

ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI & FRANCESCO NEPITELLO

VÁLKA O PRSTEN

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

DRUHÁ EDICE



PÁNI
STŘEDOZEMĚ™



KAPITOLA I: ÚVOD

Páni Středozemě jsou rozšířením k druhému vydání deskové hry *Válka o Prsten*. Přináší do hry nové mechanismy, inspirované událostmi a postavami z Tolkienových románů. Hru osvěží a rozšíří její možnosti.

Některé důležité osobnosti z *Pána prstenů*, které se v základní hře objevují jen jako karty událostí, mají nyní vlastní figurky a pravidla. Rozšíření obsahuje i nové verze některých hlavních postav.

SOUČÁSTI HRY

Rozšíření *Páni Středozemě* obsahuje následující komponenty:

- tato pravidla
- 3 speciální akční kostky Strážců elfích prstenů
- 2 speciální akční kostky Nižších služebníků
- 6 nových plastových figurek
 - 1 figurku představující *pána Elronda*
 - 1 figurku představující *paní Galadriel*
 - 1 figurku představující *Morijského balroga*
 - 1 figurku představující *Gothmoga*
 - 1 figurku představující *Ústa Sauronova, Černého Númenorejce*
 - 1 figurku představující *Černokněžného krále, velitele Prstenových přízraků*
- 2 bonusové plastové figurky
 - 1 figurku představující *Aragorna, dědice Isildurova*
 - 1 figurku představující *Gandalfa Bílého*
- 11 kartonových žetonů
 - 4 Sméagolovy žetony pátrání
 - 1 žeton postavy Sméagola
 - 1 žeton balrogova stavu
 - 3 žetony elfích prstenů
 - 2 akční žetony Stínu
- 1 Sméagolovu speciální kartu události *My ho dostaneme*
- 3 nové karty Společníků: *Elrond, Galadriel, Sméagol*
- nové verze 7 karet Společníků: *Boromir, Gandalf, Gimli, Chodec, Legolas, Peregrin, Smělmír*
- 2 nové karty Nižších služebníků: *Balrog a Gothmog*
- nové verze 2 karet Služebníků: *Ústa Sauronova, Černý Númenorejec a Černokněžný král, velitel Prstenových přízraků*
- 13 nových karet událostí (6 pro Svobodné národy, 7 pro Stín)

***Poznámka:** V balení jsou ještě další dva Sméagolovy žetony pátrání větší velikosti, určené pro majitele sběratelské edice *Války o Prsten*.*

Aby byla hra vyvážená, doporučujeme zařadit do hry *Válka o Prsten* všechna pravidla a součásti hry rozšíření *Páni Středozeemě* dohromady. Samozřejmě je možné použít jen některé součásti hry, avšak to by mohlo změnit vyváženost hry. Zda hráči použijí nové verze Společníků (viz kapitolu *Roklinská rada*, strana 30), je zcela na jejich rozhodnutí.

PŘÍPRAVA HRY

Postupujte podle postupu přípravy základní hry *Válka o Prsten* s následujícími změnami:

- Průvodcem Společenstva může být na začátku hry Chodec nebo Gandalf Šedý (libovolná verze).
- Nahraďte původní žetony elfích prstenů novými. Na nových žetonech je zobrazena postava, která je Strážcem daného prstenu.
- Do balíčků přidejte všechny nové karty událostí (šest karet Svobodných národů a sedm karet Stínu). Jedna karta události Stínu (*Přichází balrog!*) nahradí původní kartu se stejným číslem (*Morijský balrog*, č. 17) z balíčku událostí postav Stínu původní *Války o Prsten*. Zbývajících dvanáct karet přidejte do odpovídajících balíčků událostí (po čtyřech kartách do balíčků událostí postav Svobodných národů a Stínu a po dvou do balíčků strategických událostí Svobodných národů a Stínu).
- Na začátku hry přidejte do zásoby žetonů pátrání ke standardním žetonům také dva ze čtyř Sméagolových žetonů.
- Všechny ostatní komponenty odložte prozatím stranou pro pozdější použití. Nové verze karet Společníků a akční žetony Stínu se používají pouze v upravených pravidlech pro *Roklinskou radu* (viz strana 30), avšak s výjimkou *Gandalfa*, *Strážce Narji* (viz strana 19).
- Figurky Gandalfa Bílého a Aragorna můžete použít, jakmile se odpovídající postava dostane do hry. Nové figurky mají jen estetickou funkci a nejsou s nimi spojena žádná nová pravidla.

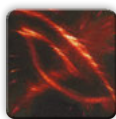
***Poznámka:** Pro zjednodušení používáme v pravidlech namísto pojmu fáze *Akční kostky a karty událostí* pouze výraz *fáze Akční kostky*.*

PŘEHLED ŽETONŮ

Sméagolovy žetony pátrání (4)



Líc



Rub

Žeton postavy Sméagola (1)

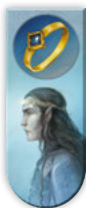


Líc

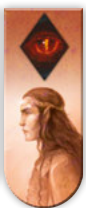


Rub

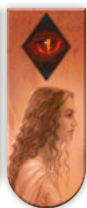
Žetony elfích prstenů (3)



Elrond (Vilja)



Galadriel (Nenja)



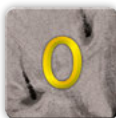
Gandalf (Narja)



Žeton balrogo stavu (1)



Líc



Rub

Akční žetony Stínu (2)



Líc: Pohyb Nazgûly
a Služebníky



Líc: Postup národa
Stínu v politice



Rub

PLASTOVÉ FIGURKY

Postavy Svobodných národů



Aragorn



Elrond



Galadriel



Gandalf Bílý

Postavy Stínu



Balrog



Gothmog



Ústa
Sauronova



Černokněžný
král

AKČNÍ KOSTKY

Strážci elfích prstenů



Elrond (Vilja)



Galadriel (Nenja)



Gandalf (Narja)

Nižší služebníci



Balrog



Gothmog

KAPITOLA II: NOVÁ PRAVIDLA

NOVÉ POJMY

NEDOBYTÝ

Přídavné jméno **nedobytý** označuje Sídlo, které kontroluje stejný hráč jako na začátku hry.

Pokud sídlo dobyl protivník a poté jej získal zpět původní vlastník, je opět považováno za „nedobyté“.

Obležená pevnost je považována za nedobytou, pokud obležená armáda patří původnímu vlastníkovi.

NELÉTAVÝ SLUŽEBNÍK

Někteří noví Služebníci Stínu (balrog, Gothmog) nemohou létat jako Nazgûlové (a Černokněžný král), v pravidlech jsou tedy označeni jako **nelétaví Služebníci**.

Pohybují se podle stejných pravidel jako Ústa Sauronova, jediný Služebník tohoto typu v základní hře *Válka o Prsten* (protože Černokněžný král létá jako Nazgûl a Saruman se naopak nepohybuje vůbec):

- Pokud se pohybuje bez armády, může se přesunout o tolik regionů, kolik je jeho úroveň, a ignoruje nepřátelské armády.
- Nemůže projít přes neprůchodný terén.
- Nemůže opustit region, ve kterém se nachází přátelská pevnost obležená nepřátelskou armádou, ani do něj vstoupit.
- Bez armády nemůže vstoupit do regionu s pevností Svobodných národů, pokud ji neobléhá armáda Stínu.

NOVÉ SPECIÁLNÍ AKČNÍ KOSTKY

V tomto rozšíření najdete nové **speciální akční kostky**: kostky **Strážců elfích prstenů** (zkráceně kostky Strážců) a kostky **Nižších služebníků**.

