


PÁN PRSTENŮ™ KONFRONTACE

Pravidla hry







*Ve Středozemi nadešel čas posledního zúčtování
mezi svobodnými lidmi západu a temným pánem
Sauronem.*

*Podarí se hobitovi Frodovi a jeho společníkům donést
Jeden prsten k Hoře osudu hluboko v zemi Mordor?
Nebo Společenstvo podlehne Sauronovým silám
a Středozem upadne do věčné temnoty?*

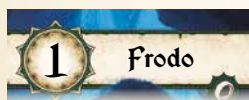
Vyhrát může pouze jedna strana!

Pán prstenů: Konfrontace je hra pro dva hráče, ve které jeden ovládá devět členů Společenstva, druhý pak devět Sauronových služebníků. Každá postava má jedinečné efekty, které jsou inspirovány její rolí v epickém příběhu o Prstenu.

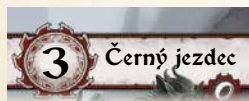
Příprava hry

Před první hrou opatrně vyjměte kartonové součásti z jejich rámečků. Poté oba hráči provedou následující kroky:

1. Domluvte se, kdo bude hrát za jakou stranu (Společenstvo nebo Sauron).
2. Herní plán umístěte doprostřed stolu tak, aby rohová pole směřovala k odpovídajícím hráčům (Kraj ke Společenstvu, Mordor k Sauronovi).
3. Oba si vezměte do ruky devět **bojových karet** své strany.
4. Oba vložte devět žetonů svých postav do svých stojánků tak, aby byla vidět jejich **klasická verze** (se symbolem prstenu, viz příklad vpravo).



Postavy **Společenstva** mají zelené ohraničení.



Sauronovy postavy mají červené ohraničení.

Žetony postav zasuňte shora do stojánků.

Sauronovy postavy se vkládají do černých stojánků. Postavy Společenstva se vkládají do bílých stojánků.

Hráči mohou pro vyšší stabilitu stojánků použít širší podstavce.



Verze postav



Klasická verze



Variantní verze

Každý žeton postavy má dvě strany, které představují **klasickou** verzi (se symbolem prstenu) a **variantní** verzi (se symbolem hvězdy).

Pro první hru se ujistěte, že použijete klasické postavy.



Klasické postavy mají poblíž svého jména uvedený tento symbol **prstenu**.



Variantní postavy mají poblíž svého jména uvedený tento symbol **hvězdy**.

SPECIÁLNÍ POSTAVY

Sauron i Společenstvo mají k dispozici oboustranný žeton speciální postavy označený symbolem věže. Tyto postavy vstupují do hry pouze prostřednictvím **speciálních karet** (viz strany 27–28). Pro první hru odložte tyto postavy stranou. Nebudete je potřebovat.



Speciální postavy mají poblíž svého jména uvedený tento symbol **věže**.

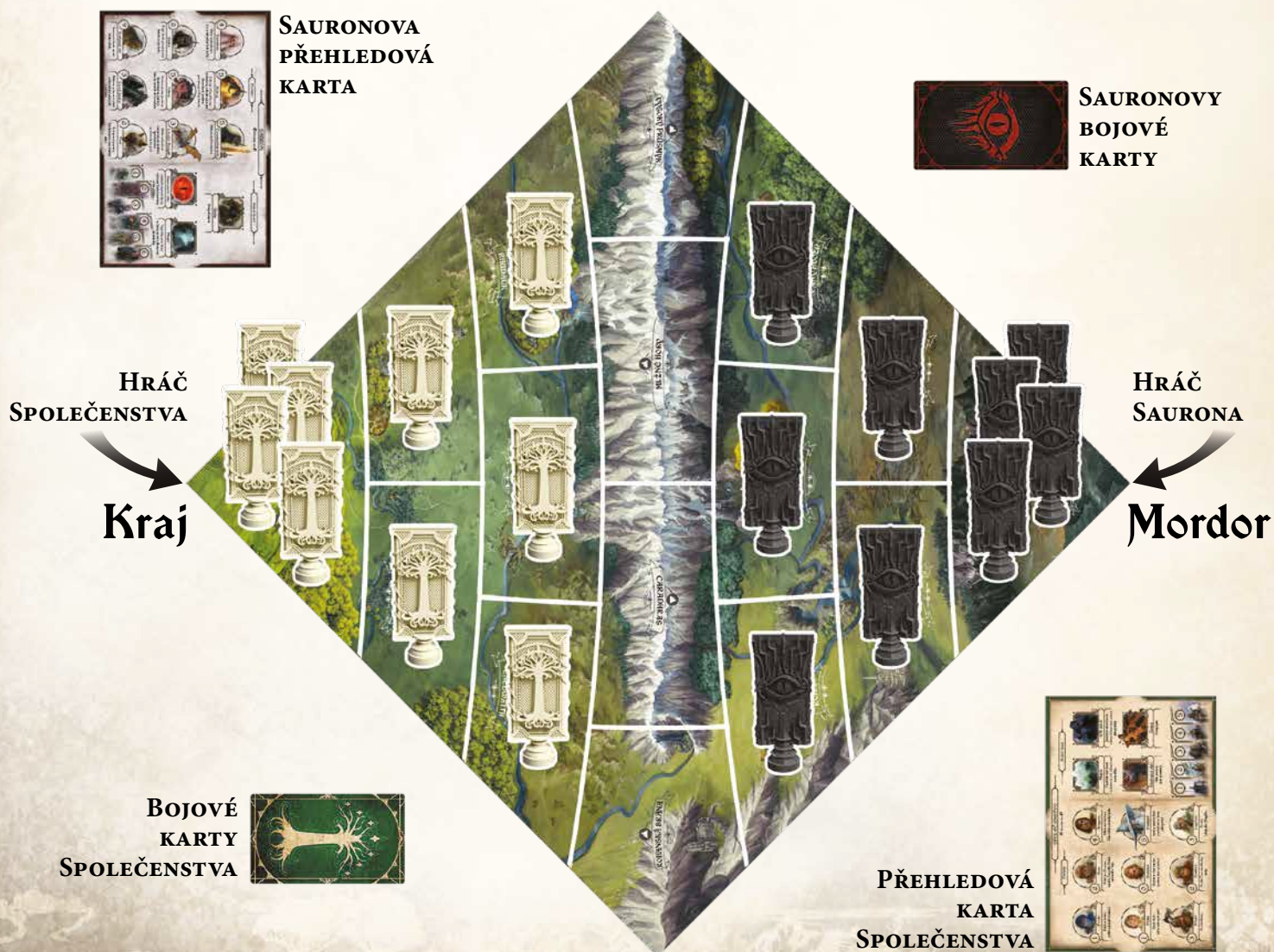
5. Oba rozmístíte své postavy na herní plán následovně:

- 4 na své rohové pole (Kraj pro Společenstvo, Mordor pro Saurona).
- 1 na každé z pěti dalších polí na své straně od hor (žádná z postav nezačíná v horách).
- Totožnost jednotlivých postav udržujte před soupeřem v tajnosti (tj. umělohmotné stojánky stavte zakrytou stranou k němu).

