

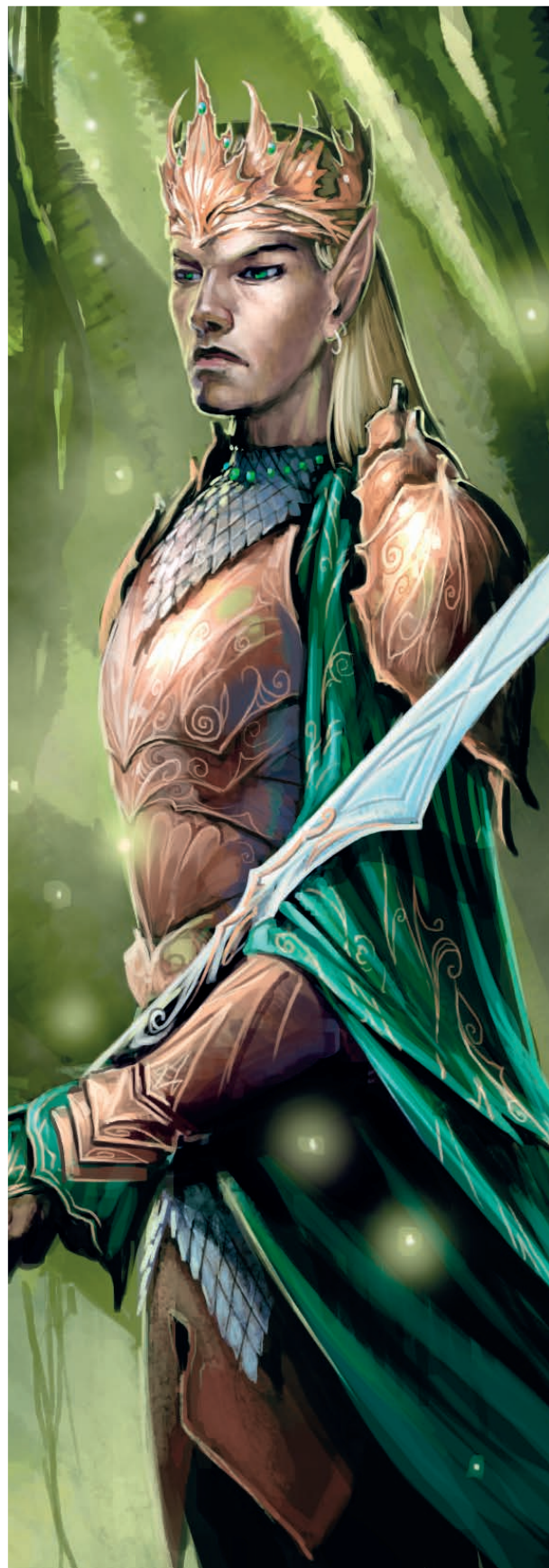
BITWA PIECIU ARMII™

HOBBIT™



AUTORZY GRY:
ROBERTO DI MEGLIO,
MARCO MAGGI
ORAZ FRANCESCO NEPITELLO





ROZDZIAŁ I: WSTĘP

Witaj w instrukcji do gry planszowej *Bitwa Pięciu Armii*.

Bitwa Pięciu Armii to gra dla dwóch graczy oparta na *Hobbicie™* autorstwa J.R.R. Tolkiena. W trakcie rozgrywki gracze odtworzą epicki finał powieści - obserwowaną przez Bilba Bagginsa zacieklą walkę, która stanowi zwieńczenie wyprawy do Samotnej Góry, a jednocześnie zapowiedź wielkich wydarzeń Wojny o Pierścień.

Armia Wolnych Ludów rozpoczyna na ostrogach skalnych Samotnej Góry, hordy Cienia wkraczają do doliny, a gobliny śpieszą zaatakować wrogów z górskich zboczy. Wolne Ludy otrzymają nieoczekiwaną pomoc ze strony orłów z Gór Mglistych i Beorna - czy jednak uda im się dotrzeć na miejsce, zanim hordy orków i wargów zaleją obrońców?

Jeden z graczy - gracz Cienia - obejmie kontrolę nad armiami Cienia, którym przewodzi Bolg, syn Azoga, króla goblinów z Góry Gundabad. Wykorzystując hordy orków, wielkich orków, goblinów i wargów, a także wielkie nietoperze z Mrocznej Puszczy, spróbuje pokonać sprzymierzone siły Wolnych Ludów i zagarnąć Północ.

Drugi gracz - gracz Wolnych Ludów - będzie kontrolował zastępy elfów, krasnoludów i ludzi, broniących doliny znajdującej się w objęciach Samotnej Góry. Do jego dyspozycji zostaną oddani łucznicy i włócznicy leśnych elfów Thranduila, króla elfów, tęgie krasnoludy Daina Żelaznej Stopy i dzielni ludzie z Miasta na Jeziorze, z Bardem Łuczniakiem na czele - wszyscy sprzymierzeni przez czarodzieja Gandalfa widmem wspólnego wroga.

Na wynik starcia będzie wpływać wiele różnych czynników. Czy magia Gandalfa zdoła odwrócić losy bitwy na korzyść Wolnych Ludów? Czy orły dotrą na czas? Czy Beorn przybędzie z odsieczą? Czy hobbit Bilbo zginie podczas obrony Kruczego Wzgórza?

Uwaga: Dla graczy, którzy grali w *Wojnę o Pierścień*, wiele z poniższych zasad może się wydać znajomych - podstawowe mechaniki *Bitwy Pięciu Armii* zostały zainspirowane mechanikami *Wojny o Pierścień*. Jednakże wprowadzono do nich szereg bardzo poważnych zmian, czyniących z *Bitwy Pięciu Armii* odrębną grę. Nawet, jeśli gracze znają zasady *Wojny o Pierścień*, powinni bardzo dokładnie zapoznać się z poniższą instrukcją.

LISTA ELEMENTÓW

W pudełku z grą znajdują się następujące elementy:

- Ta instrukcja
- 2 arkusze pomocy graczy ze skrótem zasad
- 1 plansza
- 6 kości akcji Wolnych Ludów
- 7 kości akcji Cienia
- 10 sześciociennych kości walki (5 białych i 5 czarnych)
- 126 plastikowych figurek przedstawiających armie i postacie biorące udział w *Bitwie Pięciu Armii*, w tym:
 - 72 czerwone figurki jednostek armii Cienia i wielkich nietoperzy
 - 45 niebieskich figurek jednostek armii Wolnych Ludów i orłów
 - 9 szarych figurek, 8 przedstawiających postacie Wolnych Ludów i 1 przedstawiającą Bolga
- 92 karty, w tym:
 - 1 talia kart Wydarzeń (30 kart)
 - 2 talie kart Opowieści, jedna dla gracza Cienia i jedna dla gracza Wolnych Ludów (po 20 kart każda)
 - 1 talia kart Przeznaczenia (9 kart)
 - Karty Jednostek i Manewrów (13 kart)
- 11 dużych kart Postaci i specjalnych oddziałów biorących udział w bitwie
- 1 miarka zasięgu z plastikową podstawką
- 170 tekturowych żetonów i znaczników, w tym:
 - 14 żetonów przeznaczenia
 - 32 żetony obrażeń
 - 10 żetonów gniewu Beorna (dwa żetony o wartości 5 i osiem żetonów o wartości 1)
 - 5 żetonów Pierścienia
 - 3 żetony przybocznych Bolga
 - 1 znacznik przeznaczenia
 - 6 żetonów zdolności przywódczych Wolnych Ludów
 - 14 żetonów zdolności przywódczych Cienia
 - 3 żetony aktywacji
 - 1 żeton koncentracji
 - 64 żetony rekrutacji (27 Cienia, 17 krasnoludów i ludzi, 20 elfów)
 - 5 znaczników kontroli Cienia
 - 2 znaczniki zamkniętych górskich przełęczy

OPIS GRY

W *Bitwie Pięciu Armii* wygra ten z graczy, który dokona najlepszych strategicznych wyborów w obliczu zmieniających się warunków i albo utrzyma kontrolę nad - albo też zdobędzie - kluczowe pozycje na polu bitwy.

Większość wyborów gracza skupia się wokół głównej mechaniki gry - systemu **kości akcji**, wykorzystanego po raz pierwszy w *Wojnie o Pierścień*, a dostosowanego tutaj, aby odtworzyć tę konkretną bitwę.

Podczas każdej tury gracze rzucają pewną liczbą kości akcji, a następnie naprzemiennie wykorzystują po jednej kości, aby wykonać akcje, które gwarantują im uzyskanie na nich wynik. Do możliwych akcji należy ruch, atak, rekrutacja nowych jednostek, przegrupowanie jednostek zdemoralizowanych, wykorzystanie postaci itd.

W ramach akcji można też zagrać **specjalne karty** – karty Opowieści i karty Wydarzeń – które przedstawiają niecodzienne wydarzenia, czasem pozwalające graczowi na „złamanie zasad gry”.

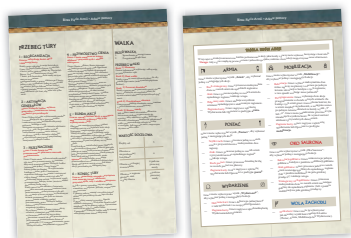
Wyniki uzyskane na kościach akcji będą ograniczać dostępne opcje, dlatego w każdej turze gracze staną przed trudnymi wyborami. Tak jak prawdziwi dowódcy polowi, gracze nigdy nie mogą być całkowicie pewni, że ich oddziały dokładnie wykonają wydane im rozkazy, dlatego powinni układać elastyczne plany, które można dostosować do wyników uzyskanych w rzucie kośćmi akcji.

Innym, równie ważnym elementem gry jest **przeznaczenie**. Nauczynki sług Cienia i bohaterów Śródziemia mają wpływ nie tylko strategiczne decyzje ich dowódców, ale i inne siły. Te siły mogą doprowadzić do zajścia niespodziewanych wydarzeń, takich jak przybycie w porę orłów czy pojawienie się Beorna. W grze moment zajścia tych wydarzeń dyktuje tor przeznaczenia, „zegar”, który w nierówny sposób odmierza upływ czasu. Obaj gracze mogą bezpośrednio lub pośrednio wpłynąć na tempo tego upływu. Na początku każdej tury gracz Wolnych Ludów dokonuje podstawowego wyboru, który wpłynie na tempo ruchu znacznika na torze przeznaczenia: im więcej swoich generałów aktywuje, aby skorzystać z ich specjalnych zdolności, tym jego armie będą potężniejsze - ale przeznaczenie będzie postępować wolniej. Powolne przeznaczenie służy Cieniowi, bowiem oznacza, że najpotężniejsi sprzymierzeńcy Wolnych Ludów pojawią się w grze później. Ruch znacznika na torze przeznaczenia wiąże się również z dobieraniem **kart Przeznaczenia**, które wywierają duży wpływ na znajdujące się w grze postacie.

PRZEGLĄD ELEMENTÓW



Ta instrukcja



2 arkusze pomocy graczy



1 plansza



6 kości akcji
Wolnych Ludów



7 kości akcji
Cienia



5 białych kości walki



5 czarnych kości walki



30 kart
Wydarzeń



Dwie talie
kart Opowieści
(po 20 kart każda)



9 kart
Przeznaczenia



13 kart Jednostek
i Manewrów



11 kart Postaci, Orłów
i Nietoperzy

170 TEKTUROWYCH ŻETONÓW I ZNACZNIKÓW

Znacznik
przeznaczenia



Rewers / Awers



Rewers



Zwykły



Specjalny
(Wolne Ludy)



Specjalny
(Cień)

Żetony przeznaczenia (14)

Żetony obrażeń (32)



Rewers / Awers

Żetony Pierścienia (5)



Rewers / Awers

Żetony przybocznych Bolga (3)



Rewers / Awers

Żetony gniewu Beorna (10)



Rewers



Awers

Miarka zasięgu (1)



Strona łuczników / Strona Gandalfa

Żetony rekrutacji



Inne żetony i znaczniki



126 PLASTIKOWYCH FIGUREK

Postacie Wolnych Ludów



Jednostki Wolnych Ludów



Postać Cienia

Jednostki Cienia



ROZDZIAŁ II: PRZYGOTOWANIE GRY

P przed rozpoczęciem rozgrywki gracze powinni zdecydować, który z nich będzie grał Wolnymi Ludami, a który Cieniem.

Następnie należy przygotować grę zgodnie z poniższą instrukcją.

KROK 1

Planszę należy umieścić na odpowiedniej powierzchni, dostatecznie dużej, żeby po bokach pozostawić odrobinę miejsca (aby mieć gdzie odkładać odrzucone karty i wyeliminowane figurki oraz rzucać kośćmi). Każdy z graczy pobiera wszystkie figurki swoich jednostek i postaci, odpowiadające im karty i swoje żetony zdolności przywódczych.

KROK 2

Należy rozdzielić żetony rekrutacji Wolnych Ludów i Cienia. Uwaga, w grze występują dwa rodzaje żetonów rekrutacji Wolnych Ludów, można je odróżnić po innych rewersach: żetony **krasnołudów i ludzi** krasnołudów i ludzi **elfów**. Następnie należy potasować żetony i utworzyć z nich trzy zakryte stosy.

KROK 3

Początkowe figurki i żetony rekrutacji należy rozmieścić na planszy zgodnie z rysunkiem „Przygotowanie armii” ze strony 7. Żetony rekrutacji należy wylosować z odpowiednich stosów i umieścić na planszy zakryte, bez podglądania ich treści. Oba znaczniki zamkniętych górskich przełęczy należy umieścić pomiędzy punktami mobilizacji goblinów i odpowiadającymi im polami górskich przełęczy.

KROK 4

Należy potasować talię Wydarzeń, obie talie Opowieści i talię Przeznaczenia, a następnie umieścić je na stole, w zasięgu obu graczy.

KROK 5

Znacznik przeznaczenia należy umieścić na polu 0 toru przeznaczenia. Na torze, na polach wskazanych przez odpowiednie karty i rysunki na samych polach, należy umieścić figurki Bilba, Thorina, Wódza Orłów i Beorna.

KROK 6

Zwyczajne żetony przeznaczenia (beżowe) należy umieścić w kubku lub innym nieprzezroczystym pojemniku: tworzą one **pule przeznaczenia**. Dwa specjalne żetony przeznaczenia (niebieski i czerwony) należy odłożyć na bok, będą potrzebne później.

KROK 7

Gracz Cienia bierze sześć czerwonych kości akcji Cienia, a gracz Wolnych Ludów pięć niebieskich kości akcji Wolnych Ludów.

Pozostałe kości akcji należy odłożyć na bok, będą one potrzebne później. Na bok należy również odłożyć oba zestawy kości walki.

POCZĄTKOWE USTAWIENIE TORU PRZEZNACZENIA



Znacznik
przeznaczenia

Bilbo

Thorin
Dębowa
Tarcza

Wódz
Orłów

Beorn

PRZYGOTOWANIE ARMII



- | | | | |
|----------|---|-----------|--|
| 1 | 1 Krasnoludzcy weterani (1) | 9 | Gandalf, Thranduil, elfi włócznicy (1)
2 żetony rekrutacji elfów |
| 2 | 1 Krasnoludzcy weterani (1) | 10 | Elfi łucznicy (2)
1 żeton rekrutacji elfów |
| 3 | Bard, Ludzie z Miasta na Jeziorze (1)
1 żeton rekrutacji krasnoludów i ludzi | 1 | Gobliny (1) |
| 4 | Dain, krasnoludzcy wojownicy (1)
1 żeton rekrutacji krasnoludów i ludzi | 2 | Gobliny (2) |
| 5 | Elfi włócznicy (1) | 3 | Orki (1), wielkie orki (1), wargowie (1)
3 żetony rekrutacji Cienia |
| 6 | 1 żeton rekrutacji elfów | 4 | Orki (2), wielkie orki (1)
3 żetony rekrutacji Cienia |
| 7 | Ludzie z Miasta na Jeziorze (1)
1 żeton rekrutacji krasnoludów i ludzi | 5 | Orki (3), wargowie (1)
3 żetony rekrutacji Cienia |
| 8 | Ludzie z Miasta na Jeziorze (2) | 6 | Wargowie (3)
3 żetony rekrutacji Cienia |

ROZDZIAŁ III: ELEMENTY GRY

PLANSZA

Plansza przedstawia południowe i wschodnie ramiona Samotnej Góry oraz dolinę Dale, z ruinami miasta Dale w samym środku. Wijąca się Bystra Rzeka przecina większość ukazanego obszaru.

