



Vydejte se na cestu do města trpaslíků Ereboru, které leží pod Osamělou horou, a seznámte se s králem Dáinem Železnou nohou. Vyplyjte z Šedých přístavů, kde přebývá Círdan Stavitel lodí, nejstarší z elfů. Pochodujte se svou armádou Východňanů z Rhúnu. Nebo přepadněte Kraj se svými muži z Vrchoviny...

Rozšíření *Ohněm a mečem* obohacuje karetní hru *Válka o Prsten* o nová bojiště, o něž budete zápasit, nové frakce,

nový typ lokace – střetnutí – a mnoho nových postav z trilogie *Pán prstenů*.

S tímto rozšířením je možno hrát karetní hru *Válka o Prsten* až v 6 hráčích, je však nadále hratelná i ve 2 až 4 hráčích (nebo sólo s použitím rozšíření *Proti Stínu*).

Pravidla pro rozšíření *Ohněm a mečem* jsou z velké části stejná jako pro základní hru. Nicméně přidáním tří nových frakcí vznikl soubor zcela nových scénářů vhodných pro hráče, kteří již základní hru znají.

SOUČÁSTI HRY

60 KARET FRAKČÍ



30 karet
Svobodných
národů



30 karet Stínu



31 KARET LOKACÍ



15 lokací
Svobodných národů
(5 bojišť a 10 střetnutí)



7 lokací Stínu
(4 bojiště a 3 střetnutí)



9 stezek

32 KARET PRO SÓLO/KOOPERATIVNÍ HRU*



30 karet
frakcí Stínu



2 karty lokací
pro nahrazení

DALŠÍ KOMPONENTY



6 žetonů podma-
nění a 2 žetony
Prstenu



1 velká karta pořadí tahů



6 přehledových karet



Pravidla
rozšíření

* Pro rozšíření *Proti Stínu* (označeny u spodního okraje značkou .

CO JE NOVÉHO

NOVÉ FRAKCE

Rozšíření *Oblněm a mečem* přináší do hry tři nové frakce: Seveřany (Svobodné národy), Východňany a Darebáky (Stín). Symboly těchto nových frakcí a dva nové obecné symboly jsou zobrazeny zde.

SVOBODNÉ NÁRODY



SEVEŘANÉ



FRAKCE
SVOBODNÝCH
NÁRODŮ

STÍN



VÝCHODŇANÉ



DAREBÁCI



FRAKCE STÍNU

NOVÁ BOJIŠTĚ

V tomto rozšíření najdete pět nových bojišť Svobodných národů a čtyři nová bojiště Stínu. Tato nová bojiště přidejte do odpovídajících balíčků podle pokynů zvoleného scénáře (viz strany 6–11).

NOVÉ STEZKY

Nyní jsou ve hře čtyři stezky každé úrovně. Pokud není ve scénáři uvedeno jinak, přidejte do balíčku stezek všechny nové stezky.

STŘETNUTÍ

Střetnutí jsou nové lokace, které hráči přidají do obou balíčků bojišť. Představují další místa ve Středozemi, kde se odehrály (nebo mohly odehrát) další boje.

Střetnutí se řeší podobně (ale ne úplně stejně) jako bojiště. Všimněte si, že na kartách střetnutí není aktivací text.



STŘETNUTÍ

1. Symboly bránících se frakcí
2. Název
3. **Doprovodná bojiště:** Bojiště, která mohou být tímto střetnutím aktivována.
4. **Text vyhodnocení (vítězství obránce):** Uvedený efekt vyhodnoťte, pokud v tomto střetnutí zvítězil obránce.
5. **Text vyhodnocení (vítězství útlačníka):** Uvedený efekt vyhodnoťte, pokud v tomto střetnutí zvítězil útlačník.
6. Symboly útlačících frakcí
7. **Autor ilustrace:** Žádný herní efekt.
8. **Číslo karty:** Žádný herní efekt.

DALŠÍ PRAVIDLA

PŘÍPRAVA HRY

Střetnutí zamíchejte do odpovídajících balíčků bojišť.

