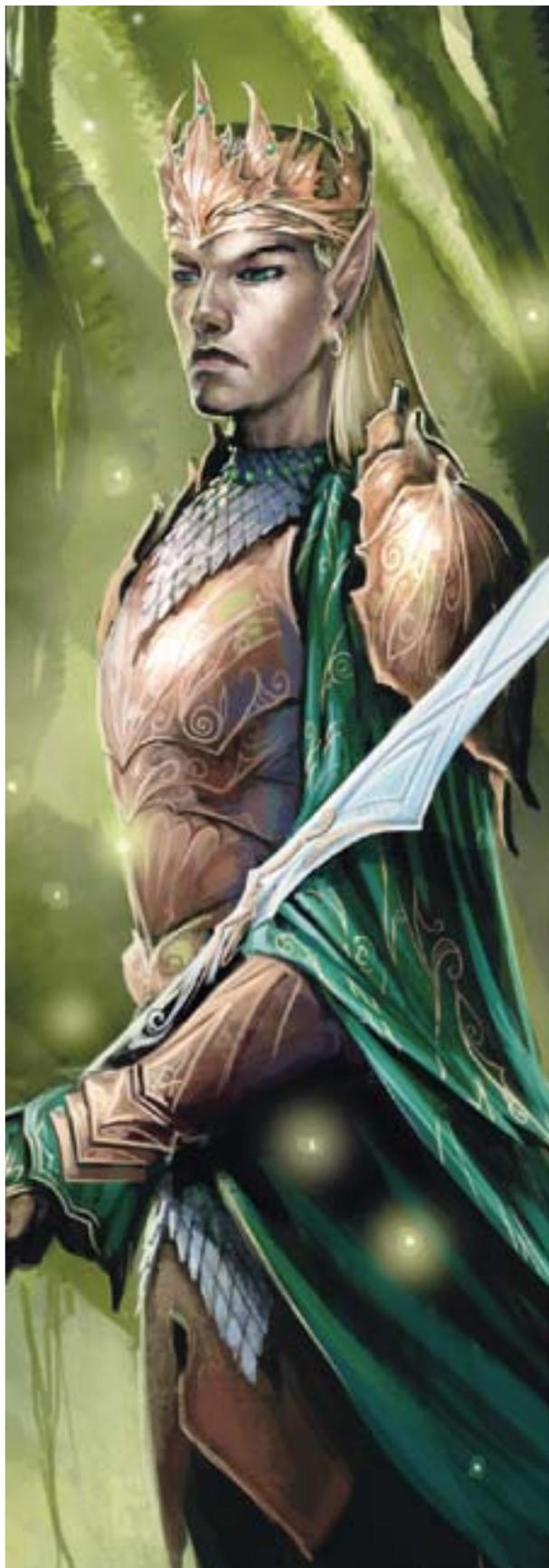


БИТВА ПЯТИ ВОИНСТВ

ХОББИТ™

A GAME BY
ROBERTO DI MEGLIO,
MARCO MAGGI &
FRANCESCO NEPITELLO

ARES



ГЛАВА I: ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в настольную игру «Битва пяти воинств».

Это игра для двух игроков, основанная на «Хоббите» Д.Р.Р. Толкиена.

Игрокам предстоит воссоздать эпическую развязку книги – преддверие великих событий Войны Кольца, ожесточенную битву, свидетелем которой стал Бильбо Бэггинс в конце своего путешествия к Одинокой горе.

Армия Свободных Народов сосредоточена на отрогах Одинокой горы, в то время как орды Тьмы продвигаются в долину, а гоблины пытаются напасть на своих врагов сверху. Неожиданная помощь ждет Свободные Народы – Орлы Мглистых гор и Беорн-оборотень спешат на место событий. Но смогут ли они прибыть вовремя, до того, как орда орков и варгов сметет защитников?

Один из игроков – игрок за Тьму – командует армией Тьмы, во главе которой стоит Больг, сын Азога, король гоблинов горы Гундабад. Он управляет войском орков, могучих орков, гоблинов и варгов, усиленных огромными летучими мышами из Лихолесья, пытаясь сокрушить силы Свободных Народов и установить власть на Севере.

Второй игрок – игрок за Свободные Народы – командует войсками эльфов, гномов и людей, защищающих долину у подножья Одинокой горы. Под его командованием лучники и копейщики лесных эльфов короля Трандуила, стойкие гномы Даина Железностопа и храбрецы из озерного города, возглавляемые Бардом Лучником, объединенные чародем Гендальфом против общего врага.

Множество случайных факторов влияют на исход битвы. Поможет ли магия Гендальфа Свободным Народам? Смогут ли орлы прилететь вовремя, придет ли Беорн чтобы спасти всех? Погибнет ли хоббит Бильбо в последней схватке у Вороньей высоты?

Примечание: Игравшие в «Войну кольца» найдут много сходств в правилах, так как основные механики «Битвы пяти воинств» основаны на механиках «Войны кольца». Однако, в правилах немало различий. Рекомендуем игроками очень внимательно прочесть правила, даже если они раньше играли в «Войну кольца».

СПИСОК КОМПОНЕНТОВ

Внутри коробки вы найдете следующие компоненты:

- Правила
- 2 памятки для двух игроков с краткими правилами
- 1 игровое поле
- 6 кубиков действия Свободных Народов
- 7 кубиков действия Тьмы
- 10 шестигранных боевых кубиков (пять белых и пять черных);
- 126 фигурок отрядов и персонажей «*Битвы пяти воинств*», в том числе:
 - 72 (красных) фигурки отрядов Тьмы и огромных летучих мышей
 - 45 (синих) фигурок отрядов Свободных Народов и орлов
 - 9 (серых) фигурок, 8 из которых – персонажи Свободных Народов и 1 фигурка Больга.
- 92 карты:
 - 1 колоду Событий (30 карт)
 - 2 колоды Истории: одна для игрока за Тьму, другая для игрока за Свободные Народы (по 20 карт в каждой)
 - 1 колода Судьбы (9 карт)
 - карты отрядов и маневров (13 карт)
- 11 справочных карт персонажей и специальных отрядов увеличенного размера
- 1 шаблон дальности с пластиковой подставкой
- 160 жетонов и маркеров:
 - 14 тайлов Судьбы
 - 32 жетона урона
 - 10 жетонов ярости Беорна (2 жетона значением 5 и восемь жетонов значением 1)
 - 5 жетонов Кольца
 - 3 жетона телохранителей Больга
 - 1 маркер трека Судьбы
 - 6 жетонов лидерства Свободных Народов
 - 14 жетонов лидерства Тьмы
 - 3 жетона активации
 - 1 жетон концентрации
 - 64 жетона подкреплений (27 для Тьмы, 17 для гномов и людей, 20 для эльфов)
 - 5 маркеров контроля Тьмы
 - 2 маркера закрытого Горного перевала

ОБЗОР

В «*Битве пяти воинств*» победит тот игрок, который примет лучшие стратегические решения в изменяющихся условиях сражения, пытаясь удержать или завоевав определенные точки на поле боя.

Большинство решений игрока вращается вокруг главной механики игры – системы **кубиков действий**, впервые использованной в «*Войне кольца*», и измененной под условия воссоздаваемого сражения.

Каждый ход игроки бросают несколько кубиков действия, а затем по очереди используют значения, выпавшие на своих кубиках для выполнения различных действий, исходя из полученных результатов: передвижение, атака, сбор войск, сплочение деморализованных войск, использование персонажей и т.д.

