



# PÁN PRSTENŮ

## Výprava k Hore osudu

### CIEĽ HRY

V tejto hre sa vydáte na nebezpečnú cestu s hobitom Frodom, ktorý musí zničiť Veľprsteň v žiare Hory osudu, aby tak zlomil Sauronovu temnú moc. Pridajte sa k Frodovým verným druhom a prejdite so Spoločenstvom prsteňa celú Stredozem. Pomôžete Frodovi splniť jeho poslanie alebo dovolíte, aby

ho Veľprsteň uvrhol do hlbokého zúfalstva? Ste pripravení zvládnuť túto ťažkú úlohu?

**Všetci spoločne zvíťazíte, ak nositeľ Prsteňa dosiahne Horu osudu.**

### OBSAH HRY

**Nechce sa vám čítať pravidlá:**



42 kariet stretnutí

(7 pre každú zo 6 etáp: Lothlórien, Rohan, Helmova roklna, Gondor, Minas Morgul, Hora osudu)



5 kariet Gandalfa

1 karta Boromira

2 prehľadové karty



5 figúrok členov Spoločenstva

(nositelia prsteňa Frodo a Sam, ďalej Chicho a Pipin, Aragorn, Legolas, Gimli)



9 figúrok nazgûlov

(1 Kráľ-černokňažník z Angmaru a 8 „obyčajných“ nazgûlov)



6 figúrok skurutov

(1 náčelník a 5 bojovníkov)



20 stojančekov  
(vo farbách figúrok)



1 herný plán



2 žetóny postáv  
(1 Gandalf, 1 Stromobrad)



1 Veľprsteň  
(ukazovateľ odhodlania  
nositeľa Prsteňa)



1 doska kociek  
(v podobe otvorenej knihy)



8 kociek

(5 farebných kociek Spoločenstva s bodkami, 2 čierne kocky stretnutí s číslami, 1 bojová kocka s rôznymi symbolmi)

## PRÍPRAVA HRY

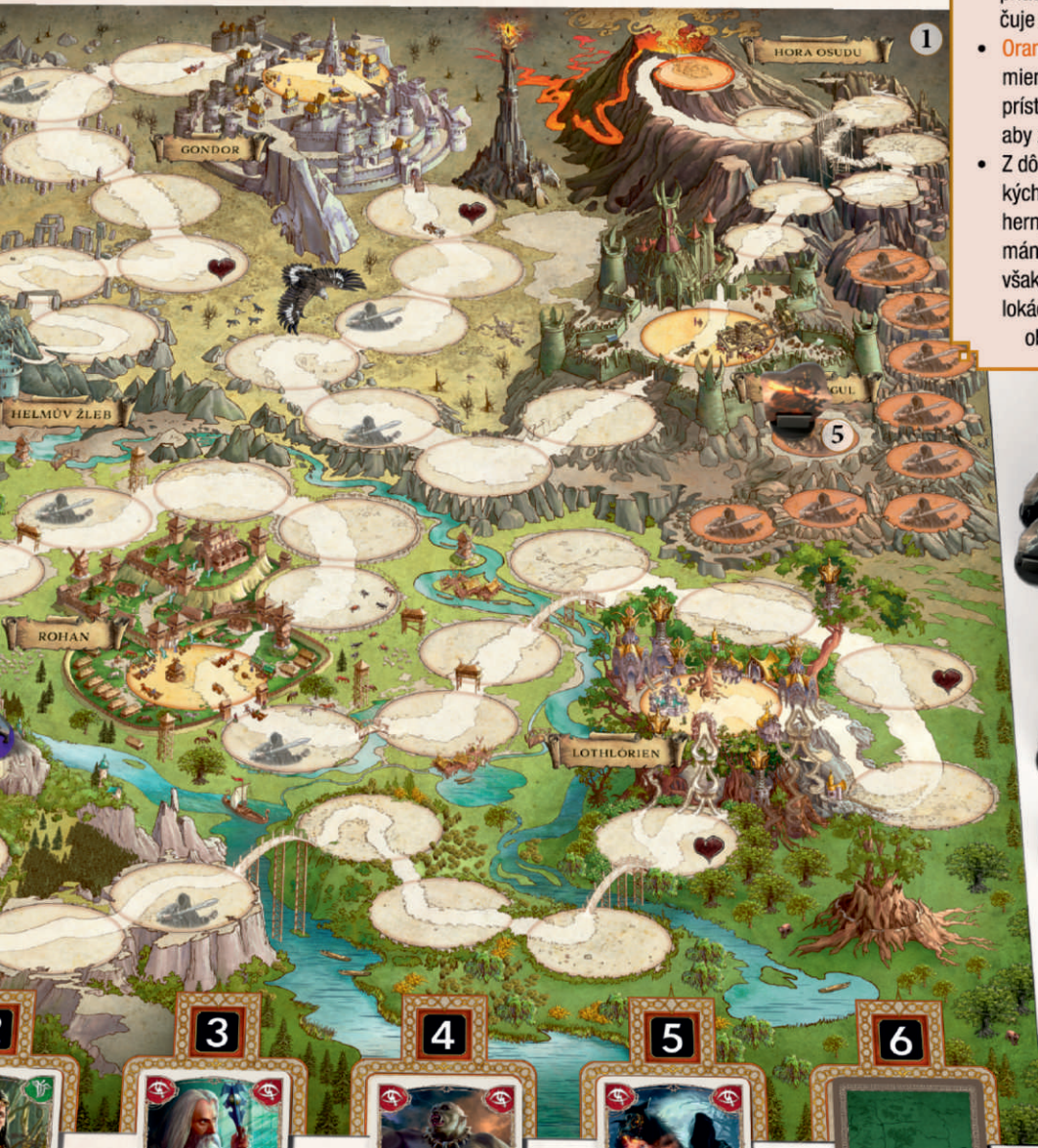
Pred prvou hrou opatrne vyberte kartónové komponenty z hárka a zasuňte figúrky do stojančekov zodpovedajúcich farieb.