Tyto nové akční kostky se používají podle podobných pravidel, která jsou vysvětlena zde, s několika rozdíly, které jsou uvedeny dále.

NOVÁ PRAVIDLA PRO FÁZE HOD AKČNÍMI KOSTKAMI A AKČNÍ KOSTKY

Když jsou ve hře speciální akční kostky, upravte pravidla pro *fáze Hod akčními kostkami* a *Akční kostky* následovně:

- Když jsou tyto kostky ve hře, házejte jimi společně s běžnými akčními kostkami.
- Pokud hráč používá více speciálních akčních kostek současně, musí si po hodu zvolit jen **jeden** z výsledků a zbývající kostky odloží pro toto kolo stranou, dříve než postoupí k *fázi Provedení akcí*.
 - Pokud alespoň na jedné ze speciálních kostek padlo Oko, musí si zvolit právě tento výsledek.
 - Pokud si oba hráči vybírají z více speciálních kostek, jako první musí zvolit ten, který házel více kostkami (v případě shody začíná hráč hrající za Svobodné národy).
- Kostky, které si hráči nyní nevybrali, se jim vrátí společně s ostatními použitými kostkami ve *fázi Akčních kostek* v následujícím kole.

NOVÉ SYMBOLY NA KOSTKÁCH

Na nových speciálních akčních kostkách je několik nových symbolů:



Symbol **dobrání karet** umožňuje hráči dobrat si jednu kartu události z jednoho jeho balíčku událostí.



Jak vyhodnotit symbol **použití balroga**, nacházející se na balrogově kostce, je podrobně vysvětleno v sekci pravidel pro tuto postavu (viz strany 23–25).



Symbol **odstranění** ★ se objevuje na některých kostkách společně se symbolem jiných akcí a znamená, že za určitých okolností je tato kostka po využití trvale odstraněna ze hry.



Viz *Vrácení a odstranění kostek Strážců* (strana 10) a *Vrácení a odstranění kostek Nižších služebníků* (strana 11).

Všimněte si, že na speciálních akčních kostkách hráče hrajícího za Svobodné národy se také objevuje symbol **Oka**. Pokud jej hráč hrající za Svobodné národy hodí, nezíská akci navíc. Naopak, přidá v tomto kole Stínu sílu při pátrání po Prstenu.

VOLBA VÝSLEDKU NA SPECIÁLNÍ AKČNÍ KOSTCE

V případě, že ve *fázi Hod akčními kostkami* hází hráč více než jednou speciální akční kostkou, musí si vybrat jen jeden výsledek a zbývající speciální akční kostky odložit stranou až do příštího kola. Zvolená kostka se poté vyhodnotí společně s ostatními běžnými kostkami ve *fázi Provedení akcí*.

Pokud však na některé z kostek padl symbol Oka, musí hráč zvolit právě tento výsledek a zbývající odloží.

Pokud padne vícekrát symbol **Oka**, hráč si může vybrat, **kteou kostku s Okem použije.**

Vybraná kostka je umístěna do pole pátrání a funguje stejně jako ty, které sem umístil hráč hrající za Stín (ve *fázi Určení kostek pro pátrání* nebo když mu padly na jeho kostkách).

POUŽITÍ VÝSLEDKU HODU SPECIÁLNÍMI AKČNÍMI KOSTKAMI

Pokud nepadlo **Oko**, zvolená speciální kostka se použije stejně jako ostatní běžné kostky ve *fázi Provedení akcí* a při určování toho, který hráč má více kostek, se započítává spolu s běžnými kostkami.

Akce dostupné pro dané kolo jsou určeny symbolem, který na kostce padl.

***Poznámka:** Pro účely splnění podmínky použití „libovolného výsledku na akční kostce“, která se objevuje na některých kartách a schopnostech postav, je možno využít i jakýkoli symbol na speciální akční kostce (samozřejmě s výjimkou Oka).*

ODSTRANĚNÍ SPECIÁLNÍCH AKČNÍCH KOSTEK

Speciální akční kostku odstraňte ve *fázi Akčních kostek*, pokud byla postava s ní spojená v předchozím kole vyřazena ze hry. Další podrobnosti týkající se odstranění těchto kostek najdete v části *Vrácení a odstranění kostek Strážců* (strana 10) a *Vrácení a odstranění kostek Nižších služebníků* (strana 11).

KOSTKY STRÁŽCŮ

Strážci tří elfích prstenů vládli skrytou silou, která by mohla Svobodným národům pomoci. Avšak riskovali, že přitáhnou Sauronovu pozornost k osudu Jednoho prstenu. Tuto sílu i nebezpečí jejího využití představují ve hře jejich speciální akční kostky a jejich další schopnosti.

SYMBOLY NA KOSTKÁCH STRÁŽCŮ

Elrond (Vilja)



Armáda +
Odstranění



Shromáždění



Událost



Dobrá karta



Dobrá karta



Oko +
Odstranění

Galadriel (Nenja)



Postava +
Odstranění



Shromáždění



Událost



Dobrá karta



Dobrá karta



Oko +
Odstranění

Gandalf (Narja)



Postava



Shromáždění



Událost



Dobrá karta



Armáda



Oko

JAK ZÍSKAT KOSTKY STRÁŽCŮ

Pokud jsou ve hře *Pán Elrond* nebo *Paní Galadriel* nebo je *Gandalf Šedý*, *Strážce Narji* průvodcem Společenstva, přidejte k dostupným akčním kostkám i speciální akční kostku dané postavy.

Jakmile vstoupí do hry, poskytuje Elrond **kostku Vilji** a Galadriel **kostku Nenji** (viz pravidla pro tyto postavy na stranách 16 a 18).

Každou přidanou kostku získá hráč hrající za Svobodné národy na začátku kola následujícího po tom, ve kterém daná postava vstoupila do hry.