FÁZE LOKACÍ

Pokud je ve *Fázi lokací* tažena karta střetnutí, umístěte ji doprostřed herního prostoru (stejně jako bojiště) a aktivujte ji.

Poté aktivujte první **doprovodné bojiště** uvedené na kartě střetnutí, pokud je stále v balíčku bojišť. V případě, že již není dostupné, aktivujte druhé doprovodné bojiště.

Pokud už v balíčku bojišť není ani jedno z těchto bojišť, otáčí začínající hráč karty z balíčku bojišť, z něž střetnutí pochází, a to tak dlouho, dokud není aktivováno nějaké bojiště.

Všechna případně tažená střetnutí se aktivují a vyhodnocují jako obvykle.

Příklad: Začínajícím hráčem je Frodo a z balíčku bojišť Svobodných národů je tažena karta Cair Andros. Její doprovodná bojiště, Minas Tirith a Edoras, už jsou v bodovací oblasti a je tedy nutno táhnout další kartu. Tentokrát je to Hůrka, jejíž doprovodná bojiště jsou Kraj a Vrchovina. Kraj už je v bodovací oblasti, je tedy aktivována Vrchovina, společně s Cair Andros a Hůrkou. Kdyby druhou taženou kartou bylo namísto Hůrky některé bojiště, bylo by aktivováno společně s Cair Andros.

Všimněte si, že některá střetnutí aktivují bojiště z balíčku protivníka!

Text karty odkazující na **bojiště** se může týkat i **střetnutí** s výjimkou toho, že **střetnutí nelze aktivovat ani znovuaktivovat textem karty**, který aktivuje či znovuaktivuje bojiště.

Příklad: Hráč hrající za Železný pas nemůže použít kartu Hrozby a sliby k aktivaci Západní poloniny, avšak hráč hrající za Elfy může použít Nenju, prsten Vody, aby k ní přidal symbol obrany.

FÁZE AKCÍ

Ve *Fázi akcí* mohou hráči vykládat i přesouvat postavy a armády do střetnutí stejně jako na bojiště.

Pokud má hráč v **střetnutí kartu**, může **použít akci k vyhodnocení daného střetnutí** (v každé akci lze vyhodnotit jen jedno střetnutí). Všimněte si, že nové přehledové karty v tomto rozšíření uvádějí jako typ akce také *Vyhodnotit střetnutí*.

BOJ VE STŘETNUTÍ

Jakmile hráč vysloví záměr použít akci k vyhodnocení střetnutí, vyhodnotí se boj stejně jako na bojišti. Nicméně po určení vítěze není karta střetnutí umístěna do bodovací oblasti. Místo toho provedte efekt **textu vyhodnocení** a poté kartu střetnutí odstraňte ze hry – střetnutí nelze nikdy znovuaktivovat.





BARAD-DÛR

Barad-dûr je Sauronova pevnost v hloubi Mordoru. Vzhledem k zeměpisným zákonitostem Středozemě nelze *Barad-dûr* nijak aktivovat ani znovuaktivovat, pokud nebyla Svobodnými národy dobyta *Minas Morgul* nebo *Morannon*.

Pokud je ve *Fázi lokací* tažena karta *Barad-dûr* a ani jedno z obou uvedených bojišť není v bodovací oblasti Svobodných národů, táhněte z balíčku bojišť Stínu jinou kartu – pokud v tomto balíčku karty došly, doberte kartu z balíčku bojišť Svobodných národů. Poté zamíchejte *Barad-dûr* zpět do balíčku bojišť Stínu.

FÁZE BOJŮ

Pokud ve *Fázi bojů* není na kartě střetnutí žádná karta, zamíchejte ji zpět do odpovídajícího balíčku bojišť.

Pokud je na kartě střetnutí, která nebyla vyhodnocena ve *Fázi akcí*, alespoň jedna karta, vyhodnoťte boj v tomto střetnutí jako obvykle – s výjimkou toho, že poté neprovedete efekt textu vyhodnocení.