- 1 Položte **herný plán** doprostred stola.
- 2 Postavte **päť figúrok členov Spoločenstva** na štartovacie pole **Vododol**.
- 3 Postavte **náčelníka skurutov** na pole s obrázkom náčelníka pri **Železnom páse**.
- 4 Pripravte **päť bojovníkov skurutov** do zásoby pri hernom pláne blízko **Železného pásu**. V priebehu hry sa budú presúvať medzi poľami Železného pásu a zásobou.
- 5 Postavte **Kráľa-černokňažníka z Angmaru** na pole s obrázkom Kráľa-černokňažníka v **Minas Morgule**.
- 6 Pripravte **osem nazgûlov** do zásoby pri hernom pláne blízko **Minas Morgulu**. Keď sa niektorá z týchto figúrok umiestni na **pole pre nazgûlov** v Minas Morgule, už tam zostane a nebude sa vraciť späť do zásoby.
- 7 Zamiešajte lícom dolu **päť kariet Gandalfa**. Najstarší hráč, ktorý sa zároveň stane **prvým hráčom**, vezme náhodne jednu kartu, otočí ju lícom hore a nahlas prečíta jej text. Zostávajúce karty Gandalfa položte ako balíček lícom dolu vedľa herného plánu.
- 8 Od začiatku máte tiež k dispozícii **kartu Boromira**. Túto kartu si vezme najmladší hráč, položí ju lícom hore pred seba a prečíta nahlas jej text.
- 9 Roztriedte **42 kariet stretnutí** podľa šiestich etáp uvedených na ich ruboch. Karty jednotlivých etáp oddelene zamiešajte. Päť balíčkov položte lícom dolu vedľa herného plánu nasledujúcim spôsobom: pri dolnom okraji herného plánu sa budú nachádzať karty Rohanu, nad mini karty Helmovej rokliny a ďalej karty Gondoru, Minas Morgulu a úplne hore Hory osudu. Každý balíček tvorí sedem kariet.
- 10 Šiesty balíček obsahuje **sedem kariet Lothlórienu**. Tieto karty reprezentujú prvú etapu, takže ich môžete zamiešať a umiestniť na pozície (č. 1 až 6) na stupnici stretnutí na spodnej strane herného plánu. Karty na pozíciách č. 1 a 6 nechajte otočené lícom dole, zatiaľ čo na pozíciách č. 2 až 5 musia byť karty vložené lícom hore. Položte ich na stupnicu tak, aby zakryli symboly na každej pozícii pod číslom. Zostávajúcu kartu vráťte do škatule bez toho, aby ste sa na ňu pozreli.
- 11 Všetkých **osem kociek** (päť farebných kociek Spoločenstva, dve čierne kocky stretnutí a jednu bojovú kocku) položte do zásoby vedľa herného plánu.
- 12 Položte **dosku kociek** so štyrmi poľami na umiestňovanie kociek blízko zásoby kociek.
- 13 Umiestnite **žetón Veľprsteňa** na jeho začiatočnú pozíciu (s vyobrazením prsteňa) na stupnici odhodlania. Po tejto stupnici sa bude pohybovať hore a dolu. Nikdy sa nemôže dostať nad horné alebo pod spodné pole tejto stupnice.
- 14 **Žetóny Gandalfa** a **Stromobrada** majte poruke blízko herného plánu.
- 15 **Obidve karty s pomocou** položte na stôl tak, aby na ne všetci videli. Môžete si ich kedykoľvek prezrieť.

Teraz sa môžete pustiť do dobrodružstva!

Takto vyzerá pripravená hra:





### POZNÁMKY:

- Figúrka s **oranžovým** podstavcom predstavuje Froda a jeho najlepšieho priateľa Sama. Táto figúrka sa označuje ako nositeľ Prsteňa.
- **Oranžový** podstavec slúži ako pripomenka toho, že nositeľ Prsteňa musí prísť na **oranžové** pole Hory osudu, aby zvíťazil.
- Z dôvodov vychádzajúcich z technických požiadaviek na hru nezodpovedá herný plán mapy, ktorú poznáte z románovej trilógie. Cesta Spoločenstva však povedie cez všetky dôležité lokácie, ktoré sa v Pánovi prsteňov objavujú.



SYMBOLY BOJE			
			Uživateľ karty: Cestujúci, alebo v ňom protivník
			Bez ohľadu na smotru protivníka!