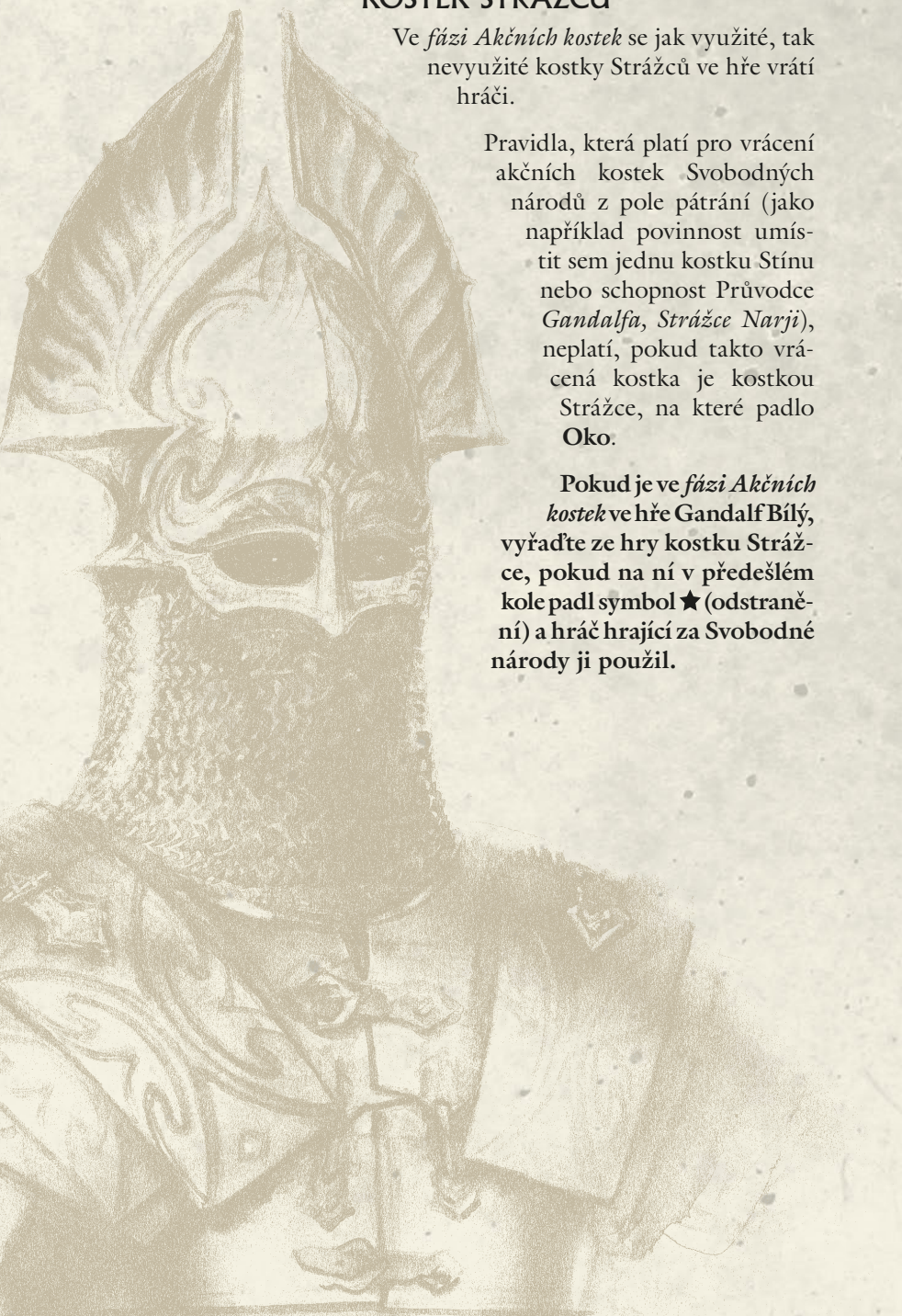
Kostku Narji získá hráč ve *fázi Akčních kostek*, pokud je v té chvíli průvodcem Společenstva *Gandalf Šedý, Strážce Narji* (viz *Gandalf Šedý, Strážce Narji*, strany 19–20).

VRÁCENÍ A ODSTRANĚNÍ KOSTEK STRÁŽCŮ

Ve *fázi Akčních kostek* se jak využitě, tak nevyužitě kostky Strážců ve hře vrátí hráči.

Pravidla, která platí pro vrácení akčních kostek Svobodných národů z pole pátrání (jako například povinnost umístit sem jednu kostku Stínu nebo schopnost Průvodce *Gandalfa, Strážce Narji*), neplatí, pokud takto vrácená kostka je kostkou Strážce, na které padlo **Oko**.

Pokud je ve *fázi Akčních kostek* ve hře *Gandalf Bílý*, vyřadte ze hry kostku Strážce, pokud na ní v předešlém kole padl symbol ★ (odstranění) a hráč hrající za Svobodné národy ji použil.



KOSTKY NIŽŠÍCH SLUŽEBNÍKŮ

Přestože *Morijský balrog* a *Gothmog, morgulský pobočník* nebyli tak důležití jako ostatní služebníci Temného pána, jeho záměrům posloužili dobře.

Jejich moc v tomto rozšíření představují speciální akční kostky, které přinášejí, i jejich další schopnosti popsané na jejich kartách postav.

SYMBOLY NA KOSTKÁCH NIŽŠÍCH SLUŽEBNÍKŮ

Balrog



Postava +
Odstranění



Použití
balroga



Použití
balroga



Shromáždění



Dobrání
karty



Oko +
Odstranění

Gothmog



Armáda +
Odstranění



Armáda



Shromáždění



Shromáždění



Dobrání
karty



Oko +
Odstranění

JAK ZÍSKAT KOSTKY NIŽŠÍCH SLUŽEBNÍKŮ

Pokud jsou ve hře balrog či Gothmog, přidejte k dostupným akčním kostkám i speciální akční kostku dané postavy.

Danou kostku získá hráč hrající za Stín na začátku kola následujícího po tom, kdy balrog či Gothmog vstoupili do hry.

VRÁCENÍ A ODSTRANĚNÍ KOSTEK NIŽŠÍCH SLUŽEBNÍKŮ

Ve fázi *Akčních kostek* se jak využitě, tak nevyužitě kostky Nižších služebníků ve hře vrátí hráči.

Pokud je na počátku nového kola ve fázi *Akčních kostek* ve hře Černokněžný král (kterákoli verze), vyřadte ze hry kostku Nižšího služebníka, pokud na ní v předešlém kole padl symbol ★ (odstranění) a hráč hrající za Svobodné národy ji použil.

PŘÍKLADY

Ve hře je Gandalf Šedý



V 1. kole určí hráč hrající za Svobodné národy **Gandalfa Šedého**, **Strážce Narji** průvodcem Společenstva. Hází kostkou Narji společně se svými čtyřmi běžnými akčními kostkami. Padne na ní symbol **dobrání karty**, a hráč hrající za Svobodné národy tak má v tomto kole k dispozici pět akcí.

Kdyby na kostce padlo **Oko**, byla by umístěna do pole pátrání a hráč hrající za Svobodné národy by měl k dispozici jen čtyři akce.

Ve hře jsou Gandalf Šedý a Galadriel



Na začátku dalšího kola je **Gandalf Šedý**, **Strážce Narji** průvodcem a ve hře je i **Paní Galadriel**. Hráč za Svobodné národy si k běžným akčním kostkám přidá jak kostku Narji, tak kostku Nenji.

Na kostce Narji padne symbol **armády** a na kostce Nenji symbol **události**. Hráč za Svobodné národy si teď musí vybrat jen jeden z obou výsledků, a to ještě před začátkem fáze **Provedení akcí**. Zvolil „**událost**“.

Kostka Narji zůstane prozatím mimo hru. Pokud budou i v příštím kole splněny odpovídající podmínky (Gandalf je stále průvodcem a alespoň jedna akční kostka Svobodných národů se vrátí z pole pátrání – viz podmínky na kartě **Gandalf Šedý**, **Strážce Narji**), bude s ní hráč moci opět házet.

Ve hře jsou Elrond, Galadriel a Gandalf Bílý



Později během hry jsou ve hře **Paní Galadriel** a **Pán Elrond** stejně jako **Gandalf Bílý**. Hráč za Svobodné národy hází krom běžných akčních kostek také kostkou **Nenji** a kostkou **Vilji**. Na obou padne symbol **Oka + odstranění**. Do pole pátrání musí umístit pouze jednu z nich a musí se rozhodnout kterou. Rozhodnutí je to důležité, protože na obou kostkách padl symbol **odstranění**, a pokud tedy bude ve **fázi Akčních kostek** následujícího kola **Gandalf Bílý** stále ve hře, bude použitá kostka odstraněna ze hry.

Hráč za Svobodné národy se rozhodne použít **Vilju**. Nevyužitá kostka **Nenji** zůstává prozatím mimo brú a hráč s ní bude házet v příštím kole znovu, pokud bude **Galadriel** stále ve hře.