6. Oba si vezměte soupeřovu přehledovou kartu, která slouží jako připomínka, jaké postavy a karty má soupeř k dispozici.

Dokončená příprava

Hra připravená k zahájení vypadá zhruba následovně:



Herní plán

Herní plán je rozdělen na 16 **polí**. Každé pole má název a maximální počet postav. Na některých polích navíc platí speciální pravidla pro pohyb, což je označeno symbolem.

ŘEKA ANDUINA

Společenstvo může cestovat po proudu řeky Anduiny, která pro něj v Temném hvozdu a Lothlórienu představuje další možnost pohybu.



HORSKÉ OBLASTI

Na každém poli hor se může nacházet pouze jedna postava. Mezi poli hor dále není dovolen pohyb stranou.

SYMBOLY MAXIMÁLNÍHO POČTU POSTAV

Na každém poli je uveden maximální počet spřátelených postav, které se na něm mohou v jednom okamžiku nacházet.



AŽ ČTYŘI
POSTAVY



AŽ DVĚ
POSTAVY



POUZE JEDNA
POSTAVA

MORDOR

Na tomto rohovém poli mohou být až 4 postavy. Pokud do Mordoru vstoupí Ten, kdo nese Prsten, Společenstvo vyhraje.



DOLY MORIE

Společenstvo může projít Doly Morie coby rychlejší cestou skrze hory, musí si však dát pozor na Balroga.

KRAJ

Na tomto rohovém poli mohou být až 4 postavy. Pokud se v Kraji nachází 3 jakékoliv Sauronovy postavy, Sauron vítězí.



Průběh hry

Hru zahájí Sauron svým prvním tahem. Po zbytek hry se hráči střídají v tazích, dokud jeden z nich nevyhraje.

Pohyb

Hráč na tahu **musí pohnout vpřed jednou** ze svých postav. Platí při tom tato základní pravidla:

- Postava se může pohnout na libovolné sousední pole **před** sebou.



Frodo se může pohnout vpřed na jedno z prázdných sousedních polí před sebou: buď do Arthedainu, nebo Cardolanu.

Postava se nemůže pohnout na pole, na kterém se již nachází maximální počet **spřátelených postav**.



Frodo se nemůže pohnout do Arthedainu, protože na tomto poli se již nachází maximální počet spřátelených postav.

- Postava vždy může vstoupit na pole s jednou nebo více **nepřátelskými postavami** (bez ohledu na maximální počet postav). To nazýváme **útok**. Následuje vyhodnocení **boje**.



Aragorn se může pohnout vpřed z Eregionu do Mlžných hor a zaútočit tam na Sauronovu postavu. Mezi těmito dvěma postavami tak dojde k boji.

- Postavy v horách se **nikdy nemohou** pohnout stranou, a **to ani použitím karet nebo schopností**.



Aragornova schopnost mu umožňuje zaútočit na sousední pole. Nachází se však v horách, nemůže se proto pohybovat stranou a zaútočit tak na některou ze Sauronových postav.

- Není-li ve schopnosti postavy nebo efektu výslovně uvedeno jinak, postavy se nesmí pohybovat **stranou** nebo **zpět**.
- Schopnosti některých postav nebo efekty některých karet umožňují speciální pohyb, který má přednost před těmito základními pravidly pro pohyb. Interakce těchto mimořádných pravidel je podrobně popsána na stranách 16–28.

SPECIÁLNÍ POHYBY SPOLEČENSTVA

Níže jsou popsány dva speciální pohyby, které mohou provést **pouze postavy Společenstva**.

DOLY MORIE

Postava Společenstva se může pohnout z Eregionu přímo do Lothlórienu prostřednictvím Dolů Morie. V opačném směru (z Lothlórienu do Eregionu) však nikoliv, a to ani v případě ústupu. Doly je možné projít i v případě, že se na polích Caradhras nebo Mlžné hory nachází Sauronovy postavy.



Pipin může projít Doly Morie a pohnout se z Eregionu přímo do Lothlórienu. Ignoruje při tom Sauronovy postavy na mezilehlých polích hor.

ŘEKA ANDUINA

Postava Společenstva může splout po řece Anduině a pohnout se z Temného hvozdu do Lothlórienu nebo z Lothlórienu do Rohanu. Pohyb podél řeky je považován za pohyb vpřed. Pohyb opačným směrem není dovolen (s výjimkou použití karty nebo schopnosti).



Frodo je v Temném hvozdu. Může se z něj pohnout stranou po proudu řeky Anduiny do Lothlórienu. I nadále je to považováno za pohyb vpřed.

Když Společenstvo provede speciální pohyb skrze Morii nebo po řece Anduině, **může** tím dojít k útoku.

Míchání postav

Kdykoliv můžete zamíchat dvě své skryté postavy na stejném poli, abyste zmátli soupeře, který tak ztratí představu o totožnosti jednotlivých postav.

To učiníte tak, že vezmete dvě své skryté postavy ze stejného pole, zamícháte je za zády nebo pod stolem a vrátíte je zpět na stejné pole.

Boj

Když se postava pohne na pole s jednou nebo více nepřátelskými postavami, dojde k **boji**. Pohybující se postava **útočí**, postava, která se na příslušném poli již nachází, se **brání**.

Pokud se na příslušném poli nachází dvě nebo více nepřátelských postav, útočící hráč naslepo zvolí, na kterou nepřátelskou postavu zaútočí jako první.

Útočící hráč se může také rozhodnout zaútočit na konkrétní odhalenou nepřátelskou postavu na daném poli.

KROKY BOJE

Boj se vyhodnocuje v pěti krocích:

1. Odhalení postav
2. Vyhodnocení schopností postav
3. Hraní karet
4. Vyhodnocení karet
5. Porovnání sil

1. ODHALENÍ POSTAV

Oba hráči odhalí své bojující postavy.

2. VYHODNOCENÍ SCHOPNOSTÍ POSTAV

Nejprve své odpovídající schopnosti vyhodnotí postava Společenstva tak, jak je uvedeno na jejím žetonu, poté je vyhodnotí Sauronova postava.

VÝJIMKA: Vrrk má jedinečnou pasivní schopnost, která postavě Společenstva bojující s Vrrkem zabraňuje použít svou schopnost.

Schopnosti některých postav (například Aragornova) se nevztahují k boji a nemají v rámci tohoto kroku žádný efekt.

Některé postavy mají schopnosti, které okamžitě porazí nepřátelskou postavu. Pokud je jedna z bojujících postav v rámci tohoto kroku poražena schopností soupeřovy postavy, je boj u konce a k hraní bojových karet nedojde.