REGIONY

Większość planszy została podzielona na obszary zwane **regionami**.

Regiony służą do umieszczania postaci i armii, przeprowadzania ruchów i walki.

Każdy region został opatrzony ikoną:

- Symbol na ikonie przedstawia występujący w danym regionie **rodzaj terenu**. W grze występuje 5 rodzajów terenu: wzgórze, góry, równiny, ruiny i bagna.
- Kolor obwódki ikony wskazuje, do którego z czterech **terytoriów** należy dany region: Otwartych Pól (żółty), Doliny (czerwony), Wschodniego Brzegu (niebieski) lub Południowej Ostrogi (zielony).

PLANSZA



1 Gniazdo Orłów

2 Punkt mobilizacji goblinów

3 Górskie przełęcz

4 Regiony mobilizacji

5 Tor przeznaczenia

Otwarte Pola

Dolina

Wschodni Brzeg

Południowa Ostroga

Rodzaje terenu



Wzgórza



Góry



Równiny



Ruiny



Bagna

GRANICE

Regiony są od siebie oddzielone granicami, zazwyczaj oznaczonymi białą linią. Dwa regiony rozdzielone białą linią uważa się za **sąsiadujące**.

Granice mogą też wyznaczać: **rzeka** (na planszy łatwo ją rozpoznać), **brody** i **zbocza**.

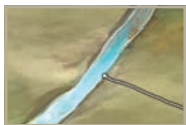
Granice oparte na rzece, brodach lub zboczach mogą wpływać na ruch lub walkę:

- Granice **rzeczne** są nieprzekraczalne. Regionów oddzielonych od siebie rzeką nie uważa się za sąsiadujące.

PRZYKŁADY GRANIC



Dwa regiony rozdzielone białą linią sąsiadują ze sobą.



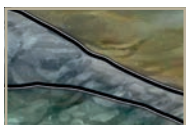
Granica rzeczna jest nieprzekraczalna, uniemożliwia ruch i walkę.



Bród pozwala poruszać się przez rzekę, wpływa również na walkę.



Zbocza pojawia się wtedy, kiedy region górski sąsiaduje z regionem innym niż górski.



Czarna linia wokół Samotnej Góry jest nieprzekraczalna.

- Jeśli na rzece znajduje się **bród**, granicę rzeczną można przekroczyć, w związku z tym regiony po obu stronach brodu uważa się za sąsiadujące.
- **Zbocza** to granica oddzielająca regiony górskie od innych regionów, na których występuje inny od gór rodzaj terenu (na przykład, mamy do czynienia ze zboczem, kiedy region górski graniczy z regionem równinnym).

Przez granicę rzeczną nie można prowadzić walki, natomiast zbocza i brody wpływają na sytuację atakującego (patrz „Wartość docelowa” na stronie 27).

Większą część Samotnej Góry otacza czarna linia. Czarna linia stanowi **nieprzekraczalną** granicę. Części planszy oddzielonej czarną linią nie uważa się za region, armie nie mogą tam wkrazać. Ta część planszy nie bierze udziału w grze.

OSADY



Osada

Niektóre regiony, oprócz rodzaju terenu, mogą również zawierać **osady**, specjalne miejsca, w których gracz Wolnych Ludów może rekrutować wojska.

Regiony zawierające osady można poznać po obecności symbolu osady, któremu zawsze towarzyszy odpowiednia nazwa.

Kontrola nad osadami jest ważna również z innych powodów: bierze się ją pod uwagę, ustalając zwycięzcę bitwy, a gracz Cienia może dzięki niej zdobyć jedną dodatkową kość akcji (patrz „Puła kości akcji” na stronie 12).

FORTYFIKACJE



Fortyfikacja

Trzy regiony na planszy (Wschodnia Ostroga, Główna Brama i Krucze Wzgórze) zostały oznaczone szarym trójkątem, w który wpisano pewną cyfrę. Te łatwe do obrony regiony nazywa się **fortyfikacjami**.

Kontrola nad fortyfikacjami jest ważna również z innego powodu: bierze się ją pod uwagę, ustalając zwycięzcę Bitwy Pięciu Armii.

REGIONY MOBILIZACJI



Symbol mobilizacji Cienia

Cztery regiony na terytorium Otwartych Pól zostały oznaczone czerwonym rombem z koroną. To **regiony mobilizacji**, miejsca, w których gracz Cienia może rekrutować wojska.

W przeciwieństwie do zwykłych regionów, w regionach mobilizacji nie obowiązują żadne limity, co do liczby znajdujących się tam jednostek armii Cienia.

PUNKTY MOBILIZACJI GOBLINÓW I GÓRSKIE PRZEŁĘCZE

Na otoczonej czarną linią strefie Samotnej Góry znajdują się dwa specjalne obszary. Każdy z tych obszarów składa się z dwóch czerwonych pól (na każdym z nich znajduje się rysunek goblina).

Dla celów ruchu i bitew tych pól nie uważa się za normalne regiony. Zamiast tego, służą one do przeprowadzania mobilizacji i ruchów goblinów, które próbują pokonać górę i zaatakować ostrogi z górskich zboczy.

Pierwsze pole, oznaczone symbolem mobilizacji Cienia, to **punkt mobilizacji goblinów**. Tutaj rekrutuje się nowe jednostki goblinów.

Drugie pole to **górska przełęcz**. Aby dołączyć do bitwy, gobliny muszą ją pokonać. Górskie przełęcz opisano dokładnie na stronie 25.

GNIAZDO ORŁÓW

Innym specjalnym obszarem znajdującym się w oddzielonej czarną linią strefie Samotnej Góry jest pole **Gniazda Orłów**.

Gniazdo Orłów to pole, na którym umieszcza się orły z Gór Mglistych zanim wejdą do gry i na które wracają, kiedy gracz Wolnych Ludów skorzysta z ich pomocy. Orły zostały opisane dokładnie na stronie 32.

TOR PRZEZNACZENIA

Ostatnim specjalnym obszarem planszy jest **tor przeznaczenia**. Umieszczony tutaj znacznik przeznaczenia służy do zaznaczania upływu przeznaczenia w trakcie rozgrywki. Znacznik przeznaczenia jest

przesuwany przez żetony przeznaczenia, które gracz Cienia dobiera na początku każdej tury. Upływ przeznaczenia aktywuje postacie i wydarzenia, które mogą wpłynąć na grę.

FIGURKI

Figurki z *Bitwy Pięciu Armii* mogą być **jednostkami armii**, **jednostkami specjalnymi** lub **postaciami**.

JEDNOSTKI ARMII

Pojedyncza **jednostka armii** odpowiada różnej liczbie faktycznych wojowników. Grupę przyjaznych jednostek znajdujących się w tym samym regionie nazywa się **armią**.

Różne figurki przedstawiają różne rodzaje jednostek. Rodzaj jednostki wskazuje na typ wojsk, z jakich składa się dana jednostka. Każdy rodzaj jednostki posiada własną **kartę Jednostki**, która go opisuje.

Uwaga: W grze może się znajdować jednocześnie maksymalnie tyle jednostek danego rodzaju, ile dołączono do gry odpowiadających im figurek.

JEDNOSTKI SPECJALNE

Orły z Gór Mglistych (patrz strona 32) i **wielkie nietoperze** (patrz strona 34) również przedstawiono pod postacią figurek, nie są one jednak zwykłymi jednostkami armii. Ich specjalne zdolności i zasady opisano na odpowiednich kartach, a także - w przypadku wielkich nietoperzy - na odpowiadającej im karcie Manewru.

Podobnie jak w przypadku jednostek armii, w grze może się znajdować jednocześnie maksymalnie tyle orłów i nietoperzy, ile dołączono do gry odpowiadających im figurek.

POSTACIE

Postacie to najważniejsze figury gry; przedstawiają bohaterów i wielkich wojowników.

Każda postać została przedstawiona unikalną figurką, a jej specjalne zdolności i zasady opisano szczegółowo na odpowiadającej jej karcie.

Gracz Cienia kontroluje tylko jedną postać, dowódcę swojej armii, Bolga.

Gracz Wolnych Ludów kontroluje osiem postaci. Pięć z nich to **generałowie**: Bard, Dáin, Gandalf, Wódz Orłów i Thranduil.

ROZDZIAŁ IV: PRZEBIEG GRY

Rozgrywka w *Bitwie Pięciu Armii* składa się z serii **tur**, wykonywanych do momentu, w którym jeden z graczy nie zostanie zwycięzcą. Każda tura składa się z sześciu poniższych **faz**:

FAZA 1 – REORGANIZACJA

Gracze odzyskują kości akcji i dobierają karty.

Każdy gracz odzyskuje swoje kości akcji. Gracz Wolnych Ludów bierze 5 kości (lub 6 kości, jeśli w grze znajduje się Thorin lub Beorn). Gracz Cienia bierze 6 kości (lub 7 kości, jeśli kontroluje dwie osady na tym samym terytorium).

Następnie każdy z graczy dobiera po 2 karty, jedną z talii Wydarzeń i jedną ze swojej talii Opowieści.

Jeśli po dobraniu kart któryś z graczy posiada na ręce więcej niż sześć kart, musi odrzucić tyle kart, aby mieć ich tylko sześć.

FAZA 2 – AKTYWACJA GENERAŁÓW

Gracz Wolnych Ludów wybiera generałów i rozmieszcza żetony zdolności przywódczych.

Gracz Wolnych ludów wybiera maksymalnie 3 ze znajdujących się w grze generałów i umieszcza po jednym żetonie aktywacji na karcie każdego z nich.

Następnie otrzymuje tyle żetonów zdolności przywódczych, ilu generałów wybrał, i natychmiast rozmieszcza te żetony na planszy. Każdy z żetonów zdolności przywódczych musi zostać przydzielony do innej armii Wolnych Ludów.

FAZA 3 – PRZEZNACZENIE

Gracz Cienia losuje żetony przeznaczenia i przesuwając znacznik przeznaczenia.

Gracz Cienia może wylosować maksymalnie tyle żetonów przeznaczenia, ile żetonów aktywacji rozmieścił gracz Wolnych Ludów (minimalnie jeden). Gracz losuje te żetony jeden po drugim. Po wylosowaniu każdego żetonu, gracz Cienia może zaprzestać dalszego losowania i zastosować efekty danego żetonu; może też odłożyć wylosowany żeton na bok i wylosować z puli przeznaczenia kolejny żeton (może to zrobić maksymalnie dozwoloną liczbę razy).

Kiedy gracz Cienia zakończy losowanie, przesuwa znacznik przeznaczenia na torze przeznaczenia w prawą stronę o tyle pól, ile wskazuje cyfra na ostatnio wylosowanym żetonie przeznaczenia. Jeśli na żetonie przeznaczenia widnieje symbol przeznaczenia, gracz Wolnych Ludów dobiera kartę Przeznaczenia i natychmiast rozpatruje jej efekty.

Po wykorzystaniu wybrany żeton należy odrzucić, natomiast pozostałe żetony wylosowane podczas tej tury należy z powrotem wrzucić do puli przeznaczenia.

Jeśli znacznik przeznaczenia dotrze na ostatnie pole (15) toru przeznaczenia, gracz Wolnych Ludów natychmiast wygrywa grę.

FAZA 4 – PRZYWÓDZTWO CIENIA

Gracz Cienia rozmieszcza żetony zdolności przywódczych i wielkie nietoperze.

Gracz Cienia wybiera, iloma żetonami zdolności przywódczych i/lub figurkami wielkich nietoperzy będzie dysponował podczas tej tury: suma żetonów zdolności przywódczych i figurek wielkich nietoperzy musi być równa liczbie kości w puli kości akcji gracza Cienia (6 lub 7).

Następnie gracz Cienia rozmieszcza na planszy swoje żetony zdolności przywódczych i wielkie nietoperze. Każdy z żetonów zdolności przywódczych musi zostać przydzielony innej armii Cienia.

Wielkie nietoperze mogą zostać umieszczone w dowolnym regionie planszy: będzie to symbolizować ich obecność na *danym terytorium*, w którego skład wchodzi dany region, a nie tylko konkretny region.

FAZA 5 – RUNDA AKCJI

Gracze rzucają kośćmi akcji, a następnie naprzemiennie wykorzystują je do wykonywania akcji.

Obaj gracze rzucają wszystkimi kośćmi znajdującymi się w ich pulach kości akcji. Następnie, rozpoczynając od gracza Wolnych Ludów, gracze wykonują swoje akcje naprzemiennie, wybierając po jednej kości akcji i wykorzystując jedną z opcji zapewnianych przez uzyskany na tej kości wynik.

Przed każdą ze swoich akcji gracz Wolnych Ludów może wykorzystać *zdolność generała* jednego ze swoich aktywowanych generałów.

Jeśli gracz posiada mniej niewykorzystanych kości akcji niż jego przeciwnik, może **spasować** swoją kolejkę, pozwalając przeciwnikowi na wykonanie kolejnej akcji.

Kiedy obaj gracze zużyją wszystkie kości akcji, przechodzą do następnej fazy.

FAZA 6 – KONIEC TURY

Gracze sprawdzają warunki zwycięstwa oraz usuwają żetony zdolności przywódczych, orły i wielkie nietoperze.

Każdy z graczy sprawdza, czy nie spełnia warunków zwycięstwa. Jeśli nie, rozpoczyna się nowa tura.

Z planszy należy usunąć wszystkie żetony zdolności przywódczych należące do obu graczy.

Z gry należy usunąć wszystkie figurki wielkich nietoperzy. Wszystkie figurki orłów znajdujące się na planszy należy z powrotem umieścić na polu Gniazda Orłów.

Z generałów Wolnych Ludów należy usunąć niewykorzystane żetony aktywacji.

ROZDZIAŁ V: KOŚCI AKCJI

Kości akcji odgrywają podczas gry główną rolę, bowiem wskazują akcje dostępne dla obu graczy w danej turze.

Na swoich ściankach kości akcji posiadają specjalne symbole. Każdy symbol odpowiada innej grupie akcji, z której gracz może skorzystać. Kości Wolnych Ludów i Cienia posiadają inne rodzaje ścianek oraz inną liczbę ścianek każdego rodzaju. Ta różnica odzwierciedla podejście obu stron konfliktu do Bitwy Pięciu Armii.

Znajdująca się poniżej tabela kości akcji wyjaśnia znaczenie poszczególnych symboli.

SYMBOLE KOŚCI AKCJI

Wolne Ludy



wynik
Postaci



wynik
Armii*



wynik
Mobilizacji



wynik
Wydarzenia



wynik
Mobilizacji/
Armii



Wola
Zachodu

Cień



wynik
Postaci



wynik
Armii



wynik
Mobilizacji



wynik
Wydarzenia



wynik
Mobilizacji/
Armii



Oko Saurona

* **Uwaga:** Kości akcji Wolnych Ludów posiadają dwie ścianki z wynikiem „Postać”, a wynik „Armia” pojawia się tylko na jednej ściance, wspólnie z wynikiem „Mobilizacji”.

PULA KOŚCI AKCJI

Całkowita liczba kości akcji, jakimi rzuca gracz, jest nazywana jego **pulą kości akcji**.

Gracz Cienia rozpoczyna grę z sześcioma kośćmi w swojej puli, a gracz Wolnych Ludów z pięcioma.

Każda ze stron konfliktu może zdobyć jedną dodatkową kość akcji w trakcie rozgrywki.

- Gracz Wolnych Ludów otrzyma swoją dodatkową kość, jeśli w grze znajdzie się Thorin Dębowa Tarcza (lub później Beorn).
- Gracz Cienia otrzyma swoją dodatkową kość, jeśli pod kontrolą Cienia znajdują się dwie osady z tego samego terytorium.

Kość akcji dodaje się do puli kości akcji tylko na początku tury (podczas fazy Reorganizacji), po uprzednim spełnieniu warunku jej dodania. Analogicznie, jeśli gracz przestał spełniać ten warunek, na początku następnej tury musi usunąć kość ze swojej puli. Na przykład, jeśli Thorin został wyeliminowany, a Beorn nie znalazł się jeszcze w grze lub gracz Cienia stracił kontrolę nad osadą zapewniającą mu dodatkową kość.