Ve hře jsou Balrog, Gothmog a Černokněžný král



Gothmog, **Morijský balrog** a **Černokněžný král**, velitel **Prstenových přízraků** jsou na začátku kola ve hře. Na **Gothmogově** kostce padne symbol **armády + odstranění** a na **balrogově** **dobráni karty**.

Ačkoli by byla „**armáda**“ výhodnější, zvolí hráč hraující za **Stín** „**dobráni karty**“, protože tento výsledek neobsahuje symbol **odstranění**, a přidá si **balrogovu** kostku k akcím dostupným v tomto kole. Kdyby vybral **Gothmogovu** kostku, musel by ji v příští **fázi Akčních kostek** odstranit ze hry (za předpokladu, že **Černokněžný král** zůstane ve hře).

ELFÍ PRSTENY

V *Pánech Středozemě* přicházejí do hry tři nové postavy spjaté s elfími prsteny: *Pán Elrond*, *Paní Galadriel* a *Gandalf Šedý*, *Strážce Narji*. V této části pravidel najdete popis, jak se jejich příchodem mění použití elfích prstenů.

ŽETONY ELFÍCH PRSTENŮ

Pán Elrond, *Strážce Vilji*, *Paní Galadriel*, *Strážkyně Nenji* a *Gandalf Šedý*, *Strážce Narji* – ti všichni mají zvláštní schopnost, díky které mohou svůj prsten použít.

Aby byly tři prsteny snáz odlišitelné, je na jejich nových žetonech jak obrázek prstenu samotného, tak jeho Strážce.

POUŽITÍ ELFÍCH PRSTENŮ

Každý prsten lze využít buď podle běžných pravidel *Války o Prsten*, nebo k aktivaci jeho jedinečné zvláštní schopnosti (viz níže). Běžné využití prstenu znamená, že jej hráč hrající za Svobodné národy může jednou za kolo použít k změně výsledku, který mu padl na akční kostce.

Toto využití je možné vždy, i tehdy, kdy postava zobrazená na žetonu není ve hře.

Elfí prsten nelze využít k změně výsledku, který padl na kostce Strážce nebo na kostce Nižšího služebníka.

Jakmile hráč hrající za Svobodné národy elfí prsten použije, otočí jeho žeton lícem dolů a předá jej hráč hrajícímu za Stín (který jej může použít ke změně výsledku na jedné své akční kostce podle běžných pravidel).

Když chce hráč hrající za Svobodné národy použít prsten ke změně výsledku na kostce, musí určit konkrétní žeton elfího prstenu. Ten už poté po zbytek kola nebude moci použít pro jeho zvláštní schopnost.

***Poznámka:** Hráč za Svobodné národy může použít elfí prstenu pro aktivaci zvláštních schopností Strážců a navíc ve stejném kole jednou použít dosud nepoužitý prsten běžným způsobem.*

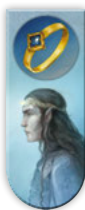
NOVÉ ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI PRSTENŮ

Zvláštní schopnosti prstenů jsou hráči k dispozici, pouze pokud je odpovídající Strážce ve hře – tyto schopnosti jsou popsány na kartách jejich postav. Když je prsten využit k aktivaci zvláštní schopnosti, otočí se jeho žeton stranou s **Planoucím okem** nahoru a dostane ho hráč hrající za Stín.

Karta události *Tři prstenu pro krále elfů* umožňuje hráči hrajícímu za Svobodné národy získat zpět prsten, který již použil.

Musí vybrat nejprve z prstenů, které jsou mimo hru, a teprve poté z prstenů v držení hráče hrajícího za Stín. Zvláštní schopnost odpovídajícího Strážce je opět dostupná, pokud je tento Strážce ve hře.

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI ELFÍCH PRSTENŮ



Pán Elrond (Vilja, nejmocnější ze Tří)

Použij elfí prsten Vilju, aby sis ponechal právě použitou akční kostku (s výjimkou **Vůle Západu**) mezi dostupnými akcemi. Neodhazuj ji ani neumísťuj do pole pátrání.



Paní Galadriel (Nenja, prsten s diamantem)

Kdykoli je tažen běžný žeton pátrání se symbolem **Oka**, použij elfí prsten Nenju, abys zrušil jeho efekt, a táhni místo něj jiný. Žeton, jehož efekt byl zrušen, je vyřazen ze hry.



Gandalf Šedý (Narja Velká)

Pokud je *Gandalf Šedý*, *Strážce Narji* v nedobytém sídle Svobodného národa, použij elfí prsten Narju a libovolnou nepoužitou akční kostku, abys aktivoval dotýčný národ a posunul jeho žeton politiky přímo do války.

PRAVIDLA PRO HRU VÍCE HRÁČŮ

Při hře více hráčů platí:

- *Pána Elronda* a *Paní Galadriel* ovládá hráč hrající za Gondor. Výsledek hodů kostkami elfích Strážců však vybírá vedoucí hráč hrající za Svobodné národy – použít jej může kterýkoli z nich.
- Pokud chce některý z hráčů hrajících za Svobodné národy použít elfí prsten ke změně výsledku hodů kostkou, konkrétní prsten volí hráč hrající za Gondor.
- *Morijského balroga* i *Gothmoga* ovládá hráč hrající za Černokněžného krále. Výsledek hodů kostkami Nižších služebníků však vybírá vedoucí hráč hrající za Stín – použít jej může kterýkoli z nich.

KAPITOLA III: NOVÉ POSTAVY

Rozšíření *Páni Středozemě* přivádí do hry množství nových postav. Šest z nich, a to nové verze Chodce, Boromira, Gimliho, Legolase, Smiška a Pipina, se do hry dostane jediné při použití pravidel pro *Roklinskou radu* (viz strana 30).

Zbývající nově uvedené postavy je vhodné použít vždy, když hrajete s tímto rozšířením.

Jsou to tyto:

- Tři Strážci elfích prstenů (*Paní Galadriel, Pán Elrond, Gandalf Šedý, Strážce Narji*);
- *Sméagol*;
- Oba Nižší služebníci (*Morijský balrog, Gothmog*);
- *Ústa Sauronova, Černý Númenorejec*;
- *Černokněžný král, velitel Prstenových přízraků*.

Sméagol nemá figurku, protože kdykoli je ve hře, je vždy součástí Společenstva Prstenu.

Ani nové verze Společníků nemají nové figurky, protože rozhodnutí, jestli je použijí, musí Svobodné národy zpočátku před Stínem tajit (viz *Roklinská rada*, strana 30).

Všechna pravidla týkající se těchto nových postav najdete dopodrobna popsána zde a shrnuta na odpovídajících **kartách postav**.

PÁN ELROND, STRÁŽCE VILJI



Pán Roklinky Elrond byl kdysi vyslancem Gil-galadovým a patří mezi nejzarputilejší protivníky Temného pána, kteří ve Středozemi ještě zůstali. Je Strážcem Vilji, nejmocnějšího ze tří elfích prstenů, a může pro Stín být nebezpečným protivníkem – avšak jaká bude cena za odhalení Prstenu moci Sauronovu oku? S touto možností počítají následující pravidla.



Elrond má tyto vlastnosti:

- **Úroveň: 0** (Elrond nemůže opustit Roklinku)
- **Velení: 2**
- **Národ: Elfové**
- **K dostupným akčním kostkám Svobodných národů přidá kostku Strážce Vilji.**

JAK VSTOUPÍ ELROND DO HRY

Pokud je Sauronův nebo elfí národ ve válce a Roklinka je nedobyta, hráč hrající za Svobodné národy může použít akční kostku se symbolem **shromáždění**, aby umístil *Pána Elronda* do Roklinky.

