

Herní text a čísla míst

Když je uvedeno specifické číslo místa putování v textu jednotlivé karty, pak se považuje za číslo odpovídající identifikátoru místa.

Hobbit Stealth (Skirmish: na místech 1 až 5 zruš souboj, kterého se zúčastní hobit. Na dalších místech zvyšuje sílu hobita o 2), nemůže tedy zrušit souboj ve formátu Dvou věží, nicméně druhá funkce dané karty je stále použitelná.

Podtitulky

Na některých kartách vlastnictví, artefaktů a podmínek naleznete podtitulek, který plní podobnou vlastnost jako na kartách postav.

Například karty *Gandalfova hůl, vycházková hůlka* a *Gandalfova hůl* (bez podtitulku) představují stejnou věc.

Na koni (Mounted)

Některé karty používají v herním textu označení „**mounted**“ (na koni), což jinými slovy znamená „využívá vlastnictví kategorie kůň“.

Přesouvání karet mezi balíčky a hromádkami

Kdykoliv přesouváte kartu z jedné hromádky do druhé (např. zamíchání karty z odkládacího balíčku zpět do herního balíčku), musíte tuto kartu ukázat všem hráčům tak, aby mohli ověřit, že byla přesunuta správná karta.

Hraní karet z herního balíčku

Některé karty vám umožňují zahrát jinou kartu přímo z herního balíčku. Musíte však stále zaplatit její cenu a splnit podmínky potřebné k vynesení dané karty.

Poté, co skončíte s prohlídkou svého herního balíčku za účelem zahrání dané karty, tak jej zamíchejte a umožněte hráči po své pravé ruce jej sejmout. Pokud nenaleznete kartu, kterou hledáte, neplatíte žádné penále.

Pokládání (Stack)

Položení karty se nepovažuje za vyložení karty. Položené karty jsou umísťovány lícem vzhůru a může si je kdykoliv prohlédnout kterýkoliv protihráč. Položené karty nejsou ve hře, a tudíž nemohou být rovněž spatřeny, například pro vyložení jiných karet.

Nezapočítávají se pro jako unikátní. Položená unikátní karta může být zahrána kdekoli jinde. Pokládat můžete i více kopií unikátní karty současně.

Podívat se/ukázat (Look at/Reveal)

Jestliže efekt příkazuje hráči podívat se na kartu, může se na ni podívat pouze on sám.

Jestliže efekt naopak příkazuje ukázat kartu, pak se ukazuje všem hráčům bez rozdílu.

Kultury

Každá postava má uvedenu příslušnost k dané kultuře za typem karty na stejném řádku (např. *Člen Společenstva* • muž **Companion** • Man).

Označení „Muž“ zahrnuje i ženy dané kultury. Vlastnictví, které vyžaduje, aby byl nositelem Muž, může být nesen o ženskou postavou pocházející z kultury „Muž“.

Povšimněte si, že v TCG Pán prstenů, je Uruk-hai odlišná kultura než skřeti.

Spatřit (Spot)

Toto slovo v herním textu stanoví požadavky pro zahrání karty nebo použití speciální dovednosti, ve spojení s podstatným jménem, jako například, *„Abyste mohli zahrát tuto kartu, spatřete trpaslíka“*. Toto je ekvivalent k delší frázi *„Ve hře musí být aktivní trpaslík, abyste mohli zahrát tuto kartu“*.

Karty ve vašem balíčku vyřazených (**Dead Pile**) jsou aktivní během vašeho kola, ale nejsou ve hře. To znamená, že nemůžete spatřit karty v balíčku vyřazených.

Obvykle nemusíte spatřit všechny karty ve hře, které splňují požadavek na spotování, jestliže tak nechcete učinit.

Bilbova fajfka říká „Spatřete X fajfek“. Pokud jsou ve hře 2 fajfky (a jsou aktivní), můžete si vybrat, zda spatříte 2, 1 nebo dokonce žádnou.

Avšak, pokud karta říká „můžete spatřit“, znamená to, že nemáte na výběr a musíte spatřit všechno, co odpovídá daným požadavkům bez rozdílu.

Uruk-hai Armory říká „Pokud můžete spatřit Uruk-hai, lukostřelecký součet Společenstva je -1“. Nemůžete si vybírat, co spatříte pro tuto kartu (buď funguje nebo ne).

Předávání artefaktů a vlastnictví

Během fáze Společenstva můžete předávat artefakt nebo vlastnictví mezi svými postavami Svobodného lidu tím, že znovu zaplatíte cenu Šera za daný artefakt nebo vlastnictví.

Obě postavy účastníci se předání musí být na stejném místě (pamatujte si, že spojenec je ve fázi Společenstva vždy na svém domovském místě).

Artefakt nebo vlastnictví mohou být předány pouze postavě, která je může nést či držet (jak je často uvedeno frází „nositelem musí být“ v příslušném textu).



PŘÍRUČKA PRAVIDEL

THE FELLOWSHIP of THE RING / MINES of MORIA / REALMS of ELF LORDS/ THE TWO TOWERS / BATTLE of HELM's DEEP / etc.
Společenstvo prstenu / Doly Morie / Království elfů / Dvě věže / Birva v Helmově žlebu / a příběh pokračuje

ZÁKLADNÍ INFORMACE PRO HRÁČE A SBĚRATELE

Tato, poměrně nová, sběratelská karetní hra k vám přichází v 63karetních základních balíčcích (tzv. startrech – celkem jich je již deset, s rozdílnými náměty a premiiovými kartami postav Aragorna, Gandalfa, Gimliho, Boromira, Legolase, Éowyn a Théodena, včetně několika variantních provedení), 74karetních De-lux základních balíčcích a 11karetním doplňujícím balení (neboli boostrech).

Ne všechny karty se však objevují se stejnou pravidelností, některé jsou raritní, jiné málo běžné a další pak běžné. Každý 11karetní doplňující balíček obsahuje jednu raritní kartu a dále pak kombinaci 10 běžných a málo běžných karet. 60 karet v základních nebo De-lux základních balíčcích je vždy stejných (tzv. fixních), takže je naleznete v každém typově odpovídajícím balíčku. Zbýlé tři jsou náhodně vložené raritní karty (od expanze Battle of Helm's Deep jsou fixní i rěrka, nicméně jsou vytištěná s odlišnými obrázky). 74karetní De-lux starter obsahuje rovněž jeden 11karetní doplňující balíček.

První sada (tzv. premiérová) *The Fellowship of the Ring* obsahuje celkem 365 karet, z toho je 121 raritních, 121 málo běžných a 121 běžných karet; a dále 2 premiové karty, které je možno nalézt pouze v základních balíčcích. Další vydané sady (Mines of Moria a Realms of Elf Lords) tvoří uzavřený blok, tzv. Fellowship, a čítají 122 karet (po 40 raritních, málo běžných, běžných a 2 premiové). Dvě věže, tzv. druhá základní sada, obsahují rovněž 365 karet a rozšiřující sady bloku TTT (Battle of Helm's Deep a Ents of Fangorn) jsou/budou opětovně po 122 kartách + nově i 6 „rérkách“ s jinými obrázky.

Souběžně se všemi vydanými kartami ještě existují i alternativní sady o stejném počtu karet v tzv. foilovém provedení, což je speciální tisková úprava na „metalické“ fólii. Naleznete je pouze v doplňujících baleních na místě běžných karet s frekvencí cca jedné foilové karty v každém šestém balení. Raritnost karet je opět dodržena, běžná foilová karta se vyskytuje cca v každém 13 rozšiřovacím balíčku, málo běžná v každém 18 a raritní v každém 26 balíčku. Podotýkáme, že uvedené průměry nelze vztahovat na jeden box, ale jsou vypočteny na celý vytištěný náklad. Foilové karty mají podstatně vyšší sběratelskou hodnotu vyplývající z jejich omezenějšího výskytu. Přesto jsou plně hratelné, neboť se, s výjimkou částečně lesknoucí přední strany karty rozpoznatelně pod určitým úhlem nasvícení, jinak neodlišují od normálního provedení.

Při levém spodním okraji se na každé kartě nachází kód, například „**1 R 34**“. První číslo tohoto kódu označuje sadu, **1** je určena pro Společenstvo prstenu, **2** pro Doly Morie, **3** pro Království elfů a **4** pro Dvě věže atd.

Písmena udávají tzv. raritnost karet, **R** pro raritní, **U** pro málo běžné, **C** pro běžné a **P** jako premiové. Poslední číslo je pozice dané karty v celé sadě. Ve výše

uvedeném příkladu **1R34** se tedy jedná o kartu č. **34** ze sady Společenstva prstenu.

PÁN PRSTENŮ – SBĚRATELSKÁ KARETNÍ HRA

Většina standardních karetních her má pouze jeden balíček obsahující vždy stejné karty, ale sběratelské karetní hry (TCG) jsou trochu odlišné. V případě sběratelských karetních her si totiž sami upravujete hrací balíček kartami z celé své sbírky, a tvorba je tak plně ponechána pouze na vaší fantazii a strategických schopnostech.

Pán prstenů poskytuje dvěma, případně více hráčům možností zažít podobná dobrodružství, která okusil i Frodo Pytlík, nositel jediného prstenu, při pokusu o jeho zničení na svém putování z dalekého Hobbitína až na Horu osudu v zemi Mordor.

Základní (nebo-li premiérová) sada, **Společenstvo prstenu**, zachycuje události první části Frodova putování z Hobitína až k vrcholům Amon Hen u řeky Anduiny. Druhá hlavní sada, **Dvě věže**, je věnována osudům rozděleného Společenstva a končí bitvou u Helmova žlebu, a **Návrat krále** celý příběh uzavře, ne však v případě této zajímavé karetní hry.

