce. Takto nelze odstranit kostku Strážce ani nižšího Služebníka.
- Při pokusu o podmanění ignorujte Sméagolovy žetony pátrání a táhnete nové (podobně jako to platí o speciálních žetonech pátrání).
- Kostky přidané do pole pátrání na základě efektu karty události *Kapitán zoufalství* se pro účely podmanění Panovníka nepočítají – nelze je odebrat pro pokus o podmanění ani se nepočítají do počtu žetonů tažených při tomto pokusu. Aby se vám nepomíchaly, umístěte kostky přidané na základě efektu *Kapitána zoufalství* do pravé poloviny pole pátrání, zatímco ty „běžné“ ponechejte v levé polovině.
- Kostky Strážců a/nebo nižších Služebníků, na nichž padly Symboly Oka, se při pokusu o podmanění počítají jako běžné kostky. Pokud je na začátku pokusu odeberete z pole pátrání, umístěte je mezi použité akční kostky hráče, kterému patří.

- Pokud používáte pravidla pro *Roklinskou radu*:
- Hráč hrající za Stín může použít akční žeton společně s kterýmkoli povoleným symbolem na akční kostce, aby do hry přivedl jednoho Temného náčelníka, ačkoli nejsou splněny obvyklé podmínky.
- Postavy bez symbolu národa nemohou z Panovníka odebrat žetony podmanění ani nemohou odstranit ze hry podmaněného Panovníka. Například *Boromir*, *Gondorský kapitán* nemůže odebrat žetony podmanění z Denethora ani odstranit *Denethora*, *podmaněného Panovníka* ze hry.

## VÁLEČNÍCI STŘEDOZEMĚ

- Když si hráč vybírá, kterou kostku ve *fázi Akčního bodu* odloží, může vybrat buď běžnou akční kostku, nebo kostku Vládců. Nesmí takto odložit kostku frakcí.
- Při aktivaci zvláštní bojové schopnosti Branda nebo Temného náčelníka se nemůžete vzdát efektu karty *Volání do bitvy* (viz *Zvláštní bojové schopnosti Vládců* na straně 7).

## OSUD EREBORU

Nepoužívejte Dáina ani Branda. Není žádný Král pod Horou a Dol leží v troskách. Karty událostí *Dáin Železná noha* a *Muži krále Branda* ze základní hry nenahrazujte novými kartami z tohoto rozšíření.

## PRAVIDLA PRO SOUTĚŽE A TURNAJE

Následující pravidla navrhli jako varianty zkušební turnajoví hráči – můžete zvážit, jestli je přidáte k svým hrám:

- **Viditelné žetony podmanění.** Neumísťujte žetony podmanění na Panovníky lícem dolů – zůstávají viditelné pro všechny hráče. Pokud hrajete podle tohoto pravidla, považujte text „skryté žetony podmanění“ na kartách za „libovolné žetony podmanění krom královských“.
- **Postupné tahání žetonů podmanění.** Hráč hrající za Stín se může při pokusu o podmanění rozhodnout přestat tahat žetony podmanění, kdy chce (do povoleného maxima). Musí však vždy použít poslední tažený žeton.
- **Odebrání žetonů Vládců.** Pokud hrajete *Krále Středozemě* společně s *Pány Středozemě* a/nebo *Válečníky Středozemě*, nepoužívejte žetony Vládců. Žetony vyděšení získá hráč hrající za Stín pouze tehdy, když je ze hry vyrazen probuzený Panovník.

## KAPITOLA VI: PŘEHLED NAHRA- ZENÝCH KARET

Následující tabulka shrnuje, které karty ze základní hry *Válka o Prsten* je třeba nahradit při hře s jednotlivými rozšířeními.

### PÁNI STŘEDOZEMĚ

Název	Typ	Číslo
Přichází balrog	Postava	17

### VÁLEČNÍCI STŘEDOZEMĚ

Název	Typ	Číslo
Západní cesta	Postava	15
Předtucha nebezpečí	Postava	18
Rychlé lodě	Postava	19
Vznešenost a sláva	Postava	20
Vezmi někoho, komu věříš	Postava	21
Dlouhá bitva	Postava	22
Na ničí straně	Postava	1
Silně střežena	Strategická	10
Velcí okřídlení tvorové	Strategická	11

### KRÁLOVÉ STŘEDOZEMĚ

Název	Typ	Číslo
Dům správců	Postava	23
Elrondova moudrost	Strategická	8
Jezdci Théodenovi	Strategická	16
Muži krále Branda	Strategická	19
Garda Dána Železné nohy	Strategická	22
Thranduilovi lučištníci	Strategická	24
Návrat do Valinoru	Strategická	1
Denethorova pošetilost	Strategická	3
Hrozby a sliby	Strategická	5
Sýček	Strategická	6
Král je odhalen	Strategická	18

# KRÁLOVÉ STŘEDOZEMĚ™

Autoři hry **ROBERTO DI MEGLIO,**  
**MARCO MAGGI** a **FRANCESCO NEPITELLO**

Ilustrace **JOHN HOWE**

Grafická úprava **FABIO MAIORANA**

Miniatury **BOB NAISMITH**

Fotografie **CHRISTOPH CIANCI**

Výroba **ROBERTO DI MEGLIO** a **FABRIZIO ROLLA**

**Testeři:** Brad Archer, Gabriel Bengtsson, Kristofer Bengtsson, Rafael Brinner, Kevin Chapman, Melanie Chapman, Andrea Corcella, Tim Cottrell, Caleb Dexter, Jason Dexter, Daniel Eppacher, Ira Fay, Steve Fratt, Jean-Paul Horton, Moses Kim, Heikki Laakkonen, Maria Makhov, Jake McRae, Bob Menkveld, Mestre James, Paul Miller, Andrei Munteanu, Gabriele Pacciani, Andrew Poulter, Leonardo Rina, Giuseppe Rociola, Ralf Schemmann, Oliver Strycharz, Andrew Summers, Sven Tscheppainz, Markku Utriainen, Larry Wakowenko, Roy Wiseman a Riccardo Zerbo.

**Zvláštní poděkování:** Andrewu Poultererovi a Andreovi Munteanuovi za jejich pomoc při upřesňování pravidel, Francovi Rivollimu za návrh symbolu podmanění, Rafaclu Brinnerovi, Andree Corcellaové a Heikki Laakkonenovi za korekturu a všem hráčům Války o Prsten za trpělivost při čekání na toto rozšíření!

Celosvětový distributor a vydavatel

**ARES GAMES SRL**



Via dei Metalmeccanici 16, 55041, Capezzano Pianore (LU), Italy

## ČESKÁ VERZE

Překlad **BARBORA DUŠKOVÁ**

Grafická úprava **BLACK LIGHT STUDIO**

Jazyková úprava **ELIŠKA POSPÍŠILOVÁ**

Redakce překladu **JAN BŘEZINA, MARTIN HRABÁLEK**  
a **ONDŘEJ KURKA**

Distributor a vydavatel pro Česko a Slovensko **REXHRY.CZ**



Králové Středozemě, Středozem, Válka o Prsten, Hobit, Pán prstenů a všechny postavy, předměty, události a místa jsou registrovanými ochrannými známkami nebo ochrannými známkami společnosti Middle-earth Enterprises, LLC a jsou licencovány Sophisticated Games Ltd. War of the Ring Boardgame © 2012, 2023 Ares Games Srl. © 2012, 2023 Sophisticated Games Ltd.