ELROND VE HŘE



Elrond je jedním ze tří Strážců elfích prstenů, a dokud je ve hře, přidává k dostupným akčním kostkám Svobodných národů **kostku Vilji**.

Kostka Vilji je kostka Strážce elfího prstenu a používá se podle pravidel popsaných na straně 9.

Kostku Vilji odstraňte ze hry ve *fázi Akčních kostek*, pokud:

- byl Elrond vyřazen ze hry,
- NEBO
- vybral hráč hrající za Svobodné národy tuto kostku se symbolem **armády** nebo **Oka** (na nichž obou je i symbol **odstranění**) a současně je ve hře *Gandalf Bílý*.

Zvláštní schopnosti

Vilja, nejmocnější ze Tří

Hráč za Svobodné národy může použít žeton Vilji, aby si ponechal právě použitou akční kostku (s výjimkou **Vůle Západu**) mezi dostupnými akcemi. Použitá kostka není odhozena ani umístěna do pole pátrání.

Domácnost Elrondova

Každá elitní elfí jednotka ve stejném regionu jako Elrond je pro všechny bojové účely považována za vůdce i armádní jednotku současně.

Další pravidla

- Pro účely bojových efektů karet je Elrond považován za Společníka s úrovní 3.
- Elrond nikdy nemůže opustit Roklinku. Pokud ji ovládne Stín, odstraňte Elronda ze hry.

PANÍ GALADRIEL, STRÁŽKYNĚ NENJI



Královna Zlatého lesa, Paní Galadriel, patří mezi nejmocnější elfy, kteří zůstávají ve Středozemi, avšak jako Strážkyně Nenji, prstenu s diamantem, se již dávno rozhodla před Sauronem skrývat. Co se bývalo mohlo stát, kdyby Galadriel svou moc využila k pomoci Svobodným národům otevřeněji, a odhalila se tak Oku? S touto možností počítají následující pravidla.



Galadrieliny vlastnosti jsou tyto:

- **Úroveň: 0** (Galadriel nemůže opustit Lórien)
- **Velení: 2**
- **Národ: Elfové**
- **K dostupným akčním kostkám Svobodných národů přidá kostku Nenji.**

JAK VSTOUPÍ GALADRIEL DO HRY

Pokud je Sauronův nebo elfí národ ve válce a Lórien je nedobytý, může hráč hrající za Svobodné národy použít akční kostku se symbolem **shromáždění**, aby umístil *Paní Galadriel* do Lórienu.

GALADRIEL VE HŘE



Galadriel je jedním ze tří Strážců elfích prstenů, a dokud je ve hře, přidává k dostupným akčním kostkám Svobodných národů **kostku Nenji**.

Kostka Nenji je kostka Strážce elfího prstenu a používá se podle pravidel popsaných na straně 9.

Kostku Nenji odstraňte ze hry ve *fázi Akčních kostek*, pokud:

- byla Galadriel vyřazena ze hry,
NEBO
- vybral hráč hrající za Svobodné národy tuto kostku se symbolem **postavy** nebo **Oka** (na nichž obou je i symbol **odstranění**) a současně je ve hře *Gandalf Bílý*.

Zvláštní schopnosti

Nenja, prsten s diamantem

Kdykoli je tažen běžný žeton pátrání se symbolem **Oka**, hráč hrající za Svobodné národy může použít žeton Nenji, aby jeho efekt zrušil a místo toho táhl jiný žeton pátrání. Žeton, jehož efekt byl zrušen, je natrvalo odstraněn ze hry.

Odvaha elfího lidu

V Lórienu může hráč hrající za Svobodné národy rekrutovat jednotky, i pokud je tamní pevnost v obležení.

Další pravidla

- Pro účely bojových efektů karet je Galadriel považována za Společníka s úrovní 3.
- Galadriel nikdy nemůže opustit Lórien – pokud jej ovládne Stín, odstraňte Galadriel ze hry.

GANDALF ŠEDÝ, STRÁŽCE NARJI

Věděli o tom jen Moudří, ale Gandalf také patřil mezi Strážce elfích prstenů – měl pod svou ochranou Velkou Narju. Svěřil mu ji Círdan z Šedých přístavů, když čaroděj poprvé přišel do Středozemě.

V *Pánovi prstenů* to vypadá, že Gandalf svůj prsten používá takřka neznatelně, jen aby svým společníkům dodal sílu a odvahu. Co by se ale stalo, kdyby síly prstenu používal výrazněji? Tato nová verze Gandalfa Šedého to umožňuje zjistit.

***Poznámka:** Protože je tato postava v *Pánech Středozemě* velmi důležitá, může ji hráč hrající za Svobodné národy použít, i když nehraje podle pravidel pro *Roklinskou radu* (viz strana 30).*



Vlastnosti Gandalfa Šedého, Strážce Narji:

- Úroveň: 3
- Velení: 1
- Národ: Svobodné národy
- Dokud je průvodcem Společenstva, přidává k dostupným akčním kostkám Svobodných národů kostku Narji.

JAK GANDALF VSTOUPÍ DO HRY

Na začátku hry se může hráč hrající za Svobodné národy rozhodnout, že původní verzi *Gandalfa Šedého* nahradí *Gandalfem Šedým, Strážcem Narji*. Jednoduše do balíčku Společenstva přidá jeho kartu (aniž by svou volbu odhalil Stínu, pokud ovšem Gandalf nezačíná jako průvodce Společenstva).

Gandalf Šedý, Strážce Narji, může opustit Společenstvo podle běžných pravidel.

GANDALF ŠEDÝ VE HŘE



Dokud je *Gandalf Šedý, Strážce Narji* průvodcem Společenstva, je jedním ze tří Strážců elfích prstenů (viz strany 9, 14 a pravidla na této stránce).

Zvláštní schopnosti

Průvodce

Pokud je *Gandalf Šedý, Strážce Narji* průvodcem ve fázi *Akčních kostek* a hráči hrajícímu za Svobodné národy se vrátila alespoň jedna akční kostka z pole pátrání, přidej kostku Narji k dostupným akčním kostkám Svobodných národů.

To znamená, že Gandalf přidá kostku pouze v případě, že je průvodcem a Společenstvo se v minulém kole alespoň jednou přesunulo na základě kostky se symbolem **postavy**. Narja je kostka elfího Strážce a platí pro ni pravidla popsaná na straně 9.

Všimněte si, že pokud se Gandalf stane ve fázi *Společenstva* jeho průvodcem, kostku přidá až v následujícím kole, pokud je stále průvodcem.

Výjimka: Pokud je Gandalf průvodcem Společenstva na začátku hry, přidejte kostku Narji k dostupným akčním kostkám již v prvním kole.

Narja Velká

Pokud je *Gandalf Šedý, Strážce Narji* v nedobytém sídle Svobodného národa, může hráč hrající za Svobodné národy použít žeton Narji a libovolnou nepoužitou akční kostku, aby daný národ aktivoval a posunul jeho žeton politiky přímo do války.

Vyslanec Západu

Pokud *Gandalf Šedý, Strážce Narji* není ve Společenstvu, můžeš jej nahradit *Gandalfem Bílým*, a to stejným způsobem jako *Gandalfa Šedého, Šedého poutníka*.

