



Často kladené dotazy (FAQ) verze 1.6 22/1/2014

Opravy chyb

V této části najdete oficiální vysvětlení a chyby, které se vyskytly na některých kartách nebo sadách v karetní hře *Pán prstenů*. Karty jsou zde seřazeny podle sady, ze které pocházejí, od nejnovějšího rozšíření po nejstarší. Opravy známé do vydání (resp. dotisku) české verze hry jsou v českém vydání opravené.

Pravidla k základní hře

Fáze 3: Úkol

str. 14

Poslední věta prvního odstavce má znít: „Hráči mohou provádět akce a hrát karty událostí na začátku a na konci každého kroku.“

Karty ze základní hry

Thalin

Zákl. 6

Když je z balíčku setkání odhalena karta nepřítele, Thalínovu schopnost vyhodnoťte dříve, než klíčová slova a efekty „při odhalení“ karty setkání.

Eleanor

Zákl. 8

Náhradní kartu také odhalte z balíčku setkání. Všechny efekty „při odhalení“ a klíčová slova této nové karty vyhodnoťte podle běžných pravidel.

Beravor

Zákl. 12

Text má znít: „**Akce:** Vyčerpej Beravor a zvol jednoho hráče. Ten si vezme 2 karty. (Nejvýše jednou za kolo.)“

Stát a bojovat (Stand and Fight)

Zákl. 51

Kartou Stát a bojovat nelze vrátit do hry odhozené neutrální spojence, protože neutrální karty nenáleží do „jakékoli sféry vlivu“.

Paráda (Feint)

Zákl. 34



Text má znít: „**Bojová akce:** Vyber nepřítele, který je ve střetu s nějakým hráčem. Tento nepřítel nesmí na tohoto hráče v této fázi útočit.“

Les kopí (Thicket of Spears)

Zákl. 36

Text má znít: „**Akce:** Vyber hráče. Nepřátelé, kteří jsou s ním ve střetu, na něj v této fázi neútočí.“

Ochránce Lórienu (Protector of Lorien)**Zákl. 70**

Text má znít: „**Akce:** Odhod' kartu z ruky, abys přidal hrdinovi s tímto doplňkem +1  nebo +1  do konce této fáze. (Nejvýše 3x během fáze.)“

Dolguldurský pán stvůr (Dol Guldur Beastmaster)**Zákl. 91**

Text má znít: „**Povinné:** Když Dolguldurský pán stvůr útočí...“

Kartu stínu navíc Dolguldurský pán stvůr dostane, když je vybrán v kroku 1 řešení útoků nepřátel.

Nazgûl z Dol Gulduru (Nazgûl of Dol Guldur)**Zákl. 102**

Má obsahovat text: „K Nazgûlovi z Dol Gulduru nelze připojit žádný doplněk.“





Nekromantova věž (Necromancer's Tower) 1A Zákl. 123

Text má znít: „... odhalte a umístěte do oblasti odhalení.“

Ven z kobek (Out of the Dungeons) 3B**Zákl. 125**

Pokud by se měla Skřetí stráž vrátit do oblasti odhalení, umístěte ji místo toho do odhazovacího balíčku jejího vlastníka.

Rozšíření Khazad-Dûm**Narvi's Belt****KD 3**

Text má znít: „**Akce:** Vyčerpej Narviho opasek (Narvi's Belt), abys do konce této fáze přidal hrdinovi s tímto doplňkem symbol , ,  nebo .


Zigil Miner**KD 9**

Text má znít: „**Akce:** Vyčerpej Kovkopa Zigila (Zigil Miner) a řekni číslo, abys odhodil 2 karty z vrchu svého balíčku. Pokud alespoň jedna z nich má hodnotu stejnou jako řečené číslo, vyber hrdinu, kterého kontroluješ. Za každou kartu s danou hodnotou přidej do zásoby tohoto hrdiny 1 zdroj.“

Rozšíření Trpasluj (Dwarrowdelf Exp.)**Snow Warg****T 27**

Text má znít: „**Povinné:** Poté, co je postava vyhlášena jako obránce proti Sněžnému vrku (Snow Warg)...“

Erebor Battle Master**T 79**

Text má znít: „Ereborský bojový vůdce (Erebor Battle Master) získává +1  za každého dalšího spojence *Trpaslíka* pod tvou kontrolou.“

Out of Sight**T 81**

Text má znít: „**Akce:** Nepřátelé, kteří jsou s tebou ve střetu, na tebe v této fázi nemohou útočit.“

Rozšíření Přes kopec a pod horami (Over Hill and Under Hill Saga Exp.)**Nori****PKPH 3**

Text má znít: „**Reakce:** Poté, co z ruky vyložíš postavu *Trpaslíka*, sniž úroveň svého ohrožení o 1.“

Thrór's Map**PKPH 13**

Text má znít: „**Akce putování:** Vyčerpej Thrórovu mapu (Thrór's Map), abys vybral lokaci v oblasti odhalení...“

Troll Purse**PKPH 42**

Text má znít: „Pokud má být Zlobří měšec (Troll Purse) odhozen, přidejte jej do oblasti odhalení. Pokud není Zlobří měšec připojen a je v oblasti odhalení, připojte jej k nepříteli **Zlobr**, pokud je to možné.“

Troll Key**PKPH 43**

Text má znít: „Pokud má být Zlobří klíč (Troll Key) odhozen, přidejte jej do oblasti odhalení. Pokud není Zlobří klíč připojen a je v oblasti odhalení, připojte jej k nepříteli **Zlobr**, pokud je to možné.“

Rozšíření Na prahu (On the Doorstep Exp.)**Ravens of the Mountain****NP 11**

Text má znít: „**Akce:** Vyčerpej hrdinu, kterého kontroluješ, abys zamíchal balíček setkání a podíval se na jeho horní kartu...“


Expert Treasure Hunter**NP 17**

Text má znít: „Připoj k hrdinovi. Nejvýše 1 ke každému.“

Lost in the Dark 2B**NP 68**

Text má znít: „**Při odhalení:** Odhalte etapu 3 a vytvořte samostatnou oblast odhalení pro prvního hráče, který tuto etapu používá. Pokud ve hře nejsou další hráči, odhoďte tuto etapu a všechny karty v její oblasti odhalení. Všichni zbývající hráči postoupí do etapy 4.“

Rozšíření Dědicové Númenoru (Heirs of Númenor Exp.)**Master of Lore****DN 16**

Text má znít: „**Akce:** Vyčerpej Mistra vědění (Master of Lore), abys vybral typ karty. Sniž si cenu vyložení  karty tohoto typu o 1 (do minima 1) až do konce této fáze.“

Blocking Wrags**DN 29**

Text má znít: „Nápor. **Při odhalení:** Uděl každé postavě vyslané plnit úkol 1 poškození.“

Vsuvku ignorujte.

Rozšíření Proti Stínu (Against the Shadow Exp.)**The Ambush****1B PS 117**

Text má znít: „Na začátku fáze boje musí všichni hráči buď otočit všechny své skryté karty lícem vzhůru, nebo si vzít 1 skrytou kartu.“

The Cross-roads PS 123

Text má znít: „Současná karta úkolu získává klíčové slovo Obléhání (Siege) a ztrácí klíčové slovo Bitva (Battle).“

Objasnění pravidel

V této sekci najdete oficiální objasnění pravidel a vysvětlivky ke karetní hře *Pán prstenů*. Společně s pravidly (najdete je v základní sadě karetní hry *Pán prstenů*) by tato objasnění a vysvětlivky měly pomoci hráčům orientovat se i v nejsložitějších situacích, které mohou během hry nastat.