3. HRANÍ KARET

Nyní oba hráči **tajně** vyberou jednu bojovou kartu ze své ruky a položí ji lícem dolů před sebe. Když svou kartu vyberou oba hráči, současně ji odhalí.

4. VYHODNOCENÍ KARET

Některé karty jsou **textové** a mají efekt, jiné jsou **silové** a je na nich uvedeno jen jedno číslo.

Textové karty se vždy vyhodnocují před silovými kartami. Pokud oba hráči odhalili textové karty, nejprve zcela **vyhodnoťte Sauronovu kartu**, poté (pokud Sauron nezahrál svou kartu Ústup) vyhodnoťte textovou kartu Společenstva.

Pokud postava ustoupí nebo pokud je jedna nebo obě postavy poraženy textovou kartou, je boj u konce (nepokračujte 5. krokem).



5. POROVNÁNÍ SIL

Pokud někdo zahrál silovou kartu, přičte její hodnotu k hodnotě vytištěné na své bojující postavě.

Po určení celkové hodnoty síly obou bojujících postav je postava s nižší silou poražena (v případě shody jsou poraženy obě postavy). Tím je boj u konce.

ÚSTUP

Několik postav Společenstva má schopnost, která jí umožňuje ustoupit na začátku boje, ještě před vyhodnocením schopnosti Sauronovy postavy (kromě boje s Vrkkem, který Společenstvu zabraňuje ustoupit užitím schopnosti postavy).

Postava nemůže ustoupit na pole s nepřátelskou postavou nebo s maximálním počtem spřátelených postav. Postava dále nemůže ustupovat stranou v horách nebo zpět skrze Doly Morie.

Pokud postava ustoupí díky užití své schopnosti, je boj u konce ještě před hraním karet. Pokud postava Společenstva úspěšně ustoupí, je boj okamžitě u konce, jakákoliv schopnost Sauronovy postavy tedy nemá žádný efekt.

Pokud v boji svou bojovou kartu Ústup odhalí jak Sauronova postava, tak postava Společenstva, pak za předpokladu, že Sauronova postava má kam ustoupit, nemá karta Společenstva žádný efekt (tj. Sauronova postava ustoupí a postava Společenstva nikoliv).

ODHOZENÍ BOJOVÝCH KARET

Zahrané karty po boji odhodte **lícem vzhůru** na svou odhazovací hromádku. Hráči si v průběhu hry mohou svou i soupeřovu odhazovací hromádku kdykoliv prohlédnout. Jakmile se v hráčově odhazovací hromádce nachází všech devět bojových karet (a jeho ruka je tedy prázdná), vezme si je všechny zpět do ruky.

OVĚŘENÍ DALŠÍHO BOJE

Pokud se na poli, na kterém právě skončil boj, nachází další nepřátelské postavy, začne další boj. Útočník naslepo zvolí, která nepřátelská postava se bude bránit. Takto pokračujte ve vyhodnocování bojů, dokud se na daném poli nenachází pouze postavy Společenstva, nebo Sauronovy postavy (nebo nikdo).

ZAKRYTÍ POSTAV

Na konci každého tahu dojde k opětovnému zakrytí všech odhalených postav, které se tak skryjí před zraky soupeře (pokud efekt výslovně neuvádí, že postava „zůstává odhalena“).

Hra nyní pokračuje soupeřovým tahem.



Příklad boje

1



Sauron pohnul Černokněžným králem z Dagorladu do Lothlórienu, kde se nachází dvě postavy Společenstva. Sauron si jako obránce svého prvního útoku naslevo vybere levou postavu Společenstva.

2



Společenstvo odhalí vybraného obránce. Jedná se o Legolase. Jelikož schopnost postavy útočníka ani obránce nezapřičiňuje porážku ani ústup, boj pokračuje hraním bojových karet.

3



Oba hráči si nyní tajně vyberou bojovou kartu. Poté vybranou kartu současně otočí. Sauron zahrál svou silovou kartu 6, zatímco Společenstvo zahrálo svou silovou kartu 5.

4



Legolasova celková síla je 8 (síla postavy 3 plus silová karta 5). Celková síla Černokněžného krále je 11 (síla postavy 5 plus silová karta 6). Legolasova celková síla je nižší a je poražen. Obě karty jsou odhozeny.

5



Jelikož se na daném poli nachází další postava Společenstva, okamžitě začne další boj. Je odhalena druhá postava Společenstva. Jedná se o Smíška.

Na začátku tohoto nového boje se vyhodnotí schopnosti postav. Smíškova schopnost automaticky poráží Černokněžného krále. Když schopnost postavy zapřičiňuje ústup nebo poražení nepřítele, je boj u konce. Sauronův tah je tím u konce a hra pokračuje tahem Společenstva.

Bojové karty

Oba hráči mají svou vlastní sadu devíti bojových karet, které jsou popsány níže.

Sauronovy karty

Sauron má šest silových karet s hodnotami 1 až 6 a tři textové karty:



SAURONOVO OKO

Pokud Sauron zahraje tuto kartu a Společenstvo zahraje textovou kartu, nemá textová karta Společenstva žádný efekt.



ÚSTUP (SAURON)

Když Sauron zahraje tuto kartu, musí jeho postava ustoupit stranou na **sousední** pole. Nesmí se však jednat o pole hor, pole s postavou Společenstva ani pole, na kterém se již nachází maximální počet Sauronových postav. Je-li ústup možný, musí Sauronova postava ustoupit. Pokud není možné ustoupit na žádné pole, nemá tato karta žádný efekt.



MAGIE (SAURON)

Společenstvo i Sauron mají k dispozici po jedné textové kartě Magie. Když ji hráč zahraje, vymění ji za **dřívě zahranou** kartu dle svého výběru ze své odhazovací hromádky. Pokud je vybrána karta textová, okamžitě ji vyhodnoťte. Pokud hráč nemá v odhazovací hromádce žádné karty, nemá karta Magie žádný efekt (a je jednoduše odhozena).

Pokud ve stejném boji použijí kartu Magie oba hráči, nejprve si vybere a vyhodnotí svou kartu Sauron. Pokud Sauron vymění svou kartu Magie za kartu Sauronovo oko, vyhodnotí ji a zruší kartu Magie Společenstva.

Karty Společenstva

Společenstvo má pět silových karet s hodnotami 1 až 5 a čtyři textové karty:



ELFÍ PLÁŠŤ

Pokud Společenstvo zahraje tuto kartu a Sauron jednu ze svých silových karet, nemá Sauronova silová karta žádný efekt (tzn. její hodnota není přičtena k síle Sauronovy postavy). Pokud Sauron zahraje svou kartu Magie a vymění ji za silovou kartu, nemá jeho silová karta opět žádný efekt.



ŠLECHETNÁ OBĚŤ

Když je vyhodnocena tato karta, obě bojující postavy jsou poraženy (tedy pokud Sauron úspěšně nevyhodnotí svou kartu Ústup; v takovém případě není poražena žádná z postav a obě karty jsou odhozeny).