Особые карты – Истории и Событий – могут разыгрываться так же, как и действия, представляя собой необычные события, позволяющие игроку иногда «нарушить правила».

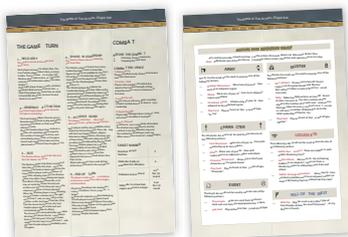
Поскольку результаты кубиков действия ограничивают доступные варианты, каждый ход игроки будут сталкиваться с непростым выбором. Они не могут быть абсолютно уверены в том, что войска в точности исполнят приказы, поэтому, как и у настоящих командиров, у них должен быть готов гибкий план, как использовать результаты броска кубиков.

Еще одной основной идеей игры является концепция **Судьбы**. Помимо стратегических решений генералов, на воинов и героев Средиземья влияют и иные силы. Они ответственны за возникновение неожиданных событий, например, своевременное прибытие орлов или появление Беорна-оборотня. Сроки событий отмеряет трек Судьбы – непостоянные «часы», на ход которых прямо или косвенно могут повлиять оба игрока. Игрок за Свободные Народы в начале каждого хода должен сделать ответственный выбор касательно перемещения по треку Судьбы: чем больше генералов Свободных Народов используют свои способности, тем его армия становится сильнее, а движение маркера по треку Судьбы может замедлиться. Медленное перемещение по треку Судьбы дает преимущество армии Тьмы – ведь сильнейшие союзники Свободных Народов смогут войти в игру позже. Перемещение по треку Судьбы так же связано с добром **карт Судьбы**, оказывающих сильное влияние на персонажей в игре.

ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ



правила



2 памятки



1 игровое поле



6 кубиков действия
Свободных Народов



7 кубиков действия
Тьмы



5 белых
боевых кубиков



5 черных
боевых кубиков



30 карт Событий



2 колоды
по 20 карт Истории



9 карт Судьбы



13 карт отрядов
и маневров



11 карт Персонажей
и специальных отрядов

160 ЖЕТОНОВ И МАРКЕРОВ

Маркер трека Судьбы



Лицевая / Обратная



Оборотная сторона



Обычный



Особый (Свободных Народов)



Особый (Тьмы)

Жетоны Судьбы (14)

Жетоны урона (32)



Лицевая / Обратная

Жетоны Кольца (5)



Лицевая / Обратная

Жетоны телохранителей Больга (3)



Лицевая / Обратная

Жетоны ярости Беорна (10)



Оборотная



Лицевая

Шаблон дальности (1)



Сторона Лучников / Сторона Гендальфа

Жетоны подкреплений

гномов и людей
(17) (оборотная)гномов и людей (17)
(лицевая)эльфов (20)
(оборотная)эльфов
(лицевая)Тьмы (27)
(оборотная)Тьмы
(лицевая)

Прочие жетоны и маркеры

жетоны
активации
(3)жетоны
концентрации
(1)жетоны лидерства
Свободных Народов
(6)жетоны
лидерства Тьмы
(14)маркеры
контроля Тьмы
(5)маркеры закрытого
Горного перевала
(2)

126 ПЛАСТИКОВЫХ ФИГУРОК

Персонажи Свободных Народов



Бард



Беорн

Бильбо
БэггинсДаин
Железностоп

Гендальф

Повелитель
орловТорин
Дубошит

Трандуил

Отряды Свободных Народов

Гном-рядовой
(5)Гном-ветеран
(5)Эльф-лучник
(10)Эльф-копейщик
(10)Люди озерного
города (10)Орлы Мглистых
гор (5)

Персонаж Тьмы



Болг

Отряды Тьмы



Гоблины (12)

Огромные
летучие мыши (6)

Могучие орки (6)



Орки (36)



Варги (12)

ГЛАВА II: ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

П Перед началом игры выберите сторону – Свободные Народы или Тьму.

Затем, выполните следующие шаги:

ШАГ 1

Поместите игровое поле на подходящую просторную поверхность, чтобы по краям поля осталось место для фигурок, карт и для бросков кубиков. Оба игрока должны взять себе все фигурки своих отрядов и персонажей, соответствующие карты и жетоны лидерства.

ШАГ 2

Разделите жетоны подкреплений Свободных Народов и Тьмы. Помните, что жетоны подкреплений Свободных Народов делятся на два типа: **гномы с людьми** и **эльфы**. Перемешайте три получившиеся кучки и положите лицом вниз.

ШАГ 3

Поместите фигурки и жетоны подкреплений так, как показано на рисунке (стр. 7). Жетоны подкреплений тянутся случайным образом из соответствующей кучки и помещаются на игровое поле взакрытую. Поместите два маркера закрытого горного перевала между каждой точкой сбора гоблинов и соответствующему ей горному перевалу.

ШАГ 4

Перемешайте колоду Событий, две колоды Истории и колоду Судьбы и поместите их так, чтобы оба игрока могли до них дотянуться.

ШАГ 5

Поместите маркер Судьбы на нулевую отметку трека Судьбы. Поместите фигурки Бильбо, Торина, Повелителя орлов и Беорна на места, указанные в справочных карточках и самом треке.

ШАГ 6

Поместите обычные тайлы Судьбы (светло-коричневые) в мешок или другой непрозрачный контейнер: это ваш **резерв Судьбы**. Отложите 2 особых тайла Судьбы (голубой и красный), они пригодятся позже.

ШАГ 7

Игрок за Тьму берет 6 красных кубиков действия Тьмы, а игрок за Свободные Народы – 5 синих кубиков действия Свободных Народов.

Прочие кубики действия пригодятся позже. Отложите 2 набора боевых кубиков.

СТАРТОВЫЕ ПОЗИЦИИ НА ТРЕКЕ СУДЬБЫ



Маркер
Судьбы

Бильбо

Торин
Дубоштит

Повелитель
орлов

Беорн

РАССТАНОВКА АРМИЙ



- | | |
|---|--|
| 1 1 гном-ветеран | 9 Гендальф, Трандуил, 1 эльф-копейщик
2 жетона подкрепления эльфов |
| 2 1 гном-ветеран | 10 2 эльфа-лучника
1 жетон подкрепления эльфов |
| 3 Бард, 1 человек озерного города
1 жетон подкрепления гномов и людей | 1 1 гоблин |
| 4 Даин, 1 гном-рядовой
1 жетон подкрепления гномов и людей | 2 2 гоблина |
| 5 1 эльф-копейщик | 3 1 орк, 1 могучий орк, 1 варг
3 жетона подкрепления Тьмы |
| 6 1 жетон подкрепления эльфов | 4 2 орка, 1 могучий орк
3 жетона подкрепления Тьмы |
| 7 1 человек озерного города
1 жетон подкрепления гномов и людей | 5 3 орка, 1 варг
3 жетона подкрепления Тьмы |
| 8 2 человека озерного города | 6 3 варга
3 жетона подкрепления Тьмы |

ГЛАВА III: КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

На игровом поле изображены южный и восточный отроги Одинокой горы и долина Дэйла с руинами Дэйла в центре. Широкие изгибы реки Быстротечной пересекают большую часть территории.

РЕГИОНЫ

Большая часть игрового поля поделена на различные **регионы**.

Обычно они используются для перемещения, сражения и размещения персонажей и армий.