15

**PRŮBĚH TAHU:**

1. Vyberie sa karta z ložiska.
2. Každá akcia má určitý počet bodov. Akcia s najvyšším počtom bodov sa uskutočňuje.
3. Každá akcia má určitý počet bodov. Akcia s najvyšším počtom bodov sa uskutočňuje.
4. Každá akcia má určitý počet bodov. Akcia s najvyšším počtom bodov sa uskutočňuje.

## PREHLAD HRY

Každý ťah pozostáva z dvoch fáz, ktoré prebiehajú v pevne danom poradí: fáza hádzania a fáza akcií.

1. Vo **fáze hádzania** hádže hráč na ťahu dvakrát vybranými kockami. Po každom hode tento hráč vyberie jednu čiernu kocku stretnutí a jednu farebnú kocku Spoločenstva a následne ich umiestni na dosku kociek.
2. Vo **fáze akcií** prebehnú postupne akcie vychádzajúce z výsledkov týchto štyroch vybraných kociek.

Potom je na ťahu ďalší hráč v smere hodinových ručičiek, pričom opäť začína fáza hádzania.

**Výberom kociek** určujete, s akými protivníkmi alebo priateľmi sa Spoločenstvo stretne, a koľko polí **predju** príslušní členovia Spoločenstva na svojej ceste k Hore osudu. Cesta je rozdelená na niekoľko úsekov nazvaných **etapy**. Každá etapa má vlastné karty stretnutí a **cieľové pole** (oválne pole s názvom lokácie na hernom pláne).

**POZNÁMKA:** Počas svojich prvých ťahov sa zoznámite s najrôznejšími protivníkmi a priateľmi. Možno vás prekvapí, na koho všetkého pri svojom putovaní narazíte.

V **záverečnej etape** (Hora osudu) platia trochu odlišné pravidlá, ktoré by ste si mali prečítať len vtedy, ak nositeľ Prsteňa príde do Gondoru. Ten, kto si vzal kartu Gandalfa (spravidla najstarší hráč), bude **hru začínať**. Potom hra pokračuje v smere hodinových ručičiek, kým spoločne nezvíťazíte alebo neprehráte.

**Zvíťazíte** v prípade, že nositeľ Prsteňa dosiahne oranžovo lemované pole Hory osudu.

**Prehráte** v prípade, že by sa mal Veľprsteň posunúť za posledný kruh na stupnici odhodlania k temnému srdcu. Prehráte tiež vtedy, ak sa do Minas Morgulu presunie posledný nazgûl.

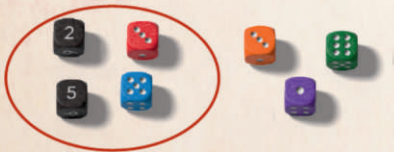
## PODROBNÝ PRIEBEH HRY

Vo svojom ťahu položte pred seba dosku kociek.

Potom si vezmite **obidve čierne kocky stretnutí** a **dve farebné kocky vybraných členov Spoločenstva** a hodte nimi.

Každá kocka stanoví pohyb určitého člena Spoločenstva: **oranžová nositeľov Prsteňa Froda a Sama**, **fialová Chicha a Pipina**, **modrá Aragorna**, **zelená Legolasa** a **červená Gimliho**.

**Príklad:** Vyberáte si **červenú** a **modrú** kocku, ktoré hodíte spolu s oboma čiernymi kockami stretnutí.



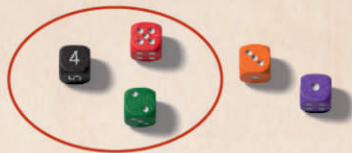
Potom vyberte jednu kocku stretnutí a jednu kocku Spoločenstva zo svojho hodu a položte ich na ľavú stranu (stranu 1) dosky kociek. Čiernu kocku umiestnite na horné a kocku Spoločenstva na spodné pole.

**Príklad:** Vyberiete si kocku stretnutí s číslom 2 a modrú kocku. Tieto kocky umiestnite na ľavú stranu dosky kociek.



Potom vezmite **obidve kocky**, ktoré ste neumiestnili na dosku kociek, a vyberte **jednu ďalšiu kocku Spoločenstva z troch zostávajúcich**. Všetkými týmito tromi kockami hodte naraz.

**Príklad:** Zo zostávajúcich kociek Spoločenstva si vyberiete **zelenú** kocku a hodíte ju spoločne s **červenou** a čiernou kockou.



Potom znova umiestnite čiernu kocku a jednu z dvoch hodených kociek spoločnosti na dosku kociek, tentokrát na pravú stranu (stranu 2). Nepoužitú tretiu kocku Spoločenstva vráťte späť do zásoby kociek.

**Príklad:** Na horné pole v pravej časti dosky kociek umiestnite druhú čiernu kocku. Vyberiete si **červenú** kocku, ktorú položíte na dolné pole v pravej časti. **Zelenú** kocku vráťte späť do zásoby.