Úvod

Karty každého hráče zahrnují vlastní členy Společenstva – tj. skupinu společníků, která doprovází nositele prstenu. Další karty představují spojence, vlastnictví, artefakty, události a podmínky, jenž podporují a pomáhají vašemu Společenstvu.

V každém kole hráče se posouvá žeton znázorňující vaše Společenstvo podél dobrodružné cesty tvořené posloupností karet míst odpovídajícím důležitým bodům z putování Společenstva. Všichni hráči sledují stejnou cestu, byt jsou karty míst hrány z balíčků různých hráčů.

Pokaždé, když se členové Společenstva posunou dále za svým nelehkým úkolem, mohou čelit útoku stínových služebníků zahraniých jedním nebo více protihráči. Ti mohou být navíc posilováni hraním karet události, artefaktů, vlastnictví a podmínky. Tento útok bývá úspěšný či je odražen v závislosti na momentální síle jednotlivých postav a stínových služebníků.

Služebníci Šera se stávají, s postupem Společenstva vpřed do temných částí Středozemě, stále početnějšími i silnějšími, a tak jsou členové Společenstva i Nositel prstenu vystavováni stále většímu riziku. V nouzi nejvyšší se může Nositel prstenu uchýlit k nasazení Jediného prstenu, ale tím rovněž riskuje podrobení se zhoubnému vlivu moci Prstenu, což vede ke ztrátě hry.

Jestliže vaše Společenstvo, včetně Froda, přežije všechny nástrahy nebezpečné cesty a dosáhne posledního místa ve hře, pak můžeme pogratulovat k vítězství.

své ruky, z vrchu herního balíčku nebo z dalších míst) je vždy detailně popsáno a uvedeno na příslušné kartě.

Do svého odkládacího balíčku (**Discard Pile**) se můžete kdykoliv podívat, ale nemůžete se dívat do odkládacího balíčku svého protihráče či protihráčů.

Líznutí poslední karty

Kdykoliv si líznete poslední kartu ze svého herního balíčku, neprohráváte na rozdíl od mnoha jiných karetních her vlastní hru. Pouze pokračujte ve hře s kartami, které vám zůstávají v ruce (a na stole).

Hesla (Keywords)

Každá karta má jedno nebo více hesel, které ji plně identifikují. Většina hesel jsou tzv. značící (unloaded), které nemají žádné speciální pravidla (mohou být na ně však odkazy u jiných karet).

Hesla s vlastními pravidly se nazývají významová (tzv. **Loaded**).

Značící hesla (Unloaded Keyword)

Kategorie (**Class** - například hůl, ruční zbraň atd.) i kultury (**Race** - například elf, skřet, elf atd.) jsou značící hesla.

Místa mají značící hesla jako bojiště (**Battleground**), les (**Forest**), hory (**Mountain**), řeka (**River**), pláně (**Plains**) a podzemí (**Underground**). Mezi další značící hesla patří: **Easterling, machine, ranger, search, Southron, spell, stealth, tale, tracker, valiant a villager**.

Významová hesla (Loaded Keyword)

Typy karet jako například služebník Šera nebo událost jsou významová hesla. Další významová hesla jsou **ambush, archer, damage +1, defender +1, fierce, ring-bearer, sanctuary, ring-bound, unbound a unhasty**.

Ring-bound a unbound

Pouze společníci mohou být svázáni s Prstenem. Spojenci a služebníci Šera nejsou nikdy svázáni s Prstenem. Jakýkoliv společník bez uvedení schopnosti Ring-bound je unbound.

Výjimka: všechny verze Froda a Sama jsou tzv. **Ring-bound** (spjatí s prstenem).

Ambush

Pokud hráč Svobodného lidu zařadí svoji postavu do souboje se služebníkem Šera s popisem **Ambush X**, tak vlastník karty příslušného služebníka Šera může přidat okamžitě **X** tokenů do zdroje Šera.

Jestliže váš Southron s popisem **Ambush 2** je přiřazen do souboje hráčem Svobodného lidu, tak můžete okamžitě přidat do zdroje Šera 2 tokeny.

Unhasty

Postava s heslem unhasty se může zúčastnit lukostřelby a soubojů jen na svém domovském místě (v pří-

padě spojenců) nebo pokud to umožní karta s označením Gandalfi kultury.

Kontrola míst

Stínový hráč má nyní možnost kontrolovat (okupovat) jednotlivá místa dobrodružného putování a naopak, hráč Svobodného lidu je může osvobozovat. Kontrola míst má vliv na herní text mnoha karet v bloku Dvou věží.

Kontrola

Stínový hráč může využívat efekt daných karet, který způsobí kontrolu míst. Kontrolovat se dají jen místa na cestě dobrodružného putování, kterými již prošli všichni hráči. Termín „prošli“ znamená, že se na takovýchto místech již nenacházejí značky hráčů.

Když jsou značky všech hráčů na místě č.2, můžete se teprve pokusit o kontrolu místa č. 1.

Když začne stínový hráč kontrolovat místo, vždy se jedná o místa s nejnižším možným číslem.

Protihráč již kontroluje místo č. 1 a všechny značky hráčů jsou na místě č. 4 nebo vyšším. Nyní můžete vykontrolovat další následné místo, tj. č. 2.

Pokud kontrolujete místo, tak jej přesunete do vaší podpůrné oblasti. Mnoho karet ze sady Dvě věže se stávají silnějšími v závislosti na počtu kontrolovaných míst.

Kontrolované místo zůstává vždy aktivní a jeho herní text platí, jakoby karta byla na původním místě. Místo, které jste zabral v průběhu kola jiného hráče je stále aktivní během vašeho kola.

Osvobození

Hráč Svobodného lidu může využívat efekty na kartách, které mu dovolují osvobozovat místa. Osvobozovat se dají jen místa, která jsou kontrolována jiným hráčem (tedy nacházejí se v jeho podpůrné oblasti). Nesmíte osvobozovat místo na cestě dobrodružného putování, v balíčku dobrodružného putování nebo místa, která kontrolujete osobně.

Osvobozené místo vrátíte na jeho pozici na cestě dobrodružného putování. Všechny karty na tomto místě umístěné se odloží. Musíte osvobodit místo s nejvyšším číslem kontrolované některým protihráčem, bez ohledu na to, kdo jej právě kontroluje. Pokud právě kontrolujete nejvyšší místo vy, pak musíte osvobodit kontrolované místo s druhým nejvyšším číslem.

Tokeny jednotlivých kultur

Některé karty vydané v sadě Dvou Věží příkazují „umísti na kartu elfí token nebo token nájezdnické kultury“. Můžete použít jakýkoliv vhodný token bez předepsané barvy. Vhodné jsou tokeny, které používáte standardně, neboť se nedávají na karty postav.

Když má nasazen Prsten, může jeho nositel provádět všechny obvyklé akce, jako pohyb nebo boj. Může se bránit proti útočícím služebníků Šera jako obvykle.

Existují speciální karty Stínů s herně silnými efekty, které mohou být zahrány jen v případě, že si Nositel prstenu prsten nasadí.

Jakým způsobem je Nositel prstenu zkorumpován?

Jestliže má Nositel prstenu tolik břemen, jako je jeho odolnost (obvykle 10), je zkorumpován, podléhá vůli Saurona a vy, pochopitelně, prohráváte hru.

Nositel prstenu může být rovněž zkorumpován efektem některých karet. Tento efekt vstupuje v platnost okamžitě, bez ohledu na stávající počet břemen Nositele prstenu.

Jak si Nositel prstenu Jediný prsten sundá?

Na začátku sjednocovací fáze si Nositel prstenu snímá prsten automaticky a jednoduše ho znovu pouze nese.

Co se stane, když je Nositel prstenu zabit?

Pokud je Nositel prstenu zabit (nebo i totálně přemožen), prohráváte celou hru.

Výjimka: Sám má speciální vlastnost (jedná se o Response akci), kterou lze využít v případě, že je Frodo zabit. Pokud je Sam v tom okamžiku ve hře, lze tuto akci využít k přesunu Prstenu do jeho vlastnictví a tím se stane novým Nositelem prstenu.

ODPOVĚĎ (RESPONSE)

Odpověď je časová podmínka, která znamená, že zahrajete událost (nebo použijete speciální vlastnosti), kdykoliv nastane situace popsaná herním textem.

Na stejnou situaci můžete odpovědět více než jednou.

Někdy akce odpovědi přeruší jinou akci, kterou tím zruší dříve, než k ní dojde. Když se to stane, tak přerušená akce nemá účinek, ale její cena a požadavky musí být zaplacen.

Response akce není tzv. fázovou akcí, protože neexistuje žádná speciální response fáze.

CENY A ÚČINKY (COST AND EFFECTS)

Cena nebo účinek může být například přidání/odebrání tokenů Šera, unavení postavy, odložení karty nebo nesčetné dalších možností. Cena za akci je obvykle uvedena před slovem „aby“ (takže akce má formu „zaplatte X, aby se stalo Y“).

Ceny (Cost)

Jestliže má karta nebo speciální dovednost cenu, musíte tuto cenu zaplatit, nebo nemůžete kartu či speciální dovednost použít.

Jestliže cena události vyžaduje, abyste unavil jednu ze svých postav a všechny vaše postavy jsou již vyčerpaný, pak nemůžete tuto událost hrát.

Pokaždé, když zaplatíte cenu, splníte tím požadavky právě jedné karty.

Jestliže máte ve hře dvě podmínky, každou se speciální dovedností vyžadující unavení trpaslíka, nemůžete využít obě tyto vlastnosti tím, že unavíte trpaslíka pouze jednou.

Jestliže je provedení nějaké akce zabráněno, tak se její účinek stává neplatným, leč zaplacená cena a splněné podmínky pro vyložení se nemění.