(1.00) Zlaté pravidlo

Zlaté pravidlo říká: „Pokud je text na kartě v rozporu s textem v pravidlech, má text na kartě přednost.“

Zlaté pravidlo platí vždy, když je mezi kartou a pravidly *přímý* rozpor. Pokud je možno dodržet text na kartě i v pravidlech, platí obojí.

Příklad: V pravidlech (na str. 15) se píše: „Žetony postupu, které by se měly umisťovat na kartu úkolu, se pokládají na kartu aktivní lokace.“ Legolas (zákl. 5) má vlastnost s tímto efektem: „...umístí 2 žetony postupu na současný úkol.“ Legolas by tedy měl umístit 2 žetony postupu na úkol; podle pravidla na str. 15 se žetony místo na úkol umisťují na aktivní lokaci. Lze tedy provést Legolasovu schopnost a současně postupovat podle základního pravidla, takže situace pro Zlaté pravidlo nenastala.

*(Kdyby na kartě bylo „umístí žeton postupu na současný úkol, nikoli na aktivní lokaci“, byl by mezi kartou a pravidly *přímý* rozpor a Zlaté pravidlo by platilo.)*

(1.01) Klíčová slova v setkání

Klíčová slova *Nápor*, *Zatracení* a *Hlídaný* vyhodnoťte vždy, když je z balíčku setkání odhalena karta, na které jsou, a to včetně úvodního rozestavení.

(1.02) Časování simultánních efektů

Pokud by měly současně nastat dva protichůdné efekty, rozhodne první hráč, v jakém pořadí je vyhodnotit.

Příklad: Tomáš ve fázi boje zahraje Zákeřný útok (zákl. 23), aby do hry vyložil Medděda (zákl. 31). Na Zákeřném útoku je instrukce: „Na konci fáze, pokud je tento spojenec stále ve hře, si jej vezmi zpět do ruky.“ V boji Tomáš využije Meddědovy schopnosti: „Na konci fáze, ve které jsi tento efekt vyvolal, zamíchej Medděda zpět do svého balíčku.“ Na konci fáze nastane situace, kdy se mají s Meddědem současně provést dva protichůdné efekty. První hráč určí, který vyhodnotit první. (Druhý efekt už nelze provést, protože Medděd opustil hru.)

(1.03) Volba možného cíle

Pokud má setkání nebo úkol efekt, jehož cílem má být jeden hráč nebo karta, a možných cílů je více, první hráč určí, kterého se bude týkat.

Příklad: Karta Chycen v pavučině (zákl. 80) má efekt: „Hráč s nejvyšší úrovní ohrožení tuto kartu připojí k jednomu ze svých hrdinů.“ Tomáš a Marek mají oba stejnou nejvyšší úroveň ohrožení, když je tato karta odhalena, takže první hráč určí, jestli bude cílem Tomáš nebo Marek.

(1.04) Poškození a více obránců

Pokud hráč využije karty, jejíž efekt mu povoluje vyhlásit více obránců proti jednomu útoku, musí bránící se hráč udělit veškeré poškození z tohoto útoku jedné bránící se postavě.

(1.05) Odstranění žetonů postupu z úkolu

Když se mají na základě efektu karty odstranit z úkolu nebo karty úkolu žetony postupu, efekt se vždy týká přímo karty úkolu, nikdy ne aktivní lokace.

(1.06) Kontrola karet setkání (krom cílů)

Hráči nemohou získat kontrolu nad kartami setkání, pokud to není přímo umožněno efektem karty. Když se karta setkání (např. Chycen v pavučině, zákl. 80) stane doplňkem a připojí se k postavě, nemá hráč, který kontroluje tuto postavu, kontrolu nad tímto doplňkem.

(1.07) Kontrola karet cílů

Když hráč získá kartu cíle, získá i kontrolu nad ní, pokud to není v rozporu s efektem karty.

(1.08) Reakce na vyvolání

Pokud je reakce nebo povinná reakce vyvolána, efekt nastane pouze jednou za toto vyvolání.

*Příklad: Karta Theodreda (zákl. 2) říká: „**Reakce:** Poté, co je Theodred vyslán plnit úkol...“. Tento efekt nastane pouze jednou pokaždé, když je Theodred vyslán plnit úkol.*

(1.09) Povinné reakce

Povinné reakce vyhodnoťte ihned, když jsou splněny podmínky a před dalšími reakcemi, které mohou být vyvolány stejnými okolnostmi.

*Příklad: Na Bráně věže (zákl. 107) se píše: „**Povinné:** Poté, co hráči cestují do Brány věže...“. Pokud chce hráč použít kartu s reakcí, např. Sílu vůle (zákl. 47) poté, co hráči cestovali do této lokace, musí počkat, než je vyhodnocen povinný efekt Brány věže.*

(1.10) Omezení akcí

Akce jsou omezeny jen tím, jestli je hráč může zaplatit, nebo omezeními přímo na kartě, např. „nejvýše jednou za kolo“.

*Příklad: Ochránce Lórienu (zákl. 70) má této text: „**Akce:** Odhod' kartu z ruky, aby...“. Tuto kartu lze provést třikrát za fázi, dokud má kontrolující hráč karty k odhození.*

(1.11) Omezení útoků

Když je hráč ve fázi boje aktivním útočníkem, má podle pravidel možnost vyhlásit 1 útok proti každému nepříteli, se kterým je ve střetu. Pokud efekt karty (např. Střelec) umožní hráči útočit na nepřátele, se kterými ve střetu není, i tak smí na každého z nich útočit jednou.

Pro postavy neplatí žádná omezení, kolikrát smí útočit na stejného nepřítele, avšak za předpokladu, že každý útok lze vyhlásit podle pravidel a postava je připravená a oprávněná být vyhlášena jako útočník.

(1.12) Vyčerpání a doplňky

Doplňky a karty, ke kterým jsou připojeny, se vyčerpávají a připravují odděleně.

*Příklad: „**Akce:** Vyčerpěj Správce Gondoru a...“. Použití této karty vyčerpá pouze kartu Správce Gondoru, ne hrdinu, ke kterému je připojena. Stejně tak vyčerpání hrdiny se Správcem Gondoru nevyčerpá kartu doplňku.*

(1.13) Postavy a nepřátelé

„Postavy“ zahrnují karty hrdinů i spojenců. Nepřátelé za postavy považováni nejsou.

(1.14) Slovo „nesmí/nemůže“

Pokud je na kartě slovo „nesmí/nemůže“, je to definitivní: tento efekt nelze zrušit jiným efektem.

(1.15) Slovo „potom/poté“

Pokud je na kartě slovo „potom/poté“, musí být splněn první efekt, aby došlo i na druhý, který na něm závisí.

(1.16) Sousedství „vyložit do hry“

Pokud je na kartě sousloví „vyložit do hry“, znamená to, že karta vstupuje do hry jinak, než běžným způsobem po zaplacení zdroji a vyložení z ruky. Efekt „vyložit do hry“ neznamená, že kartu

zahrajete a nevyvolá efekt, který nastane po zahrání karty. Vyvolá však efekty, které nastávají, když karta „vstoupí do hry“.

Příklad: Úkol Průchod jeskyněmi (zákl. 124) nese text: „Hráči nemohou v jednom kole vyložit více než 1 kartu spojence (všichni dohromady).“ Dokud je tento úkol aktivní, může hráč vyložit do hry kartu spojence pomocí Stát a bojovat (zákl. 51), i pokud už v tomto kole byla jedna karta spojence zahrána.