**POZNÁMKA:** Ostatní vám môžu radiť, ktoré kocky si máte vybrať. Ale konečné rozhodnutie je vždy na vás.

Následne vykonajte svoje akcie (ako je opísané nižšie) na základe výsledkov hodov štyroch kociek na doske kociek. Začnite horným polom na strane 1 a potom to isté zopakujte so stranou 2. Každú kocku vráťte ihneď po vyhodnotení späť do zásoby. Teraz je na ťahu ďalší hráč. Ten hodí kockami, zaplní dosku kociek a vykoná svoje akcie. Týmto spôsobom pokračujte až do záverečnej etapy (Hora osudu), ktorá má svoje vlastné pravidlá.

## AKCIE Z KOCIEK STRETNUTÍ



Čierne kocky sa vzťahujú na šesť kariet na stupnici stretnutí, medzi ktorými sa nachádzajú **karty protivníkov** (s červenými symbolmi v hornej časti kariet) a **karty priateľov** (so zelenými symbolmi v hornej časti kariet).



Pri vykonávaní svojich akcií z kociek stretnutí budete **aktivovať** karty na poliach, ktorých čísla zodpovedajú výsledkom hodov na čiernych kockách. Pravidlá na aktiváciu kariet stretnutí nájdete na nasledujúcej strane. Ak sa príslušná karta nachádza na pozíci č. 1 alebo 6 lícom dolu, je potrebné ju pred aktivovaním otočiť.

**Príklad:** Vaša čierna kocka stretnutí na doske kociek ukazuje číslo 6. Pri vykonávaní akcií kociek otočíte kartu stretnutí na pozíciu č. 6 lícom hore a aktivujete ju.



Ak **aktivujete kartu priateľa**, vezmite ju zo stupnice, prečítajte nahlas jej text a položte ju lícom hore pred seba. Tieto karty predstavujú pomoc pre Spoločenstvo a sú veľmi užitočné v určitých situáciách. Hráč na ťahu môže **použiť** ľubovoľný počet aktivovaných priateľov, či už vlastných, alebo iných hráčov.

**Pozor:** Akákoľvek karta priateľa, ktorú aktivujete (a doteraz nebola použitá), je vždy dostupná pre hráča, ktorý je práve na ťahu!

Každú kartu priateľa (rovnako ako Gandalfove karty) je možné využiť iba raz. Pri použití aktivovanej karty priateľa sa riadte jej textom. Potom sa daná karta priateľa vráti späť do škatule.

Popis **symbolov** na kartách stretnutí nájdete na strane 7.

**Príklad:** Pomocou čiernej kocky stretnutí s číslom 2 ste aktivovali kartu priateľa Elronda. Vezmete si ju zo stupnice stretnutí a vyložíte pred seba.



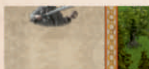
Ak **aktivujete kartu protivníka**, prečítajte nahlas jej pokyny a ihneď ich vykonajte. Všeobecne platí, že prináša Spoločenstvu ujmu. Niektorí protivníci sa po jednom stretnutí **odstraňujú** z hry. Ich karty majú v pravom dolnom rohu nasledujúci symbol:



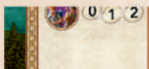
Väčšina kariet protivníkov však tento symbol nemá, a preto zostávajú po aktivácii na stupnici stretnutí, takže je možné, že sa s rovnakým protivníkom stretnete znova.

**Pozor:** Vo väčšine prípadov text a symboly na karte jasne určujú, k čomu má dôjsť. Pre niektoré karty stretnutí je možné nájsť ďalšie podrobnosti na strane 8.

Ak sa pri vykonávaní akcií z kociek kocka stretnutí vzťahuje na pozíciu na stupnici stretnutí, kde sa už nenachádza žiadna karta, vyhodnoťte akciu danú symbolom vyobrazeným na tejto pozícii. Nachádzajú sa tu dva druhy symbolov:



**Nazgûl:** musíte umiestniť jedného nazgûla na voľné pole pre nazgûlov v Minas Morgule.



**Spoločenstvo:** môžete pohnúť vyobrazenou figúrkou člena Spoločenstva o 0 – 2 polia. Ak sa takto dostanete na cieľové pole etapy, postupujte, ako keby vám padlo presne toľko, koľko by ste na dosiahnutie cieľového poľa potrebovali hodiť (pozrite si kapitolu Koniec etapy).

**Príklad:** Potom, čo bol zo stupnice stretnutí odobraný Elrond, stáva sa na poli č. 2 viditeľným tento symbol Spoločenstva. Ak teraz znova hodíte na kocke stretnutí 2 a umiestnite ju na dosku kociek, môžete sa rozhodnúť, či pri vykonaní akcie kocky chcete postúpiť s **Chichom a Pipinom** až o dve polia.

## AKCIE Z KOCIEK SPOLOČENSTVA



Kocka Spoločenstva určuje, **presne** o koľko polí na hernom pláne musíte **postúpiť s figúrkou danej farby**. Nemôžete postúpiť o menej polí. (**Poznámka:** Existuje však výnimka pre nositeľa Prsteňa. Pozrite si kapitolu Koniec etapy.)

Na jednom poli môže stáť ľubovoľný počet figúrok.

Ak niektorá figúrka skončí svoj pohyb na **poli udalosti** s niektorým z týchto symbolov, utrpí Spoločenstvo nasledujúcu ujmu:



**Temnota v srdci:** nositeľ Prsteňa stráca odhodlanie. Posuňte Velpreštní na stupnici odhodlania o jedno pole dolu smerom k čiernemu srdcu.