Účinky (Effects)

Jestliže účinek karty nebo speciální vlastnosti vyžaduje, abyste provedli akci a vy ji provést nemůžete, musíte provést tolik, kolik můžete, a zbytek ignorovat.

Jestliže účinek události vyžaduje, abyste odložili 2 karty ze své ruky a v ruce máte pouze 1 kartu, odložte 1 kartu a zbytek poté ignorujte.

Pokud efekt karty nebo speciální vlastnosti vyžaduje provedení jedné nebo druhé rozdílné akce, musíte zvolit tu, u které jste schopni zajistit její plné splnění (pokud je to možné).

Jestliže splníte všechny požadavky a zaplatíte cenu nutnou pro vyložení karty, tak je povoleno zahrát tuto kartu, i když nemá žádný efekt.

Výjimka: Pokud provádíte akci vyžadující zahrání karty z ruky nebo odkládacího balíčku jakou součástí svého efektu, pak tuto kartu musíte zahrát.

Tato výjimka je platná pro všechny druhy akcí (zahrání karet událostí, použití speciálních vlastností, využití herního textu „když zahrajete“ atd.) i další rozdílné způsoby zahrání karet (s výjimkou zahrání karet z vašeho herního balíčku).

Zdroj efektu je karta, na které je daný text natištěn. Ačkoliv například karta události může vyžadovat unavení služebníka Šera jako součást její ceny, zdroj tohoto efektu je na kartě události a ne na kartě služebníka Šera.

Některé karty mají vícenásobný účinek, který je aktivován stejnou podmínkou. Získání většího účinku závisí na počtu stanovených kritérií ve hře, které jsou určeny danou podmínkou.

Herní text na kartě Uglúka je následující:

Síla Uglúka se zvýší o 3, když můžete spatřit 2 stopaře Uruk-haj.

Uglúk udělí zranění +1, když můžete spatřit 3 stopaře Uruk-haj.

Nemusíte spatřit 5 stopařů pro dosažení obou bonusů. Tři stopaři plně pokrývají první požadavku (jestliže máte tři, můžete spatřit dva) i druhého (spatří tři).

RŮZNÉ

Odkládání (Discard)

Obvyklý význam slova „odložit“, který se vyskytuje v herním textu, je „odložte ze hry“. Odkládání z dalších míst (za

DŮLEŽITÉ PRVKY

DRUHY KARET

Sběratelská hra Pán prstenů obsahuje tři základní druhy karet, místa (tzv. **Site**), karty Svobodného lidu (**Free Peoples**) a karty Stínů (**Shadow**). Nachází se zde i tzv. Jediný prsten (**The One Ring**), který je však odlišný od výše uvedených karet.

Karty míst (lokací)

Každý hráč má svůj vlastní balíček dobrodružného putování obsahující 9 karet (místa č. 1 až 9). Tyto karty slouží k zachycení postupného vývoje hry.

V bloku Dvou věžích jsou karty míst označeny speciálním symbolem a jejich číslo je, oproti předchozím, posunuto níže, to vše slouží pro jejich rychlé rozlišení od míst tzv. Fellowship bloku.

Rivendell je místo č. 3 v Fellowship bloku, Streets of Edoras je místo č. 3 v sadě Dvě věže.

Karty Svobodných lidí

Karty Svobodných lidí představují síly dobra. Každý hráč má své Společenstvo, tvořené držitelem prstenu a dalšími společníky. Nastane-li vaše herní kolo, vykládáte a využíváte pouze karty vašich Svobodných lidí.

Karty Svobodných lidí mají světlé kulaté políčko umístěné v levém horním rohu.

Stínové karty

Stínové karty představují síly zla a korupce. Pokud nastane herní kolo dalšího hráče, vykládáte a využíváte své Stínové karty, které jsou již ve hře, ke zpomalení či zastavení postupu Společenstva protihráče či protihráčů.

Karty Stínů mají tmavé kosočtvercové políčko umístěné v levém horním rohu.

Jediný prsten (The One Ring)

Tato karta představuje unikátní a mocný prvek, kolem kterého je vytvořena osnova příběhu Pána prstenů. Pod obrázkem uprostřed karty se nachází jeho podtitulek (na rozdíl od ostatních karet, kde je uveden specifický typ karty). Typ této karty je vždy Jediný prsten.

Jediný prsten nepatří mezi karty Svobodného lidu, ani Stínů.

Takto vybarvené plochy vám napovídají, jak hrát vaši první nebo několik prvních her. Po vyzkoušení několika mála her za použití pouze karet ze základního či De-lux balíčku přistupte bez rozpaků k plné hře.

POSTAVY (SPOLEČNÍCI, SPOJENCI A SLUŽEBNÍCI ŠERA)



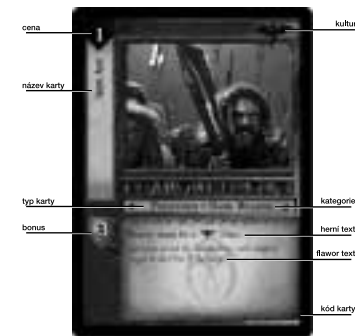
Všechny karty postav mají stejné základní grafické rozvržení. Na kartě spatříte na první pohled jasně viditelné hodnoty síly, odolnosti, počtů zdrojů/nákladů Šera, příslušnost k jednotlivé kultuře Středozemě, název karty i několika dalších zajímavých informací.

Společník je člen vašeho Společenstva. Spojenec je postava, která pomáhá vašemu Společenstvu z povzdálí, ale se Společenstvem se nepohybuje (každý spojenec má tzv. domovské místo, **home**, kde může, a to pouze zde, posílit v bojích Společenstvo).

Spojenci z předchozího Fellowship bloku nemají domovská místa v bloku Dvou věží.

Služebník (**Minion**) je stínová postava, která útočí na Společenstva ostatních hráčů. Karty služebníků mají v levém spodním rohu symbol kompasu s číslem, které udává první možné místo jejich vyložení bez nutnosti stanovené penalizace (tzv. roaming, v tomto případě ne poskytovatelů GSM služeb).

VLASTNICTVÍ, ARTEFAKTY, UDÁLOSTI A PODMÍNKY



Vlastnictví nebo artefakt jsou zbraně, části oblečení, brnění nebo další prvky používané postavami (s artefakty se v první sadě Společenstva prstenu neseťkáte, v dalších již ano).

Artefakty nejsou ovlivněny kartami, které mají dopad na vlastnictví.

Karta události (**Event**) zahraná z vaší ruky představuje důležitou změnu či událost v daném prostředí a po skončení doby jejího trvání je umístěna do odkládacího balíčku.

Karta podmínky (**Condition**) představuje významnou změnu podmínek světa Středozeemě, která trvá ve hře až do konce hry nebo do doby případného zrušení efektu karty jinou herní akcí. Někdy je možné zahrát karty podmínky i na vlastní postavy či postavy protihráče, případně i na karty míst.

MÍSTA



Do hry si přinášíte sadu 9 karet míst, které tak tvoří váš balíček dobrodružného putování. Každé místo v tomto balíčku musí mít rozdílné číselné označení, od 1 do 9. Karty útočišť (sanctuary - místa č. 3 a 6) mají pro jejich snadné rozlišení odlišná barevná pozadí oproti ostatním kartám míst.

KULTURY (NÁRODY) STŘEDOZEMĚ

Většina karet patří k určité kultuře (národu). Jednotlivé kultury jsou na kartách rozlišeny pomocí barevného pozadí, použité grafiky i specifického symbolu v pravém horním rohu.

Záby zjistíte, že karty jedné kultury spolu většinou spolupracují lépe. Pokud si srovnáte vám dostupné karty podle jednotlivých kultur, máte nepochybně usnadněnou pozici při tvorbě svého herního balíčku. Nicméně váš balíček může obsahovat libovolnou kombinaci kultur podle vašich přání či záměrů.

Karty jednotlivých míst putování i Jediný prsten nejsou součástí žádné kultury.

Zde naleznete přehled všech v současné době dostupných kultur.

Svobodní lidé

- Trpaslíci (Dwarves)
- Elfové (Elves)
- Gandalf
- Muži (Gondor)
- Kraj – Hobité (Shire – Hobbits)

Rohanští (Rohan)

Služebníci Šera

- Isengard (Sarumanovi skurutí a skřeti)
 - Moria (skřeti a další potvory z dávných časů)
 - Prstenové přízraky – Nazgûlové (Ringwraith)
 - Sauron (skřeti)
 - Dunland (divocí muži - Dunlendané)
 - Raider (nájedníci - Easterlingové a Southroni)
- Nemusíte si pamatovat tyto názvy přesně, protože je poznáte podle přehledných symbolů. Vše co potřebujete je pouze přiřadit shodné symboly k sobě.*

ZNAČENÍ (SIGNET)



Některé karty postav Svobodných lidí jsou označeny malou pečetí (tzv. signet) nacházející se v levém spodním rohu. Karty s tímto stejným speciálním značením si navzájem poskytují určité bonusy a velmi dobře spolupracují ve stejném herním balíčku.

Každé toto označení je založeno na hlavních postavách příběhu. Prozatím se setkáváme s označením postav Aragorna, Gandalfa, Froda a Théodena.

ODOLNOST (VITALITY)

Na všech postavách ve hře najdete hodnotu vitality. Pod tímto pojmem si představme zejména hlavně odolnost postavy, její životní sílu i vůli přežít.

Zranění (Wounds)

Při zranění postavy útokem nepřítele či jinými prostředky Stínů dochází často ke snížení odolnosti. Při takové situaci umístíte jeden token označující zranění na danou kartu postavy. Skleněné tokeny, nejlépe v červené barvě, jsou k tomuto účelu nejlepší. Zranění jsou vždy umisťována na postavu, postupně po jednom. Obecně, pokud zraňujete postavu, dáváte jí pouze jedno zranění.