Poznámka: Pokud ve střetnutí vítězíte a máte na něm kartu, je obvykle dobrý nápad jej vyhodnotit ještě před koncem kola.

EFEKTY DOPROVODNÝCH BOJIŠŤ

- Text vyhodnocení uvádějící „doprovodné bojiště“ se může týkat kteréhokoli z obou bojišť, jež jsou na kartě střetnutí uvedena. Nemyslí se tím nutně bojiště aktivované tímto střetnutím ve *Fázi lokací*, může se týkat druhého bojiště, pokud bylo aktivováno později v daném kole.
- Pokud střetnutí přidává žeton boje na doprovodné bojiště, přidá jej jen na jedno z nich, nikoli na obě. Pokud jsou ve hře obě, vítěz boje musí jedno vybrat.

Příklad: Ve Fázi lokací je aktivován Cair Andros. Minas Tirith už je v bodovací oblasti, je tedy aktivován Edoras. Pokud by hráč hrající za Mordor znovuaktivoval Minas Tirith pomocí Černého kapitána, mohl by vítěz střetnutí v Cair Andros přidat odpovídající žeton buď na kartu Edorasu, nebo Minas Tirith.

ČASOVÁNÍ EFEKTŮ

Kdykoli je načasování dvou (nebo více) efektů karet stejné, vyhodnoťte nejprve všechny povinné efekty, poté dobrovolné. Krom této podmínky už si další načasování určí hráč, který je na tahu. A jako vždy se efekty vyhodnocují postupně, jeden po druhém.

***Příklad:** Pokud Faramir nese Gondorský roh, může hráč hrající za Dúnadany nejprve vyhodnotit herní text Gondorského rohu a teprve poté aktivovat novou stezku pomocí efektu na kartě Faramira. Opačně by to nebylo možné, protože po aktivaci nové stezky by už Faramir nebyl ve hře.*

POUŽITÍ KARET FRAKCI V SÓLO/KOOPERATIVNÍ HŘE

Pro ty z vás, kteří máte rozšíření *Proti Stínu* (sólo a kooperativní rozšíření *Války o Prsten: Karetní hry*), jsme do tohoto rozšíření přidali 30 karet Stínu pro nahrazení, díky čemuž budete moci hrát zde obsažené scénáře podle pravidel pro sólo a kooperativní variantu. Takto mohou hru kooperativně hrát současně až tři hráči!

Pokud hrajete sólo/kooperativní verzi, nepoužívejte střetnutí. Pokud scénář používá bojiště Vrchovina a Rhûn, nahraďte jejich karty odpovídajícími kartami pro nahrazení.



SCÉNÁŘE

V tomto rozšíření najdete tři různé scénáře, které vám umožní prozkoumat jeho obsah a zahrát si hru v různém počtu hráčů – od 2 do 6.

ROZŠÍŘENÁ TRILOGIE

Tento scénář pro 2–6 hráčů zahrnuje kompletní válku o Prsten a používá všechny karty ze základní hry i z tohoto rozšíření.

ZAČÍNÁJÍCÍ HRÁČ A POŘADÍ TAHŮ

Začíná hráč hrající za Froda. Vezme si žeton začínajícího hráče.

1. **FRODO – SVOBODNÉ NÁRODY**
Trpaslíci, Hobiti a Rohan
2. **ČERNOKNĚŽNÝ KRÁL – STÍN**
Mordor
3. **GANDALF – SVOBODNÉ NÁRODY**
Elfové a Čarodějové
4. **SARUMAN – STÍN**
Železný pas a Stvůry
5. **ARAGORN – SVOBODNÉ NÁRODY**
Dúnadani a Seveřané
6. **VILI POTMĚCHUŤ – STÍN**
Východňané, Darebáci a Jižané



PŘÍPRAVA HRY, FÁZE DOBRÁNÍ KARET, ŽETONY PRSTENU

Pravidla pro přípravu hry, Fázi dobrání karet i žetony Prstenu jsou totožná s pravidly pro scénář *Trilogie* v základní hře.