Каждый регион отмечен значком:

- Символ на значке указывает на один из пяти типов местности: холмы, горы, равнины, руины и болота.
- Цвет границы значка описывает принадлежность региона к одной из четырех территорий: Пустошь (жёлтый), Долина (красный), Восточный отрог (голубой), и Южный отрог (зеленый).

ИГРОВОЕ ПОЛЕ



- | | | | | |
|--------------------------|-------------------------------|-------------------------|------------------------|----------------------|
| 1 Гнездовые орлов | 2 Точка сбора гоблинов | 3 Горный перевал | 4 Регионы сбора | 5 Трек Судьбы |
| Пустошь | Долина | Восточный отрог | Южный отрог | |

Типы местности



Холмы



Горы



Равнины



Руины



Болота

ГРАНИЦЫ

Различные регионы разделены границей, обычно отмеченной белой линией. Два региона соединенных белой линией считаются **смежными** друг с другом.

Границы могут так же быть намечены **рекой** (легко узнаваемой на поле), **бродами** и **склонами**.

Граница может влиять на перемещение или сражение, если это река, брод или склон:

- Граница **реки** непроходима. Два региона соединенные рекой не являются смежными.

ПРИМЕРЫ ГРАНИЦ



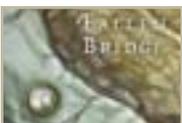
Два региона разделенные белой линией являются смежными друг с другом.



Через границу в виде реки нельзя переместиться или атаковать.



Брод позволяет перейти через реку и вступить в сражение.



Склон представляет собой горный регион, соединенный с регионом, не являющимся горным.



Черная линия вокруг Одинокой горы непроходима.

- Если есть **брод**, можно пересечь границу реки, а регионы по обоим концам брода считаются смежными.
- **Склон** – граница, разделяющая регион типа гора и любой другой регион, не являющийся горой (например, склон присутствует, когда горный регион граничит с регионом равнина).

Бой через границу реки не допускается, в то время как склоны и броды влияют на атакующих в бою (см. «Сложность атаки» на стр. 27).

Большая часть Одинокой горы окружена черной линией. Черная линия – граница, которую **невозможно** пересечь. Часть игрового поля, окружённая черной линией, не считается регионом и армии не могут туда переместиться. Эта часть игрового поля никак не используется в игре.

ПОСЕЛЕНИЯ



Значок поселения

В регионе, независимо от типа местности, к которому он принадлежит, может располагаться **поселение** – специальная локация, где можно получить подкрепление для войск Свободных Народов.

Регионы с поселениями отличаются наличием значка поселения и у них всегда есть название.

Контроль поселений также важен для достижения победы в «Битве пяти воинств» и предоставляет игроку за Тьму один дополнительный кубик действия (см. «Резерв кубиков действия» на стр. 12).

УКРЕПЛЕНИЯ



Значок укрепления

В трех регионах на игровом поле (Восточный отрог, Главные врата и Воронья высота) имеется светло-коричневый треугольник с числом внутри. Данные регионы представляют собой легкообороняемые локации и называются **укреплениями**.

Контроль над укреплениями важен для достижения победы в игре.

РЕГИОНЫ СБОРА



Значок сбора Тьмы

Четыре региона на территории Пустоши отмечены красным ромбом с короной. Это **регионы сбора**, здесь игрок за Тьму может собирать свои войска.

Регионы сбора отличаются от обычных регионов, потому что на них не распространяется ограничение на количество присутствующих отрядов армии Тьмы.

ТОЧКИ СБОРА ГОБЛИНОВ И ГОРНЫЕ ПЕРЕВАЛЫ

На территории Одинокой горы (за черной границей) есть две специальные области. В каждой области два красных квадрата, с изображением гоблинов внутри. Эти квадраты не считаются обычными регионами, доступными для перемещения или сражений. Они используются для регулярного сбора и перемещения гоблинов, которые пытаются взобраться на гору, чтобы атаковать отроги сверху.

Первый квадрат, отмеченный значком Сбора Тьмы, это **точка сбора гоблинов**. Новые гоблины нанимаются отсюда.

Второй квадрат называется **горным перевалом**. Гоблины должны перейти через перевал, чтобы вступить в бой. Горные перевалы более подробно описаны на стр. 25.

ГНЕЗДОВЬЕ ОРЛОВ

Еще одной особой областью за черной границей Одинокой горы является **гнездовье орлов**.

Гнездовье орлов – это квадрат, куда орлы Мглистых гор помещаются перед входом в игру, и куда они возвращаются после того, как их использует игрок за Свободные Народы. Орлы подробнее описаны на стр. 32.

ТРЕК СУДЬБЫ

Последнее особое место на игровом поле – **трек Судьбы**. Маркер Судьбы, находящийся на треке, отмечает движение Судьбы в течение игры. Маркер Судьбы продвигается

согласно тайлам Судьбы, открываемых игроком за Тьму в начале каждого хода, а его продвижение активирует персонажей и события, которые могут повлиять на игру.

ИГРОВЫЕ ФИГУРКИ

Фигурки «Битвы пяти воинств» представляют собой **отряды армий, особые отряды или персонажей**.

ОТРЯДЫ АРМИЙ

Каждая фигурка **отряда армии** представляет собой различное число воинов. Группа дружественных отрядов, занимающих один регион, называется **армией**.

Разные фигурки представляют различные типы отрядов, у каждого из которых имеется определенная **карта отряда**, описывающая его.

Примечание: Количество фигурок одновременно находящихся в игре ограничено максимальным числом фигурок данного типа в коробке с игрой.

ОСОБЫЕ ОТРЯДЫ

Орлы Мглистых гор (см. стр. 32) и **огромные летучие мыши** (см. стр. 34) так же представлены фигурками, но не считаются обычными отрядами армий. Их специальные способности и специфические правила подробно описаны в справочных картах отрядов и, в случае огромных летучих мышей, на картах маневров.

Количество орлов и огромных летучих мышей в игре, так же как и в случае с отрядами армий, ограничено числом фигурок, включенных в коробку с игрой.

ПЕРСОНАЖИ

Персонажи – наиболее важная составляющая игры, представляющая собой героев и великих воинов.

Каждый персонаж представлен уникальной фигуркой, а его специальные умения, и игровые правила подробно изложены на индивидуальной справочной карте.

У игрока за Тьму под контролем только один персонаж – командующий армией **Больш**.

У игрока за Свободные Народы под контролем восемь персонажей, пятеро из них относятся к **генералам**: Бард, Даин, Гендальф, Повелитель орлов и Трандуил.

ГЛАВА IV: ИГРОВОЙ ХОД

Процесс игры «Битва пяти воинств» состоит из выполнения игроками серии ходов, пока один из них не победит. Каждый ход разделен на шесть фаз, перечисленных ниже:

ФАЗА 1 – ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Игроки получают кубики действий и тянут карты.

Каждый игрок получает свои кубики действия. Игрок за Свободные Народы берет 5 кубиков, либо 6 кубиков, если Торин или Беорн в игре. Игрок за Тьму берет 6 кубиков, либо 7 кубиков, если контролирует 2 поселения в пределах одной территории.

Затем каждый игрок набирает по 2 карты: одну из колоды Событий, и одну из колоды Истории.

Если у любого из игроков после набора оказывается более шести карт, он должен сбросить излишек до шести карт.

ФАЗА 2 – АКТИВАЦИЯ ГЕНЕРАЛОВ

Игрок за Свободные Народы выбирает генералов и размещает жетоны лидерства.