WYKORZYSTYWANIE KOŚCI AKCJI

Na początku Rundy akcji obaj gracze rzucają kośćmi ze swoich pul kości akcji. Następnie, rozpoczynając od gracza Wolnych Ludów, gracze naprzemiennie wybierają po jednej ze swoich kości akcji i natychmiast rozpatrują akcję wynikającą z uzyskanego na niej wyniku.

Każdą z akcji opisano w **tabeli kości akcji** (patrz obok).

Uwaga: Efekt akcji nigdy nie jest obowiązkowy; na przykład, jeśli akcja pozwala graczowi „przesunąć armię i przeprowadzić nią atak”, może on wedle własnego uznania tylko się przesunąć, tylko zaatakować lub wykonać oba te działania.

Kiedy gracz wykona swoją akcję, odpowiadającą jej kość uważa się za „wykorzystaną” i odkłada na bok – gracz będzie mógł z niej skorzystać dopiero podczas następnej tury.

Jeśli jednemu graczowi skończą się kości akcji, a jego przeciwnik posiada jeszcze jakieś kości akcji, ten przeciwnik będzie wykonywał swoje akcje jedna po drugiej.

Jeśli gracz posiada mniej niewykorzystanych kości akcji w swojej puli kości akcji niż jego przeciwnik, może, zamiast wykonywać akcję, **spasować** swoją kolejkę, pozwalając przeciwnikowi na wykonanie kolejnej akcji.

Gracz może też zdecydować się **pomiąć** swoją akcję. W takim wypadku odrzuca jedną ze swoich kości akcji bez żadnego efektu (gracz nie wykorzystuje jej wyniku).

TABELA KOŚCI AKCJI

W tej części instrukcji zamieszczono krótkie podsumowanie akcji, jakie każdy z graczy może wykonać, korzystając z kości akcji.

Uwaga: Gdy w grze znajdują się pewne postacie i jednostki specjalne, niektóre z kości akcji mogą otrzymać nowe właściwości.



ARMIA



Gracz może wykorzystać wynik „Armii”, aby wykonać jedną z następujących akcji:

- **Ruch strategiczny:** Gracz przesuwa maksymalnie dwie ze swoich armii do sąsiednich regionów.
- **Atak:** Gracz przesuwa jedną ze swoich armii do sąsiedniego regionu i atakuje wroga.
- **Połączony atak:** Gracz atakuje wszystkimi armiami sąsiadującymi z atakowanym regionem.
- **Zagranie karty:** Gracz zagrywa z ręki kartę Wydarzenia lub Opowieści o podtypie **armia**.



POSTAĆ



Gracz może wykorzystać wynik „Postaci”, aby wykonać jedną z następujących akcji:

- **Szybki ruch:** Gracz przesuwa jedną ze swoich armii z przywództwem o maksymalnie dwa regiony.
- **Atak:** Gracz przesuwa jedną ze swoich armii z przywództwem do sąsiedniego regionu i atakuje wroga.
- **Ruch postaci:** Gracz przesuwa dowolną liczbę ze swoich postaci na planszy.
- **Zagranie karty:** Gracz zagrywa z ręki kartę Wydarzenia lub Opowieści o podtypie **postać**.



WYDARZENIE



Gracz może wykorzystać wynik „Wydarzenia”, aby wykonać jedną z następujących akcji:

- **Dobranie kart:** Gracz dobiera po jednej karcie z talii Wydarzeń i ze swojej talii Opowieści.
- **Zagranie karty:** Gracz zagrywa z ręki dowolną kartę Wydarzenia lub Opowieści.



MOBILIZACJA



Gracz może wykorzystać wynik „Mobilizacji”, aby wykonać jedną z następujących akcji:

- **Rekrutacja:** Gracz wybiera maksymalnie dwa różne regiony na planszy i odwraca po jednym żetonie rekrutacji w każdym z tych regionów, w ten sposób werbując nowe jednostki.
- **Przegrupowanie:** Gracz wykonuje dwie akcje przegrupowania w dwóch różnych armiach: Za każdą z tych armii gracz rzuca tyłoma kośćmi, ile w armii znajduje się jednostek, a następnie usuwa po jednym żetonie obrażeń za każdy wynik „5” lub „6”. Gracz może jednokrotnie przetrzucić tyle nieudanych wyników kości, ile wynosi wartość zdolności przywódczych danej armii.
- **Zagranie karty:** Gracz zagrywa z ręki kartę Wydarzenia lub Opowieści o podtypie **mobilizacja**.



OKO SAURONA

Gracz może wykorzystać wynik „Oka Saurona”, aby wykonać jedną z następujących akcji:

- **Rekrutacja goblinów:** Gracz umieszcza po jednym goblinie w każdym z punktów mobilizacji goblinów.
- **Atak goblinów:** Gracz przesuwa jedną ze swoich armii zawierającą gobliny do sąsiedniego regionu (lub z punktu mobilizacji na pole górskiej przełęczy) i atakuje wroga.
- **Strategiczny ruch goblinów:** Gracz przesuwa maksymalnie dwie ze swoich armii zawierające gobliny do sąsiednich regionów (lub z punktu mobilizacji na pole górskiej przełęczy).



WOLA ZACHODU

- **Dzika kość:** Gracz może ją wykorzystać jak dowolny wynik kości Wolnych Ludów (Postać, Armia, Mobilizacja lub Wydarzenie).

ROZDZIAŁ VI: KARTY WYDARZEŃ I OPOWIEŚCI

W *Bitwie Pięciu Armii* wykorzystywane są cztery talie kart: **karty Wydarzeń**, z których korzystają obaj gracze, dwie talie (po jednej na gracza) **kart Opowieści** i **karty Przeznaczenia**.

Karty Przeznaczenia zostały opisane w rozdziale *Przeznaczenie* (strona 16). Karty Wydarzeń i Opowieści zostały opisane poniżej.

KARTY WYDARZEŃ I TALIA WYDARZEŃ

Karty **Wydarzeń** tworzą jedną talię 30 beżowych kart, z której będą dobierać obaj gracze.

Każda karta Wydarzenia może posłużyć do wykonania jednej z dwóch specjalnych akcji: **efektu rozkazu**, aktywowanego poprzez użycie kości akcji podczas Rundy akcji lub **efektu walki**, z którego korzysta się podczas walki.

Symbol w prawym górnym rogu karty Wydarzenia wskazuje, do jakiego z trzech podtypów należy jej efekt rozkazu: **armii**, **postaci** lub **mobilizacji**.

KARTA WYDARZENIA



- 1 Efekt rozkazu
- 2 Efekt walki
- 3 Rodzaj karty Wydarzenia

KARTY OPOWIEŚCI I TALIE OPOWIEŚCI

Karty Opowieści tworzą dwie oddzielne talie (po 20 kart każda). Talie można odróżnić po rewersach: czerwone karty tworzą **talię Opowieści Cienia**, a niebieskie **talię Opowieści Wolnych Ludów**.

Gracze dobierają karty Opowieści ze swoich talii Opowieści.

Karty Opowieści można zagrywać jedynie podczas Rundy akcji, wykorzystując do tego celu kość akcji (innymi słowy, nie posiadają one efektu walki). Karty Opowieści służą do wprowadzania do gry konkretnych elementów fabularnych.

Podobnie jak karty Wydarzeń, karty Opowieści posiadają w prawym górnym rogu symbol wskazujący podtyp efektu: **armii**, **postaci** lub **mobilizacji**.

KARTA OPOWIEŚCI



Wolne Ludy



Cień

- 1 Rodzaj karty Opowieści

DOBIERANIE KART

Na początku każdej tury każdy z graczy dobiera dwie karty, jedną z **talii Wydarzeń** i jedną ze swojej **talii Opowieści**.

Gracze mogą też dobierać karty podczas Rundy akcji, wykorzystując wynik „Wydarzenia” z kości akcji. W takim wypadku gracze dobierają po jednej karcie z talii Wydarzeń i jednej ze swojej talii Opowieści.

W dowolnym momencie gry każdy gracz może mieć na ręce maksymalnie sześć kart, zarówno Wydarzeń, jak i Opowieści (kart Przeznaczenia nigdy nie bierze się na rękę). Kiedy tylko gracz przekroczy tę liczbę, musi natychmiast odrzucić nadmiarowe karty. Karty odrzuca się rewersami ku górze.

WYCZERPANIE SIĘ TALII

Jeśli w dowolnym momencie gry talia Wydarzeń zostanie wyczerpana, wszystkie zużyte i odrzucone karty Wydarzeń należy potasować i utworzyć z nich nową talię.

Z kartami Opowieści jest odwrotnie: po wykorzystaniu lub odrzuceniu takie karty nie wracają już do gry. Jeśli talia Opowieści zostanie wyczerpana, nie będzie już można dobierać z niej kart.

ZAGRYWANIE KARTY WYDARZENIA LUB OPOWIEŚCI JAKO AKCJA

Gracz może wykorzystać swoją akcję, żeby zagrać kartę Opowieści lub kartę Wydarzenia dla jej efektu rozkazu. Może to zrobić na dwa sposoby:

- Wykorzystując wynik „Wydarzenia” z kości akcji.
- Wykorzystując wynik kości akcji odpowiadający symbolem symbolowi w prawym górnym rogu karty: kartę armii można zagrać, wykorzystując wynik „Armii” z kości akcji; kartę mobilizacji można zagrać, wykorzystując wynik „Mobilizacji” z kości akcji; kartę postaci można zagrać, wykorzystując wynik „Postaci” z kości akcji.

Uwaga: Wynik „Armia/Mobilizacja” z kości akcji może posłużyć do zagrania karty armii lub mobilizacji; wynik „Wola Zachodu” z kości akcji może posłużyć do zagrania dowolnego rodzaju karty.

Zazwyczaj karty pozwalają graczom wykonywać akcje, które łamią podstawowe zasady gry. **Jednakże, gracz nadal musi brać pod uwagę wszystkie zasady, których treść karty w wyraźny sposób nie zastępuje.**

WYMAGANIA ZAGRANIA KARTY

Niektóre karty wyszczególniają wymagania, które należy spełnić, zanim będzie można zastosować ich efekt. Jeśli warunek nie zostanie całkowicie spełniony, takiej karty nie można zagrać.

RODZAJE KART WYDARZEŃ I OPOWIEŚCI

Wolne
Ludy



Cień



Armia

Postać

Mobilizacja

Przykład: Karta „Szczęśliwa liczba” może zostać zagrana przez gracza Wolnych Ludów tylko, jeśli w grze znajduje się Bilbo Baggins.

EFEKTY KARTY

Treść karty opisuje jej efekt. Zazwyczaj należy zastosować wszystkie efekty zagranej karty, chyba że w jej treści jasno wynika, że dany efekt jest opcjonalny (na przykład, w treści karty użyto słowa „może”). Jednakże może się zdarzyć, że efekty danej karty Wydarzenia nie mogą zostać w pełni wprowadzone w życie. W takim wypadku gracz nadal może zagrać taką kartę, a jej efekty należy wprowadzić w życie na tyle, na ile to możliwe.

Przykład: Treść karty „Wielki Goblin” stanowi: „Umieść jedną jednostkę wielkich orków i jeden żeton zdolności przywódczych w regionie, w którym znajduje się armia Cienia zawierająca gobliny. Następnie możesz tę armię przesunąć i przeprowadzić nią atak.” Jeśli gracz nie ma już żadnej figurki wielkiego orka, którą mógłby umieścić na planszy, nadal może zagrać tę kartę i zastosować jej pozostałe efekty.

Kiedy efekt karty zada armii obrażenia, te obrażenia przydziela się w taki sam sposób, jak obrażenia zadane w walce (patrz „Efekty zadające obrażenia” na stronie 29).

Uwaga: Jeśli karta pozwala graczowi „przesunąć armię i przeprowadzić nią atak”, zarówno ruch, jak i atak, są opcjonalne, a nie przymusowe (podobnie jak w przypadku akcji „Atak” z wyniku „Postaci” lub „Armii” kości akcji).

ODRZUCANIE KART PO ICH WYKORZYSTANIU

Większość kart Wydarzeń odrzuca się tuż po rozpatrzeniu ich efektów. Karty, w których treści znajduje się formuła „zagraj na stół”, stanowią wyjątek od tej zasady.

Takich kart nie odrzuca się po ich zagraniu. Ich efekty będą trwać, dopóki nie zostaną spełnione szczególne warunki lub wymagania (wtedy karta zostanie odrzucona).

Kart w grze nie zalicza się do kart na ręce (nie bierze się ich pod uwagę, sprawdzając limit kart na ręce).

ROZDZIAŁ VII: PRZEZNACZENIE

Mechanika przeznaczenia dyktuje moment wejścia do gry ważnych postaci i jednostek, może więc zadecydować o zwycięstwie gracza Wolnych Ludów (patrz „Warunki zwycięstwa” na stronie 31).

ŻETONY PRZEZNACZENIA

Efekty, jakie przeznaczenie wywiera na przebieg Bitwy Pięciu Armii, mierzy się **torem przeznaczenia**, a ustala losowaniem **żetonów przeznaczenia**.

Na początku gry normalne żetony przeznaczenia (koloru beżowego) miesza się w nieprzezroczystym pojemniku. W ten sposób powstaje **pula przeznaczenia**.

Dwa specjalne żetony przeznaczenia (niebieski i czerwony) okłada się na bok. Te żetony wrzuca się do puli przeznaczenia w trakcie rozgrywki, w momencie zagrania odpowiednich kart Opowieści („Arcyklejnot Thráina” i „Cień Nekromanty”).

Na każdym żetonie przeznaczenia widnieje cyfra, niektóre posiadają też symbol (w elfim piśmie) przeznaczenia.

WPŁYW PRZEZNACZENIA

LOSOWANIE ŻETONÓW PRZEZNACZENIA

Podczas fazy Przeznaczenia gracz Cienia losuje jeden lub więcej żetonów z puli przeznaczenia. Dokładna liczba żetonów, które może wylosować, zależy od liczby aktywacji generałów dokonanych podczas tej tury przez gracza Wolnych Ludów.

- Jeśli gracz Wolnych Ludów nie aktywował żadnego lub aktywował tylko jednego generała, gracz Cienia losuje jeden żeton przeznaczenia.
- Jeśli gracz Wolnych Ludów aktywował więcej niż jednego generała, gracz Cienia losuje pierwszy żeton przeznaczenia, a następnie decyduje, czy zastosuje jego efekty, czy też odłoży go na bok, aby wylosować kolejny żeton. Gracz Cienia może wylosować w ten sposób maksymalnie tyle żetonów przeznaczenia, ile żetonów aktywacji rozmieścił na swoich generałach gracz Wolnych Ludów.
- Gracz Cienia zawsze stosuje efekty ostatniego wylosowanego żetonu przeznaczenia.
- Jeśli gracz Cienia wylosuje specjalny żeton (niebieski lub czerwony), musi natychmiast zaprzestać losowania i zastosować efekty tego żetonu.

ŻETONY PRZEZNACZENIA



Rewers



Kolor tła wskazuje na rodzaj żetonu:
beżowy=normalny, niebieski=Wolne Ludy,
czerwony=Cień

1 Cyfra

2 Symbol przeznaczenia

Gracz stosuje efekty ostatniego wylosowanego żetonu przeznaczenia (patrz „Przesuwanie znacznika na torze przeznaczenia” i „Dobieranie i zagrywanie kart przeznaczenia” poniżej), a następnie go odrzuca. Pozostałe żetony wylosowane podczas tej tury należy z powrotem wrzucić do puli przeznaczenia.

Przykład: Gracz Wolnych Ludów aktywował trzech generałów. W związku z tym gracz Cienia może wylosować maksymalnie trzy żetony przeznaczenia. Pierwszy wylosowany żeton posiada cyfrę „3”. Żetony z dużymi wartościami są dla gracza Cienia niekorzystne, dlatego postanawia on wylosować kolejny żeton. Odkłada żeton „3” na bok i losuje nowy żeton, tym razem z cyfrą „2”. Teraz gracz musi zdecydować, czy chce losować trzeci żeton. Jeśli będzie on gorszy od obecnego, gracz i tak będzie zmuszony zastosować jego efekt! Gracz Cienia nie chce ryzykować, rezygnuje więc z możliwości losowania trzeciego żetonu i stosuje efekt żetonu „2”: przesuwają o 2 pola znacznik na torze przeznaczenia. Następnie odrzuca żeton „2”, zaś żeton „3” wrzuca z powrotem do puli przeznaczenia.

