

ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI & FRANCESCO NEPITELLO

VÁLKA O PRSTEN

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

DRUHÁ EDICE

VÁLEČNÍCI STŘEDOZEMĚ™



KAPITOLA I: ÚVOD

Válečníci Středozemě je druhé rozšíření druhé edice deskové hry *Válka o Prsten*. Přináší do hry novinku: frakce. Frakce představují několik skupin a tvorů, kteří ve válce o Prsten podporovali Svobodné národy – Mrtví muži z Šeré Brázdy, fangornští enti a velcí orlí z Mlžných hor – nebo Stín – umbarští korzáři, Vrchovci a velcí pavouci.

SOUČÁSTI HRY

Rozšíření *Válečníci Středozemě* obsahuje tyto komponenty:

- Tato pravidla
- 1 speciální akční kostka pro Svobodné národy (zelená)
- 1 speciální akční kostka pro Stín (oranžová)
- 48 nových plastových figurek (8 pro každou frakci):
 - 8 figurek Mrtvých mužů z Šeré Brázdy
 - 8 figurek orlů z Mlžných hor
 - 8 figurek fangornských entů
 - 8 figurek umbarských korzárů
 - 8 figurek horalů z Vrchoviny
 - 8 figurek potěru Oduly (Pavouci)
- 6 přehledových karet vlastností frakcí
- 2 přehledové tabůlky symbolů na akčních kostkách
- 62 hracích karet
 - 20 karet událostí frakcí Svobodných národů
 - 20 karet událostí frakcí Stínu
 - 6 karet volání do bitvy Svobodných národů
 - 6 karet volání do bitvy Stínu
 - 6 karet událostí Svobodných národů
 - 3 karty událostí Stínu
 - 1 karta postavy Svobodných národů (Stromovous)

PŘÍPRAVA HRY

Na začátku hry postupujte podle pokynů pro přípravu základní hry Války o Prsten, s následujícími rozdíly:

- Z balíčku karet událostí postav Svobodných národů odstraňte tyto karty: *Gwaihir, pán větru* (15), *Přilétají orli!* (18), *Probuzení enti: Stromovous* (19), *Probuzení enti: Huorni* (20), *Probuzení enti: Entí sněm* (21), *Mrtví muži z Šeré Brázdy* (22). Tyto karty budou nahrazeny novými kartami událostí Svobodných národů z tohoto rozšíření.
- Z balíčku strategických karet událostí Stínu odstraňte tyto karty: *Umbarští korzáři* (10), *Hněv Vrchovců* (11). Z balíčku karet událostí postav Stínu odstraňte kartu *Doupě Oduly* (1). Tyto karty budou nahrazeny novými kartami událostí Stínu z tohoto rozšíření.
- Do odpovídajících balíčků událostí přidejte nové karty.
- K obvyklým dvěma balíčkům událostí dostane každý hráč na začátku hry k dispozici navíc třetí balíček – balíček karet událostí frakcí. Zamíchejte si každý svůj balíček karet událostí frakcí a umístěte jej vedle obou dalších balíčků událostí.
- Kostky frakcí, figurky frakcí a karty volání do bitvy odložte prozatím stranou.
- Každý si vezměte přehledové karty vlastností svých frakcí a položte je na stůl obrázkem nahoru, aby se daly přečíst požadavky pro vstup dané frakce do hry.
- Každý si vezměte také přehledovou tabulku symbolů na akčních kostkách frakcí.

***Poznámka:** Toto rozšíření můžete hrát buď jen se základní hrou, nebo i společně s rozšířením *Páni Středozemě*. V takovém případě postupujte také podle instrukcí pro přípravu hry v rozšíření *Páni Středozemě*.*

*Pokud používáte figurku *Stromovouse* ze stejnojmenného minirozšíření, nahraďte kartu jeho postavy kartou z tohoto minirozšíření. Figurka *Stromovouse* není součástí tohoto rozšíření.*

PLASTOVÉ FIGURKY

Figurky frakcí Svobodných národů (24)



Mrtví muži (8)



Orli (8)



Enti (8)

Figurky frakcí Stínu (24)



Korzáři (8)



Vrchovci (8)



Pavouci (8)

KOSTKY FRAKcí



Svobodné národy



Stín

KARTY VLASTNOSTÍ FRAKcí



Svobodné národy (3)



Stín (3)

KARTY

Karty událostí frakcí (40)



Svobodné národy (20)



Stín (20)

Karty volání do bitvy (12)



Svobodné národy (6)



Stín (6)

Karty událostí (9)



Svobodné národy (6)



Stín (3)

Karta postavy (1)



Stromovous

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 této pevnosti.

FRAKCE

Armády Svobodných národů – lidí, elfů i trpaslíků – nebyly ve válce o Prsten samy, podporovali je mnozí spojenci. Ani Sauronovy armády se neskládaly jen ze skřetů, Jižanů, Východňanů a obrů. Všechny tyto spojence představují ve hře **frakce**, které přináší toto rozšíření.

Hraní frakcí se řídí dvěma novými součástmi hry: **kartami událostí frakcí** a **kostkami frakcí**.

KARTY UDÁLOSTÍ FRAKČÍ

Při hře s rozšířením *Válečníci Středozemě* má každý hráč vedle obvyklých dvou balíčků karet událostí (postav a strategických) k dispozici ještě třetí balíček: **balíček událostí karet frakcí**, složený z dvaceti **karet událostí frakcí**.

Na začátku každého kola, včetně prvního, si hráči vezmou z balíčku událostí frakcí jednu kartu.

Obecně platí, že karta události frakce je **považována za kartu události** a platí pro ni stejná pravidla a efekty jako pro kteroukoli jinou kartu události – pro balíček karet událostí frakcí platí stejná pravidla a efekty jako pro kterýkoli jiný balíček karet událostí.

Například schopnost průvodce Gandalfa Šedého se týká **libovolného typu karet událostí**, takže i karet událostí frakcí a balíčku karet událostí frakcí.