Игрок за Свободные Народы выбирает до 3-х генералов из тех, кто участвует в игре и помещает по одному жетону активации на их справочные карты.

Затем, игрок за Свободные Народы получает число жетонов лидерства равное числу выбранных генералов и немедленно размещает их на игровом поле. Каждый жетон лидерства должен быть размещен в разных армиях Свободных Народов.

ФАЗА 3 – СУДЬБА

Игрок за Тьму набирает тайлы Судьбы и перемещает маркер Судьбы.

Игрок за Тьму может набирать тайлы Судьбы один за другим вплоть до числа жетонов активации, разыгранных игроком за Свободные Народы (минимум один). После взятия каждого тайла, игрок за Тьму может прекратить набор и применить эффекты последнего взятого тайла или он может отложить взятый тайл и взять другой из запаса Судьбы (до максимально допустимого числа).

Когда игрок за Тьму заканчивает набор тайлов, маркер Судьбы продвигается вперед по треку Судьбы, согласно числу, указанному на разыгранном тайле Судьбы. Если на тайле Судьбы изображен значок Судьбы, игрок за Свободные Народы вытягивает карту Судьбы и немедленно применяет её эффекты.

Выбранный тайл после использования сбрасывается, остальные тайлы, взятые в данный ход, возвращаются обратно в резерв Судьбы. Если маркер Судьбы достигнет последнего деления (15) на треке Судьбы, игрок за Свободные Народы немедленно объявляется победителем.

ФАЗА 4 – ЛИДЕРСТВО ТЬМЫ

Игрок за Тьму размещает жетоны лидерства и огромных летучих мышей.

Игрок за Тьму выбирает, сколько жетонов лидерства и/или фигурок огромных летучих мышей он ему доступно в ход: общая сумма жетонов лидерства и огромных летучих мышей должна быть равна числу кубиков в запасе кубиков действия игрока за Тьму (6 или 7).

Затем игрок за Тьму размещает жетоны лидерства и фигурки огромных летучих мышей на игровом поле. Все жетоны лидерства должны быть помещены в различные армии Тьмы.

Огромные летучие мыши могут быть размещены в любом регионе на игровом поле (кроме особых), что указывает на их присутствие на всей *территории*, к которой принадлежит данный регион.

ФАЗА 5 – РАУНД ДЕЙСТВИЙ

Игроки бросают кубики действий, затем поочередно используют выпавшие на них значение, совершая действия.

Оба игрока бросают все кубики, доступные в их запасе кубиков действия. Затем, начиная с игрока за Свободные Народы, по очереди, выбирают один из кубиков действия и применяют один из возможных вариантов действий, указанных на выпавшей грани.

Игрок за Свободные Народы может использовать *генеральскую* способность одного из своих активированных генералов перед выполнением каждого из своих действий.

Игрок может **пропустить** действие, если у противника больше неиспользованных кубиков действия, чем у него.

Когда оба игрока используют все свои кубики действия, начинается следующая фаза.

ФАЗА 6 – КОНЕЦ ХОДА

Игроки проверяют условия победы и удаляют жетоны лидерства, орлов и огромных летучих мышей.

Проверьте, достиг ли кто-либо из игроков условий победы. Если нет, начните новый раунд.

Уберите все жетоны лидерства обоих игроков с игрового поля.

Уберите все фигурки огромных летучих мышей из игры. Поместите все фигурки орлов с игрового поля в гнездовье орлов.

Уберите неиспользованные жетоны активации у генералов Свободных Народов.

ГЛАВА V: КУБИКИ ДЕЙСТВИЯ

Кубики действия играют основополагающую роль в игре, так как они предоставляют выбор действий, доступных игроку в течение хода.

На гранях этих кубиков есть специальные значки, каждый из которых представляет различные группы действий, из которых игрок делает выбор. Различное количество и типы значков на кубиках действия Свободных Народов и кубиках действия Тьмы отражают различное соотношение сил двух сражающихся в битве сторон.

Приведенная ниже таблица значков на кубиках действия показывает их значения.

ЗНАЧКИ КУБИКОВ ДЕЙСТВИЯ

Свободные Народы



Персонаж



Армия*



Сбор



Событие



Сбор/Армия



Воля Запада

Тьма



Персонаж



Армия



Сбор



Событие



Сбор/Армия

Недремлющее
Око

***Примечание:** На кубиках действия Свободных Народов две грани показывают результат «Персонаж». На этих кубиках, результат «Армия» обозначен на грани только вместе со «Сбором».

ЗАПАС КУБИКОВ ДЕЙСТВИЯ

Общее число кубиков действия, которые игрок бросает в ход, называется **запасом кубиков действия**.

Начальный запас кубиков действия игрока за Тьму состоит из шести кубиков, в то время как начальный запас игрока за Свободные Народы состоит из пяти кубиков.

Один дополнительный кубик действия может быть заработан каждым из игроков в течение игры.

- Игрок за Свободные Народы получает дополнительный кубик действия, если Торин Дубоцит (или позже Беорн) находятся в игре.
- Игрок за Тьму получает дополнительный кубик действия, если два поселения на одной территории находятся под контролем Тьмы.

Кубики действия добавляются в запас кубиков действия только в начале хода (во время фазы Восстановление), после того как требование для их добавления выполнено. Они так же убираются в начале хода, если это требование больше не выполняется, например, Торин убит, а Беорн пока еще не в игре; или игрок за Тьму потерял контроль над поселением, которое давало ему дополнительный кубик.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КУБИКА

В начале раунда действий оба игрока бросают все свои кубики из запасов кубиков действия. После чего по очереди, начиная с игрока за Свободные Народы, выбирают один кубик и немедленно выполняют действие на выпавшей грани.

Каждое действие подробно описано в **Справочном листе кубиков действия** (см. следующую страницу).

Примечание: Эффект действия необязателен. Например, если действие позволяет игроку «переместить одну армию и атаковать», он может только переместиться, только атаковать, или и то, и другое, как посчитает нужным.

Когда игрок выполнил свое действие, соответствующий кубик считается **использованным** и откладывается в сторону, пока не потребуется в следующем ходу.

Если у игрока кубики действия заканчиваются раньше, чем у противника, последний выполняет все свои оставшиеся действия одно за другим.

Если у игрока меньше неиспользованных кубиков, чем у противника, он может **спасовать** вместо того чтобы совершать действия, тем самым позволив противнику выбрать другой кубик и совершить другое действие.

Также игроки могут **пропустить** действие: просто сбросить один кубик действия без эффекта, вместо того чтобы использовать его для совершения действия.

СПРАВОЧНЫЙ ЛИСТ КУБИКОВ ДЕЙСТВИЯ

Этот раздел – краткий обзор действий, которые игроки могут совершить, используя кубики действия.

Примечание: Когда некоторые персонажи и особые отряды в игре, возможно иное использование кубиков.



АРМИЯ



Результат броска «Армия» может быть использован как одно из следующих действий:

- **Стратегическое перемещение:** переместите две ваши армии, каждую в смежный регион.
- **Атака:** переместите одну вашу армию в соседний регион и атакуйте.
- **Совместная атака:** атакуйте, используя все ваши армии, смежные с регионом, который атакуете.
- **Сыграйте карту:** сыграйте карту События или Истории типа «Армия».