BOJIŠTĚ, STŘETNUTÍ A STEZKY

Použijte všechny karty bojiště, střetnutí i stezek.

HRA SCÉNÁŘE „ROZŠÍŘENÁ TRILOGIE“ V MÉNĚ NEŽ 6 HRÁČÍCH

Podobně jako scénář *Trilogie* ze základní hry (určený primárně pro 4 hráče) lze i *Rozšířenou trilogii* hrát v méně než maximálním počtu 6 hráčů – někteří hráči budou hrát s více než jedním balíčkem karet. Další informace, jak hrát s více balíčky, najdete v pravidlech pro scénář *Trilogie* v základní hře.

VÁLKA NA SEVERU

V románu *Pán prstenů* se autor soustředí na vojenské události v Gondoru a Rohanu. Avšak velké bitvy se odehrávaly i na Severu – v Dolu, Ereboru i jinde. Dokonce i hobiti museli bránit Kraj!

Tento scénář lze hrát ve 2, 3 či 4 hráčích. Každý balíček obsahuje 28 karet.

Podobně jako scénář *Trilogie* ze základní hry je i tento scénář hratelný ve 2 či 3 hráčích, z nichž jeden nebo oba hrají se 2 balíčky. Jak hrát s více než jedním balíčkem karet současně zjistíte v pravidlech pro scénář *Trilogie* v základní hře.

Tento scénář lze hrát také podle pravidel pro *Duel* ve dvou či třech hráčích, která najdete taktéž v pravidlech základní hry.

Tento scénář sleduje pouť Společenstva od začátku po stezku úrovně 9, podobně jako scénář *Trilogie*, avšak vynechává bojiště na Jihu. Proto se hraje s většinou nových karet a většina vynechaných karet je ze základní hry. Je to skvělý způsob, jak si užít obsah tohoto rozšíření, pokud máte méně hráčů.

ZAČÍNÁJÍCÍ HRÁČ A POŘADÍ TAHŮ

Začíná hráč hrající za Froda. Vezme si žeton začínajícího hráče.

1. FRODO – SVOBODNÉ NÁRODY

Hobiti (všech 15): Bilbo Pytlík, Bylinky a dušený králík, Cvali Bulva, Frodo Pytlík, Je ještě jiná cesta, Mitrilová košilka, Pipin Bral, Pozvánka na oslavu, Převlečení za skřety, Růža Chaloupková, Sam Křepelka, Sedlák Červík, Smíšek Brandorád, Stovka statných hobitů, Žihadlo

Seveřané (všech 7): Drsmed Starý, Ječmínek Másevník, Král Brand, Lesní lid od Anduiny, Poník Vilík, Seveřanská domobrana (2)

Trpaslíci (všech 6): Armáda z Modrých hor, Dáin Železná noha, Erebořská stráž, Gimli, Kniha Mazarbul, Trpasličí sekýra

2. ČERNOKNĚŽNÝ KRÁL – STÍN

Mordor (17): Černí skuruti, Černokněžný král, Černý Východňan, Kůň černého jezdce, Lhář, Lovec, Mordorští skřeti (2), Morgulská čepel, Ničitel, Oko bez víčka, Plášť nazgûla, Plenitel, Prstenové přízraky vyjely, Posel, Válečník, Velitel

Východňané (všech 11): Harcovníci z Temného hvozdu, Hordy z Východu, Mnoho králů slouží Mordoru, Posádka Východňanů, Rudý praporečník, Sauronovi spojenci, Sekerníci z Východu, Shromažďování k dlouho plánované válce, Varjagové z Chandu, Velitel Východňanů, Vozatajové

3. CHODEC – SVOBODNÉ NÁRODY

Čarodějové (5): Gandalf Šedý, Narja, prsten Ohně, Radagast Hnědý, Sméagol, Tom Bombadil