Pokud se však schopnosti týkají karet z **konkrétního balíčku** (například schopnost *Černokněžného krále*, *Náčelníka Prstenových přízraků* *Kopí děsu* nebo podmínka pro odhození na kartě události Svobodných národů *Příliš velká moc*), neplatí pro karty frakcí.

Nicméně je zde několik důležitých rozdílů:

- Karty událostí frakcí se nezapočítávají do limitu šesti karet v ruce.
- Hráč může mít v ruce nejvýše **čtyři karty** událostí frakcí. Nadbytečné karty ihned odložte na odhazovací balíček.
- Pokud dojdou karty v balíčku událostí frakcí, **ihned je zamíchejte** a vytvořte nový balíček.

***Důležité:** Běžný symbol události na kostce je možné použít pro dobrání karty z balíčku karet událostí frakcí nebo zahrání karty události frakce. Stejně tak je možné použít odpovídající symbol na kostce uvedený na kartě (postava, armáda, shromáždění) k zahrání karty události frakce.*

KARTY REKRUTOVÁNÍ FRAKČÍ

Některé karty událostí frakcí umožňují rekrutovat další figurky frakcí. Fungují jinak než běžné karty událostí umožňující rekrutovat armádní jednotky:

- Pokud zahrajete kartu události frakce, která ještě není ve hře, nemá karta žádný efekt, nemožňuje-li přímo „přidat figurky k počátečnímu rozestavení“. V takovém případě umístíte rekrutované figurky na kartu dané frakce. Přijdou do hry v momentě, kdy vstoupí do hry tato frakce, společně s figurkami uvedenými v jejím počátečním rozestavení, a to v libovolném vstupním regionu této frakce.
- Pokud zahrajete kartu události související s již vyřazenou frakcí, nemá tato karta žádný efekt.
- Na některé karty událostí frakcí lze umístit figurky a poté je z nich rekrutovat. Figurky na kartě nejsou považovány za figurky ve hře, a pokud je taková karta z nějakého důvodu odhozena, vracejí se figurky na ní zpět mezi dostupné posily.

KOSTKY FRAKCI

Při hře s rozšířením *Válečníci Středozeemě* dostane každý hráč speciální kostku frakcí. Když vstoupí do hry první frakce hráče, přidá si na začátku následujícího kola k dostupným akčním kostkám svou kostku frakcí.

***Poznámka:** Pokud kdykoli během hry dojde k situaci, že hráč nemá ve hře žádnou frakci, musí na začátku následujícího kola kostku frakcí odebrat ze svých dostupných akčních kostek. Pokud do hry vstoupí nová frakce tohoto hráče, získá tuto kostku zpět.*

Použití kostky frakcí vyžaduje akci a za běžnou akční kostku se tato kostka považuje pouze při zjišťování, zda může hráč vynechat akci (pasovat). Pro ostatní účely (jako například události vyžadující použití libovolné akční kostky nebo jako cíl schopnosti elfích prstenů) se za běžnou akční kostku **NEPOVAŽUJE**, není-li uvedeno jinak.

Symbols na kostce frakcí se týkají pouze frakcí a lze je použít pouze na karty a figurky frakcí – nelze je využít jako běžnou akci (s výjimkou **Oka Sauronova**, viz níže). Pokud je ve hře víc frakcí, vybere si hráč, které se bude akce týkat.

SYMBOLY NA KOSTKÁCH FRAKCI

Svobodné národy



Rekrutuj
frakci



Rekrutuj
frakci



Zahraj /
Dober
si kartu
události
frakce



Zahraj /
Dober
si kartu
události
frakce



Rekrutuj /
Zahraj
kartu
události
frakce



Dober
si kartu
události
frakce

Stín



Rekrutuj
frakci



Zahraj /
Dober
si kartu
události
frakce



Rekrutuj /
Zahraj
kartu
události
frakce



Rekrutuj /
Dober
si kartu
události
frakce



Oko
Sauronovo



Volba

Konkrétní efekt každé akce je popsán v pravidlech pro jednotlivé frakce. Obecně se používají takto:

- **Rekrutuj frakci:** Přidejte figurku či figurky jedné frakce ve hře podle pravidel pro danou frakci nebo přiveďte do hry novou frakci.
- **Zahraj kartu události frakce:** Zahrajte z ruky kartu události frakce.
- **Dober si kartu události frakce:** Doberte si kartu události frakce.
- **Oko Sauronovo:** Umístěte kostku do pole pátrání, stejně jako když tento symbol padne na běžné akční kostce a podle stejných pravidel.
- **Volba:** Proveďte akci *Rekrutuj frakci*, *Zahraj kartu události frakce* nebo *Dober si kartu události frakce*.

Poznámka: K provedení akce týkající se figurek frakcí, jako třeba k jejich rekrutování nebo pohybu, nelze použít běžné akční kostky. Avšak lze je použít k dobrání a hraní karet události frakcí, jak bylo uvedeno dříve.

JAK HRÁT S FRAKCEMI

JAK FRAKCE VSTOUPÍ DO HRY

Na začátku není ve hře žádná frakce. Aby mohla konkrétní frakce vstoupit do hry, musí být splněna určitá **podmínka**.

Jakmile je tato podmínka splněna, je možné použít symbol **shromáždění** na běžné akční kostce (nebo symbol **rekrutuj frakci** na kostce frakcí) a přivést tuto frakci do hry.

Podmínky jsou tyto:

- **Mrtví muži z Šeré Brázdy:** Aragorn (nebo Chodec) je v regionu Erech nebo ve vzdálenosti jednoho regionu od něj (včetně regionů za neprůchodnými horami: Edorasu, Helmova žlebu a Západní poloniny).
- **Orli z Mlžných hor:** Poslední známá poloha Společenstva není v Roklince nebo je ve hře Gandalf Bílý.
- **Fangornští enti:** Ve hře je Saruman a ve Fangornu se nachází Společník nebo Společenstvo.
- **Umbarští korzáři:** Jižané a Východňané jsou ve válce.
- **Horale z Vrchoviny:** Ve hře je Saruman.
- **Potěr Oduly:** Poslední známá poloha Společenstva není v Roklince.