PRZESUWANIE ZNACZNIKA NA TORZE PRZEZNACZENIA



Znacznik przeznaczenia

Cyfra znajdująca się na żetonie przeznaczenia wskazuje o ile pól (w prawo) należy przesunąć znacznik na torze przeznaczenia.

- Jeśli znacznik przeznaczenia znajdzie się na polu „15”, gra natychmiast kończy się wygraną gracza Wolnych Ludów.
- Bilbo, Thorin, Wódz Orłów i Beorn są specjalnymi postaciami, które wejdą do gry, kiedy znacznik na torze przeznaczenia dotrze na odpowiednie pole. Kiedy znacznik przeznaczenia dotrze na pole, na którym stoi figurka postaci, lub też je minie, tę postać uważa się za **gotową**. Podczas Rundy akcji gracz Wolnych Ludów będzie mógł ją zagrać (zgodnie z treścią jej karty).

DOBIERANIE I ZAGRYWANIE KART PRZEZNACZENIA

Jeśli żeton przeznaczenia posiada symbol przeznaczenia, gracz Wolnych Ludów dobiera **kartę przeznaczenia**.

Kartę zagrywa się natychmiast i od razu rozpatruje się jej efekty. W przeciwieństwie do kart Wydarzeń i kart Opowieści, zagranie karty Przeznaczenia nie wymaga wykonania akcji.

KARTA PRZEZNACZENIA



1 Rodzaj karty przeznaczenia

Rodzaj karty przeznaczenia



Beorn



Orły



Thorin

Większość kart Przeznaczenia zagrywa się na konkretne postacie: gracz Wolnych Ludów musi umieścić taką kartę obok odpowiedniej karty Postaci, bez względu na to, czy postać ta weszła już do gry. Jeśli dana postać została już z gry wyeliminowana, kartę przeznaczenia należy odrzucić.



ROZDZIAŁ VIII: POSTACIE I ZDOLNOŚCI PRZYWÓDCZE

Bilbo Baggins, Bolg, syn Azoga, Gandalf Szary i pozostali bohaterowie powieści zostali przedstawieni **figurkami postaci** i odpowiadającymi im **kartami**.

Każda postać posiada inną specjalną zdolność, a także inne wartości **ruchu** i **zdolności przywódczych** (patrz „Karta Postaci” poniżej).

Postacie mogą znajdować się na planszy samodzielnie albo też zostać dołączone do armii.

Niektóre z postaci Wolnych Ludów są również **generałami** (patrz „Generałowie” na następnej stronie).

Uwaga: Beorn i Wódz Orłów to specjalne postacie, do których nie ma zastosowania większość zasad dotyczących postaci. Wszystkie zasady dotyczące tych postaci można znaleźć w akapitach „Beorn” na stronie 33 i „Wódz Orłów i orły z Gór Mglistych” na stronie 32.

WPROWADZANIE POSTACI DO GRY

Każdą postać w grze opisuje dwustronna karta Postaci. Z jednej strony korzysta się, kiedy postać znajduje się poza grą; ta strona opisuje warunki wprowadzenia do gry danej postaci.

KARTA POSTACI



Z tej strony karty korzysta się, kiedy dana postać lub jednostka specjalna znajduje się poza grą.

- 1 Imię
- 2 Pierwotna pozycja na torze przeznaczenia
- 3 Warunek, który gracz musi spełnić, aby zagrać tę postać lub jednostkę specjalną, oraz związane z nim zasady.



Kiedy dana postać lub jednostka specjalna wejdzie do gry, należy odwrócić kartę na tę stronę.

- 1 Imię
- 2 Specjalne zdolności i zasady
- 3 Ruch
- 4 Zdolności przywódcze
- 5 Miejsce na żetony (jeśli korzysta)

Niektóre postacie (Bard, Dáin, Gandalf i Thranduil) - jak zaznaczono to na kartach - znajdują się w grze od samego początku. Figurki przedstawiające te postacie umieszcza się na planszy podczas przygotowania gry, w regionach wskazanych przez ich karty. Karty należy natychmiast odwrócić, tak aby wskazywały zdolności postaci.

Pozostałe postacie wchodzi do gry podczas rozgrywki. Zanim to nastąpi, każda z nich musi stać się **gotowa**.

Postacie Wolnych Ludów stają się gotowe, kiedy znacznik przeznaczenia znajdzie się na polu zajmowanym przez ich figurki albo też na polu dalszym. Bolg staje się gotowy, kiedy gracz Cienia obejmie kontrolę nad przynajmniej jednym regionem Doliny.

Gotową postać można wprowadzić do gry podczas Rundy akcji, wykorzystując wskazany na karcie tej postaci wynik z kości akcji. Na kartach Postaci można też znaleźć dodatkowe warunki, efekty i specjalne zasady towarzyszące wprowadzaniu danej postaci do gry.

Jeśli postać musi wejść do gry w konkretnym regionie, a znajdują się tam wrogie jednostki albo też region ten jest przez wroga kontrolowany, taka postać nie może wejść do gry.

Gdy tylko postać znajdzie się w grze, jej kartę odwraca się na drugą stronę, aby ukazać jej zdolności i specjalne zasady.

Uwaga: Postać może przestać być gotowa, jeśli nie weszła jeszcze do gry, a gracz przestał spełniać warunek jej gotowości.

POSTACIE W GRZE

Postać w grze może znajdować się w regionie samodzielnie (lub z innymi postaciami) albo też być częścią przyjaznej armii.

Jeśli postać nie towarzyszy przyjaznej armii, ignoruje wrogie armie: nie może ich atakować ani też być zaatakowana i może się swobodnie poruszać bez względu na obecność wroga.

Jeśli postać towarzyszy przyjaznej armii, porusza się i walczy razem z tą armią. Jeśli armia zostanie zaatakowana, postać uważa się za część armii.

PORUSZANIE POSTACIAMI

Gracz może poruszać postaciami po planszy, wykorzystując akcję ruchu postaci (patrz „Tabela kości akcji” na stronie 13).

Gracz może wykorzystać akcję ruchu postaci, aby poruszyć dowolną liczbą swoich postaci na planszy. Każda postać może zostać przesunięta o tyle regionów, ile wynosi jej wartość ruchu.

Jeśli postać towarzyszy armii, może się również poruszać wraz z armią (patrz „Poruszanie armii” na stronie 22) albo też pozostać w regionie opuszczanym przez poruszającą się armię.

WYKORZYSTYWANIE POSTACI

Postacie wywierają efekt na grę poprzez swoje specjalne zdolności. Oprócz tego mogą też dowodzić armiami Wolnych Ludów (patrz „Armie z przywództwem” na stronie 21).

Niektóre postacie Wolnych Ludów, nazywane generałami, wywierają jeszcze silniejszy wpływ na przebieg Bitwy Pięciu Armii (patrz „Generałowie” poniżej).

GENERAŁOWIE

Bard, Thranduil, Gandalf Szary, Dáin Żelazna Stopa i Wódz Orłów to **generałowie** Wolnych Ludów – te postacie wywierają na przebieg Bitwy Pięciu Armii szczególnie wpływ.

AKTYWOWANIE GENERAŁÓW

Podczas fazy Aktywacji generałów gracz Wolnych Ludów umieszcza na swoich generałach maksymalnie trzy **żetony aktywacji** (nie więcej niż jeden na generała). Ma to dwa efekty:

- Gracz Wolnych Ludów otrzymuje tyle **żetonów zdolności przywódczych** (patrz „Żetony zdolności przywódczych” na stronie 20), ilu generałów aktywował.
- Każdy generał posiada specjalną zdolność, z której może skorzystać tylko, jeśli na jego karcie znajduje się **żeton aktywacji**.

Jednakże, tak jak opisano to w rozdziale „Przeznaczenie”, im więcej generałów aktywuje gracz Wolnych Ludów, tym więcej żetonów przeznaczenia będzie mógł wylosować gracz Cienia, co może znacznie spowolnić upływ przeznaczenia.

WYKORZYSTYWANIE GENERAŁÓW

Aby wykorzystać *zdolność generała* danej postaci, gracz Wolnych Ludów musi odrzucić z jej karty żeton aktywacji. Należy tego dokonać podczas Rundy akcji, tuż przed wyborem i wykorzystaniem jednego z wyników z kości akcji.

Aby wykorzystać zdolność generała danej postaci, gracz Wolnych Ludów musi odrzucić z jej karty żeton aktywacji. Należy tego dokonać podczas Rundy akcji, tuż przed wyborem i wykorzystaniem jednego z wyników z kości akcji.

Niewykorzystane żetony aktywacji należy odrzucić pod koniec tury.

MIARKA ZASIĘGU

Dwóch generałów - Gandalf Szary i Thranduila - posiada specjalne zdolności, które wymagają wykorzystania dołączonej do gry **miarki zasięgu**. Miarki używa się do sprawdzenia, czy dany region znajduje się w zasięgu innego regionu.

Jeden koniec miarki należy umieścić w regionie, z którego pochodzi atak. Jeśli region będący celem ataku zostanie dotknięty drugim końcem miarki lub też znajduje się pod jej łukiem, uważa się, że jest on w zasięgu.

Uwaga: Gracz nie może skorzystać z miarki zasięgu, aby zaatakować region, jeśli pomiędzy oboma regionami znajduje się czarna granica Samotnej Góry.



Przykład: Gracz Wolnych Ludów korzysta ze zdolności „Łucznicтво”, aby zaatakować armię Cienia zbliżającą się do Wschodniej Ostrogi. Przebywający w Obozie ludzie z Miasta na Jeziorze znajdują się w zasięgu i mogą przeprowadzić atak. Elfi łucznicy z Dolnych Stoków są poza zasięgiem, natomiast ludzie z Miasta na Jeziorze stacjonujący w Dale przebywają na niewłaściwym rodzaju terenu, jedni ani drudzy nie mogą więc uczestniczyć w ataku.

Przykład: Gracz Wolnych Ludów wybrał Gandalfa i Thranduila i podczas fazy Aktywacji generałów umieścił na karcie każdego z nich po jednym żetonie aktywacji. Dzięki temu otrzymał dwa żetony zdolności przywódczych. Podczas Rundy akcji, przed wykorzystaniem swojej pierwszej kości akcji (akcji Mobilizacji), gracz decyduje się użyć zdolności Gandalfa „Magiczny pocisk”. Nie mógłby w tym samym czasie użyć zdolności „Łucznicтво” Thranduila, będzie więc musiał zrobić to później podczas tej samej tury, przed inną kością akcji.

Uwaga: Kiedy „Łucznicтво” Thranduila lub „Magiczny pocisk” Gandalfa zadadzą wrogiej armii obrażenia, te obrażenia przydziela się w taki sam sposób, jak obrażenia zadane w walce (patrz „Efekty zadające obrażenia” na stronie 29).

ŻETONY ZDOLNOŚCI PRZYWÓDCZYCH

Pomniejszych dowódców, kapitanów i inne ważne osobistości armii nie przedstawiono figurkami, a **żetonami zdolności przywódczych**.

ROZMIESZCZANIE I USUWANIE ŻETONÓW ZDOLNOŚCI PRZYWÓDCZYCH

Obaj gracze mogą przydzielać do swoich armii żetony zdolności przywódczych, aby zwiększyć ich możliwości ruchu i walki, tak jak opisano to w akapicie „Armie z przywództwem” na stronie 21.

- Podczas fazy Aktywacji generałów gracz Wolnych Ludów otrzymuje maksymalnie trzy żetony zdolności przywódczych (zależnie od tego, ilu generałów aktywował podczas tej tury). Następnie przydziela te żetony do różnych przyjaznych armii na planszy.
- Podczas fazy Przywództwa Cienia gracz Cienia wybiera, ile żetonów zdolności przywódczych i/lub wielkich nietoperzy otrzyma w danej turze. Suma żetonów i wielkich nietoperzy musi się równać liczbie kości w jego puli kości akcji. Następnie gracz Cienia przydziela te żetony do różnych przyjaznych armii na planszy.

Jeśli w dowolnym momencie tury żeton zdolności przywódczych pozostanie w regionie, w którym nie ma armii, należy go natychmiast usunąć. **Podczas fazy Końca tury każdej tury należy usunąć z planszy wszystkie żetony zdolności przywódczych obu graczy.**

ROZDZIAŁ IX: ARMIE

Armia składa się z wszystkich przyjaznych **jednostek armii** znajdujących się w jednym regionie. Uważa się, że **postacie** i **żetony zdolności przywódczych** znajdujące się w regionie, w którym przebywa przyjazna armia, należą do tej armii.

OGRANICZENIE WIELKOŚCI ARMII

W każdym regionie obowiązuje **ograniczenie wielkości armii**: W danym regionie może się znajdować maksymalnie **5 jednostek armii**.

Postacie, żetony zdolności przywódczych i jednostki specjalne (orły i wielkie nietoperze) nie są brane pod uwagę podczas sprawdzania ograniczenia wielkości armii.

Regiony mobilizacji Cienia (patrz strona 10) i punkty mobilizacji goblinów (patrz „Górskie przełęcze” na stronie 25) nie posiadają tych ograniczeń: na tych polach może przebywać dowolna liczba jednostek Cienia.

JEDNOSTKI ARMII

W grze występuje kilka **rodzajów** jednostek armii, różniących się umiejętnościami, uzbrojeniem i szkoleniem.

Rodzaj jednostki ma wpływ na zachowanie jednostki podczas walki.

Każdemu rodzajowi jednostki odpowiada karta Jednostki, opisująca jej wartości i zdolności. Podczas walki gracz może wykorzystać kartę Jednostki jako **kartę Manewru**, aby aktywować zdolność manewru tej jednostki. Na karcie Jednostki można znaleźć **preferowany rodzaj terenu** (jeden lub więcej) jednostki danego rodzaju, jej **siłę** oraz **zdolność manewru**.

- **Preferowany rodzaj terenu** jednostki bierze się pod uwagę na początku każdej walki, aby ustalić, która ze stron posiada przewagę terenu (patrz „Sprawdzanie przewagi terenu” na stronie 26).
- **Siła** służy do ustalenia liczby kości, którymi gracz będzie rzucał podczas walki (patrz „Rzut walki” na stronie 27).
- Gracz może wykorzystać **zdolność manewru** jednostki, aby w danej rundzie walki zdobyć specjalną przewagę (patrz „Manewry” na stronie 26).

ARMIE Z PRZYWÓDZTWE

Wartość zdolności przywódczych armii to suma liczby żetonów zdolności przywódczych i wartości zdolności przywódczych wszystkich postaci towarzyszących armii.

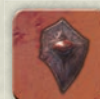
Za „armię z przywództwem” (ten zwrot pojawia się często na kartach Wydarzeń i Opowieści) uważa się każdą armię, której towarzyszy postać z wartością zdolności przywódczych 1 lub więcej, albo do której przydzielono przynajmniej jeden żeton zdolności przywódczych.

Obecność przywództwa zwiększa możliwości ruchu i walki armii, tak jak opisano to w poniższych akapitach.

Żetony zdolności przywódczych



Wolne Ludy



Cień

KARTA JEDNOSTKI



- 1 Rodzaj jednostki
- 2 Symbol jednostki
- 3 Siła
- 4 Preferowany rodzaj terenu
- 5 Zdolność manewru i specjalne zdolności

PORUSZANIE ARMII

Poruszając armią, gracz przesuwa ją na planszy z jednego regionu do sąsiedniego, nie zajmowanego przez wroga armię (w przypadku ruchu o kilka regionów, przesuwa ją po jednym regionie na raz).