SMÉAGOL, ZKROCENÝ NIČEMA

V *Pánovi prstenu* zahlédnou Společníci Gluma, jak je sleduje z hlubin Morie, avšak k Nositelům Prstenu se přidá teprve poté, co na své pouti zůstanou sami.

Co se bývalo mohlo stát, kdyby tuto ničemnou postavu zkontrolovali Společníci Prstenu před Rozbitím Společenstva? Tuto možnost rozvíjejí následující pravidla.

- **Úroveň: X** (Sméagolova úroveň je stejná jako nejvyšší úroveň Společníka ve Společenstvu.)
- **Velení: 0** (Sméagola nikdy nelze využít jako vůdce armády.)



JAK VSTOUPÍ SMÉAGOL DO HRY



Když je ze zásoby žetonů pátrání tažen Sméagolův žeton, je účinek pátrání 0 a Sméagol vstupí do hry jako zvláštní Společník, který je vždy průvodcem Společenstva.

Umístěte do pole průvodce Společenstva Sméagolovu kartu a jeho žeton Společníka přidejte k žetonům ostatních Společníků.

Odhodte právě tažený Sméagolův žeton pátrání ze hry.

Immediately začínají platit Sméagolovy zvláštní schopnosti.

Sméagol není Glum. Na události, které vyžadují Glumovu přítomnost, ani na efekty karet, v nichž záleží na tom, jestli je Glum ve hře, nemá Sméagolova přítomnost vliv.

Pokud Glum vstupí do hry dříve než Sméagol (nebo už byl Sméagol ve hře a vyřazen) a je tažen Sméagolův žeton pátrání, Sméagol do hry nevstoupí. Jeho žeton pátrání odhodte a táhněte nový.

SMÉAGOL VE HŘE

- Sméagol je považován za běžného Společníka, vždy je však průvodcem. Při zjišťování, kolik kostek může Stín umístit do pole pátrání, se počítá i on – lze ho také obětovat při provádění efektu pátrání, stejně jako kteréhokoli jiného Společníka.
- Sméagol má „úroveň X“. To znamená, že jeho úroveň je stejná jako nejvyšší úroveň Společníka ve Společenstvu.
- Sméagola nelze od Společenstva oddělit jako ostatní Společníky – pokud by to mělo nastat, je místo toho vyřazen.

- Sméagola odhodte, pokud se Společenstvo ukáže v nedobytém velkoměstě nebo pevnosti Svobodných národů.
- Pokud je Sméagol vyřazen nebo jinak odstraněn, ihned vstoupí do hry karta události *Stínu My ho dostaneme*.
- Pokud je kdykoli Sméagol jediným Společníkem ve Společenstvu, nahraďte ho Glumem. V tomto případě karta *My ho dostaneme* do hry nevstupuje.
- Pokud je tažen Sméagolův žeton pátrání poté, co Sméagol opustil hru, odhodte tento žeton a táhněte jiný.
- Pokud už Sméagol není ve hře, Glum do ní může vstoupit běžným způsobem.

Zvláštní schopnosti

Průvodce

Když je tažen Sméagolův žeton pátrání, je poškození z pátrání bráno jako 0. Tento žeton odstraňte ze hry.

Sméagol a karty událostí

Efekt některých nových karet událostí se mění podle toho, jestli je při jejich zahrání ve hře přítomen Sméagol:

- *Znáš cestu* přidává do zásoby žetonů pátrání třetí a čtvrtý Sméagolův žeton.
- *Nevrátíme se* otáčí přítomnost Sméagolových žetonů v zásobě žetonů pátrání ve výhodu pro Stín.
- *Bezpečné pěšinky ve tmě* umožňuje odhodit *My ho dostaneme* nebo *Nevrátíme se*, a tak se vyhnout Sméagolovým nevýhodám.

Je třeba mít na paměti ještě dvě další souvislosti mezi tažením Sméagolova žetonu pátrání a kartami událostí:

- Pokud je na kartě události instrukce vrátit žeton pátrání bez efektu zpět do zásoby (například *Výzva krále*), nemá ani Sméagolův žeton žádný efekt a je vrácen zpět do zásoby žetonů pátrání.
- Efekt tažení Sméagolova žetonu pátrání provedte předtím, než začne následné pátrání – z toho důvodu nelze zabránit provedení jeho efektu použitím karty události (jako jsou například *Mitrilová košilka* a *Žihadlo*).

MORIJSKÝ BALROG, ZLO Z DÁVNÉHO SVĚTA



Balrog je démon ze zapomenutých časů, který přežil dávné války a skrývá se pod horami. Tento Morgothův otrok mohl rozpoutat peklo na zemi, ale místo toho se jeho osud naplnil rukou Gandalfa Šedého na vrcholu Zirak-Zigilu. Co se mohlo stát, kdyby měl tento služebník zla čas naplno zasáhnout srdce Středozemě svým vlivem? Tuto možnost rozvíjejí následující pravidla.

Balrog má tyto vlastnosti:

- **Úroveň: 0** (Balrog nemůže opustit Morii, dokud není aktivován, viz níže.)
- **Velení: 3**
- **Do dostupných akčních kostek Stínu přidává balrogu kostku Nižšího služebníka.**



JAK VSTOUPÍ BALROG DO HRY

Hráč za Stín může použít akční kostku se symbolem **shromáždění**, aby balroga umístil do Morie. Pokud je Moria nedobytá a není ani obležená, smí zde hráč hrající za Stín ihned rekrutovat také jednu Sauronovu jednotku (běžnou nebo elitní).

Když balrog vstoupí do hry, posunou se žetony politiky elfů a trpaslíků každý o jeden krok směrem k válce.

Žeton balrogova stavu umístěte neaktivní stranou nahoru.

Žeton balrogova stavu



Líc: Aktivní



Rub: Neaktivní

BALROG VE HŘE



Balrog je Nižší služebník, a pokud je ve hře, k dostupným akčním kostkám Stínu přidává svou kostku Nižšího služebníka (viz strana 11).

Balrogu kostku odstraňte ze hry ve *fázi Akčních kostek*, pokud:

- byl balrog odstraněn ze hry,

NEBO

- vybral hráč hrající za Stín tuto kostku se symbolem **postavy** nebo **Oka** (na nichž obou je i symbol **odstranění**) a současně je ve hře Černokněžný král (kterákoli verze).

Zvláštní schopnosti

Oheň a stín

Pokud je Společenstvo odhaleno nebo se ukáže, a v důsledku toho se pohybuje přes region s balrogem (nebo z něj, do něj nebo v něm zůstává), táhnete žeton pátrání a provedte jeho efekt – ignorujte případný symbol **odhalení**.

Pokud je na takto taženém žetonu **Oko**, vyřadte balroga a průvodce Společenstva ze hry (pokud je však průvodcem Glum, odhodte žeton s **Okem** bez efektů).

Plamen Udůnu

Pokud se balrog účastní bitvy, přičti k bojové síle armády Stínu +2 (stále ale můžeš házet nejvýše 5 bojovými kostkami).

Jak aktivovat balroga



Zpočátku je balrog neaktivní – má úroveň 0 a nemůže opustit Morii. Ovšem jakmile hráč hrající za Stín hodí balrogovou kostkou symbol **použití balroga** a rozhodne se jej použít nebo je zahrána karta *Přichází balrog!*, je balrog aktivován – otočte žeton balroga stavu na aktivní stranu.

Důsledky aktivace

Dokud je balrog aktivní, má úroveň 2.

Když je balrog aktivní, **může opustit Morii** a pohybuje se jako nelétavý Služebník s pohybem 2.