(1.17) Nezískané cíle

Nezískaný cíl je taková karta cíle, která právě není získána a pod kontrolou hráče. Nezískaný cíl může být hlídaný nebo nehlídaný. Hlídaný cíl se chová jako doplněk hlídaný nepřítelem nebo lokací a zůstává k takové kartě připojen, dokud neopustí hru, kdy se vrací do oblasti odhalení. Jakýkoli nezískaný cíl v oblasti odhalení, který není připojen k žádné kartě, je považován za nehlídaný. Pokud je cíl v jeden okamžik získán, a poté se vrátí do oblasti odhalení, je opět nezískaný.

(1.18) Prohledané lokace opouští hru

Karta lokace je odhozena ze hry ihned, jakmile je na ní *kdykoli* tolik žetonů postupu, kolik má karta bodů úkolu, ať už je aktivní, nebo ne.

(1.19) Efekty karet při rozestavení

Efekty „při odhalení“ vyhodnoťte i během rozestavení. Během něj může také hráč vyvolat reakci podle běžných pravidel. Během rozestavení nelze provádět akce.

Efekty „při odhalení“ které trvají „do konce fáze“ potvrzují do konce fáze zdrojů. Efekty, které trvají „do konce kola“ potvrzují do konce prvního kola.

(1.20) Nepřátelé ve střetu

Síla ohrožení nepřátel, kteří jsou ve střetu s hráčem, se ve fázi úkolu nepřičítá k síle ohrožení karet v oblasti odhalení.

Nepřítel zůstává ve střetu s hráčem, dokud není poražen, nebo dokud se na základě efektu karty nevrátí do oblasti odhalení, nestřetne se s jiným hráčem, nebo není odstraněna ze hry.

(1.21) Prohledání balíčku

Kdykoli hráč prohledává balíček karet, musí ho poté zamíchat, pokud karta neurčí jinak. Odhazovací balíček se po prohledání nemíchá ani se nemění pořadí karet v něm.

(1.22) Efekty „Při odhalení“

Karta je odhalena, pokud vstoupí do hry na základě herního efektu nebo efektu karty, kde je přímo použito slovo „odhalit“.

Příklad: Když hráči na základě karty etapy 3B „Nesejděte ze stezky!“ (zákl. 121) vyhledají Pavoučího krále (King Spider) a umístí ho do hry, jeho efekt „při odhalení“ nenastane, protože na kartě „Nesejděte ze stezky!“ není přímo použito slovo „odhalit“.

(1.23) Doplnky

Každá karta cíle, která se připojí k jiné kartě, je považována za doplněk, avšak ponechává si i svůj původní typ.

Každá karta jiná než cíl, která se připojí k jiné kartě, už není svým původním typem karty a stává se pouze doplňkem.

Text na kartách doplňků „Připoj k...“ je pouze herním omezením a po připojení už se nebere v potaz.

(1.24) Úspěšné plnění úkolu

Úspěšné plnění úkolu a samotné umístění žetonů postupu jsou dva po sobě jdoucí body kroku vyhodnocení úkolu. Jakmile hráči dojdou k výsledku, kdy je součet vůle postav vyslaných plnit úkol vyšší než součet ohrožení v oblasti odhalení, úspěšně splnili úkol. Případné povinné nebo pasivní efekty vyvolané úspěšným plněním úkolu vyhodnoťte ještě předtím, než umístíte žetony postupu.

Příklad: Tomáš právě úspěšně splnil úkol v etapě 1B The Hunt Begins (Pátrání začíná, STH 11) a umístí dostatek žetonů postupu, aby postoupil do další etapy. Avšak musí nejprve vyhodnotit povinný efekt (který nastane ihned po „úspěšném plnění úkolu“), než na úkol umístí žetony postupu.

(1.25) Sbíráání zdrojů

Sbíráání zdrojů označuje jejich sbírání ve fázi zdrojů, stejně jako na základě efektu karet. Efekt, který zabráni hrdinovi vzít si zdroje, se vztahuje k oběma těmto metodám jejich získání.

(1.26) Slovo „vyměnit“

Aby se daly vyměnit předměty, musejí být nejprve přítomny na obou stranách výměny.

(1.27) Bypass (obejít) aktivní lokaci

Aktivní lokace neblokuje umístění žetonů postupu na úkol, pouze pokud text na kartě přímo neuloží hráčům, aby „obešli“ (bypass) aktivní lokaci.

(1.28) Nepřítel útočí mimo fázi útoku

Pokud nepřítel útočí jindy než ve fázi útoku, dostává na začátku útoku kartu stínu. Poté postupujte podle pravidel v kroku 4 odstavce Fáze 6 „Boj“. Po vyhodnocení útoku tuto kartu stínu odhodte.

(1.29) Oblast vítězství (Victory Display)

Oblast vítězství je herní prostor, kde se zaznamenávají vítězné body. Karty v oblasti vítězství jsou mimo hru, avšak nejsou součástí odhazovacího balíčku karet setkání. Karty v oblasti vítězství nejsou „odstraněny ze hry“ a některé další karty se k nim mohou vztahovat.

(1.30) „První hráč“ odstraněn

Pokud je eliminován hráč s žetonem prvního hráče, ihned tento žeton předá následujícímu právoplatnému hráči ve směru hodinových ručiček.

(1.31) Efekty odkazující na sebe

Pokud efekt karty odkazuje přímo na její název, týká se to pouze dané kopie této karty. Karta, která by odkazovala na jiné karty se stejným názvem, by měla v textu obrát jako „jiná kopie...“ nebo „jakoukoli kartu s názvem...“.

(1.32) Změna kontroly či střetnutí v půli boje

Pokud karta účastníci se boje změní majitele, vrátí se do oblasti odhalení nebo se střetne s jiným hráčem v průběhu vyhodnocování útoku, tento útok se dokončí s tím, že se ho daná karta účastní ze své nové pozice.

(1.33) Útoky nepřátel mimo střet

Když na hráče zaútočí nepřítel, může tento hráč vyhlásit 1 obránce, ať s ním útočící nepřítel ve střetu je, nebo ne. Také proti těmto útokům se lze bránit Stráží.

(1.34) Dvě aktivní lokace

Pokud se na základě efektu karty stane, že jsou aktivní dvě lokace ve stejnou dobu, jsou obě považovány za aktivní. Avšak jestliže se bude efekt nějaké karty týkat „aktivní lokace“, neovlivní obě lokace současně. První hráč zvolí, která to bude. Obě aktivní lokace blokují v etapě úkolu a žetony postupu smí hráči rozdělit mezi obě aktivní lokace v jakémkoli poměru.

(1.35) Vstoupit do oblastí odhalení

Vstoupit do oblastí odhalení je pojem, který se týká karty (nepřítele, lokace, cíle atd.), která je umístěna do oblastí odhalení. Tento pojem zahrnuje odhalení karty z balíčku karet setkání, umístění karty mimo hru zpět do oblastí odhalení, vrácení z odhazovacího balíčku či vrácení ze střetu s hráčem, jakož i jakýmkoli jiným způsobem.

(1.36) Vyvolané a pasivní schopnosti

Vyvolané schopnosti jsou takové schopnosti karet, které mají tučně vytištěné slovo vyvolané (trigger), podobně jako **Akce** nebo **Reakce**. Tyto schopnosti platí, pouze když jsou vyvolány. Pasivní schopnosti jsou takové schopnosti karet, které mají trvalý efekt a na kterých není tučně napsáno slovo vyvolané (trigger). Pasivní schopnosti jsou proto vždy aktivní a nemohou být „vyvolány“.

(1.37) Načasování efektů

Když vyhodnocujete více efektů na základě stejné podmínky, měli byste postupovat takto: nejprve pasivní schopnosti, druhé **Povinné** efekty, třetí **Reakce**. V rámci jednotlivých druhů jako první vyhodnotíte schopnosti obsahující slovo „když“, a až poté schopnosti se slovem „poté“.