Dúnadani (5): Athelas, Boromir, Čepel Západu, Gondorský roh, Chodec

Elfové (všech 18): Arwen, Celeborn, Círdan Stavitel lodí, Elfi plášť, Elrond, Galadriel, Glorfindel, Lahvička Galadriel, Legolas, Lembas, Lesní elfové, Luk Galadhrim, Nenja, prsten Vody, Thranduil, Vilja, prsten Větru, Vznesení elfové (2), Zrcadlo Galadriel

4. MORIJSKÝ BALROG – STÍN

Darebáci (všech 10): Divocí muži z Vrchoviny, Loto Pytlík ze Sáčkova, Odpověď na volání, Smrt Slámovým hlavám, Šikmooký Jižan, Špehové, Špinaví zloději, Ted Piskař, Vili Potměchuť, Ztraceni!

Stvůry (všech 16): Caradhras Krutý, Glum, Hejna krebain, Horský obr, Jeskynní obr, Mohyloví duchové, Morijský balrog, Odula, Pavouci z Temného

hvozdu, Pozorovatel ve vodě, Svíšišky za mrtvolky, Skřeti z Mlžných hor (3), Skřeti náčelník, Vlci
Železný pas (2): Malá zlomyslná neplecha, Saruman

PŘÍPRAVA HRY, FÁZE DOBRÁNÍ KARET, ŽETONY PRSTENU

Pravidla pro přípravu hry, Fáze dobrání karet a žetony Prstenu jsou totožná se základními pravidly pro scénář, který hrajete, avšak používají se pouze následující karty lokací:

BOJIŠTĚ A STŘETNUTÍ

Svobodné národy: Dol, Erebor, Ered Luin*, Hůrka*, Kraj, Lesní říše, Lórien, Roklinka, Skalbal*, Šedé přístavy, Železné hory*

Stín: Angmar*, Dol Guldur, Hora Gundabad, Moria, Rhûn, Vrchovina

* Označuje střetnutí.

STEZKY

Použijte všechny karty stezek.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Pokud Stín zvítězí v boji na bojišti Svobodných národů (netýká se střetnutí), přidá do své bodovací oblasti kromě karty daného bojiště, jež ovládne, také 1 žeton podmanění. Toto platí i v případě, že bylo bojiště znovuoaktivováno a Stín na něm zvítězil znovu.

EPICKÝ DUEL

Tento scénář je určen pro dva hráče, jimž nevádí delší hra (trvá přibližně dvakrát déle než normální *Trilogie*) a chtějí si ji užít ve zcela nové podobě.

ZAČÍNÁJÍCÍ HRÁČ A POŘADÍ TAHŮ

Začíná hráč hrající za Gandalfa. Vezme si žeton začínajícího hráče.

Balíčky frakcí jsou rozděleny do tří oddílů. Karty v jednotlivých balíčcích rozdělte podle níže uvedených pokynů. Pro více informací viz *Příprava hry* a *Zvláštní pravidla*.

1. GANDALF – SVOBODNÉ NÁRODY

ODDÍL 1

Čarodějové (6): Gandalf Šedý, Gandalfova hůl, Glamdring, Narja, prsten Ohně, Radagast Hnědý, Tom Bombadil

Dúnadani (7): Athelas, Boromir, Čepel Západu, Gondorský roh, Halbarad, Chodec, Jsme rychlejší!

Elfové (15): Arwen, Celeborn, Círdan Stavitel lodí, Elrond, Galadriel, Glorfindel, Legolas, Lesní elfové, Luk Galadhrim, Nenja, prsten Vody, Thranduil, Vilja, prsten Větru, Vznesení elfové (2), Zrcadlo Galadriel

Hobiti (11): Bilbo Pytlík, Cvali Bulva, Frodo Pytlík, Mitrilová košilka, Pipin Bral, Pozvánka na oslavu, Růža Chaloupková, Sedlák Červík, Sam Křepelka, Smíšek Brandorád, Žihadlo

Seveřané (3): Drsméd Starý, Ječmínek Máselník, Poník Vilík

Trpaslíci (3): Gimli, Kniha Mazarbul, Trpasličí sekyra

ODDÍL 2

Čarodějové (6): Entí lektvar, Gandalf Bílý, Gwaihir, Pán větru, Řečábek, Sméagol, Stromovous