Jakmile frakce vstoupí do hry, otočte její přehledovou kartu vlastností stranou s přehledem jejích pravidel nahoru a umístěte odpovídající figurky na mapu:

- **Mrtví muži z Šeré Brázdy:** 2 figurky Mrtvých mužů do Erechu;
- **Orli z Mlžných hor:** 2 figurky orlů do Orlího hnízda;
- **Fangornští enti:** 2 figurky entů do Fangornu;
- **Umbarští korzáři:** 3 figurky korzárů do Umbaru;
- **Horale z Vrchoviny:** 2 figurky Vrchovců do Severní vrchoviny a 2 figurky Vrchovců do Jižní vrchoviny;
- **Potěr Oduly:** 1 figurka pavouků do Dol Gulduru a 1 figurka pavouků do Minas Morgul.

Jak bylo zmíněno, je možné získat figurky navíc, pokud hrajete karty událostí frakcí, které přidávají figurky k počátečnímu rozestavení.

FIGURKY FRAKČÍ

Figurky frakcí **nejsou** armádní jednotky a je lepší je držet stranou od ostatních jednotek v regionu.

Nemají bojovou sílu, nemohou na ně útočit nepřátelé, nemají vliv na protivníkův pohyb a nepočítají se do limitu jednotek, pokud není v jejich pravidlech a/nebo na kartách událostí uvedeno jinak.

Na figurky frakcí nemá vliv ani přítomnost přátelské armády v regionu (pokud není v jejich pravidlech uvedeno jinak) – neustoupí s armádou ani se jim nic nestane, když je celá armáda zničena.

Přítomnost figurek frakcí nedává hráči kontrolu nad regionem, v němž se nacházejí, ani neovlivní ukazatel politiky.

Nejvyšší počet figurek frakcí ve hře je dán jejich celkovým počtem, tedy **osm z každé frakce**. Nicméně nezapomeňte, že:

- Frakce Svobodných národů jsou omezené počtem figurek v zálohách, takže vyřazené figurky frakcí Svobodných národů jsou odstraněny ze hry.
- Frakce Stínu toto omezení nemají a všechny vyřazené figurky frakcí Stínu se vrací do záloh.

FRAKCE V BITVĚ

Hráč může **zavolat do bitvy** figurky frakce, která je ve hře, použitím efektu karet volání do bitvy.

Každý hráč může před bitvou získat až šest karet volání do bitvy: dvě karty (jednu kartu postavy a jednu strategickou) za každou frakci ve hře, která splňuje podmínky, aby mohla být do dané bitvy přivolána.

Hráči si tyto karty na začátku bitvy přidají do ruky.

***Poznámka:** Přestože mají karty volání do bitvy na rubu symbol postavy nebo strategie, aby se nedaly rozlišit od ostatních karet událostí, nepatří do balíčku postav ani strategického. Z tohoto důvodu se jich netýká „černokněžnická“ schopnost Černokněžného krále.*

Na začátku každého kola bitvy mohou hráči jednu z těchto karet zahrát místo bojového efektu karty události.

Karty volání do bitvy je možno používat tak dlouho, dokud jsou splněny podmínky pro jejich použití, a na konci každého kola bitvy si je hráči vezmou zpět.

***Poznámka:** Karty, které brání zahrát bojovou kartu (například **Grond**, **kladivo podsvětí** nebo **Denethorovo šílenství**), platí i na karty volání do bitvy. Podobně pokud karta ruší efekt protivnickovy bojové karty (například **Hejno netopýrů**), ruší i efekt karty volání do bitvy.*

Na konci bitvy odhodte karty volání do bitvy z ruky a odložte je stranou pro pozdější použití.

HRA VÍCE HRÁČŮ

Při hře s rozšířením *Válečníci Středozeemě* ve více hráčích platí následující pravidla:

- Každý hráč v týmu má limit 3 karet frakcí namísto obvyklých 4.
- Pouze vedoucí hráč v týmu si na začátku kola dobírá kartu frakce. Poté se vedoucí hráč může rozhodnout jednu svou kartu frakce předat svému spoluhráči.
- Kterýkoli hráč z týmu může použít kostku frakcí, kdykoli by použil běžnou akční kostku.
- Kterýkoli hráč z týmu může za akci z ruky zahrát kartu události frakce.
- Kterýkoli hráč z týmu může přivolat frakci do bitvy, jíž se účastní armáda, kterou daný hráč ovládá.
- Hráč může použít kartu události frakce na libovolnou frakci, nehledě na to, který národ ovládá. Nicméně kartu události frakce, která se týká „armády Stínu“, může použít pouze na armádu, kterou ovládá.

KAPITOLA III: FRAKCE

MRTVÍ MUŽI Z ŠERÉ BRÁZDY (MRTVÍ MUŽI)

” Hodina konečně přišla. Teď půjdu do Pelargiru na Anduině a vy půjdete za mnou. A až bude tato země očištěna od Sauronových služebníků, budu mít přísahu za splněnou a vy získáte pokoj a navždy odejdete. Protože já jsem Elessar, potomek Isildurův, dědic Gondoru. “



Mrtví muži z Šeré Brázdy jsou duchové divokých lidí, kteří zradili přísahu Pánům Gondoru. Aby se vykoupili a spočinuli v pokoji, musí starou přísahu splnit službou právoplatnému dědici Isildurovu.

PODMÍNKY PRO VSTUP DO HRY

Mrtví muži mohou vstoupit do hry, když je Chodec (nebo Aragorn) v Erechu nebo v dosahu jednoho regionu odtud, a to včetně regionů za horami – Helmova žlebu, Západní poloniny a Edorasu.

Když frakce Mrtvých mužů vstoupí do hry, ihned přesuň Chodce/ Aragorna (a s ním libovolný počet Společníků ze stejného regionu, a to i pokud jsou v obležené pevnosti) do Erechu, aby se k armádě Mrtvých připojili.

Poznámka: Společníci se mohou k armádě Mrtvých připojit pouze v okamžiku jejího vstupu do hry.