(1.38) Kontrola doplňků

Doplňek připojený k postavě jiným hráčem kontroluje ten hráč, který kontroluje postavu, ke které je připojen. Když hráč vyloží (zahraje) doplněk do oblasti odhalení, na nepřítele nebo lokaci, ponechává si kontrolu tohoto doplňku.

(1.39) Odhalování karet cílů

Když hráč z balíčku setkání odhalí kartu cíle, přidá ji do oblasti odhalení, pokud daná karta neurčí jinak.

(1.40) Písmeno X

Pokud není určeno efektem karty nebo povinně zvoleno hráčem, rovná se písmeno X = 0.

(1.41) Útoky na postavu

Útok na postavu probíhá stejně jako na hráče s tím rozdílem, že poškození z útoku bez obrany musí utrpět daná postava.

Příklad: Bilbo Pytlík (Bilbo Baggins, OtD 1) má připojeno nejvíc jedu, když je z balíčku setkání odhalen Bláznivej nafouk (Crazy Cob, OtD 29) a jeho efekt „Při odhalení“ vyvolá útok proti postavě, která má připojeno nejvíce jedu. Ačkoli první hráč kontroluje 3 další hrdiny, musí být všechno nebráněné poškození z tohoto útoku uděleno Bilbu Pytlíkovi. Protože Bilbo už je vyčerpaný z plnění úkolu, nemůže se vyčerpat, aby se bránil, a pokud útok zůstane bez obrany, bude zabít. Proto první hráč vyčerpá jednu ze svých připravených postav, Bombura, kterého vyhlásí jako obránce. Odtud se útok řeší jako běžný a všechno poškození z něj dostane Bombur.

(1.42) Nepřátelské útoky navíc

Když nepřítel provádí útok navíc, odhodte nejprve všechny jeho dřívější karty stínu, a až poté mu přidělte novou.

(1.43) Modifikátory proměnných

Stav hry se neustále sleduje a (pokud nutno) přizpůsobuje hodnoty všech proměnných, které mají modifikátory. Vždy, když začne platit nový modifikátor, celá proměnná se přepočítá s ohledem na všechny aktivní podmínky.

Hodnotu nelze snížit pod nulu: karta nemůže mít zápornou cenu, údaj, klíčová slova atd.

(1.44) „Musí X nebo Y“ a „musí buď X, nebo Y“

Pokud karta hráči určí, že má provést jednu věc nebo druhou za použití fráze „...musí X nebo Y“, musí se hráč pokusit provést první z nich (X) a druhou (Y) provede, pouze pokud nelze provést první.

Pokud je ale na kartě „...musí buď X, nebo Y“, znamená to, že si hráč smí zvolit, které z obojího provést. To je třeba provést v plném rozsahu, pokud možno.

(1.45) „Odhal“ a „Odhal a přidej“

Kdykoli je „odhalena“ karta z balíčku setkání, postupujte podle pravidel odhalování na str. 14 a odstavce 1.39 v tomto dokumentu.

Pokud je na kartě text „odhal a přidej do oblasti odhalení“, znamená to prostě totéž, jako „odhal“ a měl by být tedy dodržen výše popsáný postup (tj. karty zrady se po provedení efektu odhodí, pokud není v textu karty řečeno jinak).

(1.46) „Následující“ hráč

Pokud hraje jen jeden, žádný následující hráč neexistuje. Efekt karty týkající se „následujícího“ hráče nebude vyvolán, pokud je ve hře jen jeden hráč.

*Příklad: Efekt stínu Bezcestí (Pathless Country, TBR 72) zní: „**Stín:** Po tomto útoku se útočící nepřítel střetne s následujícím hráčem a poté ihned zaútočí.“ Pokud je ve hře jen jeden hráč, není s kým se střetnout. Slovíčko „poté“ značí, že tento okamžitý útok má podmínku, že se útočící nepřítel střetne s následujícím hráčem, takže nepřítel neprovede okamžitý útok.*

(1.47) „efekty“ vynechány, „Imunní vůči efektům herních karet“, rozšířeno

Karty s textem „Imunní vůči efektům herních karet“ ignorují efekty všech herních karet. To znamená, že efekty herních karet nemohou přímo ovlivnit kartu, která je imunní vůči efektům herních karet, ani se jí nějak týkat. Toto se týká např. poškozování nepřátel, umístování žetonů postupu na aktivní lokaci, změna textu nebo údajů na kartě, přesun karty, střetnutí s nepřítelem, putování do lokace nebo odhození karty.

Avšak karta imunní vůči efektům herních karet může být ovlivněna normálními herními efekty, jako např. umístění žetonů postupu po úspěšném plnění úkolu, střetnutí s nepřítelem ve fázi setkání nebo poškození z útoku postavy.

*Příklad: Pipinova (TBR 4) pasivní schopnost nemůže zvýšit cenu ohrožení nepřítele, který je imunní vůči efektům herních karet, protože nepřítel tuto jeho schopnost ignoruje. Avšak pokud se střetneš s nepřítelem, který je imunní vůči efektům herních karet a jehož cena střetnutí je vyšší než tvoje ohrožení, můžeš využít Pipinovu **Reakci** k dobrání karty, protože tato reakce nepřítele nijak neovlivňuje.*

Navíc karty imunní vůči efektům herních karet nemohou být vybrány jako terč efektu herních karet. To znamená, že herní karty, na kterých je slovo „terč“ nebo „zvol“, nemůže vybrat imunní kartu jako terč. To se týká i textu „připoj k...“ na doplňcích z herních karet. Herní karty, na kterých není „terč“ ani „zvol“, ale říká, aby hráč vybral nějakou konkrétní kartu, nesmí zvolit kartu imunní vůči efektům herních karet.

Příklad: Ruce na luku (Hands Upon the Bow, D 131) nelze použít k útoku na nepřítele imunního vůči efektům herních karet, protože jasně uvádí, že hráč musí vybrat nepřítele v oblasti odhalení a zaútočit na něj. Od tohoto se liší např. Rychlý úder, který cílí na postavu a umožňuje jí provést běžný útok, což je normální herní efekt.

Pokročilá hra

Tato část se týká „pokročilé“ herní varianty, kterou najdete na str. 27 pravidel základní sady.

Když hrajete „pokročilou“ herní variantu, úroveň ohrožení, zranění a odhazovací balíček zůstávají při rozestavování dalšího scénáře, jak byly.

Zbývající součásti hry se na začátku nového scénáře upravují v následujícím pořadí:

- 1) Všechny karty ve hře i v ruce krom hrdinů zamíchejte zpět do balíčku vlastníka. Všechny karty setkání se vrátí do svých sad, takže pokud budou potřeba v dalším scénáři, jsou připravené. Toto se týká i karet v oblasti vítězství.
- 2) Všechny nespotebované zdroje v hrdinově zásobě zdrojů odhodte.
- 3) Každý hráč si dobere nové karty do ruky podle běžných pravidel v rozestavení. Každý hráč má jeden druhý pokus.
- 4) Hráč nemůže začít scénář s úrovní ohrožení nižší než součet ceny ohrožení jeho hrdinů. Pokud by toto nastalo, hráč musí zvýšit svou úroveň ohrožení na hodnotu tohoto součtu.

5) Postupujte podle pravidel pro rozestavení nového scénáře.

Každý scénář byste měli bodovat samostatně, a až na konci jednotlivé body sečíst.

Bodování

Tento článek pozměňuje bodovací systém popsaný v základních pravidlech na str. 22. Toto revidované bodování bude používáno na všech herních událostech pořádaných FFG a také jsou vhodná pro LOTR LCG Quest Log, který najdete na FantasyFlightGames.com.