ÚSTUP (SPOLEČENSTVO)

Když Společenstvo zahraje tuto kartu, musí jeho postava ustoupit zpět na sousední pole. Nesmí se však jednat o pole se Sauronovou postavou ani pole, na kterém se již nachází maximální počet postav Společenstva. Je-li ústup možný, musí postava Společenstva ustoupit. Pokud není možné ustoupit na žádné pole, nemá tato karta žádný efekt.



MAGIE (SPOLEČENSTVO)

Viz vysvětlení pro Sauronovu kartu Magie.

Konec hry

Hra končí okamžitě, když dojde ke splnění jedné ze **čtyř** následujících podmínek:

- Pokud se Frodo pohne do Mordoru – a to i v případě, že se tam nachází jedna nebo více Sauronových postav (k boji nedojde), Společenstvo vítězí.
- Pokud je Frodo poražen, Sauron vítězí.
- Pokud se do Kraje dostanou tři Sauronovy postavy, Sauron vítězí.
- Pokud hráč na tahu nemůže žádnou ze svých postav pohnout vpřed, soupeř vítězí.

Po dohrání klasické hry

Poté, co si zahrajete klasickou hru **Pán prstenů: Konfrontace**, možná budete chtít vyzkoušet jiné cesty, jak hru hrát.

Variantní hra

Variantní hra se hraje naprosto stejně jako klasická hra, použijete však variantní postavy (které se nachází na druhé straně žetonů postav).

Před zahájením variantní hry se ujistěte, že jsou žetony vloženy do stojánek odpovídajícím způsobem. Přestože se některé postavy objevují v obou verzích, mají variantní postavy nové schopnosti.

Když používáte variantní postavy, platí následující dodatečná pravidla:

- Variantní Frodo hru začíná jako **Ten, kdo nese Prsten**. Pokud je variantní Frodo poražen, Sauron okamžitě nevítezí. Namísto toho je nyní Sam Ten, kdo nese Prsten (tj. Jeden prsten přešel z Froda na Sama).

Když se Sam stane Tím, kdo nese Prsten, musí ho Společenstvo odhalit.

Sam nemusí být na stejném poli jako Frodo, aby se z něj stal Tím, kdo nese Prsten.

Pokud byl Sam poražen ještě před Frodovým poražením, Sauron okamžitě vítězí.

Pokud bude Sam poražen poté, co se z něj stane Ten, kdo nese Prsten, Sauron okamžitě vítězí.

- Pokud se Ten, kdo nese Prsten, pohne do Mordoru – a to i v případě, že se tam nachází jedna nebo více Sauronových postav (k boji nedojde), Společenstvo okamžitě vítězí.
- Pokud se variantní Černokněžný král pohne do Kraje – a to i v případě, že se tam nachází jedna nebo více postav Společenstva (k boji nedojde), Sauron okamžitě vítězí.

Hra s výběrem

Jakmile hráči mají za sebou jak klasickou, tak variantní hru, mohou okusit hybridní zážitek. Hra s výběrem hráčům umožňuje se rozhodnout, zda si přejí hrát s klasickými postavami, variantními postavami, nebo jejich směsicí.

VÝBĚR POSTAV

Před zahájením hry s výběrem si oba hráči vezmou devět karet výběru pro svou stranu (Společenstvo nebo Sauron) a tajně si vyberou, jakou stranu postavy (klasickou nebo variantní) každé karty budou při hře používat. Tímto způsobem si oba hráči mohou sestavit kombinaci klasických a variantních postav dle své volby pro hru s výběrem.

Poté, co si oba hráči vyberou svých devět postav, odhalí svou volbu soupeři. Pokračujte vložением žetonů postav do stojánek tak, aby byly vidět vybrané postavy, a dokončete přípravu hry.



SPECIÁLNÍ KARTY

Před zahájením hry si navzájem vyměňte balíčky karet výběru (vybranými postavami vzhůru). V průběhu hry tak budou sloužit jako přehled postav, jaké má soupeř k dispozici.

Speciální karty

Speciální karty představují speciální tématické schopnosti, které je možné použít k umocnění herního zážitku. Speciální karty je možné přidat do kteréhokoliv herního formátu (klasický, variantní nebo s výběrem).

Obě strany mají k dispozici osm různých speciálních karet.

Pokud se hráči dohodnou na použití speciálních karet, oba současně si před hrou vyberou dvě ze svých speciálních karet a ukáží je soupeři. Zbýlých šest speciálních karet oba vrátí do krabice.

(Případně je možné dát méně zkušenému hráči více speciálních karet, aby se snížil náskok zkušenějšího hráče).

Speciální kartu můžete použít **pouze jednou za hru**. Po použití ji vraťte do krabice. Každý hráč dále může v rámci jednoho tahu použít pouze jednu ze svých speciálních karet.

Efekt speciální karty

Název speciální karty



Pro speciální karty neplatí pravidla pro bojové karty. Když schopnost postavy a text karty zmiňuje „karty“, **platí to pouze na bojové karty**, na speciální karty nikoliv. Schopnosti speciálních karet jsou podrobně popsány dále.

Klasické postavy Společenstva

Níže jsou podrobně vysvětleny všechny klasické postavy Společenstva.



1 FRODO

Když se Frodo brání, může ustoupit stranou na sousední pole. Tuto schopnost Frodo může použít pouze na začátku boje ještě před hraním karet. Frodo nemůže ustupovat stranou v horách, na pole se Sauronovou postavou nebo na pole, na kterém se již nachází maximální počet postav Společenstva. Pokud je Frodo poražen, Sauron vítězí.



1 PIPIN

Když Pipin útočí, může ustoupit zpět na sousední pole. Pipin nemůže ustupovat na pole se Sauronovou postavou nebo na pole, na kterém se nachází maximální počet postav Společenstva. Tuto schopnost Pipin může použít pouze na začátku boje ještě před hraním karet.



0 BOROMIR

Když se Boromir ocitne v boji, jsou Boromir i Sauronova bojující postava poraženi ještě před vyhodnocením schopnosti Sauronovy postavy.



2 SAM

Pokud se Sam nachází na stejném poli jako Frodo a Frodo je napaden, můžete Sama odhalit a nahradit jím Froda v boji (musíte tak učinit před vyhodnocením Frodovy schopnosti).

Samova hodnota síly je 5, když je na stejném poli s Frodem.

Pokud je Sam napaden dříve, musí Společenstvo odhalit Froda (před vyhodnocením schopnosti Sauronovy postavy), aby se Samova síla zvýšila. Společenstvo se může rozhodnout Froda neodhalovat a ponechat Samovu sílu na hodnotě 2.

Pokud Frodo bojuje s Vrrkem, nemůže ho Sam nahradit. Pokud Sam bojuje s Vrrkem, zůstává jeho síla 2 bez ohledu na to, jestli je Frodo na stejném poli. Pokud klasičtí Skřeti zaútočí na Froda v rámci prvního boje na poli, prohození za Sama vyústí v poražení Sama. Pokud k prohození nedojde, může Frodo ustoupit (čímž je první boj na poli ukončen) a Skřeti se pak utkají se Samem (jako další boj na poli).