Gracz może poruszać armiami, wykorzystując kilka różnych akcji:

- Używając wyniku „**Armii**” (lub „Armii/Mobilizacji”) z kości akcji. To działanie pozwala graczowi:
 - Wykonać akcję *ruchu strategicznego*, czyli przesunąć maksymalnie dwie różne armie do sąsiednich regionów, **lub**
 - Wykonać akcję *ataku*, czyli przesunąć jedną armię do sąsiedniego regionu, a następnie nią zaatakować.
- Jeśli armia posiada przywództwo, gracz może nią poruszyć, używając wyniku „**Postaci**” z kości akcji. To działanie pozwala graczowi:
 - Wykonać akcję *ataku*, czyli przesunąć jedną armię do sąsiedniego regionu, a następnie nią zaatakować, **lub**
 - Wykonać akcję *szybkiego ruchu*, czyli przesunąć jedną armię maksymalnie o dwa regiony.
- Jeśli armia zawiera gobliny, gracz może nią poruszyć, używając wyniku „**Oka Saurona**” z kości akcji. To działanie pozwala graczowi Cienia:
 - Wykonać akcję *ruchu strategicznego*, czyli przesunąć maksymalnie dwie różne armie zawierające gobliny do sąsiednich regionów (lub z punktu mobilizacji goblinów na górską przełęcz), **lub**
 - Wykonać akcję *ataku*, czyli przesunąć jedną armię zawierającą gobliny do sąsiedniego regionu (lub z punktu mobilizacji goblinów na górską przełęcz), a następnie zaatakować.

Ruch nigdy nie jest przymusowy. Gracz zawsze może zrezygnować z części lub całości ruchu gwarantowanego mu przez wybraną akcję.

Uwaga: Gracz może przesunąć tę samą armię kilka razy w turze. Aby to zrobić, musi wykorzystać na ten cel kilka kości akcji.

DZIELENIE ARMII

Gracz nie musi przesuwać wszystkich jednostek wchodzących w skład danej armii. Jeśli gracz przesuwnie do sąsiedniego regionu tylko część jednostek, podzieli ją na dwie różne armie. Jednostki, które gracz przesunął, znajdują się w regionie docelowym, a reszta pozostanie w regionie pierwotnym.

PRZYKŁAD



Armia Cienia składająca się z pięciu jednostek rozdziela się w wyniku akcji *ruchu strategicznego*. Dwie jednostki wielkich orków maszerują na zachód (to pierwszy z dwóch ruchów). Dwie jednostki orków ruszają na południe (to drugi z ruchów). Jedna jednostka orków pozostaje w pierwotnym regionie.

Gracz może również podzielić armię, wykonując akcję *ruchu strategicznego*: gracz może wysłać część jednostek do jednego sąsiadującego regionu, a resztę do innego sąsiadującego regionu. Gracz może nawet podzielić armię na trzy części, jeśli dwie części wyśle do dwóch różnych sąsiednich regionów, a trzecią pozostawi w regionie pierwotnym.

SPECJALNE PRZYPADKI

- Jeśli armia z przywództwem zostanie przesunięta wynikiem „**Postaci**” z kości akcji, jednostkom, które się poruszają, musi towarzyszyć przywództwo (przynajmniej 1 żeton zdolności przywódczych lub postać o wartości zdolności przywódczych 1 lub więcej).

Przykład: Armia Cienia składająca się z trzech jednostek orków, dwóch jednostek wielkich orków i dwóch żetonów zdolności przywódczych porusza się wskutek akcji *szybkiego ruchu* z wyniku „**Postaci**”. Gracz Cienia chce przesunąć tylko wielkie orki, czyli rozdzielić armię. Wraz z wielkimi orkami musi przesunąć przynajmniej jeden żeton zdolności przywódczych. Gracz nie może pozostawić w regionie pierwotnym obu żetonów zdolności przywódczych wraz z trzema jednostkami orków.

- Jeśli gracz dzieli armię posiadającą jakies żetony obrażeń, musi podzielić żetony obrażeń w taki sposób, aby w żadnej części armii nie znalazło się więcej żetonów niż jednostek.

Przykład: Armia Wolnych Ludów składająca się z jednej jednostki ludzi z Miasta na Jeziorze, dwóch jednostek elfich łuczników i dwóch żetonów obrażeń zostaje podzielona. Gracz przesuwa do sąsiedniego regionu obie jednostki elfów, pozostawiając ludzi z Miasta na Jeziorze w regionie pierwotnym. Gracz Wolnych Ludów może albo pozostawić po jednym żetonie przy ludziach z Miasta na Jeziorze i elfach, albo też przesunąć oba żetony obrażeń z elfami do regionu docelowego.

ŁĄCZENIE ARMII PO WYKONANIU RUCHU

Jeśli armia zakończy ruch w regionie zajmowanym przez inną przyjazną armię, obie armie muszą się połączyć w jedną.

Jeśli ta nowa armia posiada więcej niż pięć jednostek, kontrolujący ją gracz musi zredukować ich liczbę do pięciu. Najpierw gracz może wyeliminować jedną lub więcej jednostek, usuwając za każdą z nich do dwóch żetonów obrażeń (patrz „Ponoszenie strat” na stronie 28). Następnie gracz musi usunąć wszystkie jednostki, które zwiększają liczbę jednostek w regionie powyżej pięciu. Gracz może wybrać, które jednostki usunąć.

- Podczas akcji ataku armie łączą się po ruchu, ale przed rozpoczęciem walki, co oznacza, że gracz musi usunąć nadmiarowe jednostki przed rozpoczęciem walki.
- Jeśli gracz korzysta z akcji ruchu strategicznego, zanim jakiegokolwiek armie się połączą, obie poruszane armie muszą zakończyć swoje ruchy (żadna figurka nie może poruszyć się dwa razy tą samą akcją).

ARMIE PRZESUWAJĄCE SIĘ O WIĘCEJ NIŻ JEDEN REGION

Kiedy gracz skorzysta z akcji szybkiego ruchu z wyniku „Postaci”, użyje pewnych specjalnych zdolności lub zagra niektóre karty Wydarzeń, może przesunąć swoją armię o więcej niż jeden region. Każdy pojedynczy ruch (z regionu do regionu) podlega normalnym zasadom, z poniższymi wyjątkami.

- Armia może się podzielić wyłącznie w regionie pierwotnym.
- Armia nie może się po drodze połączyć z inną przyjazną armią, nie może też „zabrać” po drodze przyjaznych jednostek.
- Jeśli armia znajdzie się na obszarze sąsiadującym z armią wroga, musi natychmiast zakończyć ruch. Należy przy tym pamiętać, że regionów, które oddziela nieprzekraczalna granica, nie uważa się za sąsiadujące.

Ważne: Jeśli armia porusza się przez regiony, w których znajdują się inne przyjazne armie, ograniczenie wielkości armii sprawdza się jedynie po zakończeniu **wszystkich** ruchów.

PRZYKŁAD



Armia Wolnych Ludów, w której skład wchodzi 2 jednostki krasnoludów i Dáin, wykorzystuje wynik „Postaci” z kości akcji, aby wykonać akcję szybkiego ruchu. Pierwszym ruchem armia przesuwa się do Ruin Dale. W tym regionie stacjonuje już armia składająca się z 4 jednostek. W sumie w tym regionie znajdowałoby się 6 jednostek - ale akcja nie została jeszcze zakończona, więc ograniczenie wielkości armii nie zostało przekroczone. Drugim ruchem gracz przesuwa krasnoludy na wschód, kończąc akcję w regionie na wschód od Ruin Dale. Pod koniec akcji na planszy nie ma żadnej armii, która liczyłaby więcej niż 5 jednostek, więc ograniczenie wielkości armii nie zostało przekroczone.

Gdyby krasnoludy zatrzymały się w Ruinach Dale, obie armie musiałyby się połączyć w jedną, liczącą 6 jednostek, więc gracz musiałby usunąć z niej jedną jednostkę.

KONTROLOWANIE OSAD WOLNYCH LUDÓW

Kiedy armia Cienia wkroczy do regionu zawierającego osadę Wolnych Ludów, ta osada przechodzi pod kontrolę gracza Cienia - gracz umieszcza na niej swój znacznik kontroli, aby to zaznaczyć.

Jeśli w późniejszym czasie do tego regionu z osadą wkroczy jednostka armii Wolnych Ludów (ale nie postać lub orły), znacznik kontroli należy usunąć.

Jeśli armia poruszająca się o więcej niż jeden region przejdzie przez region z osadą, może w nim umieścić (lub usunąć) znacznik kontroli - aby to zrobić, armia nie musi zakończyć ruchu w tym regionie.

Uwaga: Ruch do regionu zawierającego pustą osadę nie jest uważany za atak, nawet jeśli tę osadę kontroluje przeciwnik.



Znacznik kontroli

REKRUTACJA ARMII

Na początku rozgrywki w grze znajduje się już pewna liczba jednostek armii (patrz „Przygotowanie armii” na stronie 7). W jej trakcie gracze wprowadzą do gry kolejne:

- Każdy z graczy może wprowadzać do gry nowe jednostki, wykorzystując akcję rekrutacji z wyniku „Mobilizacji” (lub „Armii/Mobilizacji”) z kości akcji. Ta akcja pozwala graczowi odwrócić po jednym żetonie rekrutacji w dwóch różnych regionach (patrz „Wykorzystywanie żetonów rekrutacji” poniżej).
- Gracz Cienia może wykorzystać akcję rekrutacji goblinów z wyniku „Oka Saurona” z kości akcji, aby umieścić po jednej figurce goblinów w każdym z obu punktów mobilizacji goblinów.

ROZMIESZCZANIE ŻETONÓW REKRUTACJI

Gracze wprowadzają do gry nowe jednostki, wykorzystując żetony rekrutacji.

Rewers żetonu wskazuje, czy jest to żeton **Cienia** czy też jeden z dwóch rodzajów żetonów Wolnych Ludów – **krasnołudów i ludzi** lub **elfów**.

Awers żetonu przedstawia rodzaj jednostki (lub jednostek) armii, które dany żeton wprowadzi do gry, kiedy zostanie odwrócony.

Różne efekty gry (powiązane ze zdolnościami postaci i wydarzeniami) będą umieszczać na planszy nowe żetony rekrutacji.

Zarówno podczas przygotowania gry, jak i później, w trakcie rozgrywki, żetony rekrutacji zawsze losuje się z odpowiedniej grupy żetonów, a następnie umieszcza na planszy zakryte (żaden z graczy nie może podejrzeć ich treści).

Zazwyczaj żetony rekrutacji umieszcza się w regionach zawierających osadę (w przypadku Wolnych Ludów) lub w regionach mobilizacji (w przypadku Cienia). Gracz nigdy nie może umieścić żetonu rekrutacji w regionie, w którym znajduje się wroga armia lub wrogi znacznik kontroli.

Jeśli wszystkie żetony z danej grupy zostaną wykorzystane, gracz nie będzie mógł już umieszczać na planszy żetonów z tej grupy, nawet jeśli jakieś wydarzenie lub zdolność mu na to pozwala.

WYKORZYSTYWANIE ŻETONÓW REKRUTACJI

Kiedy gracz otrzymuje polecenie odwrócenia żetonu, wybiera region, w którym znajduje się żeton rekrutacji odpowiedniego rodzaju, i odwraca go. Następnie umieszcza w tym regionie jednostkę (lub więcej jednostek, zależnie od tego, co wskazuje żeton) odpowiedniego rodzaju.

Wreszcie permanentnie usuwa dany żeton rekrutacji z gry.

Żetony rekrutacji (rewers)



Krasnoludy i ludzie



Elfy



Cień

Żetony rekrutacji krasnoludów i ludzi (awers)

Ludzie z Miasta
na JeziorzeKrasnoludzczy
wojownicyKrasnoludzczy
weterani

Żetony rekrutacji elfów (awers)



Elfi łuczniczy



Elfi włóczniczy

Żetony rekrutacji Cienia (awers)



Orki



2x Orki



Wargowie



Wielkie orki

Należy zwrócić uwagę, że w grze może się jednocześnie znajdować maksymalnie tyle jednostek danego rodzaju, ile dołączono do gry odpowiadających im figurek. Jeśli po odwróceniu żetonu rekrutacji okaże się, że figurki danego rodzaju są już niedostępne, gracz może wybrać inną jednostkę z tej samej grupy.

Przykład: Gracz Wolnych Ludów odwraca żeton krasnoludów i ludzi, na którym widnieje symbol krasnoludzkich wojowników. Wszystkie pięć jednostek krasnoludzkich wojowników znajduje się już w grze, dlatego gracz może zrekrutować w tym miejscu jednostkę ludzi z Miasta na Jeziorze lub jednostkę krasnoludzkich weteranów.

Wykorzystane żetony należy permanentnie usunąć z gry.

USUWANIE ŻETONÓW REKRUTACJI

Jeśli w trakcie ruchu lub po walce armia wkroczy do regionu (lub się przez niego porusza), w którym znajdują się wrogie żetony rekrutacji, te żetony należy usunąć (bez podglądania ich treści). Niektóre karty Wydarzeń również mogą usuwać z gry żetony rekrutacji.

Usunięte w ten sposób żetony rekrutacji należy ponownie wymieszać z niewykorzystanymi jeszcze żetonami tego samego rodzaju.

BEZPOŚREDNIA REKRUTACJA JEDNOSTEK

Niektóre specjalne zdolności postaci i efekty niektórych kart Wydarzeń mogą wprowadzać jednostki bezpośrednio do gry na planszę, bez konieczności wykorzystania żetonów rekrutacji. Te jednostki pobiera się z zapasu figurek, które znajdują się poza grą. Jeśli takie figurki są niedostępne, gracz nie może wprowadzić do gry danych jednostek.

PRZEKRACZANIE OGRANICZENIA WIELKOŚCI

Jeśli w wyniku rekrutacji nowych jednostek w danym regionie znajdzie się więcej niż pięć jednostek armii, kontrolujący je gracz musi natychmiast usunąć nadmiarowe jednostki. Gracz wybiera, które jednostki usunąć. Regiony mobilizacji stanowią wyjątek od tej reguły: na ich obszarze nie obowiązują żadne ograniczenia wielkości armii.

PRZEGRUPOWYWANIE ARMII

Gracze mogą usuwać żetony obrażeń z przyjaznych armii, wykorzystując akcję przegrupowania z wyniku „Mobilizacji” z kości akcji.

- Wykorzystując akcję przegrupowania, gracz może przegrupować maksymalnie dwie przyjazne armie. Za każdą z tych armii gracz rzuca tyłoma kośćmi, ile w danej armii znajduje się jednostek, a następnie usuwa po 1 żetonie obrażeń za każdy wynik „5” lub „6”. Gracz może przerzucić tyle nieudanych wyników kości, ile wynosi wartość zdolności przywódczych danej armii.

Jeśli gracz sobie tego życzy, może po wykonaniu powyższego rzutu ponieść straty (usunąć jedną jednostkę, aby usunąć dwa żetony obrażeń - patrz „Ponoszenie strat” na stronie 28).

GÓRSKIE PRZEŁĘCZE

Na początku gry górskie przełęcze są zamknięte - gobliny nie mogą przesuwać się z punktów mobilizacji do górskich przełęczy. Gracze zaznaczają ten fakt, umieszczając pomiędzy punktami mobilizacji i górskimi przełęczami znaczniki zamkniętych górskich przełęczy.

Górska przełęcz zostanie otwarta, jeśli w połączonym z nią punkcie mobilizacji znajdzie się przynajmniej pięć jednostek.

Kiedy przełęcz zostanie otwarta, należy permanentnie usunąć znacznik zamkniętej górskiej przełęczy - ta przełęcz pozostanie otwarta do końca gry.

- Armia Cienia znajdująca się w punkcie mobilizacji może się przesuwać jedynie do połączonej z tym punktem otwartej górskiej przełęczy. Ten ruch można przeprowadzić dowolną akcją pozwalającą na ruch armii.
- Armia Cienia znajdująca się na górskiej przełęczy może się przesuwać jedynie do regionu, który jest z nią połączony. Jeśli ten region zajmuje armia

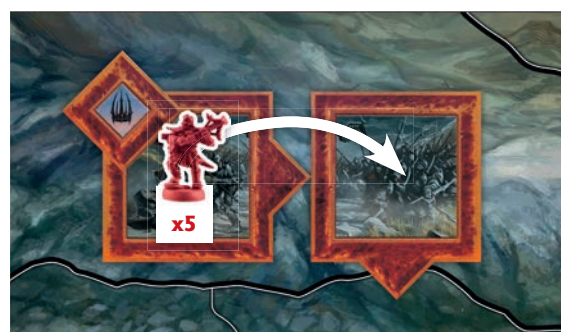
Wolnych Ludów, armia Cienia znajdująca się na przełęczy może ją zaatakować w normalny sposób. Nie uważa się, aby taki atak przekraczał granicę zbocza (patrz „Wartość docelowa” na stronie 27). Armia Cienia znajdująca się na polu górskiej przełęczy nie może uczestniczyć w połączonym ataku przeprowadzanym przez armię Cienia z normalnego regionu.