Dúnadani (6): Aragorn, Faramir, Princ Imrahil, Rytíři z Dol Amrothu, Šedá družina, Tři lovci

Elfové (3): Elfi pláště, Lahvička Galadriel, Lembas

Hobiti (2): Bylinky a dušený králík, Je ještě jiná cesta

Rohan (8): Éomer, Éowyn, Rohanští jezdci (2), Stínovlas, Théoden, Théodred, Vesnická domobrana

ODDÍL 3

Dúnadani (10): Andúril, Denethor, Gondorští vojáči, Mrtví muži z Šeré brázdy, Pořádná hůl, Rudý šíp, Stezky mrtvých, Strážci Citadely, Velká brána, Výzva krále

Hobiti (2): Převlečení za skřety, Stovka statných hobitů

Rohan (1): Smrt! Jeďte, jeďte do zkázy!

Seveřané (4): Král Brand, Lesní lid od Anduiny, Seveřanská domobrana (2)

Trpaslíci (3): Armáda z Modrých hor, Dáin Železná noha, Ereboreská stráž

2. ČERNOKNĚŽNÝ KRÁL – STÍN

ODDÍL 1

Darebáci (6): Loto Pytlík ze Sáčkova, Šikmooký Jižan, Špehové, Ted Písař, Vili Potměchuť, Ztraceni!

Mordor (17): Černí skurutí, Černokněžný král, Černý dech, Černý Východňan, Kůň černého jezdce, Lhář, Lovec, Mordorští skřeti, Morgulská čepel, Ničitel, Oko bez víčka, Plášť nazgûla, Plenitel, Posel, Prstenové příznaky vyjely, Válečník, Velitel

Stvůry (13): Caradhras Krutý, Hejna krebain, Horský obr, Jeskynní obr, Mohyloví duchové, Mориjský balrog, Skřeti náčelník, Skřeti z Mlžných

hor (3), Pavouci z Temného hvozdu, Pozorovatel ve vodě, Vlci

Východňané (2): Harcovníci z Temného hvozdu, Shromažďování k dlouho plánované válce

Železný pas (7): Gríma Červivec, Orthancský palantír, Saruman, Sarumanova hůl, Skřeti a poloskřeti, Uglúk, Utkán z mnoha barev

ODDÍL 2

Darebáci (3): Divocí muži z Vrchoviny, Odpověď na volání, Smrt Slámovým hlavám

Mordor (3): Den bez úsvitu, Grišnákh, Udůňští obři

Jižané (6): Černá flotila, Haradská pěchota, Haradští múmakové, Nájezdníci z moře, Obr mezi Černíný, Umbarští korzáři

Stvůry (2): Svišišky za mrtvolky, Glum

Východňané (5): Mnoho králů slouží Mordoru, Posádka Východňanů, Rudý praporečník, Varjagové z Chandu, Velitel Východňanů

Železný pas (6): Bojovní skurut-hai, Hrozby a sliby, Jezdci na vřrcích, Sarumanova černá kouzla, Skřeti Bílé ruky (2)

ODDÍL 3

Darebáci (1): Špinaví zloději

Jižané (3): Černý had, Haradská jízda, Poslední rána osudu

Mordor (10): Černý kapitán, Gorbag a Šagrat, Grond, Kladivo podsvětí, Mordorští skřeti (4), Obluda, Olog-hai, Ústa Sauronova

Stvůry (1): Odula

Východňané (4): Hordy z Východu, Sauronovi spojenci, Sekerníci z Východu, Vozatajové

Železný pas (1): Malá zlomyslná neplecha

PŘÍPRAVA HRY

Každý hráč si připraví balíčky karet frakcí: karty oddílu 1 tvoří dobírací balíček, karty oddílu 2 odkládací balíček, karty oddílu 3 odloží prozatím stranou.