4 ARAGORN

Aragorn se může pohnout na libovolné sousední pole – vpřed, stranou (kromě v horách) nebo zpět, na kterém se nachází jedna nebo více Sauronových postav (na které následně zaútočí). Jinak se Aragorn může pohybovat pouze vpřed na sousední pole jako obvykle. Aragorn může využít své schopnosti k útoku na Vrrka (protože se vyhodnocuje ještě před tím, než vstoupí na pole s Vrrkem).



5 GANDALF

Pokud v boji s Gandalfem dojde na hraní karet, musí Sauron vybrat a odhalit svou kartu jako první. Poté, co Sauron odhalí svou kartu, musí Společenstvo vybrat a zahrát svou kartu. Poté jsou obě karty vyhodnoceny jako obvykle.

Pokud Sauron v boji proti Gandalfovi odhalí svou kartu Magie, musí ji vyhodnotit a odhalit svou novou kartu ještě před tím, než si svou kartu vybere a odhalí Společenstvo (pokud je Sauronova nová karta textová, nevyhodnocujte ji, dokud Společenstvo neodhalí svou vybranou kartu).



3 LEGOLAS

Pokud se Legolas ocitne v boji s Létajícím Nazgûlem, ještě před hraním karet Nazgûla porazí. V boji s libovolnou jinou Sauronovou postavou nemá Legolasova schopnost žádný efekt.



3 GIMLI

Pokud se Gimli ocitne v boji se Skřety, ještě před vyhodnocením jejich schopnosti je porazí. V boji s libovolnou jinou Sauronovou postavou nemá Gimliho schopnost žádný efekt.



2 SMÍŠEK

Pokud se Smíšek ocitne v boji s Černokněžným králem, ještě před hraním karet krále porazí. V boji s libovolnou jinou Sauronovou postavou nemá Smíšková schopnost žádný efekt.



Variantní postavy Společenstva

Níže jsou podrobně vysvětleny všechny variantní postavy Společenstva.



1 FRODO

Když se ocitne v boji, nemá Sauronem zahraná textová karta žádný efekt. Když je Frodo poražen, odhalte Sama coby nového Toho, kdo nese Prsten. Pokud Froda porazí Vrrk nebo pokud je Frodo poražen až po Samovi, Sauron vítězí.



3 FARAMIR

Když Faramir útočí, může ustoupit stranou na sousední pole. Tuto schopnost Faramir může použít pouze na začátku boje ještě před hraním karet. Faramir nemůže ustupovat stranou v horách, na pole se Sauronovou postavou nebo na pole, na kterém se již nachází maximální počet postav Společenstva.



1 SAM

Když se Sam brání, je hodnota jeho síly rovna síle útočící Sauronovy postavy. Bojové silové karty a schopnosti postav (například variantního Gandalfa) se přičítají k hodnotě Samovy síly jako obvykle. Pokud je Sam napaden variantními Skřety, je jeho síla 6.



3 ELROND

Když se ocitne v boji, nemají Sauronovy karty Magie a Sauronovo oko žádný efekt.





0 SMÉAGOL

Když se Sméagol brání sám (jako jediná postava Společenstva) na svém poli, může si prohodit místo s postavou Společenstva na sousedním poli. Tuto schopnost Sméagol může použít pouze na začátku boje ještě před hraním karet. Sméagol si takto nemůže prohodit místo se sousední postavou v horách vedle sebe.

Pokud si Sméagol prohodí místo se sousední postavou, nová postava zaujme jeho místo v boji. Vyhodnoťte schopnost nové postavy Společenstva stejně, jako kdyby byla právě napadena.

Pokud klasičtí Skřeti zaútočí na Sméagola, může si prohodit místo ještě před vyhodnocením Skřetí schopnosti. Nová postava je nyní první bránící se postavou.



5 GANDALF

Poté, co vyhodnotíte karty v blízkém boji (tj. na poli sousedícím s Gandalfem nebo s jinou postavou přímo na Gandalfově poli), může Společenstvo odhalit Gandalfa a přidat +1 k hodnotě síly bojující postavy Společenstva.

Tuto schopnost Gandalf může použít i tehdy, když se karty nehrají (díky schopnosti variantního Aragorna nebo klasického Sarumana). Gandalf nemůže svou schopnost použít, když je útočníkem nebo obráncem, ani v blízkém boji proti Vrrkovi.



4 GALADRIEL

Když se Galadriel pohybuje z libovolného pole, může vstoupit do Lothlórienu, pokud se tam nachází (pouze) jedna Sauronova postava (a tím na danou postavu zaútočit). Jinak pro Galadriel platí obvyklá pravidla pro pohyb.

Když je Galadriel v Lothlórienu, je její síla 6.

Galadriel může využít své schopnosti k útoku na Vrrka v Lothlórienu (protože se vyhodnocuje ještě před tím, než vstoupí na pole s Vrrkem). Pokud se však Galadriel ocitne v boji proti Vrrkovi v Lothlórienu, není její síla zvýšena na 6.



3 THÉODEN

Když je Théoden v Rohanu nebo Gondoru, je jeho síla 5.



4 ARAGORN

Když se brání, může Společenstvo rozhodnout, že se nebudou hrát karty, což znamená, že boj bude rozhodnut pouze na základě hodnot síly postav.

Všechna ostatní pravidla pro boj zůstávají v platnosti. Pokud se v boji proti klasickému Sarumanovi Společenstvo rozhodne nepoužít Aragornovu schopnost, může poté Sauron použít Sarumanovu schopnost (a rozhodnout, že se karty hrát nebudou).

Klasické Sauronovy postavy

Níže jsou podrobně vysvětleny všechny klasické Sauronovy postavy.

BALROG 5



Nachází-li se Balrog na poli Caradhras, když postava Společenstva prochází Doly Morie, můžete Balroga odhalit a okamžitě bez boje danou postavu Společenstva (dokonce i Froda) porazit. Samotný Balrog zůstává nezraněn (ani Boromir v této situaci Balroga neporazí).

Postava Společenstva, která je po cestě skrze Doly Morie poražena Balrogem, nedorazí do Lothlórienu, takže nedojde k odhalení žádné Sauronovy postavy v Lothlórienu v boji.

ČERNOKNĚŽNÝ KRÁL 5



Když se Černokněžný král pohybuje, může se pohnout stranou na sousední pole, pokud se tam nachází alespoň jedna postava Společenstva (a tím na danou postavu zaútočit). Jinak pro Černokněžného krále platí obvyklá pravidla pro pohyb. Černokněžný král se nemůže pohybovat stranou v horách.

Pokud se Černokněžný král při svém útoku stranou střetne s Frodem, může Frodo ustoupit stranou na pole původně obsazené Černokněžným králem (pokud se tam nenachází jiná Sauronova postava).