**Nazgûl:** musíte umiestniť jedného nazgûla na voľné pole pre nazgûlov v Minas Morgule.

**Pozor:** Kým na poli udalosti nestojí nejaká figúrka, Spoločenstvo je chránené pred akoukoľvek ďalšou ujmu vychádzajúcou z tohto poľa.

**POZNÁMKA:** Keď sa na pole udalosti dostane prvá figúrka, postavte ju naň tak, aby bol príslušný symbol zakrytý.

## KONIEC ETAPY

Ak niektorému **členovi Spoločenstva** okrem nositeľa Prsteňa padne na kocke **presne** toľko, aby dosiahol **cieľové pole** jednej z etáp cesty (Lothlórienu, Rohanu, Helmovej rokliny, Gondoru, Minas Morgulu), a ukončí tu svoj pohyb, odhodlanie vzrastie. Posuňte Velpreštní o jedno pole hore smerom k jasnému srdcu.

Ak presuniete figúrku člena Spoločenstva okrem nositeľa Prsteňa za cieľové pole etapy bez toho, aby na tomto poli ukončila svoj pohyb, hodnota odhodlania nevrastie.

Ak cieľové pole etapy dosiahne **nositeľ Prsteňa**, daná etapa **končí**.

Keď **nositeľovi Prsteňa** padne na kocke **presne** toľko, aby dosiahol cieľové pole etapy, otočte vrchnú kartu z balíčka kariet Gandalfa. Prečítajte ju nahlas a položte ju pred seba. Od tejto chvíle je táto karta dostupná pre ktoréhokoľvek hráča na jednorazové použitie.

**POZNÁMKA:** V Minas Morgule už nie je možné získať žiadnu kartu Gandalfa. Sauronova moc je tu príliš veľká.

Ak **nositeľovi Prsteňa nepadne** na kocke presne toľko, aby ukončil svoj pohyb na cieľovom poli etapy, **napriek tomu tu zostane stáť** a pohyb navyše prepadá. V tomto prípade však **nedostanete** kartu Gandalfa. Namiesto toho ju vráťte do škatule bez toho, aby sa na ňu niekto pozrel.

**Pozor:** Aj keď nositeľ Prsteňa dosiahne cieľové pole etapy, je potrebné vykonať akcie zo všetkých zostávajúcich kociek na doske kociek.


**Príklad:** Po akcii vychádzajúcej z prvej kocky stretnutí posuniete **nositeľa Prsteňa** o tri polia, čo je presne toľko, aby sa dostal na cieľové pole Lothlórienu. Daná etapa preto v tomto ťahu končí a získavate kartu Gandalfa. Aj naďalej musíte vyhodnotiť akcie z dvoch kociek na pravej strane dosky kociek.



Keď skončí etapa a vyhodnotia sa všetky akcie z kociek, **pripravte nasledujúcu etapu:**

- Všetky figúrky zostávajú na svojich miestach.
- Odstráňte zostávajúce karty zo stupnice stretnutí a vráťte ich späť do škatule.
- Pre nasledujúcu etapu vyložte šesť kariet stretnutí rovnakým spôsobom ako v kroku č. 10 pri príprave hry. Siedmu kartu vráťte do škatule.
- Na rad prichádza ďalší hráč v smere hodinových ručičiek a hra pokračuje.

## BOJE

 **Boj:** ak aktivujete kartu stretnutia s protivníkom obsahujúcu tento symbol, nastane boj. Každý boj pozostáva z dvoch častí:

### 1. Zaistenie podpory Spoločenstva

Ak aktivujete kartu protivníka obsahujúcu symbol boja, najprv zistíte, ktoré figurky členov Spoločenstva podporia nositeľa Prsteňa v boji. Ide o **figurky**, ktoré sa **nachádzajú na rovnakom poli ako nositeľ Prsteňa**, a tie, ktoré sa nachádzajú **pred ním v rovnakej etape vrátane jej cieľového poľa**. Figurky, ktoré sa už posunuli za cieľové pole danej etapy, mu podporu v boji neposkytnú.

**Príklad 1:** Členovia Spoločenstva **Aragorn**, **Chicho a Pipin**, **Gimli** a **Legolas** podporia **nositeľa Prsteňa** v boji.



**Príklad 2:** V boji podporia **nositeľa Prsteňa** iba **Gimli** a **Chicho** a **Pipin**. **Aragorn** sa nachádza na ceste za **nositeľom Prsteňa** a **Legolas** sa už dostal do ďalšej etapy.







### 2. Hod bojovou kockou



Po určení podpory Spoločenstva hodíte bojovou kockou. Hodený symbol určuje výsledok boja na základe nasledujúcich pravidiel. Na ich zapamätanie si môžete využiť prehľadovú kartu.



 Ak na kocke padne zbraň člena Spoločenstva, ktorý podporuje nositeľa Prsteňa v boji, skončí boj vašim **víťazstvom**.


  
  
 Ak na kocke padne zbraň člena Spoločenstva, ktorý nepodporuje nositeľa Prsteňa v boji, skončí boj vašou **porážkou**. K tomu dôjde v prípade, že zodpovedajúca figurka člena Spoločenstva sa nachádza na ceste za nositeľom Prsteňa alebo už prekročila cieľové pole aktuálnej etapy.