ПЕРСОНАЖ



Результат броска «Персонаж» может быть использован как одно из следующих действий:

- **Быстрое перемещение:** переместите одну из ваших армий с лидерством на расстояние до двух регионов.
- **Атака:** переместите одну вашу армию с лидерством в смежный регион и атакуйте.
- **Перемещение персонажа:** переместите любого или всех ваших персонажей на игровом поле.
- **Сыграйте карту:** сыграйте карту События или Истории типа «Персонаж».



СОБЫТИЕ



Результат броска «Событие» может быть использован как одно из следующих действий:

- **Взять Карты:** возьмите одну карту из колоды Событий и одну, из соответствующей колоды Истории.
- **Сыграть карту:** сыграйте карту События или Истории любого типа.



СБОР



Результат броска «Сбор» может быть использован как одно из следующих действий:

- **Подкрепление:** выберите до двух различных регионов на игровом поле, и переверните по одному жетону подкрепления в каждом из них, чтобы набрать новые отряды.
- **Сплочение:** совершите два действия Сплочение в двух разных армиях: для каждой армии киньте число кубиков равное числу отрядов и удалите по одному жетону урона за каждый результат 5 или 6. Вы можете единожды перебросить число кубиков с неудачным броском в количестве меньшем или равном лидерству данной армии.
- **Сыграйте карту:** сыграйте карту События или Истории типа «Сбор».



НЕДРЕМЛЮЩЕЕ ОКО

Результат броска «Недремлющее Око» может быть использован как одно из следующих действий:

- **Подкрепление гоблинов:** поместите одного гоблина в каждую точку сбора гоблинов.
- **Атака гоблинов:** переместите одну армию, содержащую гоблинов в смежный регион (или из точки сбора в квадрат горный перевал) и атакуйте.
- **Стратегическое перемещение гоблинов:** переместите две армии содержащие гоблинов каждую в смежный регион (или из точки сбора в квадрат горный перевал).



ВОЛЯ ЗАПАДА

- **Кубик Воли:** может быть использован в качестве любого другого результата броска кубика действия Свободных Народов (Персонаж, Армия, Сбор или Событие).

ГЛАВА VI: КАРТЫ СОБЫТИЙ И ИСТОРИИ

В игре используются четыре различных колоды карт: карты **Событий** для обоих игроков, колоды **карт Истории** для каждого игрока и **карты Судьбы**.

Карты Судьбы рассматриваются в главе Судьба на стр. 16. О картах Событий и Истории смотрите ниже.

КАРТЫ СОБЫТИЙ И КОЛОДА СОБЫТИЙ

Карты **Событий** образуют колоду из 30 светло-коричневых карт, которая используется обоими игроками.

Каждая карта События используется для выполнения одного из двух особых действий: **эффекта приказа**, запускающегося кубиком действия во время фазы раунда действий; либо **эффекта боя**, применяемого во время сражения.

Значок в верхнем правом углу на карте События определяет принадлежность его эффекта приказа к одному из трех типов: **Армия**, **Персонаж** или **Сбор**.

КАРТА СОБЫТИЯ



1 Эффект приказа

2 Эффект боя

3 Тип карты

КАРТЫ ИСТОРИИ И КОЛОДЫ ИСТОРИИ

Карты **Истории** состоят из двух отдельных колод по 20 карт в каждой, отличающихся цветом рубашки: красная колода **Истории Тьмы** и голубая колода **Истории Свободных Народов**.

Игроки набирают карты Истории из своих колод Истории.

Карты Истории можно разыграть только с помощью кубика действия во время раунда Действий (у них нет эффекта боя). Они используются для введения в игру своеобразных повествовательных элементов.

Аналогично картам Событий, карты Истории, делятся на три типа, обозначенных значком в правом верхнем углу – **Армия**, **Персонаж** или **Сбор**.

КАРТА ИСТОРИИ



Свободные Народы



Тьма

1 Тип карты

НАБОР КАРТ

Каждый игрок набирает две карты в начале каждого хода игры, одну из колоды Событий и одну из собственной колоды Истории.

Игроки могут так же взять дополнительные карты, используя результат броска Кубика Событие, во время Раунда Действий, чтобы взять одну карту из колоды Событий и другую из колоды Истории.

Максимальный размер руки – шесть карт, считаются как карты Событий, так и карты Истории (карты Судьбы никогда не добавляются в руку игрока). Если в какой-то момент в руке игрока окажется более шести карт, игрок должен немедленно сбросить до шести карт. Карты сбрасываются лицом вниз.

ОКОНЧАНИЕ КОЛОД КАРТ

Если в какой-то момент игры колода Событий закончится, все использованные и сброшенные карты Событий перемешиваются и создают новую колоду.

Карты Истории, напротив, не возвращаются назад в игру после использования или сброса: если колода Истории закончится, из нее нельзя больше будет брать карты.

РОЗЫГРЫШ КАРТ СОБЫТИЙ ИЛИ ИСТОРИИ КАК ДЕЙСТВИЕ

В качестве действия, игрок может сыграть карту Истории, или карту События с эффектом приказа. Это возможно двумя способами:

- Используя результат броска кубика «Событие».
- Используя результат броска, соответствующий типу карты: карту «Армия» можно сыграть, используя значение «Армия»; карту «Сбор», используя значение «Сбор»; карту «Персонаж», используя значение «Персонаж».

Примечание: в случае выпадения значения «Армия/Сбор» можно использовать как карту «Армия», так и «Сбор»; выпавшее значение «Воля Запада» можно использовать чтобы сыграть карту Свободных Народов любого типа.

Часто, карты позволяют игроку выполнить действие, нарушающее некоторые из правил игры. **Все правила, которые напрямую не заменяются эффектом карты, должны применяться как обычно.**

ТРЕБОВАНИЯ ДЛЯ РОЗЫГРЫША КАРТЫ

Некоторые карты требуют соблюдения условий, для задействования эффектов карты; если требования не полностью удовлетворены, карта не может быть разыграна.

ТИПЫ КАРТ ИСТОРИИ И СОБЫТИЙ

Свободные
Народы



Тьма



Армия

Персонаж

Сбор

Пример: карта «Счастливые число» может быть разыграна, только если у игрока за Свободные Народы в игре участвует Бильбо Бэггинс.

ЭФФЕКТЫ КАРТ

Эффекты карты описаны в её тексте. Обычно все эффекты на карте должны быть применены полностью, если не указано что эффект необязателен (например, на карте слово «можно»). Однако может возникнуть ситуация, когда эффекты карты не могут быть полностью применены. В этом случае, карта все еще может быть разыграна и её эффекты применяются в максимально возможной степени.

Пример: карта «Мощный Гоблин» позволяет игроку за Тьму «поместить могучего орка и один жетон лидерства в армию Тьмы, где есть гоблины. Затем вы можете переместиться или атаковать данной армией». Если игрок не может поместить фигурку могучего орка, он все еще может сыграть карту и применить другие её эффекты.

Когда действие карты наносит урон армии, он наносится аналогично урону, полученному в бою (см. «Эффекты нанесения урона» на стр. 29).

Примечание: если на карте указано, что вы можете «переместиться и атаковать армией», оба действия – перемещение и атака армии применяются выборочно, а не обязательно (по аналогии с действием «Атака» применяемой результатом броска «Персонаж» или «Армия»).

СБРОС КАРТ ПОСЛЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

Большинство карт сбрасываются после розыгрыша эффектов. Карты, на которых написано «Играются на стол», являются исключением из правил.

Эти карты не сбрасываются после розыгрыша, они действуют постоянно или до выполнения условия, после чего карта сбрасывается.