Pokud je balrog už aktivní, další hozený symbol **použití balroga** lze použít pro jednu z těchto akcí:

- pohyb armády s balrogem,

NEBO

- útok armádou s balrogem,

NEBO

- pohyb (pouze) balrogem.

Deaktivace balroga

Jakmile je balrog aktivován, zůstává aktivní, dokud jej hráč hrající za Svobodné národy opět **nedeaktivuje**.

Hráč za Svobodné národy může použitím kostky změnit balrogův stav na **neaktivní**. Tato kostka musí být:

- se symbolem **Vůle Západu**,
- NEBO
- se symbolem **postavy**, pokud je Gandalf (libovolná verze) ve stejném regionu jako balrog.

Jestliže je balrog deaktivován, když není v Morii, je vyřazen ze hry. Pokud je deaktivován v Morii, jeho úroveň se vrátí na 0. Otočte žeton jeho stavu neaktivní stranou nahoru.

Další pravidla

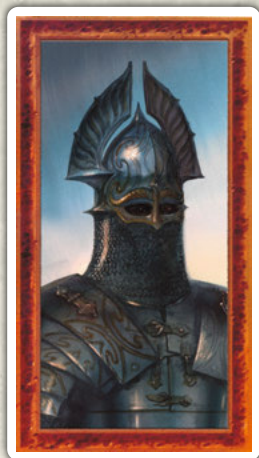
- Pro účely nasazení Gandalfa Bílého se balrog nepovažuje za Služebníka.

GOTHMOG, MORGULSKÝ POBOČNÍK



Skutečná podstata Morgulského pobočníka není v *Pánovi prstenů* nikdy odhalena. Víme, že po smrti Černokněžného krále v bitvě na

Pelennorských polích se stane vrchním velitelem armád Stínu, takže rozhodně patří mezi Sauronovy nejsilnější služebníky. Nebýt včasného příchodu Aragornova, mohl otočit průběh této bitvy ve prospěch Stínu. Co kdyby bylo Gothmogovi svěřeno velení mordorských armád dříve a Černokněžný král se věnoval jen pátrání po Prstenu? Tuto možnost rozvíjejí následující pravidla.



Gothmog má tyto vlastnosti:

- **Úroveň: 3**
- **Velení: 1**
- **K dostupným akčním kostkám Stínu přidává Gothmogovu kostku Nižšího služebníka.**

JAK GOTHMOG VSTOUPÍ DO HRY

Pokud je Sauron ve válce, Minas Morgul je nedobytá a *Černokněžný král*, *Černý kapitán* není ve hře, může hráč hrající za Stín použít akční kostku se symbolem **shromáždění**, aby umístil Gothmoga do Minas Morgul.

GOTHMOG VE HŘE



Gothmog je Nižší služebník, a dokud je ve hře, přidává k dostupným akčním kostkám Stínu svou kostku Nižšího služebníka (viz strana 11).

Gothmogovu kostku odstraňte ze hry ve *fázi Akčních kostek*, pokud:

- byl Gothmog odstraněn ze hry,

NEBO

- vybral hráč hrající za Stín tuto kostku se symbolem **armády** nebo **Oka** (na nichž obou je i symbol **odstranění**) a současně je ve hře *Černokněžný král* (libovolná verze),

NEBO

- je ve hře *Černokněžný král*, *Černý kapitán*.

Vrhnout je do řeže

Pokud je Gothmog s armádou Stínu ve volném regionu, může hráč hrající za Stín použít akční kostku se symbolem **shromáždění**, aby zde rekrutoval jednu Sauronovu běžnou jednotku, nebo zde nahradil jednu Sauronovu běžnou jednotku jednotkou elitní.

Další pravidla

- Pro účely nasazení Gandalfa Bílého se Gothmog nepovažuje za Služebníka.
- Gothmog se pohybuje jako nelétavý Služebník.

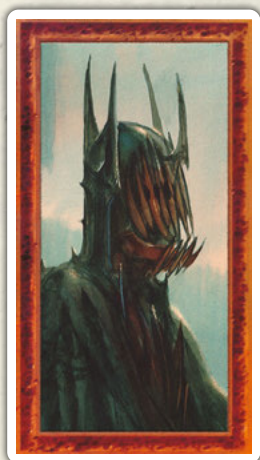
ÚSTA SAURONOVA, ČERNÝ NÚMENOREJEC



V *Pánovi prstenů* se tento Sauronův vyslanec a vojenský velitel má stát tyranem Svobodných národů – pokud Sauron válku vyhraje. Avšak Ústa Sauronova byl černokněžník s obrovskou mocí. Co by se stalo, kdyby tohoto krutého generála poslal Temný pán na své nepřátele dříve? Tuto možnost rozvíjejí následující pravidla.

Ústa Sauronova má tyto vlastnosti:

- **Úroveň: 3**
- **Velení: 2**
- K dostupným akčním kostkám Stínu přidává jednu běžnou akční kostku.



JAK ÚSTA SAURONOVA VSTOUPÍ DO HRY

Pokud má hráč hrající za Svobodné národy alespoň 1 vítězný bod, může hráč hrající za Stín použít akční kostku se symbolem **shromáždění**, aby umístil *Ústa Sauronova* do libovolného regionu s nedobytou pevností Stínu.

Hráč za Stín se také může rozhodnout povolat *Ústa Sauronova, Černého Númenorejce* namísto *Úst Sauronových, Pobočníka Barad-dûr*, když je Společenstvo na Cestě Mordorem.

Poznámka: Ústa Sauronova (ať už Černý Númenorejec, nebo Pobočník Barad-dûr) nemůže vstoupit do hry, pokud je jeho druhá verze už ve hře nebo byla dřív vyřazena.

ÚSTA SAURONOVA VE HŘE

Zvláštní schopnosti

Zlé vědění

Pokud Černý Númenorejec obléhá pevnost společně s armádou Stínu, může hráč hrající za Stín jednou za akci prodloužit bitvu o jedno kolo, aniž by musel měnit elitní jednotku za běžnou.

Velké černokněžnictví

Pokud je Černý Númenorejec s armádou Stínu, může hráč hrající za Stín jednou za kolo použít akční kostku se symbolem **shromáždění**, aby s touto armádou hrál, jako by použil kostku se symbolem **postavy** (tedy tuto armádu přesunout nebo s ní zaútočit).

ČERNOKNĚŽNÝ KRÁL, NÁČELNÍK PRSTENOVÝCH PŘÍZRAKŮ



V *Pánovi prstenů* je Černokněžný král po porážce Nazgûlů u Brodů přes Bouřnou povolán v nové dábelské podobě a vrátí se jako Sauronův Černý

kapitán, který vede útok na Minas Tirith. Co by se mohlo stát, kdyby Sauron znovu pověřil Náčelníka Prstenových přízraků pátráním po Jednom prstenu místo toho, aby jej šetřil na válku? Tuto možnost rozvíjejí následující pravidla.



Černokněžný král má tyto vlastnosti:

- **Úroveň:** ∞ (Černokněžný král se pohybuje jako Nazgûl)
- **Velení:** 1
- **K dostupným akčním kostkám Stínu přidává jednu běžnou kostku.**

JAK VSTOUPÍ ČERNOKNĚŽNÝ KRÁL DO HRY

Pokud Společenstvo **není** v regionu s nedobytou pevností Svobodných národů, může hráč hrající za Stín použít akční kostku se symbolem **shromáždění**, aby do hry umístil *Náčelníka Prstenových přízraků*.