Krom bodování podle základních pravidel hráči na konci ke „konečnému skóre skupin“ přičtou 10 bodů za každé kolo, které bylo třeba, aby v daném scénáři zvítězili. Počet kol si průběžně zapisujte např. na stránky pro poznámky v tomto dokumentu.

Často kladené otázky

Tento oddíl se týká materiálu popsaného v předchozích sekcích, v základních pravidlech a v pravidlech k balíčkům dobrodružství. Najdete zde odpovědi na nejčastější dotazy, které mohou během hry *Pána prstenů: karetní hry* vyvstat.

Ot.: Pokud hráči nevyšlou žádné postavy plnit úkol, srovnává se s nimi ohrožení v oblasti odhalení?

Odp.: *Ano, ohrožení v oblasti odhalení se počítá a porovná se s celkovou vůlí vyslaných postav, tedy 0.*

Ot.: Vysílá hráč své postavy plnit úkol najednou, nebo postupně po jednom? Kdy je možno provést reakce na vyslání postav?

Odp.: *Všechny postavy vyšle hráč současně. Reakce na jejich vyslání (např. na kartě Aragorna nebo Theodreda) může hráč vyvolat v libovolném pořadí. Poté, co hráč vyšle své postavy (a vyvolá reakce na jejich vyslání), může své postavy vyslat plnit úkol následující hráč.*

Ot.: Způsobí Legolasův efekt (zákl. 5) umístění žetonů postupu na aktivní lokaci, pokud tam je?

Odp.: *Ano. Vždy umísťujte žetony postupu na aktivní lokaci místo na úkol, pokud daná schopnost výslovně neuvádí, abyste aktivní lokaci obešli.*

Ot.: Kdy se vyhodnocují povinné efekty „poté, co nepřítel zaútočí“, jako je např. na kartě Náčelníka Ufthaka (Chieftain Ufthak, zákl. 90) a Vrcích (Wargs, zákl. 85)?

Odp.: *Tyto efekty vyhodnoťte ihned po kroku 4 ve vyhodnocení útoku.*

Ot.: Může mít hráč ve svém balíčku karty, které nespádají do sféry žádného z jeho hrdinů?

Odp.: *V pravidlech se nepíše nic o tom, že by se to nesmělo, ale hráč bude muset hodně dobře kombinovat, aby takové karty využil.*

Ot.: Zamíchá efekt Žalářníka z kobek (Dungeon Jailer, zákl. 101) zpět do balíčku setkání i hlídané karty cílů?

Odp.: *Ano. Žalářník z kobek zamíchá zpět všechny cíle, ať už hlídané, nebo ne.*

Ot.: Lze využít reakce jako např. na Eleanor (zákl. 8) během úvodního rozestavení?

Odp.: *Ano. Reakce lze vyvolat, kdykoli je splněna uvedená podmínka, včetně rozestavení.*

Ot.: Mají skřetí stráže vyvolané efekty lokace Brána věže (Tower Gate) a karty úkolu Ven z kobek (Out of the Dungeons) vlastnost **Skřet (Orc)**?

Odp.: *Ne. Karty licem dolů žádné vlastnosti nemají, pokud to nezpůsobí efekt nějaké jiné karty.*

Ot.: Kdy se hraje karta Paráda (Feint, zákl. 34)?

Odp.: *Tuto kartu hrajte kdykoli před vyhodnocením kroku 1 útoku cílového nepřítele ve fázi boje. (Jakmile začne vyhodnocení útoku, je pozdě se mu vyhnout Parádou.)*

Ot.: Jaké je pořadí dobrovolných střetnutí hráčů?

Odp.: *Jako první se může rozhodnout pro střetnutí první hráč. Poté každý hráč ve směru hodinových ručiček má možnost střetnout se s jedním nepřítelem. Jakmile toto provedli všichni, je krok u konce.*

Ot.: Co se stane, když jsou jako karta Stínu taženy Břehy Anduiny (Banks of Anduin, zákl. 113)?

Odp.: *Na konci fáze boje ji odhodíte spolu s ostatními kartami Stínu. Když je karta tažena jako karta Stínu, je aktivní pouze její efekt Stínu.*

Ot.: Když je Jezdec na vlku (Wolf Rider, zákl. 81) kartou Stínu, kdy se vrací navrch balíčku setkání?

Odp.: *„Po boji“ znamená na konci fáze boje, kdy karty Stínu normálně opouští hru.*

Ot.: Pokud zruším efekt karty Stínu na Nazgûlovi z Dol Gulduru (Nazgûl of Dol Guldur, zákl. 102), je tento efekt považován za vyhodnocený a já musím odhodit postavu?

Odp.: *Ne. Vyhodnotit efekt znamená, že tento efekt nastal a byl proveden v největším možném rozsahu. Když je tento efekt zrušen, Nazgûlova schopnost nebude vyvolána, jako by na kartě efekt Stínu od začátku nebyl.*

Ot.: Zvyšuje si hráč se Světlem v kobkách (Dungeon Torch, zákl. 109) ve fázi obnovení úroveň ohrožení o 2 nebo o 3?

Odp.: *Efekt Světla v kobkách nenahrazuje běžné navýšení o 1, ale přidává se k němu. Takže celkem si hráč se Světlem v kobkách zvyšuje ohrožení o 3.*

Ot.: Pokud má Legolas Čepel z Gondolinu (Blade of Gondolin, zákl. 39) a zabije nepřítele, může využít své reakce, dokončit úkol a ještě přidat žetony postupu na příští úkol reakcí Čepele z Gondolinu?

Odp.: *Ano. Karty úkolu se mění ihned, jakmile je na nich dost žetonů postupu, a tato výměna nijak nepřerušuje průběh kola. Pokud současněmu úkolu schází k dokončení 1 žeton, může hráč nejprve využít efektu Čepele, a až poté Legolasova, aby maximalizoval zisk. (Získané žetony nelze převést.)*

Ot.: Jak vyřešit situaci, kdy má jeden hrdina několik připojených karet Chycen v pavučině (Caught in a Web, zákl. 80)?

Odp.: *Hráč musí zaplatit za každou kopii této karty, aby hrdinu připravil. Každá její kopie vyvádí nezávislou podmínku, která musí být splněna před tím, než se může hrdina s tímto doplňkem připravit, takže dokud nejsou splněny všechny, hrdinu připravit nelze. Pokud má hrdina připojeny dvě karty Chycen v pavučině, musí hráč zaplatit 4 zdroje z hrdinovy zásoby, aby jej připravil.*

Ot.: Jestliže hráči umístili na úkol dostatek žetonů postupu, aby jej splnili, ale brání jim v tom nějaký herní efekt, mohou na tento úkol přidávat další žetony postupu?

Odp.: *Ano. Horní hranice počtu žetonů postupu na úkolu není stanovena.*

Ot.: Mohou se postavy s klíčovým slovem střelec účastnit útoku vyhlášeného na základě karty Rychlý úder (Quick Strike, zákl. 35)?

Odp.: *Ne. K Rychlému úderu se nemůže přidat žádná další postava. Jedna postava se vyčerpá, aby Rychlý úder provedla, což znamená, že tato vyčerpaná postava je vyhlášena jako útok proti cílovému nepříteli. Karta nepovoluje standardní krok vyhlášení útočnicků, kdy se mohou vyhlásit i další postavy.*

Ot.: Wilyador (STH 64) nemůže být uzdraven z více než 5 zranění jedním efektem. Takže jak vyřešit efekt „při odhalení“ na Návratu do Rhosgobelu 3B (STH 62)?

Odp.: *Uzdravte 5 Wilyadorových zranění za každou kartu cíle Athelas ve zvláštní akci.*

Ot.: Může Brand, syn Bainův (Brand son of Bain, STH 72) vyvolat svou reakci, pokud se účastní střeleckého útoku, který porazí nepřítele, jenž je ve střetu s jiným hráčem, místo aby tento útok vyhlásil sám?