Когда такие карты находятся в игре, они не учитываются при определении максимального размера руки.



ГЛАВА VII: СУДЬБА

Судьба – механика, регулирующая время прибытия важных персонажей и отрядов на сцену «*Битвы пяти воинств*», а так же может определить победу игрока за Свободные Народы (см. «Условия победы» на стр. 31).

ТАЙЛЫ СУДЬБЫ

Эффект от Судьбы в Битве измеряется **треком Судьбы** и определяется взятием **тайлов Судьбы**.

Обычные тайлы Судьбы (светло коричневого цвета) перемешиваются в закрытом контейнере, в начале игры, формируя **резерв Судьбы**.

Два особых тайла Судьбы (голубой и красный) выкладываются неподалеку. Они добавляются в запас Судьбы во время игры, когда будут сыграны необходимые карты Истории («Аркенстон Траина» и «Тень Некроманта»).

На каждом тайле Судьбы указано число, а на некоторых - значок Судьба (эльфийскими письменами).

ВЛИЯНИЕ СУДЬБЫ

НАБОР ТАЙЛОВ СУДЬБЫ

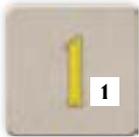
В течение фазы Судьбы, игрок за Тьму получает возможность взять один или более тайлов из запаса Судьбы, ограниченное числом генералов Свободных Народов, активированных его оппонентом в этот ход.

- Если у игрока за Свободные Народы активировано один или менее одного генерал, игрок за Тьму берет один тайл Судьбы.
- Если игрок за Свободные Народы активировал более одного генерала, игрок за Тьму берет первый тайл, затем решает, будет ли применять его эффект, или отложит и возьмёт другой тайл. Игрок за Тьму может продолжать набирать тайлы до числа генералов с жетонами активации.
- Игрок за Тьму обязан применить эффекты тайла Судьбы, который он взял последним.
- Если игрок за Тьму берет специальный тайл (голубой или красный), он должен немедленно остановить набор, и применить эффект этого тайла.

ТАЙЛЫ СУДЬБЫ



Оборот



1



2



Цвет фона определяет тип тайла: светло-коричневый = стандарт, голубой = Свободные Народы, красный = Тьма

1 Числовое значение

2 Значок Судьбы

Эффекты последнего взятого тайла Судьбы применяется полностью (см. «Продвижение по треку Судьбы» и «Набор и розыгрыш карт Судьбы»), затем тайл сбрасывается. Все ранее взятые тайлы возвращаются обратно в резерв Судьбы.

Пример: У игрока за Свободные Народы активировано три генерала. Следовательно, игрок за Тьму может взять максимум три тайла Судьбы. Он берет первый тайл – это «3». Высокое значение тайла не устраивает игрока за Тьму, поэтому он решает взять второй тайл. Он откладывает в сторону тайл «3» и берет новый тайл, это «2». Сейчас он должен решить, хочет он вытягивать третий тайл или нет. Если третий тайл будет хуже текущего, он будет вынужден, так или иначе, использовать его! Не желая упустить удачу, игрок за Тьму решает рискнуть и не берет третий тайл. Применяется тайл «2», и маркер Трека Судьбы продвигается на 2 шага. Тайл «2» сбрасывается, а «3» возвращается обратно в резерв.

ПРОДВИЖЕНИЕ ПО ТРЕКУ СУДЬБЫ



маркер Судьбы

Числовое значение, указанное на тайле Судьбы, определяет число делений, на которое маркер Судьбы продвинется вперед (вправо) по треку Судьбы.

КАРТА СУДЬБЫ



1

GIANT-SIZE

Play on Beor n.
Add two W rath
tokens to Beor n.
When this card is in
play, roll five dice
(instead of four) when
Beor n is in combat.

1 Тип карты Судьбы

Типы карт Судьбы



Беорн



Орлы



Торин

— Если маркер Судьбы достигнет деления 15, игра немедленно заканчивается победой игрока за Свободные Народы.

— Бильбо, Торин, Повелитель орлов и Беорн – особые персонажи, которые входят в игру, когда маркер Трека Судьбы достигает определенных делений на треке. Когда маркер Судьбы достигнет или пройдет деление персонажа, он считается **готовым**. Во время раунда Действий появляется возможность ввести его в игру, как указано на его карте.

НАБОР И РОЗЫГРЫШ КАРТ СУДЬБЫ

Если на тайле Судьбы изображен значок Судьбы, игрок за Свободные Народы тянет **карту Судьбы**.

Карта отыгрывается немедленно и её эффекты применяются сразу, в отличие от карт Событий и Истории, применение карты Судьбы не требуют отдельного действия.

Большинство карт Судьбы играют на особого персонажа: игрок за Свободные Народы должен поместить карту на соответствующий лист персонажа, неважно в игре он или еще нет. Если персонаж уже уничтожен, сбросьте взятую карту.

ГЛАВА VIII: ПЕРСОНАЖИ И ЛИДЕРСТВО

Бильбо Бэггинс, Больг, сын Азога, Гендальф Серый и все другие основные герои истории представлены **фигурками персонажей** и соответствующими **справочными картами**.

У всех персонажей различные особые способности, а также они отличаются показателями **перемещение** и **лидерство** (см. ниже пример «Справочная карта персонажа»).

Персонажи могут быть поставлены на игровое поле отдельно или могут быть присоединены к армии.

Некоторые персонажи Свободных Народов также считаются **генералами** (см. «Генералы» на следующей стр.).

Примечание: Беорн и Повелитель орлов особые персонажи, и большинство правил применяемых к персонажам не подходят к ним. Смотрите все правила касаясь данных персонажей: *Беорн* на стр. 33 и *Повелитель орлов и орлы Мглистых гор* на стр. 32.

ВВОД ПЕРСОНАЖЕЙ В ИГРУ

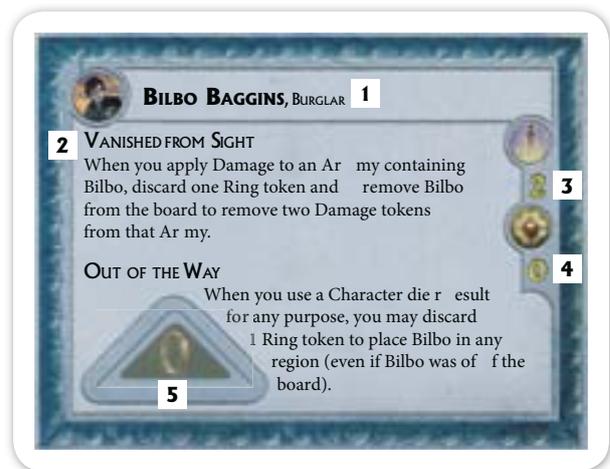
У каждого персонажа в игре есть двухсторонняя справочная карта. Одна сторона используется, когда персонаж еще не в игре, и показывает условия, необходимые для его входа в игру.

СПРАВОЧНАЯ КАРТА ПЕРСОНАЖА



Эта сторона карты используется, когда персонаж или особый отряд еще не в игре.

- 1 Имя
- 2 Начальная позиция на треке Судьбы
- 3 Условия ввода в игру персонажа или особого отряда и связанные с этим правила



Переверните справочную карту на эту сторону, когда персонаж или особый отряд в игре.