Pokud ve hře není *Černokněžný král*, *Černý kapitán*, umístíte *Náčelníka Prstenových přízraků* do regionu se Společenstvem. V opačném případě nahraďte *Černého kapitána* *Náčelníkem Prstenových přízraků* tam, kde právě je.

ČERNOKNĚŽNÝ KRÁL VE HŘE

Povolání Černého kapitána

Pokud je ve hře *Náčelník Prstenových přízraků*, může hráč hrající za Stín použít akční kostku se symbolem **shromáždění**, aby jej nahradil *Černým kapitánem* (pokud jsou splněny podmínky pro jeho nasazení). *Černého kapitána* umístí do stejného regionu, kde se předtím nacházel *Náčelník Prstenových přízraků*.

Černokněžného krále lze nahradit jeho druhou verzí **pouze jednou za hru**. Pokud hráč hrající za Stín už jednu verzi Černokněžného krále nahradil verzí druhou, nemůže to udělat znovu, ani nemůže nasadit Černokněžného krále do hry, pokud byla některá jeho verze dříve vyřazena.

Zvláštní schopnosti

Kopí děsu

Pokud je *Náčelník Prstenových přízraků* ve stejném regionu jako Společenstvo, když hráč hrající za Stín zahraje kartu události postavy, může si tento hráč poté ihned dobrat další kartu události postavy.

Poznámka: Pokud je ve hře i karta události Stínu Orthancký palantír, dobere si pouze jednu kartu, ne dvě.

On vidí, on ví

Pokud se Společenstvo ukáže v regionu neobsahujícím nedobyтую pevnost Svobodných národů, může hráč hrající za Stín do regionu s Nositeli Prstenu ihned přesunout *Náčelníka Prstenových přízraků*, aniž by musel použít akci.

Další pravidla

- Pro účely nasazení Gandalfa Bílého se *Černokněžný král, Náčelník Prstenových přízraků* nepovažuje za Služebníka.
- Všechny odkazy na Černokněžného krále na kartách událostí i bojových kartách se týkají také *Černokněžného krále, Náčelníka Prstenových přízraků*.



KAPITOLA IV: ROKLINSKÁ RADA

Přavidla pro *Roklinskou radu* se od původního příběhu *Pána prstenu* odklání mnohem více. Proto je zde uvádíme jako volitelná.

Jak by se odvíjela válka o Prsten, kdyby se na Elrondově radě v Roklince rozhodlo, že namísto vyslání devíti Společníků na výpravu k Hoře osudu pošlou jednoho či více hrdinů zpět do jejich domoviny? Varianta *Roklinská rada* rozvíjí tuto možnost.

NOVÉ VERZE SPOLEČNÍKŮ

Během přípravy hry může hráč hrající za Svobodné národy nahradit jednu či více postav Společníků ze základní hry *Války o Prsten* odpovídajícími Společníky z tohoto rozšíření. Umístěte vybrané karty Společníků do balíčku Společenstva.

Hráč za Stín neví, jaké verze Společníků jeho protivník vybral – s výjimkou průvodce, který je vždy viditelný. Ostatní postavy jsou odhaleny, pokud:

- se stanou průvodcem Společenstva,
NEBO
- se stanou obětí pátrání,
NEBO
- se oddělí od Společenstva.

AKTIVAČNÍ SCHOPNOSTI NOVÝCH SPOLEČNÍKŮ

Všimněte si, že na kartách některých nových Společníků úplně chybí symbol národa. To je záměrné – tito Společníci mohou aktivovat národ pouze použitím své zvláštní schopnosti.

SPOLEČNÍCI MIMO SPOLEČENSTVO

Někteří noví Společníci (Smělmír, Peregrin, Boromír, Gimli a Legolas) mohou začínat hru mimo Společenstvo, v odpovídajících domovinách. To znamená, že Roklinku opustili dříve než Nositel Prstenu a dostali se domů dříve, než Frodo a jeho Společníci vyrazili na cestu.

Ve *fázi Společenstva* prvního kola může hráč hrající za Svobodné národy oznámit, že je jeden nebo více těchto Společníků mimo Společenstvo. Odstraní je ze Společenstva a umístí je na startovní pozice uvedené na jejich kartách. Platí pro ně stejná pravidla jako pro Společníky, kteří Společenstvo opustí.

Pokud hráč neoznámí, že jsou mimo Společenstvo, putují s ním a lze je od něj oddělit jako obvykle.

AKČNÍ ŽETONY STÍNU

Pokud některý Společník začíná hru mimo Společenstvo, obdrží hráč hrající za Stín následující:

- jeden akční žeton podle svého výběru, pokud mimo Společenstvo začíná pouze jeden Společník;
- oba akční žetony, pokud mimo Společenstvo začínají dva nebo více Společníků.

V rozšíření najdete dva akční žetony, ze kterých si hráč hrající za Stín může vybrat:

- **Pohyb Nazgûly a Služebníky** (stejný, jako umožňuje symbol **postavy** na akční kostce Stínu)
- **Postup národa Stínu na ukazateli politiky** (stejný, jako umožňuje symbol **shromáždění** na akční kostce Stínu)

Akční žetony Stínu



Líc: Pohyb Nazgûly a Služebníky



Líc: Postup národa Stínu na ukazateli politiky



Rub

Hráč hrající za Stín může ve *fázi Provedení akcí* místo využití akční kostky použít akční žeton.

Každý akční žeton lze použít jen jednou za hru a pouze pro jeho konkrétní efekt. Nelze jej využít jako „kostku s libovolným symbolem“ (pro aktivaci karet událostí či schopností postav) ani nelze změnit jeho efekt použitím elfího prstenu.

V jednom kole smí být použit jen jeden akční žeton.

Akční žetony se při určování, zda může hráč vynechat akci, nepočítají mezi dostupné akce hráče hrajícího za Stín.

Ve hře více hráčů smí akční žeton využít kterýkoli z hráčů hrajících za Stín.

PÁNI STŘEDOZEMĚ™

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

Ilustrace **JOHN HOWE** a **JON HODGSON**

Grafická úprava **FABIO MAIORANA**

Miniatury **BOB NAISMITH** a **DUST STUDIO**

Návrh miniatur **MATTEO MACCHI** a **FRANCESCO NEPITELLO**

Fotografie **CHRISTOPH CIANCI**

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

Testeři: Amado Angulo, Kristofer Bengtsson, Rafael Brinner, Kevin Chapman, Melanie Chapman, John McKendrick, Peter Majek, David Morse, Nicolas Pagès, Andrew Poulter, Leonardo Rina, Craig Rose, Ralf Schemmann, Glenn Magic „Geek“ Shanley, Barrett Tucker, Alija Villa, Wes Wagner, Chris Young.

Zvláštní poděkování patří Kristoferu Bengtssonovi a Kevinu Chapmanovi za neustálou podporu testerů a komunity WOTR jako celku, jakož i za jejich podíl na návrhu nových bojových karet; Andrewu Poulterovi za to, že udržuje online klienta WOTR při vývoji hry vždy v nejnovější verzi; Rafaelu Brinnerovi, Ralfu Schemmannovi a Chrise Youngovi za jejich výjimečné úsilí a cenné návrhy během procesu vývoje.

Celosvětový distributor a vydavatel

ARÉS GAMES SRL



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

ČESKÁ VERZE

Překlad **BARBORA DUŠKOVÁ**

Grafická úprava **VLADIMÍR SMOLÍK** a **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**



Páni 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.