POČÁTEČNÍ ROZESTAVENÍ A REKRUTOVÁNÍ

Když Mrtví muži vstoupí do hry, umístí hráč hrající za Svobodné národy dvě figurky Mrtvých mužů do Erechu.

Když použije akci **rekrutuj frakci**, umístí jednu figurku Mrtvých mužů do armády Mrtvých.

LIMIT POČTU FIGUREK

Mrtví muži nepodléhají početním omezením.

OMEZENÍ

Mrtví muži z Šeré Brázdy jsou vždy společně v jednom regionu (na začátku v Erechu) a tvoří **armádu Mrtvých**. Tato armáda není nikdy považována za armádu Svobodných národů.

Poznámka: Když je Chodec/Aragorn a s ním libovolný počet Společníků s armádou Mrtvých, nejsou považováni za součást armády Svobodných národů ve stejném regionu. Společníci mohou opustit armádu Mrtvých pouze tehdy, když ji opustí Chodec/Aragorn.

JAK HRÁT S MRTVÝMI MUŽI

Použití této frakce se řídí pravidly popsány na odpovídajících kartách událostí frakcí. Armáda Mrtvých se může pohybovat a útočit, když hráč hrající za Svobodné národy zahraje kartu události frakce *Přízraky strachu*. Některé efekty jsou na kartách jen shrnuty a zde jsou popsány podrobněji.

Pohyb

Armáda Mrtvých se může během jedné akce přesunout víckrát, pokaždé do přilehlého regionu – hráč hrající za Svobodné národy vyřadí jednu figurku Mrtvých mužů z armády Mrtvých pokaždé, když se tato armáda pohybuje. V regionu, kam se přesouvá, nesmí být nepřátelské jednotky (útok na nepřátelské armády je popsán níže v části *Útok*). Tento postup může hráč hrající za Svobodné národy opakovat tak dlouho, dokud je v armádě Mrtvých více než jedna figurka.

Útok

Poté, co armáda Mrtvých dokončí svůj pohyb, může s ní hráč hrající za Svobodné národy zaútočit na armádu Stínu v přilehlém regionu.

Útok armády Mrtvých se od běžné bitvy liší – hráč hrající za Stín na něj nemůže nijak reagovat, ani jeden z hráčů nepoužije kartu volání do bitvy ani bojovou kartu a hod není nijak ovlivněn terémem.

Útok probíhá tak, že hráč hrající za Svobodné národy vyřadí jednu figurku Mrtvých mužů z armády Mrtvých a hodí třemi kostkami – jako zásah se počítají 4+.

Tento postup může opakovat, dokud v armádě Mrtvých zbývají figurky Mrtvých mužů.

Pokud jsou tímto útokem vyraženy všechny jednotky v armádě Stínu, vyřadte i všechny Nazgûly a Služebníky, kteří v této armádě byli.

Po skončení útoku musí případné zbylé jednotky napadené armády Stínu ustoupit do přilehlého regionu (jiného, než odkud přišel útok) podle běžných pravidel pro ústup. Pokud armáda Stínu ustoupit nemůže (nachází se v obležení nebo nemá žádný dostupný region), prostě zůstane na místě.

Služebníci a Nazgûlové z ustupující armády mohou zůstat v původním regionu, pokud se tak hráč hrající za Stín rozhodne.

Pokud je napadená armáda Stínu zcela zničena nebo ustoupila, může armáda Mrtvých postoupit do uvolněného regionu (aniž by bylo třeba vyřadit figurku Mrtvých mužů).

***Poznámka:** Hráč hrající za Stín může přesouvat své armády do regionu s armádou Mrtvých, takže někdy se může v jednom regionu nacházet současně armáda Mrtvých i armáda Stínu. V takovém případě může armáda Mrtvých zaútočit na armádu Stínu ve stejném regionu, jako by byla v regionu přilehlém (hráč odstraní jednu figurku Mrtvých mužů a hodí třemi kostkami), nebo může armádu Stínu ignorovat a přesunout se do jiného regionu.*

VOLÁNÍ DO BITVY

Pokud je armáda Mrtvých ve stejném nebo přilehlém regionu jako bránci se armáda, může hráč hrající za Svobodné národy místo použití bojové karty přivolat Mrtvé muže do bitvy.

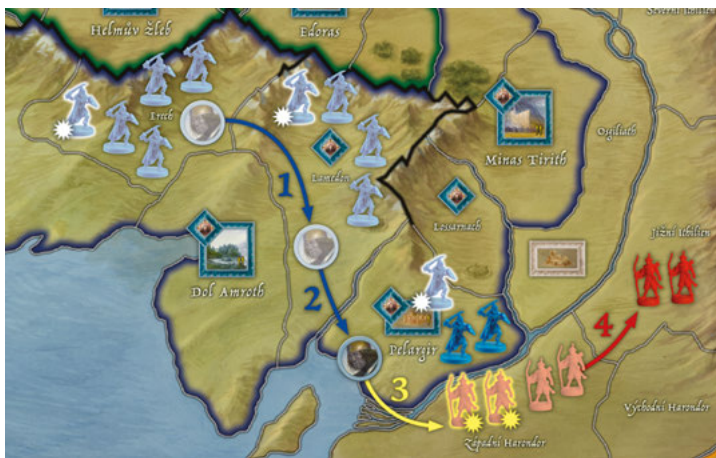
Pravidla pro volání do bitvy jsou podrobně popsána přímo na kartách.

VYŘAZENÍ

- Na začátku akce kteréhokoli hráče může hráč hrající za Svobodné národy ohlásit, že Chodec/Aragorn a libovolní Společníci s ním opouštějí armádu Mrtvých (například aby se připojili k armádě Svobodných národů ve stejném regionu nebo aby se přesunuli jinde). V takovém případě je armáda Mrtvých ihned rozpuštěna a frakce je vyražena ze hry.
- Pokud kdykoli v armádě Mrtvých nezůstávají žádné figurky Mrtvých mužů, je frakce Mrtvých mužů ihned vyražena ze hry.