Ak na bojovej kocke padne **symbol Saurona**, boj **okamžite končí vašou porážkou**.



Ak na kocke padne **symbol Gandalfa**, môže boj skončiť vašim víťazstvom alebo porážkou. Ak sa rozhodnete odhodiť doteraz nepoužitú kartu Gandalfa, ktorú ste získali vy (alebo iný hráč), v boji zvíťazíte a karta Gandalfa sa potom vracia do škatule (bez ohľadu na to, čo je na nej napísané). Ak žiadnu kartu Gandalfa nemáte alebo sa rozhodnete ju neodhodiť, boj skončí vašou porážkou.

Keď utrpíte v boji porážku, nositeľovi Prsteňa klesne odhodlanie. Tento pokles je na karte stretnutí znázornený jedným alebo viacerými **čiernymi srdcami**, ktoré určujú, o koľko polí dolu na stupnici odhodlania smerom k čiernemu srdcu musíte posunúť Veľprsteň. 

S niektorými protivníkmi budete musieť bojovať viac než raz. Najčastejšie k tomu dochádza, ak karta stretnutí aktivuje skurutov v Železnom páse. V takom prípade musíte hádzať a vyhodnocovať hod pre každého skuruta zvlášť.



A to je všetko, čo potrebujete vedieť, aby ste sa mohli vydať na dobrodružnú púť k Hore osudu. Ďalšie informácie k niektorým kartám stretnutí nájdete na strane 8. Nasledujúcu kapitolu (Záverečná etapa: Hora osudu) nemusíte čítať, kým nositeľ Prsteňa nedosiahne cieľové pole etapy Gondor. Keďže pre Horu osudu a Minas Morgul platia odlišné pravidlá, musíte si ich prečítať, keď sa dostanete na začiatok etapy Minas Morgul. V tejto chvíli môžete preskočiť na kapitolu Koniec hry (strana 7). Vráťte sa späť, keď nositeľ Prsteňa doputuje na cieľové pole etapy Gondor.

## ZÁVEREČNÁ ETAPA: HORA OSUDU

**POZNÁMKA:** Keď začnete predposlednú etapu Minas Morgul, nenarazíte už na žiadne karty priateľov (t. j. karty so zelenými symbolmi). Objavujú sa tu ale dve zvláštne karty stretnutí s červenými symbolmi (Denethor a Armáda mŕtvych), ktoré nepredstavujú priamo protivníkov, ale na rozdiel od kariet priateľov zostávajú po aktivácii na stupnici stretnutí. Zatiaľ čo karta Denethora má nejednoznačný efekt, Armáda mŕtvych predstavuje silnú kartu, ktorá môže poskytnúť Spoločenstvu užitočné služby.

Keď nositeľ Prsteňa dosiahne cieľové pole etapy Minas Morgul, zostávajúce kocky na doske kociek sa vyhodnotia bežným spôsobom. Tým sa etapa ukončí. Teraz sa musí nositeľ Prsteňa vydať na púť k Hore osudu sám. Či už sa nositeľ Prsteňa dostane na Minas Morgul presným hodom, alebo výsledkom, ktorým by toto cieľové pole prekročil, zostane na ňom stáť. Potom zistíte, koľko členov Spoločenstva sa okrem nositeľa Prsteňa dostalo do Minas Morgulu presným hodom. Za každú z týchto figúrok, ktorá sa teraz nachádza v Minas Morgule, ihneď posuňte nositeľa Prsteňa o jedno pole smerom k Hore osudu.

Figúrky členov Spoločenstva, ktorých hod by ich posunul za Minas Morgul, nebudú schopné pomôcť pri záverečnej etape. Umiestnite ich do vyčkávacieho priestoru vľavo od Hory osudu.



**Príklad:** *Nositeľ Prsteňa* dosiahol Minas Morgul. *Legolas* a *Chicho a Pipin* sa sem dostali presne. *Nositeľ Prsteňa* teda môže okamžite postúpiť o dve polia. Pri svojom predchádzajúcom pohybe by sa *Aragorn* dostal za Minas Morgul, a preto sa jeho figúrka umiestni do susedného vyčkávacieho priestoru. Vďaka tomu nepomôže

*nositeľovi Prsteňa* postúpiť v záverečnej etape o jedno pole vpred. To isté platí pre *Gimliho*, ktorému sa nepodarilo prísť do Minas Morgulu do konca etapy, a preto zostane stáť na mieste.



V tejto záverečnej etape sa karty stretnutí vykladajú na stupnici stretnutí bežným spôsobom. Tiež tak vráťte siedmu kartu do škatule bez toho, aby sa na ňu niekto pozrel. Na rozdiel od ostatných kariet stretnutí majú tieto karty v rohoch čierne symboly.

Karty stretnutí záverečnej etapy zostávajú stále na stupnici stretnutí. Aj v ich prípade začínajú karty na pozíciách č. 1 a 6 otočené lícom dolu a otáčajú sa až v prípade, keď sa prvýkrát aktivujú.