Jestliže karta říká „zraň dva společníky“ tak jste povinni přidělit vždy po jednom zranění dvěma rozdílným společníkům, ne zranit jednoho společníka dvakrát.

Léčení (Healing)

Odstranění tokenu zranění postavy představuje například efekt jejího odpočinku nebo léčení. Jestliže herní text stanovuje, že můžete léčit postavu, pak to obecně znamená, že odstraňujete vždy pouze jedno zranění. Nemůžete léčit postavu pokud na sobě nemá alespoň jeden token zranění.

Jestliže karta říká „uzdrav dva společníky“, tak jste povinni léčit dva rozdílné společníky a odstranit jedno zranění na každém, ne vyléčit jednoho společníka dvakrát.

Všeobecně, vaše Společenstvo se pouze léčí (odstraňuje tokeny zranění) na místech tzv. útočišť (**Sanctuary**).

Spojenci se normálně neúčastní lukostřelby a bojů. Speciální schopnosti spojenců (např. lukostřelecké nebo bojové akce) však mohou být použity zcela normálně.

Přesto, pokud je vaše Společenstvo na domovském místě vašeho spojence, tento společenec se může účastnit lukostřelby a bojů.

Stínový hráč může přiřadit nepřidělenou služebníka Šera ke spojenci, který se nachází na svém domovském místě.

Některé karty také dovolují spojencům, aby se zúčastnili lukostřelecké a bojové fáze, i když není Společenstvo na jejich domovském místě.

UNIKÁTNOST

Unikátní karty

Mnohé postavy, vlastnictví a artefakty představují věc, která se vyskytuje v prostředí Středozeemě pouze jednou. Tyto karty mají před svým názvem tečku (•), aby vám bylo naznačeno, že můžete mít ve hře v jeden okamžik pouze jednu kopii takové karty.

Můžete mít ve hře zároveň jen jednu kartu s názvem •Gandalf. Ostatní hráči mohou mít ve hře také kartu s názvem •Gandalf, ale každý hráč může mít jen jednu.

Dvě karty představují stejnou osobu nebo věc, pokud mají stejný název (bez ohledu na podtitulek nebo sběratelské číslo karty) nebo stejné sběratelské číslo (i když je název nebo podtitulek odlišný).

Co se týče karet Stínů, nesmíte zahrát další unikátní kartu, která má stejný název (nezávisí na podtitulcích), pokud je její kopie již ve hře a tzv. aktivní.

Nesmíte zahrát kartu z ruky a nahradit další kartu ve hře, i když by tyto karty měly stejný název nebo by představovaly stejnou osobu.

Neunikátní karty

Žádné karty, které nemají před svým názvem tečku (•) nejsou pokládány za unikátní. To znamená, že všichni hráči mohou mít zároveň ve hře více kopií těchto karet.

Většina karet podmínek není unikátních a můžete jich mít ve hře zároveň více. **Účinky těchto karet jsou tedy kumulativní.**

Herní text podmínky Sarumanovy ambice říká: „Cena šera za každou událost je –1.“ Pokud máte dvě kopie této podmínky ve své podpůrné oblasti, cena šera události je –2.

AKTIVNÍ KARTY

Během vašeho tahu jsou vaše karty Svobodného lidu a stínové karty vašich protihráčů jediné karty, které jsou aktivní. Neaktivní karty nejsou ovlivněny probíhající hrou a rovněž ji neovlivňují.

Členové vašeho Společenstva a služebníci vašich protihráčů jsou aktivní. Členové Společenstva vašich protihráčů aktivní nejsou.

Výjimka: Karty, které jsou zahrány aktivními kartami, jsou aktivní a karty zahrané na neaktivní karty jsou neaktivní.

Protihráčova stínová podmínka zabraná na člena Společenstva jiného hráče není aktivní, protože tento člen Společenstva není aktivní.

Místo je aktivní pouze, pokud je Společenstvo na daném místě. Text místa není aktivní, když jsou hráni zahajovací členové Společenstva.

Jestliže herní text místa má stínovou speciální schopnost, můžete použít tuto speciální schopnost jen, pokud je aktivní Společenstvo na tomto místě a vy jste stínovým hráčem.

Nemůžete zahrát další kopii unikátní karty, která je již ve hře a je momentálně aktivní. Občas mohou být při vícehré zahrány dvě kopie té samé unikátní karty.

Někdo může zahrát kopii unikátní stínové karty, kterou již měl hráč Svobodného lidu ve hře, protože první kopie není momentálně aktivní. Když se třetí hráč stane hráčem Svobodného lidu, obě kopie unikátní stínové karty jsou připraveny stát se aktivními – ale jen jedna z nich může být v daném čase aktivní.

V tomto případě je aktivní kopie ta, která náleží hráči sedícím nejbližší po pravé ruce hráče Svobodného lidu.

JEDINÝ PRSTEN (THE ONE RING)

Frodo vždy začíná hru jako Nositel prstenu. Nese Jediný prsten podobně, jako ho nesl ve své kapse nebo na řetízku kolem krku.

Kdy si může Jediný prsten nasadit?

Na Vládoucím prstenu (**The Ruling Ring**), verzi Jediného prstenu, který naleznete ve svém základním balíčku, je uvedena speciální vlastnost s označením **Response**. Ta může být použita během jakéhokoliv bojové fáze, dokonce i v té, které se Nositel prstenu neúčastní. Dříve, než si přidělíte token za zranění svého Nositele prstenu, můžete oznámit protihráči, že si místo toho nasazujete Vládoucí prsten.

Když použijete tuto speciální vlastnost Jediného prstenu, váš Nositel prstenu si jej nasadí. Využití této speciální vlastnosti není závazné.

Nezapomeňte, že zranění se postavám přidělují vždy postupně jedno po druhém. Jakmile se herní text Prstenu aktivuje, platí po celou dobu jeho nasazení.

Váš Nositel prstenu se nemůže zachránit před přemožením jeho nasazením. Pokud je přemožen, tak je jednoduše okamžitě zabit (žádné zranění se nepřiděluje, a nelze je tudíž převést na břemena).

Co se stane po nasazení Prstenu?

Pokaždé, když má Nositel prstenu nasazen Vládoucí prsten a je zraněn, tak převádí toto zranění na břemeno.

ve své ruce. Na závěr se hráč Svobodného lidu rozhodne, zdali ukončí svůj tah, nebo se v tomto tahu znovu pohne.

Provádění sjednocovacích akcí

Hráči mohou provádět sjednocovací akce s použitím postupu popsaného v manévrovací fázi. Pokud všichni hráči následně „pasují“ (bez přerušení za sebou), pokračujte dorovnáním ruky stínových hráčů.

Dorovnání stínových hráčů

Každý stínový hráč musí dorovnat svoji ruku na osm karet následujícím způsobem:

- nejdříve může odložit z ruky jednu kartu;
- jestliže má méně než osm karet v ruce, musí si lízat karty, až jich má v ruce osm;
- jinak (když má v ruce víc než osm karet), musí odložit karty z ruky, až jich bude mít jen osm.

Hráč Svobodného lidu se rozhoduje

Jestliže jste hráčem Svobodného lidu, musíte se na konci sjednocovací fáze rozhodnout pro jednu z následujících možností:

- Přesunout své Společenstvo na další místo (a dovolit tak příslušnému stínovému hráči zahrát nové místo, pokud je zapotřebí), přidat nové tokeny do zdrojů Šera (jednak za stínové číslo na novém místě a jednak za počet členů Společenstva) a vrátit se ke stínové fázi (přeskakujete tak svoji fázi Společenstva a případný nevyčerpaný zdroj Šera zůstává stále k dispozici).
- Nebo dorovnat svoji ruku (stejným způsobem jako předtím stínoví hráči). Poté stínoví hráči odloží všechny Služebníky ve hře a váš tah je u konce.

Limit pohybu

Během každého tahu se vaše Společenstvo musí minimálně jednou pohnout a může se pohnout až tolikrát, kolik je váš limit pohybu.

Ve dvojhře a trojhře je limit pohybu dva. Ve vícehře se čtyřmi nebo i více hráči je limit pohybu roven počtu vašich oponentů, když hra začíná. Během sjednocovací fáze se můžete rozhodnout znovu pohnout, což je omezeno právě tímto limitem.

Pokud dojde k úpravě limitu pohybu v průběhu jednoho kola, tak tento efekt je v platnosti, i když se podmínky této úpravy později změní.

JAK VYHRÁT HRU

Hráč vyhrává hru, pokud je jeho Společenstvo na posledním místě číslo devět a jeho Nositel prstenu přežije všechny bojové (tzv. **Skirmish**) fáze. Hra končí okamžitě po provedení poslední bojové fáze a již neprobíhá regroup fáze.

První hru se základním balíčkem vyhrává ten hráč, jehož Společenstvo „doputuje“ i s Nositelem prstenu na místo číslo sedm.

Hráč může také zvítězit, jestliže zůstane jediným hráčem ve hře (viz dále).

Kdo prohrává

Hráč prohrává hru, pokud je Frodo zabit a Sam není ve Společenstvu, aby pokračoval jako Nositel prstenu (obdobně, pokud se Sam stane Nositelem prstenu, prohráváte hru pokud je Sam zabit).

Hráč také prohrává hru, jestliže je jeho Nositel prstenu tzv. zkorumpován, nebo-li podlehne zhoubnému vlivu Jediného prstenu. Pokud má Nositel prstenu na své kartě stejný počet břemen, jako je jeho hodnota odolnosti, je zkorumpován.