PŘÍKLAD

Mrtvé muže z Šeré Brázdy už hráč hraje za Svobodné národy několikrát rekrutoval, takže teď se v Erechu nachází 5 jejich figurků a Chodec. Hráč za Svobodné národy zahraje kartu **Prízraky strachu**, aby je aktivoval.



1. Nejprve hráč hraje za Svobodné národy vyřadí jednu figurku, aby armádu Mrtvých přesunul do prázdného Lamedonu.
2. Poté hráč hraje za Svobodné národy vyřadí druhou figurku, aby armádu Mrtvých přesunul do prázdného Pelargiru.
3. Nyní v armádě Mrtvých zbývají 3 figurky. V Západním Harondoru je armáda Stínu a hráč hraje za Svobodné národy vyřadí jednu figurku Mrtvých mužů, aby na ni armádou Mrtvých zaútočil.

Hráč hraje za Svobodné národy hází 3 kostkami a padnou 2 zásahy. V armádě Mrtvých zbývají dvě figurky Mrtvých mužů.

4. Hráč hraje za Svobodné národy se rozhodne zanechat útoku a hráč hraje za Stín ustoupí se svou armádou ze Západního Harondoru do Jižního Ithilienu.

Hráč hraje za Svobodné národy by teď mohl s armádou Mrtvých postoupit do Západního Harondoru, ale rozhodne se ji nechat v Pelargiru.

ORLI Z MLŽNÝCH HOR

(ORLI)

„Přilétal Gwaihir, Pán větru, a jeho bratr Landroval, největší ze všech orlů Severu, nejmohutnější z potomků dávného Thorondora, který hnízdil na nedostupných štítech Okružních hor, když byla dávná Středozem mladá. Za nimi letěli dlouhými rychlými řadami jejich vazalové ze severních hor a hnali se s rostoucím větrem. Slétali přímo dolů na Nazgúly, padající náhle z horních vrstev ovzduší, a hukot jejich širokých křídel, když přelétali, byl jako bouře.“



Orli z Mlžných hor jsou největšími ptáky Středozemě. Tito služebníci Valara a zavilí nepřátelé Saurona a všech odporných tvorů, kteří mu slouží, jsou udatní a nezávislí, se silným vztahem ke Gandalfovi a Radagastovi.

PODMÍNKY PRO VSTUP DO HRY

Orli mohou vstoupit do hry, pokud je poslední známá poloha Společenstva jinde než v Roklince nebo je ve hře Gandalf Bílý.

POČÁTEČNÍ ROZESTAVENÍ A REKRUTOVÁNÍ

Když frakce Orlů vstoupí do hry, umístí hráč hrající za Svobodné národy dvě figurky orlů do Orlího hnízda.

Když hráč hrající za Svobodné národy použije akci **rekrutuj frakci**, umístí jednu figurku orla do Orlího hnízda.

LIMIT POČTU FIGUREK

Orli nepodléhají omezení počtu v regionu.

JAK HRÁT S ORLY

Použití této frakce se řídí pravidly popsány na odpovídajících kartách událostí frakcí. Některé efekty jsou na kartách jen shrnuty a zde jsou popsány podrobněji.

Pohyb

Když je na kartě uveden pokyn „přesuň všechny orly“, může hráč hráčící za Svobodné národy přesunout každou figurku orla ve hře do libovolného regionu bez jakýchkoli omezení.

VOLÁNÍ DO BITVY

Pokud je v dosahu čtyř regionů od bránící se armády aspoň jedna figurka orla, může hráč hráčící za Svobodné národy místo použití bojové karty přivolat tyto orly do bitvy. Při počítání vzdálenosti ignorujte horské hranice (obvykle neprůchodný terén). Hráč může přesunout některé nebo všechny figurky orlů v dosahu do regionu, v němž se odehrává bitva.

Pravidla pro volání do bitvy jsou podrobně popsána přímo na kartách.

VYŘAZENÍ

Pokud kdykoli nejsou ve hře žádné figurky orlů, je frakce Orů ihned vyřazena ze hry.

FANGORNŠTÍ ENTI

(ENTI)

„*My jsme silnější než zlobři. My jsme stvořeni z kostí země. Dokážeme rozštípnout kámen jako kořeny stromů, jenže rychleji, mnohem, mnohem rychleji, když nás něco pobouří! Jestli nás nepokácejí nebo nezničí ohněm a nerozmetají nějakým kouzlem, dokázali bychom rozštípat Železný pas na kousičky a rozlámat jeho zdi v trosky.*“



Fangornští „pastýři stromů“ jsou poslední z prastarého rodu. Čaroděj Saruman je svými činy natolik rozzuřil, že se nakonec rozhodli zapojit se do bitvy. Enti jsou mocní a v hněvu nelitostní, ale Společníci Prstenu je musí vyburcovat včas, aby jejich zásah přinesl ovoce.

PODMÍNKY PRO VSTUP DO HRY

Enti mohou vstoupit do hry, pokud je ve hře Saruman a ve Fangornu se nachází Společník nebo Společenstvo.

POČÁTEČNÍ ROZESTAVENÍ A REKRUTOVÁNÍ

Když Enti vstoupí do hry, hráč hrající za Svobodné národy umístí dvě figurky entů do Fangornu, a vytvoří tak entí les.

Když je použita akce **rekrutuj frakci**, umístí hráč hrající za Svobodné národy do entího lesa jednu figurku enta.

LIMIT POČTU FIGUREK

Enti nepodléhají početnímu omezení v regionu.

OMEZENÍ

Ve Fangornu musí vždy být přítomen alespoň jeden ent se Společníkem nebo Společenstvem, aby tvořili entí les.

JAK HRÁT S ENTY

Použití entů je popsáno na odpovídajících kartách událostí frakcí. Enti se mohou pohybovat a útočit, když hráč hrající za Svobodné národy zahraje kartu události frakce *Pochod entů*. Pravidla pro *Pochod entů* jsou na kartě jen shrnuta a zde jsou popsána podrobněji.