Droga łącząca pole górskiej przełęczy i sąsiadujący z nią region jest jednokierunkowa: na górską przełęcz nie można z tego regionu (ani żadnego innego regionu planszy) wkroczyć, nie można się do niej wycofać ani jej atakować, nie uważa się jej również za sąsiadującą dla celów szybkiego ruchu ani zasad odwrotu.

Uwaga: Karty Wydarzeń, które pozwalają na rekrutowanie jednostek w regionach zawierających armie, mogą posłużyć do rekrutacji na polach górskich przełęczy (i w punktach mobilizacji goblinów).



Na początku gry górska przełęcz jest zamknięta.



Kiedy górska przełęcz zostanie otwarta, gobliny mogą się swobodnie przesuwać z punktu mobilizacji na przełęcz.

ROZDZIAŁ X: WALKA

Armia może zaatakować sąsiedni region zajmowany przez wrogą armię, inicjując **walkę**. Gracz może atakować, wykorzystując kilka różnych akcji:

- Używając akcji ataku z wyniku „Armii” (lub „Armii/Mobilizacji”) z kości akcji, po zakończeniu ruchu tej armii.
- Używając akcji połączonego ataku z wyniku „Armii” (lub „Armii/Mobilizacji”) z kości akcji. W tym wypadku gracz atakuje region wraz z innymi przyjaznymi armiami, które znajdują się w regionach sąsiadujących z atakowanym regionem.
- Jeśli armia posiada przywództwo, używając akcji ataku z wyniku „Postaci” z kości akcji, po zakończeniu ruchu tej armii.
- Jeśli armia Cienia zawiera goblina, używając wyniku „Oka Saurona” z kości akcji, po zakończeniu ruchu tej armii.

Aktywnego gracza nazywa się **atakującym**, a drugiego gracza **obroncą**.

Uwaga: Jeśli dwa regiony oddziela od siebie nieprzekraczalna granica, nie uważa się ich za sąsiadujące i nie można przeprowadzać pomiędzy nimi ataków.

ROZPOCZĘCIE WALKI

Przed walką gracze muszą wykonać poniższe czynności.

1. Sprawdzić przewagę terenu
2. Przygotować rękę kart

SPRAWDZANIE PRZEWAGI TERENU

Przed walką gracze muszą sprawdzić, do jakiego rodzaju terenu należy region, w którym toczy się walka, to jest region, w którym przebywa obrońca.

Następnie każdy z graczy podlicza, ile *jednostek* w jego armii wskazuje ten właśnie rodzaj terenu jako swój preferowany rodzaj terenu (tę informację można znaleźć na karcie Jednostki).

Armia posiadająca więcej jednostek preferujących dany rodzaj terenu zdobywa **przewagę terenu**.

Uwaga: Liczy się liczba jednostek, nie ich siła.

Gracz posiadający przewagę terenu natychmiast dobiera na rękę jedną kartę Wydarzenia (i odrzuca jedną kartę, jeśli miał ich już sześć). W przypadku remisów żaden z graczy nie dobiera karty.

PRZYGOTOWYWANIE RĘKI KART

Przed walką każdy z graczy przygotowuje swoją rękę kart.

Na czas walki gracz odkłada na bok swoje karty Opowieści (nie będą mu potrzebne), a do trzymany na ręce kart Wydarzeń dodaje:

- karty Jednostek wszystkich rodzajów jednostek, które wchodzi w skład jego walczącej armii (aby móc korzystać z ich zdolności manewrów),
- swoją kartę Odzyskiwania sił i
- karty Manewrów specjalnych, wynikające z obecności Thorina Dębowej Tarczy i wielkich nietoperzy (jeśli te figurki są obecne).

Pod koniec walki gracz zawsze z powrotem odrzuca te karty, nie bierze się ich również pod uwagę podczas sprawdzania limitu kart na ręce.

PRZEBIEG WALKI

Walkę rozstrzyga się w serii **rund**. Podczas każdej rundy obaj gracze postępują zgodnie z poniższą sekwencją walki.

Krok 1) Manewry

Gracze jednocześnie wybierają i odkrywają po jednej karcie z ręki.

Krok 2) Rzut walki

Każdy z graczy rzuca tyłoma kośćmi, ile siły posiada jego armia (maksymalnie pięcioma kośćmi).

Krok 3) Przerzut dowódców

Każdy z graczy może ponownie rzucić tyłoma kości, na których nie uzyskał trafień, ile wynosi wartość zdolności przywódczych jego armii.

Krok 4) Przydzielanie obrażeń

Gracze przydzielają obrażenia swoim armiom i, jeśli to konieczne, usuwają straty.

Krok 5) Koniec rundy

Jeśli żadna z armii nie została całkowicie zniszczona, atakujący gracz może się wycofać, żeby zakończyć walkę. Jeśli tego nie zrobi, obrońca ma możliwość zakończenia walki, przeprowadzając odwrót lub idąc w rozsypkę. Jeśli tego nie zrobi, rozpoczyna się nowa runda walki.

KROK 1) MANEWRY

Każdy z graczy musi w sekrecie wybrać jedną kartę ze swojej ręki. Następnie obaj jednocześnie odkrywają wybrane karty. Gracz może zagrać:

- Kartę Jednostki, aby użyć zdolności manewru jednostki tego rodzaju,
- Kartę Wydarzenia, aby użyć jej efektu walki,
- Kartę Manewru specjalnego lub
- Kartę Odzyskiwania sił.

UŻYWANIE ZDOLNOŚCI MANEWRU KARTY JEDNOSTKI

Jeśli gracz wybrał kartę Jednostki, podczas rzutu walki (i przerzutu dowódców) w tej rundzie będzie mógł skorzystać ze zdolności manewru tej jednostki (patrz „Rzut walki” poniżej).

Jeśli gracz wybrał kartę Jednostki, umieszcza ją odkrytą na stole. Podczas tej walki nie będzie mógł już z niej skorzystać, chyba że zagra kartę Odzyskiwania sił.

UŻYWANIE KARTY WYDARZENIA

Gracz stosuje efekt walki karty Wydarzenia w momencie wskazanym przez treść karty, zazwyczaj natychmiast przed lub tuż po jednym z kroków przebiegu walki. Jeśli obie karty wywierają efekt w tym samym czasie, karta zagrana przez obrońcę ma pierwszeństwo.

Po wykorzystaniu, karty Wydarzeń odrzuca się z gry.

UŻYWANIE KARTY MANEWRU SPECJALNEGO

W grze występują dwie karty Manewrów specjalnych („Potężne uderzenia Thorina” i „Ugryzienie”). Efekt tych kart zostaje aktywowany automatycznie, bez względu na rzut kośćmi. Tak jak manewry jednostek, „Potężne uderzenia Thorina” należy następnie umieścić na stole - gracz nie będzie mógł już z niego skorzystać podczas tej walki, chyba że zagra kartę Odzyskiwania sił. Karta „Ugryzienie” jest dostępna podczas każdej rundy, dopóki na terytorium, na którym toczy się walka, przebywają wielkie nietoperze.

UŻYWANIE KARTY ODZYSKIWANIA SIŁ

Jeśli gracz wybrał kartę Odzyskiwania sił, bierze z powrotem na rękę wszystkie karty Jednostek i karty Manewrów specjalnych, które zagrał podczas tej walki (w tym również kartę Odzyskiwania sił).

Oprócz tego pod koniec rundy gracz może zdecydować się przeprowadzić odwrót, bez ponoszenia konsekwencji pójścia w rozsypkę (patrz „Koniec rundy” na stronie 29).

KROK 2) RZUT WALKI

Gracze rzucają kośćmi, aby uzyskać trafienia przeciwko wrogiej armii. Gracz sumuje siłę wszystkich jednostek wchodzących w skład swojej armii, aby ustalić jej **siłę**.

Każdy gracz rzuca tyloma kośćmi walki, ile wynosi siła jego armii (maksymalnie 5).

AKTYWOWANIE ZDOLNOŚCI MANEWRU JEDNOSTKI

Jeśli podczas kroku Manewrów gracz zagrał kartę Jednostki, przed wykonaniem rzutu walki zamienia część białych kości na czarne. Gracz zamienia tyle kości, ile jednostek wybranego rodzaju (nie bierze się pod uwagę ich siły) znajduje się w jego armii. Jeśli po wykonaniu rzutu walki i przerzutu dowódców gracz uzyska trafienie na przynajmniej jednej czarnej kości, może wykorzystać specjalną zdolność tego rodzaju jednostek. Wszystkie trafienia, zarówno na białych, jak i czarnych kościach, uważa się za normalne trafienia.

Przykład: Gracz Cienia posiada armię składającą się z 2 jednostek orków i 1 jednostki wielkich orków. Siła armii wynosi 4 (1+1+2), dlatego podczas rzutu walki gracz rzuca 4 kośćmi. Podczas kroku Manewrów gracz zagrał kartę Jednostki wielkich orków. W związku z tym, gracz zamienia jedną z 4 białych kości na 1 czarną kość (w walce bierze udział tylko 1 jednostka wielkich orków). Następnie gracz wykonuje rzut walki (3 białymi i 1 czarną kością): jeśli na czarnej kości uzyska trafienie, aktywuje specjalną zdolność wielkich orków.

Uwaga: Jeśli zajdzie taka konieczność, atakujący gracz musi jako pierwszy zadeklarować, czy korzysta z aktywowanej zdolności manewru - dopiero później to samo musi zrobić obrońca.

WARTOŚĆ DOCELOWA

Każdą kość, na której gracz uzyska wynik równy lub wyższy od **wartości docelowej**, uważa się za **trafienie**. Wartość docelową ustala się przed rzutem walki.

Normalnie wartość docelowa wynosi 5, ale w grze występuje kilka wyjątków od tej reguły:

- Dla armii atakujących obrońcę chroniącego się wewnątrz **fortyfikacji** wartość docelowa wynosi 6, dopóki nie przełamie on fortyfikacji (patrz „Fortyfikacje” na stronie 28).
- Dla armii atakujących obrońcę poprzez **bród** wartość docelowa wynosi 6, ale tylko podczas **pierwszej** rundy walki.
- Dla armii atakujących obrońcę przebywającego w regionie górskim w górę **zbrocza** wartość docelowa wynosi 6, ale tylko podczas **pierwszej** rundy walki (armia atakująca z regionu górskiego w dół zbrocza nie otrzymuje tej kary).

Wartość docelową mogą również modyfikować karty Wydarzeń i specjalne zdolności. W takim wypadku należy sprawdzić w treści karty, czy modyfikator dotyczy rzutu walki, przerzutu dowódców czy obu tych rzutów.

Co więcej, treść karty może mówić o „dodawaniu” lub „odejmowaniu” wartości od wyników kości rzutu walki: te zwroty oznaczają, że gracz musi albo dodać, albo też odjąć wskazaną wartość od *każdego* uzyskanego w tym rzucie wyniku. Żaden modyfikator nie może obniżyć wartości docelowej poniżej 2 ani podwyższyć jej powyżej 6.

KROK 3) PRZERZUT DOWÓDCÓW

Jeśli armia posiada przywództwo, gracz może przerzucić część kości, na których nie uzyskał trafień podczas rzutu walki. Gracz może przerzucić tyle kości, ile wynosi wartość **zdolności przywódczych** jego armii. Gracz może przerzucić zarówno białe, jak i czarne kości. Wyniki uzyskane podczas tego nowego rzutu są ostateczne.

Jeśli treść karty nie stanowi inaczej, trafienia podczas przerzutu dowódców uzyskuje się na tych samych zasadach, co w rzucie walki - na przykład, treść karty Wydarzenia może zapewniać modyfikator do wartości docelowej tylko w rzucie walki lub tylko podczas przerzutu dowódców.

FORTYFIKACJE

Trzy regiony planszy (*Krucze Wzgórze, Główna Brama i Wschodnia Ostroga*) to **fortyfikacje**. Można je odróżnić po szarym symbolu trójkąta, w który wpisano cyfrę **wartości obronnej** danej fortyfikacji.



Jeśli broniąca się armia zostanie zaatakowana, kiedy przebywa w fortyfikacji, zadane jej obrażenia należy przydzielać samej fortyfikacji (a nie armii). Jeśli liczba obrażeń przydzielonych fortyfikacji osiągnie wartość obronną, daną fortyfikację uważa się za przełamaną. Dalsze obrażenia należy zadawać broniącej się armii.

Kiedy fortyfikacja zostanie przełamana, od *następnej* rundy walki wartość docelowa atakującej armii spada do 5.

Obrażenia zadane fortyfikacji są permanentne. Nie można ich usunąć akcją przegrupowania ani efektem zdolności lub karty, chyba że dany efekt wyraźnie na to pozwala.

Uwaga: Kiedy efekt zdolności anuluje obrażenia lub zapobiega ich zadaniu (np. zdolność „Ściana włóczy” elfich włóczyków), gracz może z niej skorzystać, aby anulować lub zapobiec zadaniu obrażeń fortyfikacji.

Przykład: Gracz Wolnych Ludów posiada armię składającą się z 2 jednostek krasnoludzkich wojowników, 1 jednostki krasnoludzkich weteranów, Daina i 1 żetonu zdolności przywódczych. Siła armii wynosi 4 (2 za dwie jednostki wojowników i 2 za jedną jednostkę weteranów), a jej wartość zdolności przywódczych 3 (2 za Daina, 1 z żetonu zdolności przywódczych). Gracz Wolnych Ludów wykorzystuje zdolność manewru krasnoludzkich weteranów, rzuca więc trzema białymi kośćmi i jedną czarną. Wynik rzutu to „2”, „3”, „3” i „4” - żadnego trafienia. Na szczęście, dzięki zdolnościom przywódczym, gracz Wolnych Ludów może przerzucić trzy z tych kości. Gracz wybiera do przerzutu jedną czarną i dwie białe kości.

Uwaga: Efekty rzutów uważa się za jednoczesne, dlatego gracze mogą wykonać swoje rzuty walki i przerzuty dowódców w dowolnej kolejności (najpierw atakujący gracz, a potem obrońca, lub odwrotnie).

KROK 4) PRZYDZIELANIE OBRAŻEŃ

Za każde zadane armii trafienie należy jej przydzielić jeden **żeton obrażeń**. Żeton umieszcza się w regionie, w którym znajduje się dana armia. Podczas tego kroku gracze rozpatrują efekty obrażeń.

Kilka kart Wydarzeń i specjalnych zdolności może wpłynąć na liczbę żetonów obrażeń, które otrzyma armia (zwiększając ich liczbę, usuwając je lub zapobiegając ich otrzymaniu). Te efekty rozpatruje się po przydzieleniu żetonów obrażeń, ale przed poniesieniem strat.

PONOSZENIE STRAT

Podczas tego kroku gracze mogą wyeliminować część swoich jednostek, aby zmniejszyć liczbę żetonów obrażeń zakumulowany przez swoje armie.

- Za każdą jednostkę, którą gracz wyeliminuje ze swojej armii, może usunąć z tej armii maksymalnie dwa żetony obrażeń.

Jednostki usunięte z gry odkłada się na bok wraz z innymi nieużywanymi figurkami. W późniejszym czasie gracz może je ponownie zrekrutować, używając żetonu rekrutacji lub karty Wydarzenia.

PRZYMUSOWE STRATY

Gracz nie musi ponosić strat, chyba że liczba żetonów obrażeń przydzielonych do armii jest większa niż liczba znajdujących się w tej armii jednostek albo też armia idzie w rozsypkę (patrz „Koniec rundy” na następnej stronie).

Jeśli liczba żetonów obrażeń armii jest większa niż liczba jednostek, które wchodzi w skład tej armii, kontrolujący tę armię gracz musi ponieść straty i usunąć część jednostek (usuwając po 2 żetony obrażeń za każdą usuniętą jednostkę), tak aby liczba żetonów obrażeń była równa lub mniejsza od liczby jednostek znajdujących się w tej armii.