Břemeno je tmavý token umístěný na Nositeli prstenu (většinou Frodo). Existuje mnoho karet, které přidávají nebo odstraňují břemena. Břemeno se vždy umísťuje na Nositele prstenu a nikoho jiného.

Některé karty umožňují zkorumpovat Nositele prstenu bez ohledu na to, kolik právě nese břemen.

Pokud hráč prohraje hru a ve hře zůstávají alespoň dva další hráči, odstraňte jeho hrací značku a všechny jeho karty ze hry (a odložte všechny oponentovy karty, které na ně byly zahrány).

Odstraňte z dobrodružné cesty jeho místa v číselném pořadí a nahraďte každé odpovídajícím oponentovým místem, počínaje hráčem po jeho pravé ruce a dále v pořadí proti směru hodinových ručiček.

Zbývající hráči dokončí kolo protihráče (sjednocovací fázi).

OSTATNÍ DŮLEŽITÁ PRAVIDLA

AKCE

Téměř všechno, co se stane během hry, je považováno za druh akce. Hráči provádějí akce vyložením karet, použitím speciálních vlastností, přesunem Společenstva, dorovnáním ruky atd.

Povinná nebo volitelná (Required or Optional)

Každá akce je buď povinná, nebo volitelná. Volitelná akce je specifikována jako zahrání karty události, využití speciální vlastnosti nebo akce uvozenou slovem „můžete“. Ostatní akce jsou pak povinné.

Jestliže dvě povinné akce nastanou ve stejnou dobu (např. na začátku kola, na začátku Fellowship fáze apod.), tak hráč Svobodného lidu volí pořadí, ve kterém se provedou.

SPOJENCI

Spojenci nejsou členy Společenstva a necestují se Společenstvem. Karty Spojenců mají číslo domovského místa uvedeno za typem karty, na stejném řádku (např. „Spojenec • Domov 3 • Elf“ (**Ally • Home 3 • Elf**)). Každý spojenec ve vaší podpůrné oblasti za přítomného na svém domovském místě.

Pokud se vaše Společenstvo nachází na počátku vašeho kola v takovém útočišti, pak můžete odstranit celkem až 5 tokenů zranění z jeho členů (ne však u postav spojenců) v libovolném pořadí.

Spojence nejde tímto způsobem léčit. Existují však spojenci léčící jiné spojence, jako např. Elrond, Galadriel a Host hobitů večírku.

Zabití (Killed)

Pokud počet tokenů zranění dosáhne na kartě stanovené, či kartami dosažené hodnoty odolnosti, pak daná postava umírá okamžitě. Postavy zabitých společníků umístíte do zvláštního balíčku vyřazených (tzv. **Dead Pile**). Všichni zabití služebníci Šera odcházejí do diskardu.

Pokud máte ve svém balíčku vyřazených unikátního společníka nebo spojence, není již dovoleno zahrát další stejnou kopii této karty, či jiné karty se stejným názvem (přesto je dovoleno vyložit další kopii či kopie v případě neunikátních společníků nebo spojenců).

Unikátní karta je označena tečkou (•) v názvu karty

Pokud se postava (společník nebo spojenec) umísťuje do odkládacího balíčku (tzv. **Discard Pile**), pak jen jako výsledek použití herního textu nebo jako výsledek jiné herní akce.

Unavení (Exert)

Někdy je dovoleno tzv. unavit postavu umístěním tokenu zranění na danou kartu, který znázorňuje provedení určité akce snižující její odolnost.

Nikdo nesmí unavit postavu, která je již vyčerpaná (tj. nachází se pouze jedno zranění od smrti). Takovou postavu není možné vybrat ani v případě nutnosti volby a nebo pokud se jedná o jedinou či jediné postavy ve hře.

Jestliže akce vyžaduje provést unavení u postavy **X**, pak tato postava musí mít odolnost **X+1** nebo více, v opačném případě nelze takovou akci provést.

Když unavujete postavu pro získání vlastního posílení, tak si to lze představit jako fyzické unavení určitého druhu – přepracování, námaha, stres z boje apod. Nicméně, někdy můžete unavením postavu docílit dalšího efektu na jiné postavě/postavách, místech apod. V tomto případě je efekt unavení nutno brát jen jako cosi symbolického, což je možno si teoreticky představit jako následek určité akce či příhody, která se stala v minulosti.

Například, můžete unavit farmáře Maggota, aby léčil Merryho nebo Pippina. Ve skutečném příběhu však Merry a Pippin kradli zeleninu z jeho polička, na kterém Maggot velmi usilovně pracoval při slechtění své úrody. Ačkoliv tato zelenina byla pěstována v minulosti, „její“ efekt na hru zůstává. Když ji Merry nebo Pippin konzumovali, tak získávali sílu, posilovali svoji odolnost a to je, zjednodušeně, představováno umístěním tokenu únavy na farmáře Maggota, který

je tak nepřítom a neochotně podporoval. Tento symbolický příklad zde uvádíme jako formu možné spolupráce mezi Společenstvem a spojenci.

ZDROJ ŠERA (TWILIGHTS POOL)

Zdroj Šera tvoří vymezená plocha na stole, kam se ukládají tokeny, které jej tvoří. Tokeny ve zdroji Šera představují potencionální nebezpečí, kterému musí čelit vaše Společenstvo. Doporučujeme používat tmavé skleněné tokeny, ale jakékoliv jiné prostředky (mince, kostky apod.) jsou rovněž přijatelné. Mějte vždy připravený dostatečný počet těchto tokenů.

Placení šera (Twilight Cost)

Na každé kartě Svobodného lidu i Stínů naleznete v levém horním rohu ve stanoveném geometrickém obrazci číslici. Ta udává počet tokenů Šera, které se při vyložení karty musí přidat nebo ubrat ze zdroje Šera.

Když vykládáte vaše karty Svobodného lidu, **musíte přidat** předepsaný počet tokenů do zdroje Šera (z náhradních tokenů) podle údaje na dané kartě.

Když váš protihráč vykládá karty Stínů, **musí vyjmout** předepsaný počet tokenů ze zdroje Šera (a přidat je k náhradním tokenům) podle údajů na dané kartě. Není přípustné zahrát kartu Stínů, pokud není ve zdroji Šera potřebný počet tokenů.

Rovněž se v herním textu mnoha karet můžete setkat s frází typu „Přidej X“, což jinými slovy znamená: „Přidej jeden token do zdroje Šera“.

Jestliže karta události Svobodného lidu vyžaduje určitý počet tokenů Šera ve hře, pak tyto tokeny musí být ve hře ještě před vyložením a „zaplacením“ takové karty.

PŘÍPRAVA KE HŘE

Hráči potřebují zásobu tokenů pro označení zranění (doporučujeme v červené barvě) a pro zdroje šera (v černé barvě). Každý hráč dále potřebuje (například token odlišné barvy či figurku oblíbené postavy/národa z prostředí Středozemě), který ukazuje pozici vašeho Společenstva na dobrodružné cestě.

Pro označení použití prstenu Frodem v průběhu putování dále doporučujeme použít rovněž tokeny černé.

Při hře pouze s kartami ze základního balíčku vyřadte prosím karty míst č. 8 a 9 a zbylé místa pak vytvoří tzv. **balíček putování**. Místa č. 8 a 9 vraťte zpátky do krabičky.

Vezměte jednu kopii karty z níže uvedeného seznamu (v závislosti na typu základního balíčku, který použijete). Položte ji lícem na stůl společně s nositelem prstenu Frodem a jediným prstenem (ten zasuňte pod Froda tak, aby byl vidět jeho název).

Fellowship of The Ring

<i>De-lux starter:</i>	Merry, Pippin, Sam, Frodo a Jediný prsten
<i>Aragorn starter:</i>	Aragorn, Frodo a Jediný prsten
<i>Gandalf starter:</i>	Gandalf, Frodo a Jediný prsten

Mines of Moria

<i>Gandalf starter:</i>	Gandalf, Frodo a Jediný prsten
<i>Gimli starter:</i>	Gimli, Farin, Frodo a Jediný prsten

Realm of Elf Lords

<i>Boromir starter:</i>	Boromir, Merry, Frodo a Jediný prsten
<i>Legolas starter:</i>	Legolas, Gimli, Frodo a Jediný prsten

The Two Tower

<i>De—lux starter:</i>	Gandalf, Frodo a Jediný prsten
<i>Théoden starter:</i>	Éowyn, Éomer, Frodo a Jediný prsten
<i>Aragorn starter:</i>	Aragorn, Frodo a Jediný prsten

Zbytek karet pak tvoří váš hrací balíček.

V případě vašich prvních her **určete jakýmkoliv náhodným způsobem začínajícího hráče** a přikročte přímo ke kapitole pravidel pod názvem **Hraní**.

POSTAVTE SI VLASTNÍ BALÍČEK

Každý hráč si přinese k zahájení hry Nositele prstenu Froda a Jediný prsten (2 karty), hrací balíček (minimálně 60 karet) a balíček dobrodružného putování (9 karet).

Celkem je tedy zapotřebí k plnohodnotné hře **minimálně 71 karet**.

Nositel prstenu (Ring-bearer)

Hru musíte zahajovat s jednou kopií Froda (libovolné verze) nesoucího Jediný prsten (opětovně libovolné verze). Tyto dvě karty nejsou nikdy součástí vašeho herního balíčku, a tudíž se nezapočítávají do celkového součtu karet Svobodného lidu).

Herní balíček (Draw Deck)

Váš herní balíček musí obsahovat minimálně 60 karet, z toho vždy přesně 1/2 karet Svobodných lidí a Stínů zamíchaných dohromady. Jediný prsten není nikdy součástí herního balíčku a nemůžete jej proto umísťovat společně s kartami míst do herního balíčku.