Pochod entů

Pokud jsou v entím lese figurky entů, může je hráč hrající za Svobodné národy použít k pohybu nebo útoku entů, a to i několikrát během jedné akce. To znamená, že je možné provést sérii pohybů a útoků během jedné akce a v libovolném pořadí, dokud jsou v entím lese figurky entů, které lze vzít nebo vyřadit.

Pohyb

Pohyb entů probíhá tak, že hráč hrající za Svobodné národy vezme jednu figurku enta z entího lesa a umístí ji do regionu přilehlého k regionu s entem. V cílovém regionu nesmí být nepřátelské jednotky (pro pravidla útoku na nepřátelské armády viz níže část *Útok*). Hráč za Svobodné národy může tento postup opakovat, dokud je v entím lese víc než jedna figurka enta. Takto vytvoří enti nepřerušovaný řetěz vycházející z entího lesa.

Útok

Hráč za Svobodné národy může zaútočit na armádu Stínu v regionu přilehlém k regionu s entem. Hráč za Svobodné národy vyřadí jednu figurku enta z entího lesa a hodí třemi kostkami – za záseh platí 4+. Tento postup může opakovat tak dlouho, dokud jsou v entím lese nějakí enti.

Útok entů není normální bitva – hráč hrající za Stín na něj nemůže nijak reagovat. Ani jeden hráč nehraje karty volání do bitvy ani bojové karty a hod není nijak ovlivněn terénem. Pokud útok vyřadí všechny jednotky v armádě Stínu, jsou vyřazeni i případní Nazgûlové a Služebníci.

Poznámka: Hráč hrající za Stín může přesouvat své armády do regionu s enty, takže někdy se může v jednom regionu nacházet současně figurka enta i armáda Stínu. V takovém případě může hráč hrající za Svobodné národy použít enty k útoku na armádu Stínu ve stejném regionu, jako by se nacházela v regionu přilehlém (tedy odstraněním jednoho enta z entího lesa a hodem třemi kostkami).

Zničení Orthanku a vyřazení Sarumana

Pokud útok entů vyřadí všechny jednotky Stínu v Orthanku nebo pokud tam žádné nepřátelské jednotky nejsou a přesune se tam ent, je Saruman vyřazen ze hry.

VOLÁNÍ DO BITVY

Pokud je figurka enta ve stejném nebo přilehlém regionu jako bránící se armáda, může hráč hrající za Svobodné národy místo použití bojové karty přivolat enty do bitvy.

Pravidla pro volání do bitvy jsou podrobně popsána přímo na kartách.

VYŘAZENÍ

Pokud kdykoli nejsou ve Fangornu žádné figurky entů nebo pokud tam není Společník (či Společenstvo), je frakce Entů okamžitě vyřazena ze hry.

PŘÍKLAD

*Ve Fangornu jsou čtyři enti a armáda Stínu, složená ze tří běžných jednotek Železného pasu, se nachází v regionu Brody přes Želíz. Hráč za Svobodné národy zahraje kartu frakce **Pochod entů** a rozhodne se zaútočit na armádu Stínu v Brodech přes Želíz.*



1. Hráč za Svobodné národy vyřadí jednoho enta z entího lesa a hodí třemi kostkami – za zásah platí 4+. Na dvou kostkách padne zásah a jsou vyřazeny dvě jednotky Stínu.
2. Protože armáda Stínu ještě není zcela zničena, pokračuje hráč hrající za Svobodné národy v útoku a odstraní z entího lesa dalšího enta. V tomto útoku padne jen jeden zásah, právě akorát na zničení poslední jednotky Stínu. V entím lese nyní zůstávají dva enti.
3. Protože v Brodech přes Želíz (regionu přiléhajícím k Fangornu) nejsou žádné další nepřátelské armády, vezme hráč hrající za Svobodné národy jednoho z obou zbylých entů a umístí jej do Brodů přes Želíz, aby se přiblížil k Orthanku. Akce Entů skončila.

UMBARŠTÍ KORZÁŘI

(KORZÁŘI)

„K ústí Anduiny se stahuje veliké loďstvo s posádkami umbarských korzárů z Jihu. Dávno se přestali obávat moci Gondoru a spojili se s Nepřítelem a teď vedou těžký úder za něho.“



Hrozba korzárů, vyplouvajících na velkých lodích z haradského města Umbaru, straší Gondor mnoho let. Během války o Prsten strach z jejich černých plachet odrazil leníky z Jihu od pomoci Minas Tirith a mohli napáchat velké škody, kdyby je Aragorn neporazil v Pelargiru.

Korzáři jsou Sauronovi mocným spojencem, neboť dokážou pustošit pobřeží Středozemě a břehy Anduiny. Navíc mohou rychle přepravit armády Stínu na vzdálená místa podél moře.

PODMÍNKY PRO VSTUP DO HRY

Korzáři mohou vstoupit do hry, když jsou Jižané a Východňané ve válce.

POČÁTEČNÍ ROZESTAVENÍ A REKRUTOVÁNÍ

Když Korzáři vstoupí do hry, umístí hráč hrající za Stín tři figurky korzárů do Umbaru.

Když hráč hrající za Stín použije akci **rekrutuj frakci**, umístí jednu figurku korzárů do Umbaru.

LIMIT POČTU FIGUREK

V regionu se smí nacházet nejvýše pět figurek korzárů. Tyto figurky se nezapočítávají do běžného limitu 10 jednotek v regionu.

OMEZENÍ

Figurky korzárů nejsou armádní jednotky Stínu. Nicméně mohou se pohybovat společně s armádou Stínu nacházející se ve stejném regionu, když se tato armáda přesouvá.

Při pohybu (samostatně při použití karty události frakce nebo s armádou Stínu) se mohou přesunout pouze do těchto regionů:

- pobřežní regiony Západního moře,
- libovolný gondorský region s výjimkou Erechu,
- Osgiliath.

Pokud se armáda Stínu s korzáry přesouvá do jakéhokoli jiného regionu, musí korzáři zůstat na původním místě.

Korzáři v regionu s armádou Stínu, která postupuje nebo ustupuje po boji, se s ní mohou přesunout, pokud je cílový region jedním z povolených (viz seznam výše). V opačném případě musí zůstat na původním místě.