PRZYKŁAD



Armia składająca się z trzech jednostek posiada już dwa żetony obrażeń. Podczas obecnej rundy walki otrzymuje jeszcze trzy dodatkowe obrażenia.



Nowa suma żetonów obrażeń (pięć) jest wyższa od liczby jednostek wchodzących w skład armii (trzy), dlatego gracz musi ponieść straty. Gracz usuwa jedną jednostkę i dwa żetony obrażeń.



Teraz posiada dwie jednostki i trzy żetony obrażeń, musi więc ponieść dalsze straty. Gracz usuwa kolejną jednostkę i jeszcze dwa żetony obrażeń.



Pozostała mu tylko jedna jednostka i jeden żeton obrażeń, nie musi więc ponieść dalszych strat.

ZNISZCZENIE ARMII

Jeśli wszystkie jednostki armii zostaną wyeliminowane, wszystkie towarzyszące tej armii postacie (a także żetony zdolności przywódczych) również zostają wyeliminowane. Wyeliminowane postacie zostają permanentnie usunięte z gry.

KROK 5) KONIEC RUNDY

Walka kończy się na koniec rundy, jeśli atakująca lub broniąca się armia została całkowicie zniszczona lub został spełniony jeden z poniższych warunków. W przeciwnym razie rozpoczyna się nowa runda walki.

- **Atakujący gracz się wycofuje:** Atakujący gracz postanawia zaprzestać ataku. Walka natychmiast dobiega końca.
- **Obrońca przeprowadza odwrót:** Jeśli obrońca zagrał podczas tej rundy kartę Odzyskiwania sił, pod koniec rundy może przeprowadzić odwrót i przesunąć swoją armię do sąsiedniego regionu (patrz „Odwrót” poniżej).
- **Armia obrońcy idzie w rozsypkę:** Jeśli obrońca nie zagrał podczas tej rundy karty Odzyskiwania sił, nadal może przesunąć swoją armię do sąsiedniego regionu, ale musi ponieść efekty pójścia w rozsypkę (patrz „Rozsypka” na stronie 30).

Atakujący gracz jako pierwszy musi zadeklarować chęć zaprzestania ataku. Następnie, jeśli atakujący gracz chce nadal kontynuować walkę, obrońca może podjąć decyzję o odwrocie lub pójściu w rozsypkę.

Jeśli broniąca się armia zostanie zniszczona, przeprowadzi odwrót lub pójdzie w rozsypkę, atakujący gracz może *posunąć się naprzód* (patrz „Posuwanie się naprzód po zakończeniu walki” na stronie 30).

Uwaga: Jeśli obie armie zostaną zniszczone, obrońca zachowuje kontrolę nad regionem, o który toczyła się walka.

ODWRÓT

Armia przeprowadza odwrót, jeśli gracz zagrał kartę Odzyskiwania sił i pod koniec rundy walki zdecydował się zakończyć walkę.

Broniąca się armia może się przesunąć do sąsiedniego regionu, jeśli:

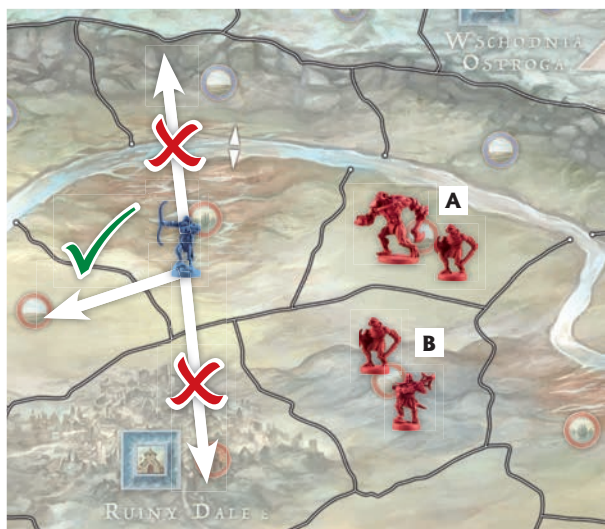
- W danym regionie nie ma wrogiej armii ani kontrolowanej przez wroga osady;
- Dany region nie sąsiaduje z regionem zajmowanym przez wrogą armię (w tym armię atakującą);
- Dany region nie znajduje się po drugiej stronie brodu.

Wyjątek: Armia zawsze może się wycofać do sąsiedniego regionu, jeśli stacjonuje w nim przyjazna armia lub znajduje się tam osada kontrolowana

EFEKTY ZADAJĄCE OBRAŻENIA

Wykorzystując karty Wydarzeń i specjalne zdolności, gracze mogą zadawać armiom obrażenia poza walką. Jeśli do tego dojdzie, zadaje je się w taki sam sposób, jak podczas kroku *Przydzielania obrażeń* rundy walki. Najpierw przydziela się żetony obrażeń (i stosuje efekty obronne, jeśli takowe występują), a potem ponosi ewentualne przymusowe straty (jeśli suma żetonów obrażeń przydzielonych do armii jest większa od liczby jednostek wchodzących w jej skład).

PRZYKŁAD



Armia Wolnych Ludów stacjonująca na północ od Ruin Dale została zaatakowana przez armię Cienia („A”). Podczas pierwszej rundy walki gracz Wolnych Ludów zagrał kartę Odzyskiwania sił i pod koniec tej rundy zdecydował o przeprowadzeniu odwrotu. Armia nie może się wycofać przez bród, nie może też wycofać się do Ruin Dale (ponieważ sąsiadują one z armią Cienia „B” i znajdują się pod kontrolą Cienia). Armia Wolnych Ludów może się wycofać jedynie na zachód.

przez gracza przeprowadzającego odwrot.

Jeśli przeprowadzająca odwrot armia nie może przesunąć się do sąsiedniego regionu zgodnie z powyższymi ograniczeniami, to atakujący gracz (zamiast obrońcy) wybiera sąsiedni region, do którego ma się przesunąć. W takim wypadku przeprowadzająca odwrot armia otrzymuje jedno dodatkowe obrażenie. Atakujący gracz nie może wybrać regionu, w którym znajduje się jego armia lub kontrolowana przez niego osada.

Jeśli nie ma żadnego odpowiedniego regionu, do którego dana armia mogłaby się wycofać, gracz nie może przeprowadzić odwrotu.

ROZSYPKA

Armia idzie w rozsypkę, jeśli broniący się gracz chce opuścić walkę, ale podczas obecnej rundy nie zagrał karty Odzyskiwania sił.

Kiedy armia idzie w rozsypkę, musi ponieść straty. Gracz musi usuwać jednostki do momentu, w którym przy armii nie pozostanie 1 lub 0 żetonów obrażeń. Następnie armia może się przesunąć do sąsiedniego regionu zgodnie z zasadami i ograniczeniami obowiązującymi podczas przeprowadzania odwrotu.

POSUWANIE SIĘ NAPRZÓD
PO ZAKOŃCZENIU WALKI

Jeśli broniąca się armia zostanie zniszczona, przeprowadzi odwrot lub pójdzie w rozsypkę, atakujący gracz wygrywa walkę i może posunąć się naprzód do właśnie opuszczonego regionu dowolną liczbą jednostek ze swojej armii.

Jeśli chce, atakujący gracz może posunąć się naprzód tylko częścią jednostek, w ten sposób dzieląc swoją armię (patrz strona 22). Tak jak w przypadku zwykłego dzielenia armii, jeśli posuwająca się naprzód armia posiada jakieś żetony obrażeń, muszą one zostać podzielone w taki sposób, aby ich liczba przy każdej z części armii nie przekraczała liczby jednostek wchodzących w skład tej części armii.

POŁĄCZONE ATAKI

Gracz przeprowadza połączony atak używając akcji połączonego ataku z wyniku „Armii” z kości akcji. Gracz może przeprowadzić taki atak, jeśli z atakowanym regionem sąsiaduje więcej niż jedna z jego armii.

Połączony atak rozpatruje się w taki sam sposób jak zwykły atak, z tą różnicą, że na początku każdej rundy walki atakujący gracz wybiera, którą z sąsiadujących z obrońcą armii będzie podczas danej rundy atakował.

Podczas danej rundy walki bierze się pod uwagę siłę, zdolności przywódcze, rodzaje jednostek i inne cechy jedynie wybranej atakującej armii. Wszystkie trafienia uzyskane przez obrońcę również przydziela się tylko tej armii.

UWAGI DO POŁĄCZONYCH ATAKÓW

- Przewagę terenu sprawdza się tylko raz, przed pierwszą rundą walki, więc będzie ona zależeć od składu armii, która zaatakuje jako pierwsza.
- Kiedy atakujący gracz zmienia atakującą armię, zawsze odzyskuje wszystkie wykorzystane karty Jednostek i Manewrów specjalnych.
- Brody i zbocza mają wpływ na wartość docelową każdej armii tylko podczas pierwszej rundy, w której dana armia atakuje.
- Po udanym połączonym ataku, atakujący gracz może posunąć się naprzód do właśnie opuszczonego regionu tylko jedną ze swoich armii (lub jej częścią). Gracz nie może przesunąć do tego regionu jednostek z więcej niż jednej armii uczestniczącej w walce.
- Jeśli atakująca armia, która atakowała jako ostatnia, zostanie całkowicie zniszczona, ale obrońca również zostanie zniszczony, przeprowadzi odwrot lub pójdzie w rozsypkę, uważa się, że walkę wygrał atakujący gracz - o ile chociaż jedna z atakujących armii przetrwała. Jedna z tych uczestniczących w połączonym ataku armii może posunąć się naprzód do właśnie opuszczonego regionu.

ROZDZIAŁ XI: WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Warunki zwycięstwa *Bitwy Pięciu Armii* opierają się na kontroli nad kluczowymi obszarami planszy (osadami i Główną Bramą). O zwycięstwie może też zadecydować śmierć Bolga, dowódcy armii Cienia, lub postępowanie toru przeznaczenia (patrz poniżej).

Gracz Cienia otrzymuje punkty zwycięstwa za kontrolowanie następujących obszarów:

- Każda fortyfikacja (Krucze Wzgórze, Główna Brama, Wschodnia Ostroga) jest warta 4 punkty;
- Pozostałe osady (Ruiny Dale, Obóz, Dolne Stoki i Zawalony Most) są warte po 2 punkty.

Gracz Wolnych Ludów wygrywa natychmiast, kiedy zostanie spełniony jeden z poniższych warunków:

- Bolg zostanie wyeliminowany z gry.
- Beorn wejdzie do gry, a gracz Cienia posiada mniej niż 6 punktów zwycięstwa.
- Znacznik na torze przeznaczenia dotrze na pole „15”.

Gracz Cienia wygrywa, jeśli pod koniec tury posiada co najmniej 10 punktów zwycięstwa, lub natychmiast, jeśli posiada 10 punktów zwycięstwa i kontroluje Główną Bramę.



ROZDZIAŁ XII: DODATKOWE ZASADY

Zdolności postaci i jednostek specjalnych opisano na odpowiadających im kartach. Wszystkie postacie posiadają specjalne zasady, ale niektóre z nich wymagają dokładniejszego wyjaśnienia.

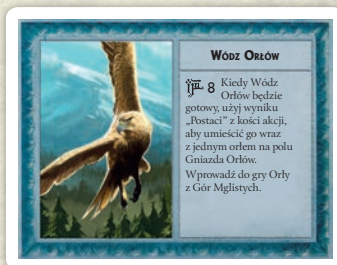
WÓDZ ORŁÓW I ORŁY Z GÓR MGLISTYCH

Wódz Orłów nie jest normalną postacią, a orły nie są normalnymi jednostkami armii. Nie podlegają one normalnym zasadom dotyczącym postaci i jednostek, a jedynie zasadom, które opisano na innych kartach i kartach Wydarzeń wyraźnie się do nich odnoszących.

REKRUTOWANIE ORŁÓW

Orłów nie można rekrutować normalnymi akcjami, a jedynie na jeden z poniższych sposobów:

- Zagrywając pewne karty Wydarzeń (jeśli treść karty na to wskazuje, nawet jeśli Wódz Orłów nie wszedł jeszcze do gry) **lub**
- Używając zdolności generała Wódza Orłów (zamiast przesuwania orłów).



Orły, które zostały rekrutowane, należy zawsze umieścić na polu Gniazda Orłów.

Uwaga: Gracz nie może korzystać z figurek orłów umieszczonych na polu Gniazda Orłów w wyniku działania efektu karty Wydarzenia, dopóki do gry nie wejdzie Wódz Orłów.

PORUSZANIE ORŁAMI

Podczas każdej tury orły i Wódz Orłów zawsze poruszają się pomiędzy polem bitwy i Gniazdem Orłów.

Na początku tury orły zawsze znajdują się na polu Gniazda Orłów. Gracz przesunie je na pole bitwy tylko i wyłącznie kiedy skorzysta ze zdolności generała Wódza Orłów. Gdy to zrobi, może przesunąć wszystkie orły (w tym Wódza Orłów) do dowolnych regionów planszy. Konkretny region, w którym gracz umieści orły, nie ma znaczenia - liczy się tylko terytorium, w którego skład wchodzi dany region.

Po wykorzystaniu orłów, gracz przesuwa je z powrotem na pole Gniazda Orłów (patrz **poniżej**). Jeśli podczas danej tury orły nie zostały wykorzystane, należy je przesunąć z powrotem na pole Gniazda Orłów.

WYKORZYSTYWANIE ORŁÓW

Orły wchodzi do gry, kiedy do gry wejdzie Wódz Orłów.

Aby gracz Wolnych Ludów mógł z nich skorzystać, musi je najpierw przesunąć z pola Gniazda Orłów na planszę przy pomocy zdolności generała Wódza Orłów. Następnie gracz może wykorzystać wynik „Mobilizacji” z kości akcji, aby aktywować ich zdolność „Siłne i szlachetne”. Gdy to zrobi, może przesunąć jednego lub więcej orłów (w tym Wódza Orłów) z planszy z powrotem na pole Gniazda Orłów. Za każdego przesuniętego w ten sposób orła gracz może zaatakować jedną armię Cienia znajdującą się w regionie wchodzącym w skład terytorium, na którym przebywał orzeł.

Celem każdego ataku musi być inna armia.

Gracz Wolnych Ludów rzuca trzema kośćmi za każdy atak. Za każdy wynik 4+ uzyskuje jedno trafienie. Gracz może jednokrotnie przerzucić kości, na których nie uzyskał trafienia. Tego rzutu ataku nie można w żaden sposób zmodyfikować.

Uwaga: Gracz może przeprowadzić ataki orłów dopiero, kiedy zakończy ich ruch.

BEORN

Beorn to bardzo potężna postać, zachowująca się w grze niczym armia. Jeśli gracz Cienia posiada mniej niż 6 punktów zwycięstwa, jego przybycie (wejście do gry) może zagwarantować Wolnym Ludom natychmiastowe zwycięstwo.

Nadludzką siłę i wytrzymałość Beorna mierzy się żetonami gniewu. Kiedy Beorn wchodzi do gry, te żetony umieszcza się na jego karcie Postaci. Beorn rozpoczyna z 8 żetonami gniewu, a dzięki wykorzystaniu kart Przeznaczenia może zdobyć ich więcej, do maksymalnie 16.



Żetony gniewu



Rewers (o wartości 1)



Awers (o wartości 1)



Rewers (o wartości 5)



Awers (o wartości 5)

RUCH

Wykorzystując wynik „Woli Zachodu” z kości akcji, gracz Wolnych Ludów może przesunąć Beorna maksymalnie trzy regiony. Jeśli gracz odrzuci jeden z żetonów gniewu z karty Beorna, może również wykorzystać do tego celu wynik „Postaci”. Takiego ruchu nie uważa się za zwykłą akcję ruchu postaci - gracz nie może w tym samym czasie przesunąć innych postaci Wolnych Ludów.

Po zakończeniu ruchu Beorn może zaatakować armię Cienia znajdującą się w sąsiednim regionie.

Uwaga: Beorn może odzyskać pustą osadę kontrolowaną przez gracza Cienia po prostu się przez nią przesuwać.

WSPÓŁWYSTĘPOWANIE Z ARMIAМИ

Beorn nigdy nie może znaleźć się na polu zajmowanym przez jednostki armii, zarówno przyjazne, jak i wrogie. Obecność samotnych postaci Wolnych Ludów w tym samym regionie w żaden sposób nie wpływa na Beorna.