Můžete mít až čtyři kopie jediné karty (ignorujte případný rozdílný podtitulek) herního balíčku.

Můžete tedy mít čtyři kopie Aragorna, Krále v exilu, nebo dvě kopie této karty a karty Aragorna, Chodce ze severu. Nesmíte však mít od každé této karty čtyři kopie, protože mají stejný název (ačkoliv rozdílný podtitulek).

Výjimka: Protože jedna kopie Froda je vždy součástí vašeho Společenstva, můžete mít v herním balíčku pouze jeho další tři kopie.

Balíček putování (Adventure Deck)

Balíček putování obsahuje devět odlišných karet, každou s jiným číslem místa. Žádný z ostatních hráčů nemá právo se podívat do vašeho balíčku putování.

Nemůžete míchat karty míst z jednotlivých bloků, neboť ty tvoří samostatné celky. Karty míst ve vašem balíčku dobrodružného putování musí pocházet buď z bloku Fellowship (sady 1 – 3), nebo The Two Tower (sady 4 – 6).

KDO ZAČÍNÁ?

Hráči provedou tajnou nabídku pro určení zahajovacího hráče ve hře. Nabídky sázek provádějte nejlépe pomocí tokenů černé barvy, které se poté stanou počátečním břemenem vašeho nositele prstenu.

Nesázejte příliš vysoko, neboť váš Nositel prstenu zabíjí vlastní hru s vysokým počtem břemen a bude velmi, velmi blízko podlehnutí vlivu Prstenu (nezapomeňte, že prohrajete hru, pokud Frodo nahromadí 10 břemen).

Jestliže přesto vsadíte počet břemen odpovídající dané odolnosti nositele prstenu, tak je váš nositel zkorumpován již před zahájením hry (tedy dříve, než začínající hráč vyloží první místo) a vy jste prohrál hru.

mená, že postava se může bránit proti dvěma dalším nepřipraveným služebníkům, atd.

- Když dokončíte přiřazení členů Společenstva, kterýkoliv z nepřipravených služebníků může být přiřazen stínovými hráči kterémukoliv členu Společenstva (i přestože je člen Společenstva již přiřazen). První stínový hráč po vaší pravé ruce může přiřadit kteréhokoliv ze svých nepřipravených služebníků a tak dále, proti směru hodinových ručiček.

Pokud jsou všichni služebníci nějak odstraněni z jejich přiřazení, přistupte přímo ke sjednocovací fázi.

6. BOJOVÉ FÁZE

Když je přiřazovací fáze dokončena, každý brání se člen Společenstva bude bojovat v oddělené bojové fázi. V pořadí, které si určíte jako aktivní hráč, jsou postupně řešeny jednotlivé boje tak, že se pro každý odehraje samostatná bojová fáze.

Během každé bojové fáze vy i vaši oponenti budete provádět bojové akce a poté daný boj vyhodnotíte.

Jakmile jedna bojová fáze skončila, musí hráč Svobodného lidu, pokud je to možné, vybrat další boj a provést bojovou fázi.

Provádění bojových akcí

Hráči mohou provádět bojové akce s použitím postupu popsaneho v manévrovací fázi. Pokud všichni hráči následně „pasují“ (bez přerušení za sebou), pokračujte vyhodnocením boje.

Každá bojová akce trvá pouze po dobu jednoho boje.

Vyhodnocení soubojů

Jestliže je celková síla jedné strany větší než síla druhé strany, strana s větší silou vyhrává boj (pokud dojde ke shodě, vyhrává vždy stínová strana). Umístěte jedno zranění na každou postavu, která se účastnila boje na straně poražených.

Pokud je celková síla jedné strany alespoň dvojnásobná oproti celkové síle strany druhé, všechny postavy na prohrávající straně jsou zabity (nezávisle na tom, kolik zranění nebo jakou vitalitu každá postava má). Tento prvek se nazývá přemožení (tzv. **Overhelming**). Jestliže je postava přemožena, nedostává žádné další zranění – jednoduše zemře.

Kdykoliv se souboje účastní dva nebo více služebníků Šera, tak celkovou sílu určuje jejich součet.

Jestliže je souboj zrušen, končí okamžitě bez vítězů a poražených.

Souboj neproběhne, jestliže jsou všechny postavy na jedné straně odstraněny dříve, než začne vlastní souboj.

Jestliže jsou všechny postavy na jedné straně souboje odstraněny dříve, než dojde k součtu celkové síly, souboj se vyhodnotí a vyhrává jej druhá strana.

Pokud při vyhodnocení souboje dojde k situaci, kdy jedna strana bude mít celkovou sílu větší než nula a druhá strana nulu, pak strana s vyšší silou, než nula, přemůže druhou stranu. Jestliže je síla obou stran rovna nule, stínová strana vyhrává (ale nepřemáhá totálně).

Jestliže Aragorn se silou 8 čelí dvěma skřetům se silou 3 (celková síla 6), pak Aragorn tento boj vyhraje a každý skřet dostane jedno zranění.

Pokud má vítězná strana jednu nebo více postav se schopností **poškození +1 (Damage +1)**, pak každá prohrávající postava obdrží další dodatečné zranění za každé poškození +1 (**poškození +2** přidává dvě zranění, atd.).

Budeme-li pokračovat v předchozím příkladu, tak pokud má Aragorn schopnost poškození +1, pak každý skřet obdrží dvě zranění.

V případě, že skřeti mají schopnost poškození +1 a sílu 4 (tím vyhraji boj celkovou silou 8), tak místo toho Aragorn dostane tři zranění.

Pokud je Nositel prstenu přemožen, nemá čas nasadit si Prsten a je zabit, umře stejně jako kterákoliv jiná postava.

Přeživší služebníci a členové Společenstva (a případní spojenci) mohou v tomto tahu bojovat znovu, pokud se Společenstvo znovu pohne, nebo pokud dojde k zuřivému boji.

Zuřivý boj (Fierce Skirmish)

Poté, co jsou vyhodnoceny všechny normální boje, přeživší služebníci s zuřivostí (**Fierce**) znovu zaútočí. Hráči dokončí novou přiřazovací fázi, ve které mohou přiřadit obránce každému zuřivému služebníku, a pak dokončí dodatečnou bojovou fázi pro každý zuřivý boj.

Služebník Šera musí být „zuřivý“ na začátku přiřazovací fáze zuřivého boje, aby se takového souboje mohl zúčastnit.

Když je služebník Šera jednou přidělen do zuřivého souboje, tak musí dojít k vyhodnocení zuřivého souboje, i když daný služebník Šera svoji schopnost fierce nějakým způsobem ztratí.

Lurtz je zuřivý Uruk-hai, Služebník. Když zaútočí, Aragorn je přiřazen, aby s ním bojoval. V běžné bojové fázi Aragorn vyhraje a Lurtz dostane jedno zranění. Během následující zuřivé bojové fáze může hrát Svobodného lidu znovu přiřadit členu Společenstva, aby se bránil proti Lurtzovi. Tento člen Společenstva může být znovu Aragorn nebo jiný člen Společenstva

Jen tehdy, když byly vyhodnoceny všechny boje, přechází hráči do sjednocovací fáze.

7. SJEDNOCOVACÍ FÁZE

Během sjednocovací fáze mohou hráči provádět sjednocovací akce a pak každý stínový hráč dorovná počet karet

lostí snižují penalé za potulné služebníky hrané na tato místa.)

Morijský lučičník s číslem místa 4 musí odstranit 2 dodatečné tokeny Šera, pokud je vymášen na místo 2 nebo 3. Jestliže je ten samý Morijský lučičník vymášen na místa 4 až 9, neplatí se žádné penále.

Když první stínový hráč dokončí svoji stínovou fázi, pokračuje další stínový hráč. Všichni stínovní hráči platí za vynášené karty ze stejného zdroje Šera. Druhý stínový hráč používá tokeny, které zbyly po prvním stínovém hráči, atd.

Stínovní hráči se spolu mohou domlouvat a plánovat, ale nesmějí si navzájem ukazovat své karty. Mohou uzavírat i dohody, ale tyto dohody jsou nezávazné.

Když všichni stínovní hráči dokončí své stínové fáze, nastává čas pro fázi manévrovací. (Pokud na konci poslední stínové fáze nejsou ve hře žádní služebníci, pak přistupte rovnou k sjednocovací fázi.)

3. MANÉVROVACÍ FÁZE

Během vaší manévrovací fáze budete vy i vaši oponenti provádět manévrovací akce.

Provádění manévrovacích akcí

Hráči mohou provádět manévrovací akce s použitím následujícího postupu:

Jakožto hráč Svobodného lidu dostanete přednostně příležitost provést manévrovací akci, poté hráč po vaší pravé ruce a tak dále ve směru proti chodu hodinových ručiček.

Pokud si hráč nepřeje provést manévrovací akci, může jednoduše tuto akci přeskočít (vyslovit tzv. **Pass**). Toto přeskóčení však neznemožňuje hráči, aby provedl akci později v této fázi.

Pokud však všichni hráči následně „pasují“ (bez přerušení za sebou), pokračujte další, lukostřeleckou fází.

4. LUKOSTŘELECKÁ FÁZE

Během lukostřelecké fáze budete vy i vaši oponenti nejdříve provádět lukostřelecké akce a pak dojde k vlastní lukostřelbě.

Provádění lukostřeleckých akcí

Hráči mohou provádět lukostřelecké akce s použitím postupu popsaného v manévrovací fázi. Pokud všichni hráči následně „pasují“, pokračujte vlastní lukostřelbou.