Vo svojom ťahu hádzate iba jednou čiernou kockou stretnutí, vyhodnotíte pokyny na zodpovedajúcej karte stretnutí a potom posuniete nositeľa Prsteňa práve o jedno pole smerom k Hore osudu. Kocky spoločenstva a bojové kocky sa v tejto etape už nepoužívajú. Akcia stretnutia sa vyhodnocuje vždy pred pohybom nositeľa Prsteňa.

**POZNÁMKA:** Pri stretnutí s Opuchou je nositeľ Prsteňa chytený do jej siete a nemôže sa pohnúť.

## KONIEC HRY

Všetci **zvítazíte**, ak nositeľ dosiahne cieľové pole záverečnej etapy pri kráteri Hory osudu. Keď k tomu dôjde, môžete vziať Veľprsteň zo stupnice odhodlaní a hodiť ho do krátera!



Všetci **prehráte**, ak máte presunúť Veľprsteň na stupnici odhodlaní smerom dolu za posledné pole smerom k temnému srdcu.



**Prehráte aj vtedy**, keď musíte umiestniť deviatu a poslednú figúrku nazgûla na pole v Minas Morgule.

## KARTY STRETNUTÍ

Všetky karty priateľov (vrátane Boromira) a kariet Gandalfa je možné zahráť kedykoľvek počas hry, ak sa priamo na karte nenachádza nejaké špecifické obmedzenie, napríklad „pred hodom v boji“.

Symbody na kartách stretnutí majú nasledujúce významy:



Dôjde k jednému alebo viacerým bojom. V každom z nich musíte raz hodiť bojovou kockou a potom určiť, či ste vyhrali alebo prehrali.



Ak v boji prehráte, aplikujte výsledok uvedený za šípku.



Po prehranom boji musíte posunúť Veľprsteň na stupnici odhodlaní o jedno pole dolu smerom k čiernemu srdcu za každé čierne srdce vyobrazené na karte. Niektoré karty stretnutí môžu vyvolať tento efekt bez toho, aby muselo dôjsť k boju. V takom prípade musíte tiež ihneď posunúť Veľprsteň smerom k čiernemu srdcu.



Za každé biele srdce na karte posuňte Veľprsteň na stupnici odhodlaní o jedno pole hore smerom k jasnému srdcu.



Keď je táto karta už raz aktivovaná, odstráni sa z hry.

## VARIANTY

Ak budete chcieť, môžete hru o niečo zjednodušiť či sťažiť pomocou nasledujúcich variantov.

### JEDNODUCHŠIA HRA: Priatelia v núdzi

Keď sa nositeľ Prsteňa nachádza v Minas Morgule a etapa Hora osudu sa ešte nezačala, môžete posunúť Veľprsteň na stupnici odhodlaní o jedno pole hore smerom k jasnému srdcu za každú nepoužitú kartu priateľa alebo kartu Gandalfa vyloženú pred vami. Inými slovami, priatelia dodávajú nositeľovi Prsteňa odvahu.

### ŤAŽŠIA HRA: Najbližší priatelia a žiadna ochrana

- Každú kartu priateľa môže využiť iba ten hráč, ktorý ju aktivoval a získal. Inými slovami, nesmiete používať priateľov, ktorých ste neaktivovali svojimi vlastnými hodmi. Toto sa netýka kariet Gandalfa, ktoré zostávajú aj naďalej dostupné všetkým.
- Symboly čiernych srdiec a nazgûlov na poliach udalostí zostávajú po celú hru viditeľné. To znamená, že sa ich efekt prejaví pri každej figúrke, ktorá na toto pole dorazí, dokonca aj keď tu už nejaká iná figúrka stojí.

**Pozor:** Ak hráte ťažší variant hry, môžete použiť jedno či obidve z týchto pravidiel.



## Boromir

Môžete ho použiť **po** porážke v boji s **jedným** skurutom. V takom prípade hodte znova bojovou kockou: porážku utrpíte len vtedy, ak vám padne Sauronov symbol.



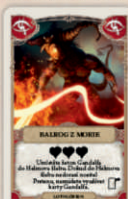
## Saruman

Ak sa už všetci skurutovia nachádzajú v Železnom páse, nič sa nestane. V takom prípade vám stretnutie so Sarumanom neuškodí.



## Sauronovo oko

Ak sa už Velpreŕň nachádza na stupnici odhodlaní na poli s vyobrazením Sauronovho oka alebo za ním v smere k čiernemu srdcu, nič sa nedeje.



## Balrog z Morie

Ihneď posuňte Velpreŕň o tri polia smerom k čiernemu srdcu. Tiež musíte umiestniť **žetón Gandalfa** na pole



s jeho vyobrazením v Hel-

movej roklíne. Od tejto chvíle nesmiete využívať karty Gandalfa až dovtedy, kým nositeľ Prsteňa nedorazí na cieľové pole etapy Helmova roklína. V tomto okamihu tiež nie je možné zvíťaziť v boji, ak vám padne symbol Gandalfa. Na druhú stranu však stále získate karty Gandalfa, ak nositeľ Prsteňa dorazí vďaka presnému hodu do Lothlórienu, Rohanu alebo Helmovej roklíny.



## Skuruti

Musíte zvieŕť postupne toľko bojov, koľko skurutov (vrátane náčelníka) sa nachádza v Železnom páse.