BEORN I ARMIE CIENIA

Beorn nie może wkroczyć do ani też poruszać się przez region zajmowany przez armię Cienia.

Dla celów ruchu armii Cienia, Beorna uważa się za armię Wolnych Ludów

- Armia Cienia nie może wkroczyć do ani poruszać się przez region zajmowany przez Beorna;
- Armia Cienia nie może skorzystać z akcji szybkiego ruchu, aby poruszyć się przez region sąsiadujący z Beornem; kiedy armia Cienia wkroczy do takiego regionu, musi się zatrzymać.

Beorn może atakować armie Cienia przebywające w sąsiednich regionach, samemu może również być przez nie atakowany.

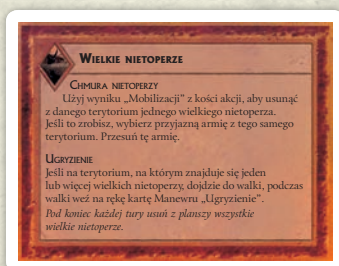
BEORN W WALCE

Z wyjątkiem kilku różnic Beorna traktuje się w walce jak armię Wolnych Ludów.

- Na początku walki z Beornem nie sprawdza się ani nie stosuje się przewagi terenu.
- W walce Beorn nie korzysta z kart Wydarzeń ani Manewrów.
- Kiedy Beorn znajduje się w walce, rzuca czterema kośćmi. Za każdą kość, na której gracz uzyska wynik 5+, zadaje jedno trafienie. Gracz może jednokrotnie przerzucić każdą kość, na której nie uzyska trafienia, podobnie jak w przypadku armii z przywództwem. Znajdujące się w grze karty Przeznaczenia mogą modyfikować te wartości.
- Tak jak każda armia, Beorn otrzymuje karę za atak na fortyfikację, poprzez bród lub w górę zbocza.
- Kiedy Beorn otrzymuje obrażenia, zamiast przydzielać mu żetony obrażeń, gracz usuwa z jego karty odpowiednią liczbę żetonów gniewu. Jeśli Beornowi skończą się żetony, należy go usunąć z gry.
- Podobnie jak armia, Beorn może przeprowadzić odwrót. W takim wypadku podlega tym samym ograniczeniom i karom, nie może jednak wycofać się do regionu, w którym znajduje się przyjazna armia.
- Beorn nigdy nie może się przegrupować.
- Na Beorna nie działa zdolność manewru wargów.
- Beorn nie może uczestniczyć w połączonym ataku.

WIELKIE NIETOPERZE

Wielkie nietoperze nie są normalnymi jednostkami armii. Nie podlegają one normalnym zasadom dotyczącym jednostek, a jedynie zasadom, które opisano na ich kartach i kartach Wydarzeń wyraźnie się do nich odnoszących.



ZAGRYWANIE WIELKICH NIETOPERZY

Gracz Cienia ustala liczbę znajdujących się w grze wielkich nietoperzy podczas fazy Przywództwa Cienia. Gracz może umieścić w grze dowolną liczbę figurek wielkich nietoperzy (maksymalnie sześć), o ile suma wielkich nietoperzy i żetonów zdolności przywódczych równa się liczbie kości akcji.

Kiedy gracz zdecyduje, z ilu wielkich nietoperzy chce skorzystać, umieszcza je na planszy. Podobnie jak orły, nietoperze przydziela się do terytoriów, a nie konkretnych regionów. Bez względu na to, w jakim regionie znajdują się nietoperze, gracz Cienia może zrobić z nich użytek w całym terytorium, do którego należy dany region.

WYKORZYSTYWANIE WIELKICH NIETOPERZY

Są dwa sposoby wykorzystania wielkich nietoperzy.

- Gracz może użyć zdolności „Chmura nietoperzy” podczas Rundy akcji, aby wspomóc ruchy armii Cienia. Gracz Cienia wykorzystuje wynik „Mobilizacji” z kości akcji i usuwa z danego terytorium jednego wielkiego nietoperza, a następnie porusza jedną ze swoich armii na tym terytorium. Normalnie gracz nie mógłby wykorzystać wyniku „Mobilizacji”, żeby przesunąć armię, dlatego zdolność ta zwiększa mobilność Cienia.
- Gracz może użyć zdolności „Ugryzienie” podczas walki, jako manewru. Jeśli na terytorium, na którym toczy się walka (czyli biorąc pod uwagę pozycję broniącej się armii), znajduje się jedna lub więcej figurek wielkich nietoperzy, gracz Cienia bierze na rękę kartę Manewru specjalnego „Ugryzienie”. Następnie gracz może skorzystać z tej karty w dowolnej rundzie walki. Jeśli to zrobi, a armia

Cienia zada w tej rundzie przynajmniej jedno obrażenie, gracz Cienia może odrzucić z tego terytorium jedną figurkę wielkich nietoperzy, aby zadać jedno dodatkowe obrażenie. W przeciwieństwie do normalnych kart Manewrów, jeśli gracz Cienia zagra kartę „Ugryzienie”, odzyskuje ją pod koniec rundy walki. Oczywiście, jeśli gracz nie posiada figurek wielkich nietoperzy, które mógłby odrzucić, zagranie jej nie wywrze żadnego efektu, dlatego jej użyteczność jest faktycznie ograniczona liczbą figurek wielkich nietoperzy na danym terytorium.

Pod koniec każdej tury gracz Cienia musi usunąć z planszy wszystkie niewykorzystane figurki wielkich nietoperzy.

BOLG

Bolg to potężny wódz armii Cienia. Wchodzi do gry tylko, kiedy armia Cienia wkroczyła do przynajmniej jednego regionu Doliny (czerwone terytorium), ale będzie silniejszy, jeśli wejdzie do gry po zdobyciu przez armię Cienia kontroli nad Ruinami Dale - w takim wypadku rozpocznie grę z trzema (a nie jednym) żetonami przybochnych.

Bolg to jedyna postać dostępna dla gracza Cienia. Jego zdolność „Przyboczni” jest bardzo ważna, bowiem jeśli Bolg zginie, gracz Wolnych Ludów natychmiast wygra grę.

Zdolność „Przyboczni” pozwala anulować wszystkie obrażenia zadane podczas jednej rundy walki armii, której Bolg towarzyszy. Aby z niej skorzystać, gracz musi odrzucić jeden żeton przybochnego. Dzięki tej zdolności gracz będzie mógł utrzymać Bolga przy życiu, a jednocześnie uczynić armię, do której należy, niezwykle wytrzymałą.

Tak jak w przypadku innych postaci, Bolg zostanie wyeliminowany, jeśli armia, której towarzyszy, zostanie całkowicie zniszczona.

Jeśli Bolg przebywa w regionie samotnie, nie może atakować ani być atakowanym.

Należy zwrócić uwagę, że przyboczni chronią armię Bolga również przed obrażeniami, które pochodzą spoza walki (na przykład od obrażeń zadanych przez specjalną zdolność Thranduila lub Gandalfa). Przyboczni negują obrażenia zadane tylko tej armii, której Bolg towarzyszy.



SPIS TREŚCI

ROZDZIAŁ I:

WSTĘP	2
LISTA ELEMENTÓW	3
OPIS GRY	3
PRZEGLĄD ELEMENTÓW	4

ROZDZIAŁ II:

PRZYGOTOWANIE GRY	6
Krok 1	6
Krok 2	6
Krok 3	6
Krok 4	6
Krok 5	6
Krok 6	6
Krok 7	6
POCZĄTKOWE USTAWIENIE TORU PRZEZNACZENIA	6
PRZYGOTOWANIE ARMII	7

ROZDZIAŁ III:

ELEMENTY GRY	8
PLANSZA	8
REGIONY	8
GRANICE	9
PRZYKŁADY GRANIC	9
OSADY	9
FORTYFIKACJE	9
REGIONY MOBILIZACJI	10
PUNKTY MOBILIZACJI GOBLINÓW I GÓRSKIE PRZEŁĘCZE	10
GNIAZDO ORŁÓW	10
TOR PRZEZNACZENIA	10
FIGURKI	10
JEDNOSTKI ARMII	10
JEDNOSTKI SPECJALNE	10
POSTACIE	10

ROZDZIAŁ IV:

PRZEBIEG GRY	11
Faza 1 – Reorganizacja	11
Faza 2 – Aktywacja generałów	11
Faza 3 – Przeznaczenie	11
Faza 4 – Przywództwo Cienia	11
Faza 5 – Runda akcji	11
Faza 6 – Koniec tury	11

ROZDZIAŁ V:

KOŚCI AKCJI	12
PULA KOŚCI AKCJI	12
WYKORZYSTANIE KOŚCI AKCJI	12
TABELA KOŚCI AKCJI	13

ROZDZIAŁ VI:

KARTY WYDARZEŃ I OPOWIEŚCI	14
KARTY WYDARZEŃ I TALIA WYDARZEŃ	14
KARTY OPOWIEŚCI I TALIE OPOWIEŚCI	14
DOBIERANIE KART	15
Wyczerpanie się talii	15
ZAGRYWANIE KARTY WYDARZENIA LUB OPOWIEŚCI JAKO AKCJA	15
Wymagania zagrania karty	15
Efekty karty	15
Odrzucanie kart po ich wykorzystaniu	15

ROZDZIAŁ VII:

PRZEZNACZENIE	16
ŻETONY PRZEZNACZENIA	16
WPŁYW PRZEZNACZENIA	16
LOSOWANIE ŻETONÓW PRZEZNACZENIA	16
PRZESUWANIE ZNACZNIKA PRZEZNACZENIA	17
DOBIERANIE I ZAGRYWANIE KART PRZEZNACZENIA	17

ROZDZIAŁ VIII:

POSTACIE I ZDOLNOŚCI POSTACI	18
WPROWADZANIE POSTACI DO GRY	18
POSTACIE W GRZE	19
PORUSZANIE POSTACIAMI	19
WYKORZYSTANIE POSTACI	19
GENERAŁOWIE	19
AKTYWOWANIE GENERAŁÓW	19
WYKORZYSTANIE GENERAŁÓW	19
MIARKA ZASIĘGU	20
ŻETONY ZDOLNOŚCI PRZYWÓDCZYCH	20
ROZMIESZCZANIE I USUWANIE ŻETONÓW ZDOLNOŚCI PRZYWÓDCZYCH	20

ROZDZIAŁ IX:

ARMIE	21
OGRANICZENIE WIELKOŚCI ARMII	21
JEDNOSTKI ARMII	21
ARMIE Z PRZYWÓDZTWE	21
PORUSZANIE ARMII	22
DZIELENIE ARMII	22
Specjalne przypadki	22
ŁĄCZENIE ARMII PO WYKONANIU RUCHU	23
ARMIE PRZESUWAJĄCE SIĘ O WIĘCEJ NIŻ JEDEN REGION	23
KONTROLOWANIE OSAD WOLNYCH LUDÓW	23
REKRUTACJA ARMII	24
ROZMIESZCZANIE ŻETONÓW REKRUTACJI	24
WYKORZYSTYWANIE ŻETONÓW REKRUTACJI	24
USUWANIE ŻETONÓW REKRUTACJI	24
BEZPOŚREDNIA REKRUTACJA JEDNOSTEK	25
PRZEKRACZANIE OGRANICZENIA WIELKOŚCI	25
GÓRSKIE PRZEŁĘCZE	25
PRZEGRUPOWYWANIE ARMII	25

ROZDZIAŁ X:

WALKA	26
ROZPOCZĘCIE WALKI	26
SPRAWDZANIE PRZEWAGI TERENU	26
PRZYGOTOWANIE RĘKI KART	26
PRZEBIEG WALKI	26
KROK 1) MANEWRY	26
UŻYWANIE ZDOLNOŚCI MANEWRU KARTY JEDNOSTKI	27
UŻYWANIE KARTY WYDARZENIA	27
UŻYWANIE KARTY MANEWRU SPECJALNEGO	27
UŻYWANIE KARTY ODZYSKIWANIA SIĘ	27
KROK 2) RZUT WALKI	27
AKTYWOWANIE ZDOLNOŚCI MANEWRU JEDNOSTKI	27
WARTOŚĆ DOCELOWA	27
KROK 3) PRZERZUT DOWÓDCÓW	28
KROK 4) PRZYDZIELANIE OBRAŻEŃ	28
FORTYFIKACJE	28
PONOSZENIE STRAT	28
Przymusowe straty	28
Zniszczenie armii	29
EFEKTY ZADAJĄCE OBRAŻENIA	29
KROK 5) KONIEC RUNDY	29
ODWRÓT	29
ROZSYPKA	30
POSUWANIE SIĘ NAPRZÓD PO ZAKOŃCZENIU WALKI	30
POŁĄCZONE ATAKI	30
UWAGI DO POŁĄCZONYCH ATAKÓW	30

ROZDZIAŁ XI:

WARUNKI ZWYCIĘSTWA	31
-------------------------------------	----

ROZDZIAŁ XII:

DODATKOWE ZASADY	32
WÓDZ ORŁÓW I ORŁY Z GÓR MGLISTYCH	32
REKRUTOWANIE ORŁÓW	32
PORUSZANIE ORŁAMI	32
WYKORZYSTYWANIE ORŁÓW	32
BEORN	33
RUCH	33
WSPÓŁWYSTĘPOWANIE Z ARMIAMI	33
BEORN I ARMIE CIENIA	33
BEORN W WALCE	33
WIELKIE NIETOPERZE	34
ZAGRYWANIE WIELKICH NIETOPERZY	34
WYKORZYSTYWANIE WIELKICH NIETOPERZY	34
BOLG	34

Autorzy gry: **ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI** oraz **FRANCESCO NEPITELLO**

BITWA PIECIU ARMII™ HOBBIT™

Projekt gry: **ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI** oraz **FRANCESCO NEPITELLO**

Ilustracje **LUCAS GRACIANO, JON HODGSON, BEN WOOTTEN**

Kierownictwo artystyczne i opracowanie graficzne: **FABIO MAIORANA**

Figurki: **BOB NAISMITH**

Projekt figurek: **MATTEO MACCHI** oraz **BOB NAISMITH**

Zdjęcia: **CHRISTOPH CIANCI**

Produkcja i redakcja: **ROBERTO DI MEGLIO** oraz **FABRIZIO ROLLA**

Dodatkowa redakcja: **KRISTOFER BENGTTSSON, KEVIN CHAPMAN, ANDREW POULTER, LEONARDO RINA**

Tłumaczenie: **MARCIN WEŁNICKI**

Opracowanie polskiej wersji językowej: **GALAKTA**

Testerzy: Gabriel Alonso, Kristofer Bengtsson, Rafael Brinner, Kevin Chapman, Melanie Chapman, Steva Fields, Steven D. Fratt, Andrew Poulter, Leonardo Rina, Craig Rose, Ralf Schemmann, Chris Young.

Dodatkowi testerzy: Jeremy Aloisi, Amado Angulo, Tim Cottrell, Miguel Antón, Luis D'Estrées, Joachim Gallhoff, Xavier Garriga, Michael Hall, Randy Heath, Pepe Jara, Jonathan Kelly, Joshua Kelsey, Peter "Bansel" Kölsch, Gregori Morell, Nathan Peterson, Manuel Rös, Karl-Johan Victor.

Gra stworzona, wydana i dystrybuowana na całym świecie przez **ARES GAMES SRL**



Via dei Metalmeccanici 16, 55041, Capezzano Pianore (LU), Italy

Tel. +39 0584 968696, Fax +39 0584 325968

www.aresgames.eu



GALAKTA

ul. Łagiewnicka 39

30-417 Kraków

tel. 12 656 34 89

www.Galakta.pl



The Battle of Five Armies, Middle-earth, The Lord of the Rings, The War of the Ring, The Hobbit, and the characters, items, events and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises and are used under license by Sophisticated Games Ltd and their respective licensees. The Battle of Five Armies Boardgame © 2014 Ares Games Srl. © 2014 Sophisticated Games Ltd. **Uwaga!** Produkt nieodpowiedni dla dzieci w wieku poniżej trzech lat. Zawiera drobne elementy. Ryzyko zadławienia. Wyprodukowano w Chinach. Proszę zachować te informacje.