- 1 Имя
- 2 Спецспособность и спецправила
- 3 Перемещение
- 4 Лидерство
- 5 Место для жетонов (если нужно)

Как показано на их картах, некоторые персонажи (Бард, Даин, Гендальф и Трандуил) в начале партии уже находятся в игре. Фигурки, представляющие этих персонажей, расставляются на игровом поле во время подготовки, в регионы указанные на карте, после, карты немедленно переворачиваются, показывая их способности.

Другие персонажи входят в игру в течение партии, и все они должны быть **готовыми**, чтобы войти в игру.

Персонажи Свободных Народов становятся готовыми, когда маркер Судьбы становится на их деление на треке или дальше. Больш становится готов, когда игрок за Тьму контролирует хотя бы один регион в Долине.

Готовый персонаж может войти в игру во время раунда Действий, в результате выпадения на грани кубика действия значения, указанного в справочной карте. Справочная карта может содержать дополнительные требования, эффекты, и специальные правила для ее применения.

Если персонаж должен войти в игру в особом регионе, а данный регион содержит отряды противника или контролируется врагом, персонаж не может войти в игру.

Как только персонаж входит в игру, его карта переворачивается другой стороной, чтобы показать его способности и особые правила.

Примечание: персонаж может потерять готовность, если условие готовности больше не соблюдается, а персонаж еще не в игре.

ПЕРСОНАЖИ В ИГРЕ

Персонаж в игре может находиться в регионе один (или с другими персонажами) или в составе дружественной армии.

Когда персонаж не объединен с дружественной армией, он игнорирует армии противника: он не может атаковать или быть атакованным, и он может передвигаться независимо от их присутствия.

Когда персонаж объединен с дружественной армией, он перемещается и сражается вместе с данной армией. Если армию атаковали, персонаж считается частью данной армии.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Персонажи могут перемещаться по игровому полю, используя действие «Перемещение персонажей» (см. «Справочный лист кубиков действия» на стр. 13).

Используя действие «Перемещение персонажа» игрок может переместить одного или всех персонажей на игровом поле. Каждый персонаж может переместиться на число регионов равное его значению Перемещение.

Если персонаж присоединен к армии, он так же может перемещаться, вместе с армией, когда армия перемещается (см. «Перемещение армий» на стр. 22), или он может быть оставлен позади армии в начальном регионе.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ

Эффект от персонажей в игре отражен их способностью или способностями. Так же они дают лидерство армиям (см. «Армии с лидерством» на стр. 21).

Некоторые персонажи Свободных Народов называются генералами, они оказывают влияние на Битву (см. «Генералы» ниже).

ГЕНЕРАЛЫ

Бард, Трандуил, Гендальф Серый, Даин Железностоп и Повелитель орлов считаются **генералами** Свободных Народов. У них особая роль в сражении.

АКТИВАЦИЯ ГЕНЕРАЛОВ

Во время фазы активации генералов, игрок за Свободные Народы размещает до трёх **жетонов активации** на своих генералах (не более одного жетона на каждого генерала). Это оказывает два эффекта:

- Игрок за Свободные Народы получает число **жетонов лидерства** (см. «Жетоны лидерства» на стр. 20) равное числу активированных генералов.
- У каждого генерала есть особая способность, которая может быть использована только когда **жетон активации** присутствует на его карте.

Однако, как описано в главе «Судьба», когда число активированных генералов большое, игрок за Тьму получает возможность набирать несколько тайлов Судьбы, улучшая свои шансы замедлить прогресс Судьбы.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГЕНЕРАЛОВ

Чтобы использовать способность персонажа-генерала, игрок за Свободные Народы должен сбросить жетон активации с его карты. Это происходит во время раунда Действий, до того, как он выберет и использует одно из значений, выпавших на кубике действия.

Игрок за Свободные Народы может сбросить только один жетон до использования значения выбранного кубика действия – нельзя использовать способности нескольких генералов в одно действие.

Все неиспользованные жетоны активации сбрасываются в конце хода.

ШАБЛОН ДАЛЬНОСТИ

Два генерала – Гендальф Серый и Трандуил, обладают особой способностью, требующей использования шаблона дальности. Он используется для проверки пределов досягаемости двух регионов при дальней атаке.

Поместите один конец шаблона в регион, откуда будет произведена атака. Если второй конец шаблона касается региона, выбранного целью атаки или он попадает под дугу, регионы считаются в пределах досягаемости друг друга.

Примечание: вы не можете использовать шаблон дальности для атаки другого региона через черную линию границы Одинокой горы.



Пример: игрок за Свободные Народы использует способность лучников для атаки армии Тьмы приблизившихся к Восточному склону. Люди озерного города в Лагере находятся в пределах досягаемости и могут атаковать. Эльфы-лучники на Нижних склонах вне пределов досягаемости, и Люди озерного города в руинах Дейла находятся на несоответствующем типе местности и не могут участвовать в атаке.

Пример: игрок за Свободные Народы выбирает Гендальфа и Трандуила, и размещает по одному жетону активации на каждого из них в фазу Активация Генералов. Он получает два жетона лидерства для размещения на поле. В течение раунда Действий, он объявляет, что использует способность Гендальфа, перед тем как использовать первый кубик действия (действие «Сбор»), чтобы прочесть заклинание Магический взрыв. Он не может уже использовать способность Лучники Трандуила. Он использует её позже в этот ход, до того как будет использован другой кубик действия.

Примечание: когда Лучники Трандуила или Магический взрыв Гендальфа наносят урон армии, он наносится как урон в бою (см. «Эффекты нанесения урона» на стр. 29).

ЖЕТОНЫ ЛИДЕРСТВА

Незначительные лидеры, капитаны и другие известные личности в армиях не представлены фигурками, но их представляют жетоны лидерства.

РАЗМЕЩЕНИЕ И УДАЛЕНИЕ ЖЕТОНОВ ЛИДЕРСТВА

Жетоны лидерства могут размещаться обоими игроками на своих армиях, повышая возможности их перемещения и сражения, смотрите подробнее в главе «Армии с лидерством» на стр. 21.

- Игрок за Свободные Народы получает до трех жетонов лидерства во время фазы Активации генералов, основываясь на числе генералов, активированных им в текущем ходу. Затем он размещает каждый жетон лидерства в различные союзные армии на игровом поле.
- Игрок за Тьму выбирает число жетонов лидерства и/или фигурок огромных летучих мышей на ход во время фазы Лидерство Тьмы, при этом сумма жетонов и огромных летучих мышей равна числу кубиков действия в его запасе. Затем он размещает каждый жетон лидерства в различные союзные армии на игровом поле.

Жетон лидерства немедленно удаляется, если по любой причине он остается в регионе без армии в любой момент хода. Все жетоны лидерства обоих игроков удаляются во время фазы Конец хода на каждом ходу.

ГЛАВА IX: АРМИИ

Армия состоит из всех союзных **отрядов**, находящихся в одном регионе. **Персонажи** и **жетоны лидерства** внутри региона с дружественной армией также входят в состав этой армии.

ОГРАНИЧЕНИЕ ЧИСЛЕННОСТИ

В регионах существует **ограничение численности**: в одном регионе может находиться максимум **5 отрядов**.

Персонажи, жетоны лидерства и особые отряды (орлы и огромные летучие мыши) не учитываются в лимите.

Регионы сбора Тьмы (см. стр. 10) и точки сбора гоблинов (см. «Горные перевалы» на стр. 25), не имеют этого лимита, в них могут находиться любое число отрядов Тьмы.