Lukostřelba (Archery Skirmish)

Všichni Stínovní hráči spočítají všechny své služebníky, kteří jsou označeni jako lučičníci (**Archery**), aby určili „celkový součet lukostřelby služebníků“. Nezávisle na tom, kolik stínových hráčů je ve hře, vždy existuje pouze jeden celkový součet lukostřelby služebníků.

Jakožto hráč Svobodného lidu spočtete všechny členy společenstva s heslem lukostřelec, abyste určili „celkový

součet lukostřelby Společenstva“. Můžete započítat i lukostřelecké spojence, pokud je Společenstvo na jejich domácím místě nebo jim některá z karet umožňuje zúčastnit se lukostřelby.

Poté musíte přidělit svým členům Společenstva (a případným spojencům) počet zranění, který je roven součtu lukostřelby služebníků, jakýmkoliv způsobem.

Poté, co přiřadíte zranění způsobené lukostřelbou, zvolíte jednoho Stínového hráče, který pak musí přiřadit svým služebníkům počet zranění, který je roven součtu lukostřelby Společenstva, jakýmkoliv způsobem.

Jelikož tyto tokeny jsou přiřazovány jako zranění a ne jako unavení (tzv. **Exertace**), můžete přiřadit tolik zranění, že je člen Společenstva nebo služebník zabit.

Zranění jsou přiřazována postupně po jednom, takže postavě nemůže být přiřazeno více zranění, než je její vitalita. Ignorujte zbylá zranění, která nemohou být přiřazena.

Pokud po lukostřelecké fázi nezbyvají ve hře žádní služebníci, pak přistupte přímo k sjednocovací fázi.

5. PŘÍRAZOVACÍ FÁZE

Během přiřazovací fáze budete vy i vaši protihráči provádět přiřazovací akce a pak můžete přiřadit členy Společenstva, aby se bránili proti útočícím služebníkům. Všechny přiřazovací akce musí být provedeny před tím, než přejdete k přiřazování obránců.

Po dokončení přiřazovací fáze má každý napadený člen Společenstva oddělenou bojovou fázi.

Provádění přiřazovacích akcí

Hráči mohou provádět přiřazovací akce s použitím postupu popsaného v manévrovací fázi.

Mnoho přiřazovacích akcí přiřazuje služebníka ke členovi Společenstva. Všechny tyto přiřazení jsou „jeden na jednoho“ – nemůžete přiřadit jednu postavu k druhému, pokud nejsou obě dosud volní.

Pokud všichni hráči následně „pasují“ (bez přerušení za sebou), pokračujte přiřazením obránců.

Přiřazení obránců

Poté, co jsou dokončeny přiřazovací akce, jsou obvykle stále někteří členové Společenstva a služebníci nepřiznání. Nyní můžete přiřadit své členy Společenstva ke zbývajícím služebníkům v jakémkoliv pořadí (není zapotřebí žádných speciálních dovedností či událostí), ale také nemusíte. Hráč nemůže přiřadit jednomu služebníkovi více než jednoho člena Společenstva.

Všechna přiřazení postav probíhají na základě principu „jeden na jednoho“ s následujícími výjimkami:

- Pokud má přiřazovaný člen Společenstva v popisu obránce +1, můžete tuto postavu přiřadit k jednomu dalšímu nepřiznánímu služebníkovi, obránce +2 zna-

Každý hráč si připraví nabídku vyjádřenou počtem černých tokenů a vezme je do ruky (nabídka může být i nulová). Poté všichni najednou ukáží své nabídky. Nejvyšší pochopitelně vyhrává a hráč si vybírá místo, které zaujme v herním pořadí. Nic vám nebrání zvolit libovolnou pozici i stolu.

Dále, hráč s druhou nejvyšší nabídkou si vybere ze zbývajících pozic herního pořadí, a tak celá procedura pokračuje až k poslednímu hráči (platí to zejména pro tzv. víceheru – o třech a více hráčích). Zapamatujte si nabídky každého hráče, neboť se poté stanou břemeny na vlastním držiteli prstenu.

Jestliže jsou některé sázky shodné, rozhodněte o pořadí jakoukoliv metodou přijatelnou pro všechny zúčastněné hráče (losování, střihání, hod mincí apod.).

Tomáš, Jindra, Petr a Michal se chystají zahájit pravidelnou partičku Pána prstenů a jejich nabídky jsou: Tomáš 3 břemena, Jindra 4, Petr 3 a Michal 1. Jindra tak vyhrál právo výběru pořadí zahájení hry a zvolil si být prvním hráčem (umístí tak 4 břemena na svého Froda), Tomáš a Petr vsadili stejně, a tak se mezi nimi rozhodlo losem – šťastnější byl Tomáš a zvolil si druhé hráčské místo u stolu (3 břemena), Petr si vybral z určitých strategických důvodů až čtvrté, poslední místo (rovněž 3 břemena), a ponechal tak zbývajícím třetí hráčské místo u stolu Michalovi (1 břemeno).

Zahajovací hráč se posadí ke stolu a poté se ostatní rozesadí podle jejich výběru po směru hodinových ručiček.

Položte svůj balíček putování na stůl tak, aby karty byly otočeny licem dolů, a Froda (licem nahoru). Umístěte Jediný prsten pod Froda (tak, aby byl vidět jeho název) společně s počtem břemen (**Burdens**), které jste vsadili na počátku hry.

Začínající hráč položí na stůl místo č. 1 (ze svého balíčku putování), aby zahájil velké dobrodružství. Poté každý hráč umístí svůj žeton či jiný vhodný prostředek označující jeho Společenstvo na toto první místo.

ZAHAJOVACÍ ČLENOVÉ SPOLEČENSTVA

Vaše Společenstvo vždy obsahuje postavu Froda s jediným prstenem. Rovněž můžete zahájit s dalšími členy (ne však spojenci, vlastnictvím, artefakty a kondicemi) zahraničními z vašeho herního balíčku (v libovolném pořadí) za podmínky, že součet jejich zdrojů Šera nepřesáhne číslici 4 či je menší. Za tyto zahajovací členy však nepřidáváte tokeny do zdroje Šera. Text karet míst není aktivní, když jsou hráni zahajovací členové Společenstva.

Můžete využít herní text uvedený frází „Když zahrajete...“ na zahajovacích členech Společenstva. Podobně je dovoleno využít zahajovacího člena Společenstva pro splnění nároku na vyložení dalšího společníka.

Ukažte zahajovací členy Společenstva protihráčům u stolu podle hráčského rozesazení (v turnajové hře je pochopitelně možné měnit zahajovací členy mezi jednotlivými hrami).

HRANÍ

Zamíchejte si herní balíček, podejte ho svému protihráči po pravé straně k sejmutí (případně i zamíchání, pokud se na tom vzájemně dohodnete) a poté si lízněte osm karet do ruky, které tvoří vaši počáteční ruku.

Začínající hráč vyloží na stůl kartu první lokaci (místo č. 1) ze svého balíčku dobrodružného putování – tzv. **Adventure Deck**. Poté každý hráč položí na tuto první lokaci libovolné označení (žeton, token, cínovou nebo plastovou figurku) představující jeho Společenstvo.

Každý hráč u stolu po směru hodinových ručiček provádí své herní kolo podle níže uvedeného závazného pořadí fází.

1. Fáze Společenstva (Fellowship Phase)
2. Fáze Stínů (Shadow Phase)
3. Manévrovací fáze (Maneuver Phase)
4. Fáze lukostřelby (Archery Phase)
5. Fáze přiřazení (Assignment Phase)
6. Bojové fáze (Skirmish Phase)
7. Sjednocovací fáze (Regroup Phase)

Poté, co jeden hráč dokončí své kolo, další hráč sedící po směru hodinových ručiček (tedy po levé straně) začne další kolo atd.

Ačkoliv hráči odehrávají svá kola podle směru hodinových ručiček (tedy doleva), povšimněte si, že mnohé herní akce jsou protisměrné (doprava).

NĚCO O ČASOVÉM OZNAČENÍ (TIMING WORDS)

Jestě dříve, než se budeme věnovat podrobněji jednotlivým fázím herního kola, je potřebné objasnit jak určité herní akce souvisí s těmito fázemi a jaká je úloha tzv. časového označení.

Během každé fáze herního kola je dovoleno jednomu či případně více hráčům provádět akce, které používají časová označení odpovídající názvu této fáze. Časová označení jsou natištěna na kartách tučně a následována dvojtečkou (například „**skirmish:**“, „**archery:**“ atd.).

Každá taková akce trvá po celou dobu fáze pojmenované časovým označením (pokud není specifikováno jinak, např. textem).

Efekt akce označené „**skirmish:**“ trvá jen po danou bojovou fázi, v které byl zahrán (nezapomeňte, že větší existuje v jednom kole více bojových fází).

Každá fázová akce musí být zcela dokončena než se provede další. Fázové akce se nedají kombinovat.

Jestliže je na jedné kartě uvedeno „Fellowship: Vylož elfa z herního balíčku“ a na druhé „Fellowship: Vylož

elfa a lízní kartu. „, tak nemůžete zároveň zahrát elfa z herního balíčku a líznout kartu. Musíte se rozhodnout, kterou akci provedete.

Existuje rovněž speciální časové označení, tzv. odpověď (**Response**), které je podrobněji vysvětleno níže v těchto pravidlech.

Každá karta události (**Event**) má označení fáze, které určuje „čas“ jejího zahrání z ruky. Herní text na této kartě události může být použit pouze jednou za každou zahrnou kopii. Není dovoleno zahrát kartu události v jiné, než označené fázi.

Odložte kartu události poté, co byla zahrána, a dříve, než se přistoupí k další akci. Někdy může mít efekt platnost až do konce celé fáze, případně i dále, v závislosti na předepsaných či daných podmínkách.