ČERNÝ JEZDEC 3



Když se Černý jezdec pohybuje, může se pohnout vpřed o libovolný počet polí, pokud svůj pohyb ukončí na poli s alespoň jednou postavou Společenstva (a tím na danou postavu zaútočí). Jinak pro Černého jezdce platí obvyklá pravidla pro pohyb. Černý jezdec se nemůže pohnout na nebo skrz pole, na kterém se nachází maximální počet Sauronových postav. Rovněž se nemůže pohnout skrz pole, na kterém se nachází jedna nebo více postav Společenstva.

LÉTAJÍCÍ NAZGŮL 3



Když se Létaující Nazgûl pohybuje, může vstoupit na libovolné pole, pokud se tam nachází (pouze) jedna postava Společenstva (a tím na danou postavu zaútočit). Jinak pro Létaujícího Nazgûla platí obvyklá pravidla pro pohyb.

Tento speciální „přelet“ je možné použít k pohybu z pole hor na sousední pole hor s osamocenou postavou Společenstva (nepovažuje se za pohyb stranou v horách, je tedy přípustný).

JESKYNNÍ OBR 9



Když se ocitne v boji, musí Sauron zahrát kartu (dle obvyklých pravidel), nebude však mít žádný efekt ani sílu.

SKŘETI 2

Když Skřeti útočí, v prvním boji na poli porazí bránící se postavu Společenstva ještě před hraním karet. Pokud se na poli nachází další postavy Společenstva, v dalších bojích nemá Skřetí schopnost žádný efekt.

Pokud se klasický Frodo brání Skřetům, může ustoupit ještě před vyhodnocením jejich schopnosti.

ODULA 5

Když Odula porazí postavu Společenstva v boji, může ji Sauron okamžitě přesunout na pole Gondor.

Pokud se v Gondoru již nachází dvě jiné Sauronovy postavy nebo jedna nebo více postav Společenstva, není možné tam Odulu přesunout a zůstane na svém současném poli.

VRRK 2

V boji proti Vrrkovi nemají schopnosti postav Společenstva žádný efekt. Vrrkova schopnost funguje i proti postavám Společenstva, které nebojují (variantní Gandalf tedy nepřidává +1 v blízkém boji a klasický Sam nemůže nahradit Froda v boji).

SARUMAN 4

Když se ocitne v boji, pokud postava Společenstva neustoupí užitím schopnosti postavy, může Sauron rozhodnout, že se nebudou hrát karty, což znamená, že boj bude rozhodnut pouze na základě hodnot síly postav. Všechna ostatní pravidla pro boj zůstávají v platnosti.



Variální Sauronovy postavy

Níže jsou podrobně vysvětleny všechny variantní Sauronovy postavy.

ČERNOKNĚŽNÝ KRÁL 2

Pokud Černokněžný král vstoupí do Kraje – a to i v případě, že se tam nachází jedna nebo více postav Společenstva (k boji nedojde), Sauron okamžitě vítězí.



SARUMAN 3

Pokud se ocitne v boji proti Gandalfovi, Saruman ho porazí ještě před hraním karet.

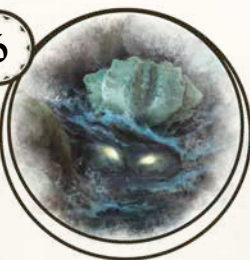
V boji proti jiným postavám Společenstva poté, co oba hráči odhalí své karty, Saruman může přinutit Společenstvo odhalit a vyhodnotit jinou kartu. Saruman nemůže použít svou schopnost, pokud Společenstvo použije schopnost variantního Aragorna (a rozhodne, že se nebudou hrát karty) nebo pokud v ruce jinou kartu nemá. Když Saruman přinutí Společenstvo odhalit novou kartu, původní karta se vrátí Společenstvu do ruky.



POZOROVATEL 6

Poté, co je Pozorovatel odhalen, zůstane tak po zbytek hry a nemůže se dále obvyklým způsobem pohybovat.

I nadále je na něj možné použít Sauronovy karty Ústup a Svolání do Mordoru, nicméně v obou případech zůstane odhalen.



ÚSTA SAURONOVA 3

Poté, co oba hráči v boji odhalí své karty (ale před jejich vyhodnocením), může Sauron vyměnit svou zahranou kartu za svou silovou kartu 4 (a to i tehdy, že se nachází v odhazovací hromádce). Pokud byla karta 4 v odhazovací hromádce, je původně zahraná karta odhozena. Pokud měl kartu 4 Sauron v ruce, vrátí se původně zahraná karta do jeho ruky.

Sauron nemůže použít schopnost Úst Sauronových, pokud Společenstvo použije schopnost variantního Aragorna (a rozhodne, že se nebudou hrát karty).

Pokud se ocitne v boji proti klasickému Gandalfovi, může Sauron použít schopnost Úst Sauronových a vyměnit svou zahranou kartu **poté**, co Společenstvo vybere a odhalí svou kartu (tj. Gandalfova schopnost Společenstvu neumožňuje reagovat na volbu Úst Sauronových).



ČERVIVEC -1

Když je Červivec poražen, namísto odstranění ze hry může ustoupit zpět na prázdné (bez postav) sousední pole. Sauron může použít Červivcovu schopnost i po poražení od Boromira nebo po použití karty Šlechetná oběť). Pokud poražený Červivec nemůže ustoupit, je poražen a odstraněn ze hry.



SKURUT-HAI 4

Když se Skurut-hai pohybují, může je Sauron odhalit a pohnout s nimi vpřed o libovolný počet polí, pokud jejich pohyb ukončí na prázdném poli (bez postav). Skurut-hai se při tom nemohou pohnout na nebo skrz pole, na kterém se nachází maximální počet Sauronových postav. Rovněž se nemohou pohnout na nebo skrz pole, na kterém se nachází jedna nebo více postav Společenstva. Jinak pro Skurut-hai platí obvyklá pravidla pro pohyb.

SKŘETI 3

Když útočí, je hodnota jejich síly rovna 6.

LÉTAJÍCÍ NAZGŮL 5

Když se Létaující Nazgûl pohybuje, může se pohnout vpřed, přeskočit jedno pole a zaútočit. Takto může přeskočit i pole s maximálním počtem Sauronových postav nebo s jednou nebo více postav Společenstva. Jinak pro Létaujícího Nazgûla platí obvyklá pravidla pro pohyb.

GLUM 1

Když se Glum ocitne v boji, může ustoupit vpřed. Tuto schopnost Glum může použít pouze na začátku boje ještě před hraním karet. Glum nemůže ustoupit, pokud již ustoupila postava Společenstva.

Glum nemůže ustupovat vpřed na pole s postavou Společenstva nebo na pole, na kterém se již nachází maximální počet Sauronových postav.



Speciální karty Společenstva

Níže jsou podrobně popsány speciální karty Společenstva.