Poznámky: Pokud jsou korzáři ve stejném regionu jako obležená armáda Stínu, nikdy nejsou uvnitř obležené pevnosti.

JAK HRÁT S KORZÁRY

Použití Korzárů je vysvětleno na odpovídajících kartách událostí frakce. Korzáři se mohou **pohybovat**, když hráč hrající za Stín zahraje kartu *Velká flotila*, a mohou **převážet** armádní jednotky Stínu, když zahraje kartu *Mohutné koráby*. Některé efekty jsou na kartách jen shrnuty a zde jsou popsány podrobněji.

Pohyb korzárů

Kdykoli se korzáři **pohybují**, může hráč hrající za Stín přesunout jejich figurky až o čtyři regiony (s omezeními uvedenými výše) buď samostatně, nebo společně. Mohou se přesouvat i do regionu s nepřátelskou armádou nebo přes něj.

Převoz armády

Pokud jsou v regionu s korzáry armádní jednotky Stínu, mohou jimi být převezeny. **Každá figurka korzárů může převést až dvě jednotky Stínu a libovolný počet Služebníků či Nazgûlů.** Korzáři a armáda se mohou společně přesunout až o čtyři regiony (s dodržáním běžných omezení jak pro armádu, tak pro korzáry) a zakončit pohyb ve volném regionu nebo v neobsazeném regionu se sídlem pod kontrolou protivníka.

Převoz armády k útoku

Pokud jsou v regionu s korzárý armádní jednotky Stínu, mohou je korzáři převézt, aby mohly zaútočit. Každá figurka korzárů může převézt až dvě jednotky Stínu a libovolný počet Služebníků a Nazgûlů k útoku. Korzáři a armáda se mohou společně přesunout až o dva regiony (s dodržением běžných omezení jak pro armády, tak pro korzárý) a poté zaútočit na přilehlý region (nebo na obleženou pevnost pod kontrolou protivníka ve stejném regionu).

Poznámka: Pokud je v cílovém regionu armáda Stínu, převážená armáda se s ní může před útokem spojit (pozor na limit počtu jednotek).

VOLÁNÍ DO BITVY

Pokud je ve stejném regionu aspoň jedna figurka korzárů a neobležená armáda Stínu, může se hráč hrající za Stín rozhodnout místo použití bojové karty povolat korzárý do bitvy.

Pravidla pro volání do bitvy jsou podrobně popsána přímo na kartách.

Poznámka: Pokud jsou do bitvy přesunuty nové jednotky Stínu na základě karty volání do bitvy Pod plnými plachtami, přidají se tyto nové jednotky k armádě Stínu po odstranění obětí, ale ještě před koncem kola bitvy. Proto je nelze využít jako oběti v tomto kole – nicméně pokud byly všechny jednotky původní armády vyřazeny, může díky těmto novým jednotkám bitva pokračovat a Služebníci a Nazgûlové vyřazení nejsou.

VYŘAZENÍ

Pokud hráč hrající za Svobodné národy získá pod svou kontrolu Umbar, je frakce Korzárů ihned vyřazena ze hry.

HORALÉ Z VRCHOVINY (VRCHOVCI)

„ Ani za půl tisíciletí nezapomněli na svou bořkost [...]. Tu starou nenávist Saruman rozplamenil. Když se rozbíjí, je to zuřivý národ. Nevzdají se za tmy ani za světla, dokud nezajmou Théodena nebo sami nepadnou. „



Divocí muži z Vrchoviny považovali Pány koní z Rohanu za uchvatitele jejich právoplatné domoviny a pro Sarumana bylo snadné využít tohoto nepřátelství ve svůj prospěch. Přestože jsou Vrchovcí ve své nenávisti neochvějní, obávají se hluboce svých nepřátel, a nejsou proto v bitvě příliš spolehliví.

PODMÍNKY PRO VSTUP DO HRY

Vrchovcí mohou vstoupit do hry, pokud je ve hře Saruman.

POČÁTEČNÍ ROZESTAVENÍ A REKRUTOVÁNÍ

Když Vrchovcí vstoupí do hry, umístí hráč hrající za Stín dvě jejich figurky do každého sídla na Vrchovině, které je pod kontrolou Stínu.

Když hráč hrající za Stín použije akci **rekrutuj frakci**, umístí:

- jednu figurku Vrchovců do každého sídla na Vrchovině pod kontrolou Stínu,

NEBO

- jednu figurku Vrchovců do Železného pasu nebo rohanského regionu, v němž se nachází armáda Stínu, která nesmí být v obležené pevnosti.

LIMIT POČTU FIGUREK

V regionu se smí nacházet nejvýše tři figurky Vrchovců. Tyto figurky se nepočítají do běžného limitu 10 jednotek v regionu.

OMEZENÍ

Figurky Vrchovců nejsou armádní jednotky Stínu. Nicméně mohou se přesouvat společně s armádou Stínu nacházející se ve stejném regionu, když se tato armáda pohybuje. Když se pohybují s armádou Stínu, platí pro ně běžná pravidla.

Když se Vrchovci pohybují sami (na základě karty události frakce), nemohou vstoupit do regionu s armádou Svobodných národů ani do regionu s nedobytou pevností Svobodných národů (pokud ji neobléhá armáda Stínu).

JAK HRÁT S VRCHOVCI

Použití Vrchovců je popsáno na odpovídajících kartách událostí frakce. Některé efekty jsou na kartách jen shrnuty a zde jsou popsány podrobněji.

Vrchovci bez armády

Když se Vrchovci pohybují sami (na základě karty události frakce), mohou se přesunout až o dva regiony s dodržením omezení popsaných výše, a to buď jednotlivě, nebo společně.

Vrchovci nemohou vstoupit do obležené pevnosti ani ji opustit. Avšak mohou se přesunout do regionu, v němž armáda Stínu obléhá pevnost Svobodných národů.