Jiné typy karet mohou používat **zvýrazněného** hesla (tzv. časového indikátoru), který vymezuje tzv. speciální vlastnosti (**Special Abilities**). Ty lze uplatnit pouze, pokud jsou tyto karty již ve hře (časové/fázové označení určuje přesně, kdy je to možné).

Užití speciálních vlastností není povinné, pokud je nebudete provést, tak nemusíte. Můžete použít každou speciální vlastnost několikrát (i opakovaně během jedné fáze) pokud splníte všechny požadavky a zaplatíte pokladě danou cenu. Speciální vlastnosti se rovněž nedají kombinovat.

Vyjasnění frází uvozených slovy když (**when**), pokaždé (**each time**) a zatímco (**while**)

V herních textech mnoha karet se setkáme s několika speciálními slovy, které vymezují způsob hraní při jejich použití (podobně jako u názvů fází na jiných kartách). Mezi ně patří fráze když, pokaždé a zatímco, které jsou popsány samostatně.

Když je použito u efektu, který se stane jen jednou. „Když zahránete toto vlastnictví, můžete líznout jednu kartu“. Tento herní text je aktivován jen jednou, právě, když je tato karta zahrána.

Pokaždé je použito u situace, která nastane více než jednou. „Pokaždé, kdy zahránete kartu vlastnictví nebo artefaktu na svého společníka, můžete líznout kartu.“ Jestliže zahránete jedno vlastnictví, tento herní text se aktivuje poprvé; zahránete-li druhé vlastnictví, herní text se opětovně aktivuje atd.

Zatímco je použito pro konstantní efekt. Například, zatímco Merry nese zbraň, jeho síla se zvýší o 2. Text je aktivován v případě zahrání zbraně na Merryho; jestliže je tato zbraň později odložena, tak tento herní text přestane platit.

Každý z těchto efektů má podmínku, popisující co musí nastat. Podmínka je vždy popsána jako první, poté následuje čárka.

1. FÁZE SPOLEČENSTVA

Nejdříve v této fázi vynulujete zdroj Šera, který zůstal z předchozího kola. Poté provádíte jednotlivé akce fáze Společenstva, včetně hraní většiny karet Svobodného lidu. Závěrem se přesunete se svým Společenstvem na další místo dobrodružného putování.

Vynulování zdroje Šera

Na počátku každé své fáze Společenstva jste povinni odstranit všechny tokeny představující zdroje Šera (na začátku hry je zdroj Šera prázdný, a tak se tato akce v prvním kole nepoužívá).

Ačkoliv pravidla dovolují lízat nové karty až na konci sjednocovací fáze, herní efekty mnoha karet to povolují i během Fellowship fáze. Následující pravidlo čtyř omezuje počet takto líznutých karet.

***Pravidlo čtyř:** Během své fáze Společenstva nemůžete líznout z hracího balíčku nebo vzít jinak do ruky víc než 4 karty.*

Platí pro hraní karet do ruky jakýmkoliv prostředky. Nezahrnuje však lízání karet na začátku každého vašeho kola (tedy ještě před zahájením fáze Společenstva). Efekt, který by po vás vyžadoval líznutí více karet ve fázi Společenstva, proběhne normálně, ale více než 4 karty si možné líznout není.

Provádění akcí společenstva

Pokud právě hrajete za Svobodný lid, můžete během této fáze provádět v libovolném pořadí akce Společenstva.

Vždy máte k dispozici dvě akce Společenstva:

- Zahrání společníka, spojení, vlastnictví, artefaktu nebo kondice Svobodného lidu z vaší ruky na stůl.
- Odložit z ruky karty (kopie) unikátního společníka nebo spojení do odkládacího balíčku pro vyléčení postavy se stejným názvem ve hře (postava však může mít rozdílný podtitulek). Tato akce je podmíněna spatřením příslušného aktivního společníka s alespoň jedním zraněním ve hře.

Unikátní karta je označena tečkou (•) v názvu karty.

Můžete nalézt i další akce Společenstva na kartách události ve své ruce nebo použít speciální vlastnosti uvedené na kartách ve hře (jejich tzv. **herní text**).

Placení ceny

Pro zahrání jednotlivé karty Svobodného lidu přidejte do zdroje Šera na kartě předepsaný počet tokenů Šera.

Zahrání společníka

Stavte postavy společníků do jedné řady, vedle ostatních členů Společenstva ve hře. Není možné mít celkem víc než 9 společníků, zároveň ve hře a balíčku ztrát (každá

kopie neunikátního společníka ve hře nebo balíčku ztrát se počítá jako samostatná). Toto je *Pravidlo devíti*.

Zahrání spojení

Spojení jsou postavy, které se nezapočítávají mezi členy Společenstva. Umísťují se do tzv. **podpůrné oblasti** a do jedné řady za členy Společenstva. Spojení je možno zahrát v jakémkoliv fázi Společenstva a bez nutnosti čekat na odpovídající domovské místo spojení. Počet spojenců ve hře není omezen.

Vaše podpůrná plocha představuje celou Středozemi. Tak, jak hra postupuje se začíná postupně plnit hobity, elfy, trpaslíky a jinými postavami, které žijí na velmi rozdílných místech. Podpůrná oblast může také obsahovat jiné druhy karet (což vždy uvádí jejich herní text).

Zahrání vlastnictví nebo artefaktu

Umístěte karty vlastnictví nebo artefaktů Svobodného lidu pod danou postavu tak, aby vždy zůstal viditelný levý okraj karty s jejím názvem i potřebnými údaji, které mění **základní hodnoty** (např. bonusy zvyšující základní sílu a/nebo odolnost postavy, uvedené ve formě základní grafické značky s doplněním čísla jako „+2“). Karty některých vlastnictví a artefaktů jsou místo toho hrány do vaší tzv. podpůrné oblasti.

Kategorie

Každá postava může nést pouze jeden artefakt nebo vlastnictví určité kategorie. Postava může například nést pouze jednu ruční zbraň (**Hand Weapon**), pouze jednu zbraň delšího dosahu (**Ranged Weapon**), pouze jednu zbroj (**Armor**) a pouze jeden plášť (**Cloak**) apod.

Některé artefakty a vlastnictví nejsou zahrnuty do žádné kategorie. V takovém případě není předepsán žádný limit v počtu takovýchto nesených artefaktů a vlastnictví.

Většina vlastnictví nebo artefaktů je držena a používána jednou postavou. Nicméně, některé „společné“ prvky, např. djmka, jsou používány větší skupinou, a proto jejich herní text říká, že hraní do podpůrné oblasti.

Zahrání podmínky

Zahrájte kartu podmínky Svobodného lidu buď pod postavu (jako vlastnictví, jestliže karta říká „Nositelem musí být...“), nebo do své podpůrné oblasti, jak je naznačeno herním textem na dané kartě podmínek.

Přesun Společenstva

Na konci každé fáze Společenstva, a po dokončení všech akcí, jste povinni se přemístit na další místo dobrodružného putování v rámci ukončení fáze Společenstva.

Jak se přesunout

Přesuňte žeton představující vaše Společenstvo na další místo na trase dobrodružného putování. Pokud již není

toto místo ve hře (jako v případě začínajícího hráče v prvním kole), pak musí být zahráno z balíčku putování jednoho stínového hráče.

Podle šipky na předchozí kartě místa se určí stínový hráč, který je vyloží. Tato šipka se nachází ve spodní části karty pod textem. **Šipka směřující doprava** znamená, že další kartu místa vykládá hráč sedící napravo od aktivního hráče. **Šipka orientovaná doleva** znamená opak. Ve dvojhře však nové místo vždy vykládá protihráč.

Po přesunu Společenstva na nové, další postupně místo přidejte odpovídající počet tokenů do zdrojů Šera podle počtu uvedeného na kartě tohoto místa.

Navíc, při každém přesunu Společenstva musíte přidat do zdroje Šera jeden token za každého přemísťujícího se člena Společenstva.

2. FÁZE STÍNŮ

Každý další hráč ve hře, počínaje hráčem po vaší pravé ruce, má jednu stínovou fázi.

Během stínové fáze bude každý hráč provádět stínové akce, což zahrnuje hraní většiny stínových karet. Každý stínový hráč může během své stínové fáze provádět stínové akce v jakémkoliv pořadí.

Provádění stínových akcí

K dispozici jsou vždy následující stínové akce:

- Vyrození stínového Služebníka, vlastnictví, artefaktu nebo podmínky z ruky na stůl.

Každý stínový hráč může ve své stínové fázi provést jakékoliv stínové akce. Když dokončí všechny stínové akce, které chtěl provést, zahájí svoji stínovou akci další stínový hráč, po pravé ruce předchozího hráče (pokud nějaký existuje).

Hraní stínových karet

Služebník je vyložen na stůl, naproti aktivnímu společenství. Artefakty, vlastnictví a podmínky mají ve svém herním textu uvedeno, kam mají být zahrány. Stínový hráč musí ze zdrojů Šera odstranit tokeny podle požadavků uvedených na stínových kartách.

Stínový hráč nesmí hrát stínovou podmínku, vlastnictví nebo artefakt na služebníka jiného stínového hráče nebo do podpůrné oblasti dalšího hráče. Ale karty Stínů mohou přidávat bonusy nebo mít další herní efekt na stínové karty ostatních hráčů a stínovní hráči mohou na karty ostatních stínových hráčů hrát události.

Každý služebník se normálně hraje na určitý rozsah míst, počínaje číslem místa uvedeným na kartě služebníka (nachází se ve spodním levém rohu). Pokud je služebník zahrán na místo s nižším číslem, tento služebník je pak považován za tzv. potulující (**Roaming**). Hráč za něj musí zaplatit penále odstraněním dvou dodatečných tokenů Šera. (Některá místa a karty podmínek nebo udá-