Každý hráč si dobere 7 karet. Hráč hrající za Svobodné národy poté musí odložit 2 z nich na odkládací balíček, hráč hrající za Stín si ponechá všech 7 v ruce.

V tomto scénáři použijte jen karty lokací uvedené níže.

Balíčky bojišť rozdělte do 3 oddílů. Bojiště z oddílu 1 tvoří počáteční balíček bojišť. Bojiště z oddílu 2 a 3 prozatím odložte stranou.

Stezky jsou v každé úrovni rozděleny na 2 části („A“ a „B“). Balíčky stezek připravte obvyklým způsobem, ale všechny stezky z části A umístěte v každé úrovni před stezky z části B.

Pro více informací o použití jednotlivých balíčků v průběhu hry viz *Zvláštní pravidla*.

BOJIŠTĚ A STŘETNUTÍ SVOBODNÝCH NÁRODŮ

Oddíl 1: Lcsní říše, Roklinka, Šedé přístavy

Oddíl 2: Brody přes Želíz*, Dol Amroth, Edoras, Hel-mův žleb, Lamedon*, Lórien, Pelargir, Skalbal*, Západní polonina*

Oddíl 3: Cair Andros*, Dol, Erebor, Ered Luin*, Hůrka*, Kraj, Lossarnach*, Minas Tirith, Velký kamenný most*, Železné hory*

* Označuje střetnutí.

BOJIŠTĚ A STŘETNUTÍ STÍNU

Oddíl 1: Angmar*, Hora Gundabad, Minas Morgul, Morannon, Moria, Núrn*, Orthank

Oddíl 2: Blízký Harad*, Dol Guldur, Harad, Rhûn, Umbar, Vrchovina

Oddíl 3: Barad-dûr

* Označuje střetnutí.

STEZKY

Stezky 1A: Dlouho očekávaný dýchánek, Dno pytle

Stezky 1B: Gildorovo tábořiště, Rádrohabský přivoz

Stezky 2A: Mohylové vrchy, Starý hvozd

Stezky 2B: Hostinec u Skákavého poníka, Větrov

Stezky 3A: Brody přes Bouřnou, Poslední domácký dům

Stezky 3B: Elrondova rada, Imladris

Stezky 4A: Caradhras, Durinovy dveře

Stezky 4B: Khazad-dûm, Vysoký průsmyk

Stezky 5A: Lothlórien, Rmutný dol

Stezky 5B: Egladil, Fangorn

Stezky 6A: Amon Hen, Emyrn Muil

Stezky 6B: Černá brána, Mrtvé močály

Stezky 7A: Henneth Annûn, Osgiliath

Stezky 7B: Ecthelionova věž, Křižovatka

Stezky 8A: Morgulské údolí, Schody

Stezky 8B: Círih Ungol, Doupě Oduly

Stezky 9A: Gorgoroth, Morgai

Stezky 9B: Orodruina, Pukliny Osudu

FÁZE DOBRÁNÍ KARET

Ve *Fázi dobrání karet* si hráč hrající za Gandalfa dobere 4 karty, hráč hrající za Černokněžného krále si dobere 6 karet.

ŽETONY PRSTENU

Každý hráč začíná hru s jedním žetonem Prstenu, který může použít podle pravidel scénáře *Duel pro dva hráče*.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

- Platí zvláštní pravidlo pro „každého hráče“ ze scénáře *Duel pro dva hráče*, ne ale zvláštní bodování stezek – ty se bodují podle běžných pravidel.
- Každá úroveň stezky má dvě části: A a B. Stezky na sebe navazují podle čísel a částí, jak je vysvětleno dále.

- Kdykoli máte postoupit na další úroveň stezky, udělejte to následovně: 1A, 1B, 2A, 2B, 3A, 3B a tak dále.

Příklad: Pokud byla poslední aktivní stezkou 2A, ve Fázi lokací v tomto kole aktivujete stezku 2B a v kole následujícím pak stezku 3A. Podobně pokud je **Gandalf Šedý** na stezce 4A a využije svoji schopnost aktivovat stezku následující úrovně, pokračujte stezkou 4B.