Odp.: *Ano. Vyhlášení útoku a účast v útoku jsou obojí součástí útoku. V obou případech Brand útočí a pokud je nepřítel poražen, může vyvolat svou reakci.*

Ot.: Pokud je karta V pasti! (Sacked!, STH 48) připojena k hrdinovi, který je právě vyslán plnit úkol, stáhne se hrdina z úkolu zpět?

Odp.: *Ne. V pasti! určuje pouze, že hrdina nesmí být vyslán plnit úkol, ale tento hrdina už vyslán byl. Nesmí se však účastnit dalších úkolů, dokud má připojenu kartu V pasti!*

Ot.: Když Eleanor (zákl. 8) zruší efekt „při odhalení“ na kartě zrady, ruší i klíčová slova nápor a zatracení?

Odp.: *Ne. Eleanor ruší pouze efekt „při odhalení“ karty zrady. Klíčová slova nápor či zatracení vyhodnoíte dřív, než je odhalena nová (náhradní) karta setkání.*

Ot.: Je Na zlobry (Against the Trolls, STH 32) poslední etapa Střetnutí na Skalbalu (Conflict at Carrock)?

Odp.: *Ano.*

Ot.: Co se stane, když je Tulák Bral (Wandering Took, zákl. 43) vyhlášen jako obránce v boji, během kterého přejde pod kontrolu jiného hráče?

Odp.: Protože Tuláka Brala nic neodstranilo z boje ani ze hry, zůstává obráncem tohoto útoku. („Bránící se hráč“ se nemění, ačkoli kontrola bránící se postavy ano.)

Ot.: Pokud je hráč eliminován v kroku odhalení ve fázi úkolu, ještě před odhalením všech karet setkání, sníží jeho vyřazení počet karet, které se nyní mají odhalit?

Odp.: Počet karet k odhalení je určen na začátku kroku odhalení a nemění se ani v případě vyřazení hráče během odhalení.

Ot.: Pokud jsou všichni hrdinové hráče (s výjimkou zajatého) zabiti ve scénáři Útěk z Dol Gulduru (Escape from Dol Guldur), je tento hráč vyřazen ze hry?

Odp.: Ano, tento hráč je vyřazen a hráči (jako skupina) poraženi.

Ot.: Když platím zdroje za **Stvůru** z Radagastovy (STH 59) zásoby, je vyžadována shoda zdrojů?

Odp.: Ne. Radagastova schopnost tento požadavek ruší, avšak všechny tyto zdroje musejí pocházet z jeho zásoby. (Pokud kombinujete zdroje, sféra hrdiny, který přispívá svými zdroji, musí odpovídat sféře **Stvůry**, kterou vykládáte.)

Ot.: Pokud nemohu odhodit 3 zdroje ze všech hrdinů kvůli Bitter Wind (KD 56), musím tento efekt splnit alespoň částečně?

Odp.: Ano, hráči by měli provést tolik „odhození“, kolik je možné.

Ot.: Pokud hráč nevyhlásí proti útoku obránce, je považován za bránícího se hráče?

Odp.: Ano, hráč, na kterého útočí nepřítel, je bránícím se hráčem. Ať už vyhlásí obránce nebo ne, i když vyhlásí své postavy jako obránce jiný hráč, nemění se pro tento útok jeho status bránícího se hráče.

Ot.: Pokud zahraju Světlo ve tmě (A Light in the Dark, zákl. 52) během útoku (např. po vyhlášení obránce), ukončí vrácení nepřítele do oblasti odhalení útok, protože už není ve střetu s žádným hráčem?

Odp.: Ne. Světlo ve tmě nemůže zrušit ani zastavit již probíhající útok. Jediný okamžik, kdy musí být nepřítel ve střetu s hráčem, je krok 1 ve fázi Boje. Takže abyste zabránili útoku, je třeba zahrát Světlo ve tmě na nepřítele ve střetu ještě před tím, než se v kroku 1 rozhodnete útok vyhodnotit.

Ot.: Mohu použít Syna Arnoru (Son of Arnor, STH 15) ke střetnutí s Bdicím (The Watcher, DD 72), ačkoli říká, že „...se s ním nelze dobrovolně střetnout“?

Odp.: Ano. Schopnost Syna Arnoru se nepočítá jako dobrovolné střetnutí. To lze provést jedině v kroku 1 fáze Setkání.

Ot.: Pokud je Caradhras (DD 15) v mé oblasti vítězství, když je dokončena etapa 2 Brány Rudorohu (The Redhorn Gate), stane se aktivní lokací, ačkoli už není ve hře?

Odp.: Ano. Odstraň Caradhras ze své oblasti vítězství a vrať jej do hry jako aktivní lokaci. Karty v oblasti vítězství nejsou odstraněny ze hry a mohou se jich týkat různé efekty. Pokud se hráči budou moc překonávat pomocí efektů karet, zjistí, že se musejí vrátit zpět!

Ot.: Pokud jsou v oblasti odhalení dvě kopie Pelennorských polí (Pelennor Fields, MaO 10) a já do jedné cestuji, musím si zvýšit ohrožení o 3? Co když mám možnost, ale necestuji ani do jedné?

Odp.: *Pokud se karta týká sama sebe, týká se jen dané kopie. Takže pokud cestujete do jedné Pelennorských polí, druhá jejich kopie zvýší vaše ohrožení o 3, protože se počítá, že jste cestovali do té jedné kopie dané lokace. Takže pokud byste necestovali ani do jedné, ohrožení by se zvýšilo o 6.*

Ot.: Když na mě útočí nepřítel z oblasti odhalení, mohu vyhlásit obránce?

Odp.: *Ano. Když na vás zaútočí nepřítel, můžete vyčerpat 1 postavu, kterou kontrolujete, abyste ji vyhlásili jako obránce proti tomuto útoku, ať už je s vámi daný nepřítel ve střetu, nebo ne.*

Ot.: Jaký je rozdíl mezi „přidáním“ karty do oblasti odhalení a jejím „umístěním“ do oblasti odhalení?

Odp.: *Mezi pojmy „přidat“ a „umístit“ kartu do oblasti odhalení není žádný rozdíl. Tato slova můžete libovolně zaměňovat, za všech okolností znamenají totéž.*

Ot.: Odhazují se i doplňky, které jsou již ve hře, když se stane Amon Lhaw (STH 84) aktivní lokací?

Odp.: *Ne. Herní omezení kontrolujte, když doplněk vstupuje do hry. Doplňky, které jsou již ve hře, zůstanou připojeny.*

Ot.: Když mají hráči ve 4. etapě Foundations of Stone oddělené oblasti odhalení, smí být ve hře více kopií jedinečných karet?

Odp.: *Ne. Hráči musí i při tomto rozdělení respektovat pravidla pro jedinečné karty. Např. pokud má jeden hráč ve hře Gandalfa (zákl. 73), žádný další hráč ho nemůže vyložit.*

Ot.: Jak funguje karta Sám a ztracený (Lost and Alone, DD 124)? Co když je hrdina připojen k Bezejmenné věci (Nameless Thing, DD 125) nebo to byl můj poslední hrdina ve hře?