Vrchovci s armádou

Vrchovci sami netvoří armádu Stínu, ale pokud jsou ve stejném regionu jako armáda Stínu, mohou se s ní pohybovat a útočit. Podobně jako postavy mohou i Vrchovci postoupit s armádou Stínu a musí s ní ustoupit. V případě, že je celá armáda zničena, jsou vyřazeni také.

VOLÁNÍ DO BITVY

Pokud jsou Vrchovci ve stejném regionu jako neobležená armáda Stínu, může je hráč hrající za Stín místo použití bojové karty přivolat do bitvy.

Pravidla pro volání do bitvy jsou podrobně popsána na kartách.

VYŘAZENÍ

Pokud hráč hrající za Svobodné národy kontroluje obě sídla Vrchovců, je frakce Vrchovců ihned vyřazena ze hry.

POTĚR ODULY (PAVOUCI)

„Široko daleko se z dolu do dolu rozlézalo její chabé potomstvo, bastardi ubohých sameček, které sama zplodila a sama požírala, od Ephel Dúath k vrchům na východě, k Dol Gulduru, do pevností Temného hvozdu. Žádný se však nemohl měřit s Velkou Odulou, posledním dítětem Ungolianty, jež soužilo nešťastný svět.“



Velká Odula, poslední dítě Ungolianty, téměř ukončila naděje Svobodných národů, když polapila nositele Prstenu. Ve stejnou chvíli trápili ne jeden temný kout Středozemě velcí pavouci a jejich role ve válce o Prsten mohla být zásadnější, než vyprávějí příběhy...

PODMÍNKY PRO VSTUP DO HRY

Pavouci mohou vstoupit do hry, pokud je poslední známá poloha Společenstva jinde než v Roklince.

POČÁTEČNÍ ROZESTAVENÍ A REKRUTOVÁNÍ

Když Pavouci vstoupí do hry, umístí hráč hrající za Stín jednu figurku pavouků do Dol Gulduru a jednu do Minas Morgul.

Když hráč hrající za Stín použije akci rekrutuj frakci, umístí jednu figurku pavouků do Dol Gulduru a jednu do Minas Morgul.

LIMIT POČTU FIGUREK

Pavouci nepodléhají omezení počtu figurek v regionu, pokud není ve hře karta události frakce *Obří a strašliví*. Když je tato karta ve hře, počítají se pavouci v armádě Stínu do limitu počtu jednotek této armády.

OMEZENÍ

Figurky pavouků nejsou armádní jednotky Stínu. Nicméně mohou se pohybovat s armádou Stínu nacházející se ve stejném regionu, když se přesouvá ona. V takovém případě se řídí běžnými pravidly pro pohyb.

Když se pavouci pohybují bez armády Stínu (na základě karty události frakce), nemohou vstoupit do regionu s armádou Svobodných národů ani do regionu s nedobytým sídlem Svobodných národů (pokud jej právě neobléhá armáda Stínu).

JAK HRÁT S PAVOUKY

Použití Pavouků je vysvětleno na odpovídajících kartách událostí frakce. Některé efekty jsou na kartách jen shrnuty a zde jsou popsány podrobněji.

Pavouci bez armády

Když se pavouci pohybují sami (na základě karty události frakce), mohou se přesunout až o dva regiony s dodržáním výše uvedených omezení, a to buď jednotlivě, nebo společně.

Pavouci nemohou vstoupit do obležené pevnosti ani ji opustit. Nicméně mohou se přesunout do regionu, v němž armáda Stínu obléhá pevnost Svobodných národů.

Pavouci s armádou

Samotní pavouci netvoří armádu Stínu, ale pokud jsou ve stejném regionu jako armáda Stínu, mohou se s ní pohybovat a útočit. Podobně jako postavy mohou i pavouci postoupit s armádou Stínu a musí s ní ustoupit. V případě, že je celá armáda zničena, jsou vyřazeni také.

VOLÁNÍ DO BITVY

Pokud jsou pavouci ve stejném regionu jako armáda Stínu, může je hráč hrající za Stín místo použití bojové karty přivolat do bitvy.

Pravidla pro volání do bitvy jsou podrobně popsána přímo na kartách.

VYŘAZENÍ

Pokud kdykoli nejsou ve hře žádní pavouci, je frakce Pavouků ihned vyřazena ze hry.

VÁLEČNÍCI STŘEDOZEMĚ™

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

Ilustrace **JOHN HOWE**

Grafická úprava **FABIO MAIORANA**

Miniatury **BOB NAISMITH**

Návrh miniatur **MATTEO MACCHI** a **BOB NAISMITH**

Fotografie **CHRISTOPH CIANCI**

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

Testeři: Amado Angulo, Kristofer Bengtsson, Rafael Brinner, Kevin Chapman, Melanie Chapman, Tim Cottrell, Daniel Eppacher, Ira Fay, Christopher Felleisen, Steva Fields, Steve Fratt, Michael Hall, Grant Johnson, Heikki Laakkonen, Dick Leban, Laurie Leban, Nicolas Pages, Andrew Poulter, Mikko Raimi, Leonardo Rina, Craig Rose, Amina Sabanovic, Ralf Schemmann, Glenn Shanley, David Sneddon, Alija Vila, Roy Wiseman, Antti Yli-Tainio, Chris Young.

Zvláštní poděkování: Rafael Brinner, Daniel Eppacher, Ira Fay, Steva Fields, Michael Hall, Grant Johnson, Heikki Laakkonen, Ralf Schemmann, Andrew Poulter, Roy Wiseman, Chris Young za zpětnou vazbu a návrhy, které nám poskytovali po mnoho měsíců hraní nekonečného množství verzí tohoto rozšíření. Kristofer Bengtsson a Kevin Chapman zaslouží zvláštní zmínku za množství nápadů a podporu hráčské komunity. Některé karty událostí a návrhy karet navrhli testeři, včetně „Vezmi někoho, komu věříš“ (Kristofer Bengtsson), „Západní cesta“ (Bruce Monson), „Velcí okřídlení tvorové“ (Rafael Brinner).

Celosvětový distributor a vydavatel

ARES 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**



Válečníci 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.