- V případě stezek úrovně 4 a 7 určuje poslední aktivovaná stezka A dané úrovně, která stezka B bude následovat (stezka B není vybrána náhodně ani zvolena):
 - Caradhras (4A) → Vysoký průsmyk (4B),
 - Durinovy dveře (4A) → Khazad-dûm (4B),
 - Henneth Annûn (7A) → Křižovatka (7B),
 - Osgiliath (7A) → Echthelionova věž (7B).
 Dojde-li ke zvýšení úrovně **Černé Brány** na 7, může být následně aktivována kterákoli ze stezek úrovně 7B: *Echthelionova věž* nebo *Křižovatka*.
- Karty, které aktivují stezku stejné úrovně, nelze použít k postupu ze stezky části A na stezku části B (ani naopak).

- Není možné na základě textu karty přeskočit část úrovně stezky ani „couvat“.

Příklad: Schopnost **Glorfindela** „použít akci“ nelze využít, pokud je na stezce úrovně 2A, protože byste přeskočili stezku 2B. Pokud ji použijete na stezce 2B, vytáhnete náhodnou stezku úrovně 3A. Na stezce 3A byste vybrali náhodně ze zbývajících stezek 3A (pokud je ještě k dispozici) a stezek úrovně 3B. Na stezce 3B byste si vzali zbývající stezku 3B (pokud je ještě k dispozici).

- Karty, které lze vyložit nebo přesunout na stezku určité úrovně, můžete zahrát na stezku jak části A, tak i části B.
- Ihned poté, co poprvé znovu zamícháte odložené karty, přesuňte své karty frakcí z oddílu 3 do svého odkládacího balíčku.
- Pokud oba hráči už alespoň jednou znovu zamíchali své odložené karty, ve *Fázi kontroly vítězství* každý hráč zamíchá svá bojiště z oddílu 2 do svého balíčku bojišť. Pokud oba znovu zamíchali své odložené karty alespoň dvakrát, zamíchá si každý do balíčku bojišť svá bojiště z oddílu 3. **Nelze aktivovat bojiště, které ještě do balíčku bojišť nebylo přidáno.**





Autor rozšíření **IAN BRODY**

Vývoj **KARIN WESTON-BRODY** a **ROBERTO DI MEGLIO**

Umělecký ředitel **FABIO MAIORANA**

Grafická úprava **FABIO MAIORANA** a **FRANCESCO MATTIOLI**

Sazba **HONDA EIJI**

Ilustrace **JOHN HOWE, JON HODGSON, FATANEH HOWE, FRANCESCO MATTIOLI, FRANCO RIVOLLI, ANDREA PIPARO, KUO YANG, QUADRA STUDIO DI ANTONIO DE LUCA (MAURO ALOCCI, DOMENICO CAVA, FEDERICA COSTANTINI)**

Jazyková úprava **KEVIN CHAPMAN, ANDREA CORCELLA, ANDREI MUNTEANU**

Produkce **ROBERTO DI MEGLIO** a **FABRIZIO ROLLA**

Překlad **BARBORA DUŠKOVÁ**

Grafická úprava **BLACK LIGHT STUDIO**

Jazyková úprava **ELIŠKA POSPÍŠILOVÁ**

Redakce překladu **VLADIMÍR SMOLÍK** a **ONDŘEJ KURKA**

Distributor české verze
REXPORT, S. R. O.



Palackého třída 198/72, 612 00 Brno
www.rexhry.cz

Hra vytvořena, vydána a celosvětově
distribuována společností
ARES GAMES SRL



Via dei Metalmeccanici 16,
55041, Capezzano Pianore (LU), Italy
www.aresgames.eu



Válka o Prsten, Středozemě, 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 — The Card Game, Fire and Swords © 2024 Ares Games Srl. © 2024 Sophisticated Games Ltd.
VAROVÁNÍ. Obsahuje malé části. Nevhodné pro děti do tří let. Vyrobeno v Číně.