GWAIHIR, PÁN VĚTRU

Společenstvo může použít tuto kartu na začátku boje před vyhodnocením schopností postav. Pokud tak učiní, bojující postava Společenstva získá po dobu tohoto boje tuto schopnost (navíc ke své stávající schopnosti): „Může ustoupit stranou nebo zpět.“ Pro tuto schopnost platí obvyklá pravidla pro ústup. V boji proti Vrrkovi nemá tato schopnost žádný efekt.



VILJA

Společenstvo může použít tuto kartu na konci svého tahu. Je-li počet poražených postav Společenstva alespoň o 2 vyšší než počet poražených Sauronových postav, může Společenstvo tajně vybrat buď speciální postavu Glorfindel, nebo Ochrana Roklinky, a umístit ji na pole Rhudaur.

To učiní Společenstvo tak, že vezme podstavec jedné z dřívě poražených postav (ne však poraženého Gandalfa, pro případ, že by se vrátil užitím speciální karty Gandalf Bílý) a tajně vymění postavu buď za speciální postavu Glorfindel, nebo Ochrana Roklinky. Podstavec se speciální postavou poté skrytě umístí na pole Rhudaur.

Pokud se v tom okamžiku na poli Rhudaur nachází jedna nebo více Sauronových postav, okamžitě dojde k boji.



NARJA

Společenstvo může použít tuto kartu poté, co jsou odhaleny bojové karty, ale ještě před jejich vyhodnocením. Pokud oba hráči zahráli silovou kartu se stejnou hodnotou, je Sauronova postava automaticky poražena. Nezapomeňte, že klasický Gandalf má možnost svou bojovou kartou reagovat na Sauronovu bojovou kartu.

Tuto kartu je potřeba použít před tím, než variantní Saruman přinutí Společenstvo zahrát jinou kartu, nebo než se Ústa Sauronova rozhodnou vyměnit svou bojovou kartu.



NENJA

Společenstvo může použít tuto kartu poté, co jsou odhaleny bojové karty, ale ještě před jejich vyhodnocením. Pokud oba hráči zahráli silovou kartu, přičtete 1 k celkové hodnotě síly Společenstva. Pokud se bojuje v Lothlórienu, přičtete místo toho k celkové hodnotě síly Společenstva 3.

Tuto kartu je potřeba použít před tím, než variantní Saruman přinutí Společenstvo zahrát jinou kartu, nebo než se Ústa Sauronova rozhodnou vyměnit svou bojovou kartu.



ODHALENÍ KRÁLE

Společenstvo může vynechat svůj tah a místo toho použít tuto kartu. Pokud tak učiní, Společenstvo odhalí Aragorna a vybere Sauronovu postavu (ukázáním na podstavec postavy na herním plánu). Sauron ji musí okamžitě odhalit.

V rámci svého příštího tahu Sauron musí pohnout postavou, která byla Odhalením krále vybrána (Sauron nemůže ve svém příštím tahu použít speciální kartu namísto pohybu). Pokud Sauron s vybranou postavou nemůže pohnout, pohne jinou postavou jako obvykle.

Pokud byl Aragorn poražen, není možné tuto kartu zahrát.

Společenstvo může tuto kartu použít i v případě, že na Aragorna byly použity Krebainy z Vrchoviny (a je tedy odhalen).



GALADRIELINA LAHVIČKA

Společenstvo může před pohybem použít tuto kartu. Společenstvo tajně vybere jednu ze svých postav ve hře a otočí její žeton na druhou stranu (z klasické postavy se tak stane variantní a naopak).

Tato nová postava je nyní ve hře a zůstane tak po zbytek hry. Poté Společenstvo vybere jednu ze svých postav, která se v tomto tahu pohne jako obvykle (Společenstvo nemusí pohnout postavou, na kterou hrálo Galadrielinu lahvičku).



GANDALF BÍLÝ

Společenstvo může vynechat svůj tah a místo toho použít tuto kartu. Když tak učiní, vrátí poraženou postavu Gandalfa do Lothlórienu.

Tuto kartu není možné zahrát, pokud se v Lothlórienu nachází Sauronova postava nebo dvě postavy Společenstva, stejně tak ji není možné zahrát, dokud není Gandalf poražen. Gandalf se do hry vrátí ve stejné verzi (klasická nebo variantní), v jaké byl poražen.



STÍNOVLAS

Společenstvo může vynechat svůj tah a místo toho použít tuto kartu. Společenstvo vybere jednu ze svých postav a provede s ní dva pohyby vpřed.

První z nich musí být na sousední pole bez Sauronovy postavy (a nesmí na něm být maximální počet postav Společenstva).

První pohyb je možno udělat skrze Doly Morie nebo podél řeky Anduiny, postava pohybující se takto skrze Doly Morie však stále může být poražena Balrogem v Caradhrasu.

Po dokončení prvního pohybu pak postava provede další pohyb jako obvykle. Tuto kartu není možné zahrát na postavu, která nemůže vykonat oba pohyby vpřed.

Sauronovy speciální karty

Níže jsou podrobně popsány Sauronovy speciální karty.



SVOLÁNÍ DO MORDORU

Sauron může vynechat svůj tah a místo toho použít tuto kartu. Když tak učiní, vezme jednu ze svých postav odkudkoliv z herního plánu a umístí ji do Mordoru.

Tuto kartu není možné použít, pokud se v Mordoru nachází postava Společenstva nebo čtyři Sauronovy postavy.



ŠARKAN

Sauron může použít tuto kartu na konci svého tahu. Pokud byl Saruman poražen, vraťte ho na herní plán na jedno z počátečních polí Společenstva (Rhudaur, Eregion, Enedwaith, Arthedain, Cardolan nebo Kraj). Saruman se nemůže vrátit na pole s jednou nebo více postav Společenstva.

Po zbytek hry nemá Sauronova schopnost žádný efekt. Saruman se do hry vrátí ve stejné verzi (klasická nebo variantní), v jaké byl poražen.



PROHNILÉ SRDCE

Sauron může použít tuto kartu před odhalením postav v boji. Sauron otočí žeton své bojující postavy na druhou stranu (z klasické postavy se stane variantní a naopak). Nová postava je nyní ve hře a zůstane tak po zbytek hry.

Boj poté pokračuje s novou Sauronovou postavou. Tuto kartu je možné použít na již odhaleného Pozorovatele.



KREBAINY Z VRCHOVINY

Sauron může vynechat svůj tah a místo toho použít tuto kartu. Pokud tak učiní, Sauron vybere postavu Společenstva (ukázáním na podstavec postavy na herním plánu). Společenstvo ji musí okamžitě odhalit.

Vybraná postava Společenstva zůstane odhalena po zbytek hry (jinak však hraje dle obvyklých pravidel). Pokud bude tato karta zahrána na variantního Gandalfa, i nadále Společenstvo může použít Gandalfovu schopnost pro zvýšení síly blízké postavy. Pokud bude tato karta zahrána na Gandalfa, který bude později poražen a vrátí se na herní plán coby Gandalf Bílý, nebude již tato karta mít na Gandalfa vliv.