Odp.: *Tohoto ztraceného hrdinu vraťte do hry až tehdy, když si jeho kartu znovu vezmete z balíčku, ať už ve fázi zdrojů nebo na základě efektu karty. Pokud je hrdina odhozen nebo připojen ke kartě, jakou je např. Bezejmenná věc, chovejte se k němu jako ke kterékoli jiné kartě. Ve druhém z uvedených případů bude cena hrdiny nula, protože tuto hodnotu natištěnu nemá. Pokud byl váš poslední hrdina zamíchán do vašeho balíčku, nejste vyřazeni ze hry; hrdinové nejsou zabiti, dokud nejsou v odhazovacím balíčku. Budete hrát, dokud si buď nedoberete kartu hrdiny, nejste eliminováni jiným způsobem, nebo neskončí hra.*

Ot.: Když zahrají Nezahálíme (We Are Not Idle, D 129) a vyčerpám Bombura (OtD 5), dostanu 2 zdroje?

Odp.: *Ne. Bomburova schopnost platí pouze na karty, které počítají, kolik postav s vlastností Trpaslík kontrolujete. Pokud Bombura vyčerpáte kvůli Nezahálíme, pořád vyčerpáváte pouze 1 Trpaslíka, a tím pádem dostanete jen 1 zdroj.*

Ot.: Když využiji schopnosti Vilji (Vilya, D109), abych zahrál kartu, je potřebná shoda zdrojů?

Odp.: *Ne. Zahrát kartu „zdarma“ je něco jiného, než zahrát ji za „cenu 0“. Nulová cena karty stále vyžaduje shodu zdrojů, zatímco při hraní „zdarma“ tento požadavek eliminuje.*

Ot.: Pokud dává doplněk trvalý bonus k některému z číselných údajů, platí to, i když je tento doplněk vyčerpán?

Odp.: *Ano. Vyčerpání doplňku neruší trvalý bonus, který tento doplněk dává své postavě.*

Ot.: Pokud má aktivní lokace vlastnost „Imunní vůči efektům herních karet“ a Legolas se účastní útoku, který zničí nepřítele, mám na aktivní lokaci či úkol umístit 2 žetony postupu?

Odp.: *Ne. Legolasova schopnost by umístila postup na současný úkol, pokud je aktivní lokace, umístí je místo toho na ni. Pokud je ale takto lokace imunní vůči efektům herních karet, Legolasovu schopnost ignoruje. V důsledku se tedy žetony postupu neumístí ani na aktivní lokaci, ani na současný úkol.*

Ot.: Pokud nepřítel neútočí nebo je jeho útok zrušen, co se stane jeho kartě (kartám) Stínu?

Odp.: *Na konci fáze boje odhodíte všechny nevyhodnocené karty Stínu ze hry. (Jejich efekty neprovádějte.)*

Ot.: Pokud je odhalena lokace poté, co byla ve stejné fázi úkolu odhalena Zrádná mlha (Traacherous Fog, zákl. 118), dostává tato lokace +1 🗡 z efektu „při odhalení“ Zrádné mlhy?

Odp.: *Ano. Efekt „při odhalení“ Zrádné mlhy vytváří efekt ovlivňující každou lokaci v oblasti odhalení a trvající až do konce fáze. To je jiné u karty Ovládnutí Stínem (Driven by Shadow, zákl. 92), na které je fráze „nacházející se v oblasti odhalení“, takže ovlivní pouze nepřátele a lokace v oblasti odhalení v daném okamžiku.*

Ot.: Mohu využít Štěstí nebo osud (Fortune or Fate, zákl. 54), abych do hry z odhazovacího balíčku vrátil Medděda (Beorn, OHUH 5), ačkoli je imunní vůči efektům herních karet?

Odp.: *Ano. Hrdinova schopnost je aktivní, pouze pokud je ve hře. Takže Medděd není imunní vůči efektům herních karet (jako je Štěstí nebo osud), dokud je v odhazovacím balíčku.*

Ot.: Co se stane, jestli je v oblasti odhalení nepřipojená karta Ranger Spikes (HoN 17), když je za balíčku setkání odhalen nepřítel s klíčovým slovem Přepadení (Ambush)?

Odp.: *Ranger Spikes se připojí k tomuto nepříteli, takže hráči nedělají zkoušku střetnutí za klíčové slovo přepadení.*

Ot.: Když Óin (OtD 4) získá svou schopností symbol zdroje Taktika, počítá se to jako „natištěný“ symbol zdroje?

Odp.: *Ne. „Natištěný“ symbol je vždy ten, jehož ikona je mezi Symboly zdrojů, jak je popsáno na str. 8 pravidel.*

Ot.: Pokud nejsou ve hře žádné postavy s připojeným jedem, když je z balíčku setkání odhalen Crazy Cob (OtD 29), zaútočí?

Odp.: *Ano. Protože mají všechny postavy shodně 0 jedu, určí první hráč, na kterou postavu Crazy Cob zaútočí.*

Ot.: Pokud předám kontrolu nad jedním ze svých hrdinů jinému hráči pomocí Desperate Alliance (OtD 10) a ostatní mí hrdinové jsou zabiti, jsem vyřazen ze hry?

Odp.: *Ne. Hráč není vyřazen ze hry, dokud nejsou zabiti všichni jeho hrdinové. Hrdina vybraný do Desperate Alliance je stále ve hře a na konci fáze se vrátí pod vaši kontrolu.*

Ot.: Pokud zahrají Expecting Mischief (OHUH 18) a dám tím dost zásahů prvnímu odhalenému nepříteli, musím vyhodnotit jeho efekty „při odhalení“ a klíčová slova?

Odp.: *Ne. Efekt Expecting Mischief vyhodnoťte stejně jako Thalínův (zákl. 6).*

Ot.: Je efekt Stínu považován za efekt karty setkání?

Odp.: *Ano. Karty, které zabraňují postavám zrušit efekty karet setkání, jim stejně tak brání zrušit efekty Stínu.*

Ot.: Pokud efekt Dwarfrowdelf Axe (KD 7) zničí nepřítele, mohu zahrát Foe-hammer (OHUH 15)?

Odp.: *Ne. Aby se dalo použít Foe-hammer, musí nepřítele zabít útočící postava, tzn. dát nepříteli dostatek zásahů pomocí své síly útoku.*

Ot.: Můžu vyložit Filiho (OHUH 6) do hry zdarma z ruky poté, co zahrají Kiliho (OHUH 7)?

Odp.: *Ne. Aby platila schopnost jedné z postav, musí ta druhá vstoupit do hry z vašeho balíčku.*

Ot.: Když je odhaleno False Lead (SF 25) a jeho efekt vyhodnocen, pokračují hráči v odhalování karet z balíčku setkání?

Odp.: *Ne. Fáze úkolu ihned končí a hráči v odhalování nepokračují.*

Ot.: Co se stane, když je útočící nepřítel zničen dříve, než je vyhodnocen útok?

Odp.: *Když vyhodnocujete útok nepřítele, bránící se hráč by měl na konci každého kroku zkontrolovat, jestli na něj nepřítel stále útočí. Jestliže ano, pokračuje dalším krokem. Když už žádný útočící nepřítel není, útok končí.*

Ot.: Jestliže se nepřítel, který již útočil, střetne ještě ve fázi boje s dalším hráčem, provede další útok?

Odp.: *Ne, pokud efekt karty neuvádí jinak.*

Ot.: Když se hráči pokoušejí odpovědět ve scénáři Dungeons Deep and Caverns Dim na hádanku, kdy provádějí akce?

Odp.: *Hráči mohou akce provádět po kroku 2, před krokem 3.*

Ot.: Když se hráči pokoušejí loupit ve scénáři Lonely Mountain, kdy provádějí akce?

Odp.: *Hráči mohou akce provádět po kroku 2, před krokem 3.*

Ot.: Mohu hrát doplněk na nepřítele nebo lokaci, které jsou imunní vůči efektům herních karet?

Odp.: *Ne. Hraní doplňku cílí na konkrétní kartu a na karty imunní vůči efektům herních karet cílit nelze.*

Ot.: Mohu využít Rychlý úder (Quick Strike, zákl. 35) a vyhlásit útok proti nepříteli imunnímu vůči efektům herních karet?