**Priklad:** V Železnom páse sa nachádzajú traja bojovníci skuruti a ich náčelník. Preto

musíte bojovať, t. j. *hodiť bojovou kockou a vyhodnotiť výsledok hodu celkovo štyrikrát.* Ak takto aspoň raz zvíťazíte, odstráňte zo Železného pásu **práve** jedného skuruta s výnimkou náčelníka. Ten zostáva na mieste, takže pri stretnutí so skurutmi dôjde vždy aspoň k jednému boju.

**Výnimka:** So *Stromobradovou pomocou môžete zlikvidovať aj náčelníka. Ak je Železný pás oslobodený od skurutov a vy počas etapy Gondor či Minas Morgul aktivujete túto kartu, posuňte Velpreŕň na stupnici odhodlaní o jedno pole smerom k jasnému srdcu.*



## Červivec

Táto karta pôsobí na všetky karty priateľov so zelenými symbolmi vrátane Boromira, ale **nie** na karty Gandalfa.



## Éowyn

Ak Éowyn porazí Kráľa-černo-kňažníka z Angmaru, nebudú už pre vás predstavovať nazgúľovia až do konca hry žiadnu hrozbu.



## Éomer a jazdci z Rohanu

Túto kartu priateľa môžete použiť v boji **namiesto** hodu bojovou kockou, a tak v boji zvíťaziť. Ak však máte v rámci jedného stretnutia bojovať viackrát, pomocou tejto karty je možné zvíťaziť iba v jedinom boji.



## Faramir

Táto karta sa používa na začiatku ťahu pred hodom kockami. Ak pri jej použití presunie nositeľa Prsteňa na cieľové pole etapy, táto etapa okamžite končí a ihneď sa pripraví nasledujúca. Získate tiež kartu Gandalfa.



## Armáda mŕtvych

Hráč, ktorý aktivuje túto kartu na stupnici stretnutí, určuje, či sa Armáda mŕtvych presunie na kartu vľavo alebo vpravo, ktorú zakryje. Zakrytá karta nemá žiadny účinok. Armádu mŕtvych nemožno presunúť

na prázdnu pozíciu na stupnici stretnutí. Ak sa na pozíciu bezprostredne vľavo či vpravo žiadna karta nenachádza, táto pozícia sa preskakuje a Armáda mŕtvych sa presunie na ďalšiu kartu vo zvolenom smere. Nemôže sa dostať mimo stupnice stretnutí, aby tak skočila z pozície č. 1 na pozíciu č. 6 a opačne.



## Denethor

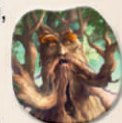
Musíte znova hodiť jednu farebnou kockou Spoločenstva. Ak sa na doske kociek doteraz nachádzajú obidve, môžete si vybrať, ktorou budete hádzať ešte raz. Platí iba nový výsledok hodu.

Ak aktivujete Denethora oboma čiernymi kockami uďalostí a pri prvom stretnutí sa rozhodnete hádzať znova kockou Spoločenstva zo strany 2 na doske kociek, musíte touto kockou hodiť opäť aj pri druhom stretnutí.



## Stromobrad

Ak využijete Stromobrada, **buď** posuňte Velpreŕň na stupnici odhodlaní o dve polia smerom k jasnému srdcu, **alebo** umiestnite **žetón Stromobrada**



do Železného pásu na pole s jeho vyobrazením.

Ak tu od tejto chvíle dôjde k boju so skurutmi, odstráňte odiaľ jedného skuruta za **každý** jednotlivý boj, v ktorom zvíťazíte. To platí aj pre náčelníka skurutov, ktorý sa odstraňuje ako posledný. Ak po odstránení všetkých skurutov aktivujete kartu Skuruti, len posuňte Velpreŕň na stupnici odhodlaní o jedno pole smerom k jasnému srdcu.



## Gandalfova vízia

Túto kartu môžete použiť ihneď po začiatku novej etapy predtým, než sa vyložia nové karty stretnutí.

Autor a vydavateľstvo by radi poďakovali všetkým, ktorí sa podieľali na hernom testovaní, práci na pravidlách a tvorbe hry.

**O autorovi:** Michael Rieneck (\*1966) žije v severnom Nemecku. Tento tvorca hier na voľnej nohe a spisovateľ je vášnivým nadšcom všetkých typov hier. Mnoho hier publikoval práve vo vydavateľstve Kosmos. Medzi jeho najúspešnejšie tituly sa radia tie, ktoré vychádzajú z románov z Kingsbridge Kena Folletta. V tejto hre na motívy Pána prsteňov J. R. R. Tolkiena vytvoril vzrušujúce kooperatívne dobrodružstvo pre celú rodinu.



Máte chýbajúci alebo poškodený komponent?

Napište nám na info@albi.sk, radi Vám zadarmo pošleme nový!

Hľadáte inšpiráciu? Chcete sa porozprávať (nielen) o našich hrách s ďalšími nadšenými hráčmi? Pripojte sa do skupiny „Hry nás baví“!



© 2023 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5–7, 70184 Stuttgart, DE



Všetky práva vyhradené. VYROBENÉ V ČÍNE