STÍN ZOUFALSTVÍ

Sauron může použít tuto kartu na konci svého tahu. Pokud Sauron má pět nebo více poražených postav, může buď umístit Černého hada do Gondoru, nebo odhalit a umístit Zkaženost Dol Gulduru do Temného hvozdu.

To Sauron učiní tak, že vezme podstavec jedné z dříve poražených postav (ne však poraženého Sarumana, pro případ, že by se vrátil užitím speciální karty Šarkan) a vymění postavu buď za speciální postavu Černý had, nebo Zkaženost Dol Gulduru.

Pokud se na poli, na které byla takto umístěna speciální postava, nachází jedna nebo více postav Společenstva, okamžitě dojde k boji.



MORDORSKÁ TMA

Sauron může vynechat svůj tah a místo toho použít tuto kartu. Sauron vybere jednu ze svých postav a pohne s ní vpřed na sousední pole bez postavy Společenstva (a nesmí na něm být maximální počet Sauronových postav).

Sauron poté vybere jednu ze svých jiných postav a pohne s ní jako obvykle. Touto kartou není možné pohnout odhaleným Pozorovatelem ani Zkažeností Dol Gulduru.



PALANTÍR

Před tím, než Sauron vykoná pohyb, může použít tuto kartu a odhalit všechny postavy Společenstva na jednom libovolném poli. Poté se postavy Společenstva před Sauronem opět skryjí (kromě postavy, na kterou byla zahrána speciální karta

Krebainy z Vrchoviny).

Pokud takto byly odhaleny dvě nebo více postav, Společenstvo je může posléze zamíchat (tedy pokud jedna z nich není pod vlivem speciální karty Krebainy z Vrchoviny), následně Sauron provede pohyb v rámci svého tahu.



ZRADA

Sauron může použít tuto kartu před tím, než jsou v boji na jednom z jeho startovních polí (Mordor, Gondor, Dagorlad, Rohan, Lothlórien nebo Temný hvozd) vybrány bojové karty.

Společenstvo musí zahrát silovou kartu. Pokud Společenstvo nemá v ruce silovou kartu, zahraje místo toho textovou kartu.

Speciální postavy Společenstva

Prostřednictvím speciální karty Vilja se mohou do hry dostat následující speciální postavy Společenstva.



0 GLORFINDEL

Pokud se ocitne v boji proti Balrogovi, Glorfindel ho porazí ještě před hraním karet.

Glorfindel má +1 k síle za každou poraženou postavu Společenstva (nezapomeňte započítat i poraženou postavu, jejíž podstavec Glorfindel používá). Pokud se Gandalf vrátí do hry coby Gandalf Bílý, není dále považován za poraženou postavu.

V boji proti Vrrkovi je Glorfindelova síla 0.

OCHRANA ROKLINKY

9



Ochrana Roklinky nemůže ustupovat. Může se pohybovat, pokud však bude z jakéhokoli důvodu odhalena mimo Rhudaur, bude automaticky poražena.

Jedinou výjimkou je, když bude odhalena v boji proti Vrrkovi. V takovém případě Ochrana Roklinky není automaticky poražena a dojde k boji proti Vrrkovi.

Speciální Sauronovy postavy

Prostřednictvím speciální karty Stín zoufalství se mohou do hry dostat následující speciální Sauronovy postavy.



4 ČERNÝ HAD

Černý had má +1 k síle za každou blízkou Sauronovu postavu (Sauronovu postavu na poli sousedícím s Černým hadem a další postavy na poli s Černým hadem).

ZKAŽENOST DOL GULDURU 7

Když Zkaženost Dol Gulduru vstoupí do hry, je odhalena a umístěna do Temného hvozdu. Po zbytek hry zůstane odhalena.



Zkaženost Dol Gulduru dává +2 k síle všem blízkým Sauronovým postavám (Sauronovým postavám na polích sousedících s Temným hvozdem a další postavě v Temném hvozdu).

Zkaženost Dol Gulduru nemůže žádným způsobem opustit Temný hvozď. Sauronova karta Ústup a speciální karta Svolání do Mordoru na ni nemají žádný vliv.

TURNAJOVÁ PRAVIDLA

Pán Prstenů: Konfrontace je výborná hra pro turnajové a soutěžní hraní. Na odkazu níže naleznete pravidla a návody, jak uspořádat a vést turnaj ve hře *Pán prstenů: Konfrontace*.



Autoři

NÁVRH HRY: Reiner Knizia

NÁVRH VARIANTNÍ HRY A SPECIÁLNÍCH KARET: Christian T. Petersen a Eric M. Lang

DALŠÍ VÝVOJ: John Goodenough, Michael Hurley, Steven Kimball a Jeremy Zwirn

PRODUKCE: Keith Hurley, Michael Hurley a Steven Kimball

TECHNICKÉ PSANÍ: Steven Kimball a Christian T. Petersen

GRAFICKÝ DESIGN: WIL

ILUSTRACE NA PŘEBALU: Scott Schomburg

ILUSTRACE HERNÍHO PLÁNU: Damien Mammoliti

ILUSTRACE HERNÍCH SOUČÁSTÍ: Bachzim, Anastasia Balakchina, Samuele Bandini, Tey Bartolome, Artem Demura, Huu Ha, Tomasz Jedruszek, David Otálora, David Metzger, Raymond Minnaar, Guillem Pongiluppi, Audy Ravindra, Scott Schomburg, Vadim Simanin, Toothbrush, Whitehorn

TEST ULTIMÁTNÍ EDICE HRY: Gee Barger, Chris Bert, Jeremy Culver, Marcus D'Amelio, Darrell Hardy, Emile de Maat, Jonny Maloney, Seth McBride, Joshua Swaner, Jeremy Zwirn

YDAVATEL: Christian T. Petersen

Příprava české verze

OLD DAWG S.R.O. / XZONE S.R.O.

EDITOR: Martin Herman

PŘEKLAD: Petr Pelikán

KOREKTURY: Vratislav Postl

SAZBA A GRAFICKÉ PRÁCE: Pavel Illichmann



XZONE



© 2025 Sophisticated Games, Ltd. Středozem, *Pán prstenů* a použité postavy, předměty, události a místa jsou obchodními známkami Middle-earth Enterprises, LLC použity v licenci od Sophisticated Games, Ltd. a Ghost Galaxy. © 2025 Ghost Galaxy, Inc. Ghost Galaxy a její logo jsou obchodní známky Ghost Galaxy, Inc. Všechna práva vyhrazena jejich vlastníkům. Ghost Galaxy sídlí v 1995 West County Road B2, Suite 3, Roseville, MN 55113. Skutečné herní součásti se mohou od vyobrazených lišit. Vyrobeno v Číně.