Odp.: *Ano. Efekt Rychlého úderu cílí na postavu a umožňuje jí vyhlásit útok, takže nepřítelova imunita vůči herním kartám útoku nezabrání.*

Ot.: Co se počítá za „střelecký“ útok?

Odp.: *Střelecký útok je takový útok, který vede postava s klíčovým slovem Střelec proti nepříteli, který je ve střetu s jiným hráčem.*

Ot.: Mohu využít A Good Harvest (AtS 10), abych vyložil kartu za 0 zdrojů bez shody zdrojů?

Odp.: *Ne. A Good Harvest umožňuje použít pouze zdroje z uvedené sféry, shoda zdrojů je nutná i v případě, že hrajete karty za 0 zdrojů.*

Ot.: Pokud je k Nameless Thing (D 125) na základě vyhodnocení jejího Povinného efektu připojena karta, je stále platný herní text této připojené karty?

Odp.: *Ne. Karty připojené k Nameless Thing (nebo Elder Nameless Thing) jako důsledek jejího Povinného efektu jsou považovány za doplňky bez názvu či textu. Jediná platná část připojené karty je její cena.*







Ot.: Když nepřítel jako součást svého efektu „při odhalení“ zaútočí, je stále v oblasti odhalení?

Odp.: *Ne. Nepřátelé se přidávají do oblasti odhalení až po vyhodnocení efektu „při odhalení“. Nepřítel, který útočí na základě efektu „při odhalení“, není v oblasti odhalení ani ve střetu s hráčem, pokud karta neuvádí jinak.*

Ot.: Když hraji s balíčkem pro pokročilou variantu Putování do Rhosgobelu, mohu připojit Shot From the Sky (AJtR 7) a Noxious Supplies (AJtR 8) k Wilyadorovi (STH 64), ačkoli je na něm text „Nelze připojit doplňky“?

Odp.: *Ano. Balíček dobrodružství pro Putování do Rhosgobelu definuje zákaz doplňků takto: „Hráči nemohou Wilyadora zahrát ani mu předat doplněk.“ Protože hráči tyto doplňky nehrají ani nepředávají (připojují se na základě karty setkání), lze je tedy připojit k Wilyadorovi.*

Ot.: Pokud se střetnu s více než jedním nepřítelem s cenou střetnutí vyšší, než je mé ohrožení, bude druhá část schopnosti Sama Křepelky (Sam Gamgee, TBR 2) vyvolána víckrát, ačkoli připravit ho smím jen jednou?

Odp.: *Ano. Protože v Samově schopnosti není použito slovíčko „poté“, jeho bonus k ,  nebo  nezávisí na jeho připravení. Efekt připravení a přidání ,  nebo  jsou dva samostatné efekty, které jsou oba vyvolány střetnutím s nepřítelem s vyšší cenou střetnutí, než je vaše cena ohrožení.*

Ot.: Pokud nepřítel vstoupí do hry a ihned se se mnou střetne, je tento nepřítel se mnou „ve střetu“ pro účely Povinných efektů a Reakcí, které vyvolá střetnutí s nepřítelem?

Odp.: *Ano. Nepřítel, který se s hráčem střetne ihned po vstupu do hry, je s ním ve střetu.*

Ot.: Mohu použít Doriho (OHUH 9), abych zabránil poškození Medděda (Beorn, OHUH 5), ačkoli je Medděd imunní vůči efektům herních karet?

Odp.: *Ano. Doriho **Reakce** cílí na udělené poškození, takže Meddědova imunita nehraje roli.*

Ot.: Když hrají The Blood of Gondor, jestliže efekt karty jako např. etapy 1B The Ambush (AtS 117) nebo Lying in Wait (AtS 129) otočí všechny mé skryté karty lícem nahoru a jedna z těchto karet mě nutí vzít si další skrytou kartu, musím ji otočit lícem nahoru také?

Odp.: *Ne. Když máte otočit všechny své karty lícem nahoru, týká se to jen těch, které máte právě lícem dolů před sebou; další skryté karty, které si případně musíte vzít právě kvůli tomuto efektu, jako např. Evil Crow (AtS 122), zůstanou před vámi lícem dolů.*

Ot.: Má mít každá karta cíle v rozestavení etapy 1A Nekromantovy věže (The Necromancer's Tower, zákl. 123) připojení jednu kartu setkání, nebo dvě?

Odp.: *Jednu. Když odhalíte Hlídaný cíl, musíte z balíčku setkání odhalit vrchní kartu a k tomuto cíli ji připojit. Instrukce na Nekromantově věži „ke každé kartě cíle připojte 1 kartu setkání“ je zde jen pro připomenutí, aby hráči věděli, že ke každému Hlídanému cíli mají připojit 1 kartu setkání.*

Název scénáře

Počet hráčů

| Jméno hráčů | Konečná úroveň obrození | Obrózení za mrtvé hrdiny | Žetony položené přeživších hrdinů | Meziúčet hráče | | | |
|-------------|-------------------------|--------------------------|-----------------------------------|----------------|----------------------|---|----------------------|
| | <input type="text"/> | + | <input type="text"/> | + | <input type="text"/> | = | <input type="text"/> |
| | <input type="text"/> | + | <input type="text"/> | + | <input type="text"/> | = | <input type="text"/> |
| | <input type="text"/> | + | <input type="text"/> | + | <input type="text"/> | = | <input type="text"/> |
| | <input type="text"/> | + | <input type="text"/> | + | <input type="text"/> | = | <input type="text"/> |

PAN PRSTENŮ
HARRAL VILA

Poznámky

Počet lož (čárky)

Meziúčet hráčů
- Vítězné body
+ 10 bodů za lož = Celkové skóre

Název scénáře

Počet hráčů

| Jméno hráčů | Konečná úroveň obrození | Obrózení za mrtvé hrdiny | Žetony položené přeživších hrdinů | Meziúčet hráče | | | |
|-------------|-------------------------|--------------------------|-----------------------------------|----------------|----------------------|---|----------------------|
| | <input type="text"/> | + | <input type="text"/> | + | <input type="text"/> | = | <input type="text"/> |
| | <input type="text"/> | + | <input type="text"/> | + | <input type="text"/> | = | <input type="text"/> |
| | <input type="text"/> | + | <input type="text"/> | + | <input type="text"/> | = | <input type="text"/> |
| | <input type="text"/> | + | <input type="text"/> | + | <input type="text"/> | = | <input type="text"/> |

PAN PRSTENŮ
HARRAL VILA

Poznámky

Počet lož (čárky)

Meziúčet hráčů
- Vítězné body
+ 10 bodů za lož = Celkové skóre

Název scénáře

Počet hráčů

| Jméno hráčů | Konečná úroveň obrození | Obrózení za mrtvé hrdiny | Žetony položené přeživších hrdinů | Meziúčet hráče | | | |
|-------------|-------------------------|--------------------------|-----------------------------------|----------------|----------------------|---|----------------------|
| | <input type="text"/> | + | <input type="text"/> | + | <input type="text"/> | = | <input type="text"/> |
| | <input type="text"/> | + | <input type="text"/> | + | <input type="text"/> | = | <input type="text"/> |
| | <input type="text"/> | + | <input type="text"/> | + | <input type="text"/> | = | <input type="text"/> |
| | <input type="text"/> | + | <input type="text"/> | + | <input type="text"/> | = | <input type="text"/> |

PAN PRSTENŮ
HARRAL VILA

Poznámky

Počet lož (čárky)

Meziúčet hráčů
- Vítězné body
+ 10 bodů za lož = Celkové skóre