ОТРЯДЫ АРМИЙ

Отряды армий бывают разных **типов** – каждый тип отличается друг от друга возможностями, вооружением и степенью подготовки.

В зависимости от типа, отряд будет по-разному вести себя в бою.

У каждого типа отряда есть соответствующая карта, где указаны все его характеристики и способности этого типа, также она используется во время боя как **карта Маневра**, активируя способность Маневр отряда. На карте отмечены одна (или более) предпочтительная местность (-и), боевая мощь и **способность Маневра** для отряда этого типа.

- **Предпочтительная местность** отряда учитывается в начале каждого боя, чтобы получить преимущество на местности (см. «*Определение превосходства на местности*» на стр. 26).
- **Боевая мощь** определяет количество боевых кубиков, которые игрок бросает во время битвы (см. «*Боевой бросок*» на стр. 27).
- **Способность Маневр** может быть использована для получения особого бонуса в раунд боя (см. «*Маневрирование*» на стр. 26).

АРМИИ С ЛИДЕРСТВОМ

Лидерство армии равно сумме значений лидерства всех входящих в неё персонажей, плюс число жетонов лидерства в этой Армии.

Армия, в которой присутствует как минимум один персонаж с рейтингом лидерства 1 или более, или, имеется, по крайней мере, один жетон лидерства, называется «армия с лидерством» (данный термин часто используется на картах Событий и Истории)

Лидерство улучшает мобильность и боевые возможности армии, как описано в следующих разделах.

Жетоны лидерства



Свободные Народы



Тьма

КАРТА ОТРЯДА



- 1 Тип отряда
- 2 Символ отряда
- 3 Боевая мощь
- 4 Предпочтительная местность
- 5 Способность Маневр и спецправила

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ АРМИЙ

Армии перемещаются по игровому полю из одного региона в смежный, не занятый армией противника.

Игрок может использовать несколько различных действий для перемещения своих армий:

- Армия может быть перемещена с помощью результата броска **Армия** (или Армия/Сбор). Что позволяет игроку предпринять либо:
 - Действие «Стратегическое перемещение», позволяющее переместить до двух различных армий в смежные регионы, *или*
 - Действие «Атака», позволяющее переместить одну армию в смежный регион и затем атаковать этой армией.
- Армия с лидерством может быть также перемещена, используя результат броска **Персонаж**. Что позволяет игроку предпринять либо:
 - Действие «Атака», позволяющее переместить одну армию в смежный регион и затем атаковать этой армией, *или*
 - Действие «Быстрое перемещение», позволяющее переместить одну армию на расстояние до двух регионов.
- Армии, содержащие хотя бы один отряд гоблинов, могут быть перемещены с использованием результата броска **Недремлющее око**. Это позволяет игроку за Тьму предпринять либо:
 - Действие «Стратегическое перемещение», позволяющее переместить до двух различных армий содержащих гоблинов в смежные регионы (или из точки сбора гоблинов в горный перевал), *или*
 - Действие «Атака», позволяющее переместить одну армию, содержащую гоблинов в смежный регион (или из точки сбора гоблинов в горный перевал), и затем атаковать этой армией.

Перемещение это необязательное действие. Игрок всегда может отменить любое или все перемещения, которые позволяет ему выбранное действие.

Примечание: Возможно перемещение одной и той же армии более одного раза за ход, используя несколько кубиков действия для этого.

РАЗДЕЛЕНИЕ АРМИИ

До начала перемещения игрок может разделить армию на части, и переместить только часть отрядов составлявших армию: выбранные отряды перемещаются в назначенный регион, в то время как другие остаются в начальном регионе.

ПРИМЕР



Армия Тьмы из пяти отрядов разделяется, используя действие «Стратегическое перемещение». Два могучих орка перемещаются на запад, используя первое из двух доступных перемещений. Два орка перемещаются на юг, используя второе перемещение. Один орк остается в начальном регионе.

Используя действие «Стратегическое перемещение» полностью, возможно переместить каждую часть разделенной армии в различные смежные регионы, или разделив армию на три части – две части переместить в смежные регионы и одну оставить в начальном регионе.

ОСОБЫЕ СЛУЧАИ

- Если армию с лидерством перемещают, используя результат броска «Персонаж», отряды, которые перемещаются, должны включать в свой состав лидерство (по крайней мере, 1 жетон лидерства или персонажа с показателем лидерства 1 или выше).

Пример: Армия Тьмы с тремя орками, двумя могучими орками и двумя жетонами лидерства перемещается, используя действие «Быстрое перемещение» соответствующее результату броска кубика Персонаж. Игрок за Тьму хочет переместить только могучих орков и разделяет армию. При этом хотя бы один жетон лидерства должен быть перемещен вместе с передвигающимися могучими орками. Оба жетона лидерства с тремя орками оставить нельзя.

- Если армию с жетонами урона разделяют, жетоны урона должны быть разделены таким образом, чтобы количество жетонов не превышало число отрядов в каждой части разделившейся армии.

Пример: Армия Свободных Народов с одним отрядом людей озерного города, двумя отрядами эльфов-лучников и двумя жетонами урона разделяется для перемещения двух эльфов в смежный регион. Люди остаются в первоначальном регионе. Игрок за Свободные Народы может оставить один жетон урона с людьми и один жетон с эльфами, либо он может оставить людей без урона, а эльфов с двумя жетонами.

ОБЪЕДИНЕНИЕ АРМИЙ ПОСЛЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

Если армия завершает перемещение в регионе, содержащем другую дружественную армию, две армии должны объединиться в одну армию.

Если во вновь сформированной армии более пяти отрядов, нужно уменьшить её до пяти отрядов. Сначала контролирующий игрок может уничтожить один или более отрядов, удалив, таким образом, до двух жетонов урона за каждого из них (см. «Получение потерь» на стр. 28). Затем, все оставшиеся отряды, превышающие лимит, удаляются.

- Во время действия «Атака», армии объединяются после перемещения, но до начала любого боя. Следовательно, отряды сверх лимита удаляются перед началом боя.
- Если используется действие «Стратегическое перемещение», обе армии обязаны завершить свои перемещения до того как армии объединятся (фигурки не могут перемещаться дважды за одно и то же действие).

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ АРМИЙ БОЛЕЕ ЧЕМ НА ОДИН РЕГИОН

Когда игрок использует действие «Быстрое перемещение» как результат броска «Персонаж» кубика действий, определённую карту событий или особую способность, он может переместить армию более чем на один регион. Каждое отдельное перемещение происходит согласно обычным правилам, кроме случаев указанных ниже.

- Армия не может разделяться на отряды, кроме как в начальном регионе.
- Армия не может объединиться с другой дружественной армией по пути, или «подобрать» дружественные отряды.
- Если армия входит в регион смежный с тем, где находится армия противника, перемещение немедленно прекращается. Помните, что регионы не считаются смежными, если разделены непроходимой границей.

Важно: если армия перемещается через регион, содержащий другую дружественную армию, ограничение численности проверяется только после завершения всех перемещений.

ПРИМЕР



Армия Свободных Народов, в которой 2 отряда гномов и Даин, использует результат броска кубика «Персонаж» как действие «Быстрое перемещение». Первым перемещением они входят в Руины Дэйла, где уже находится армия из 4 отрядов. Общая численность отрядов армии становится 6, но действие еще не закончилось – поэтому ограничение численности не учитывается. Вторым движением гномы уходят на восток и заканчивают действие в регионе восточнее руин Дэйла. В армии теперь не более 5 отрядов в конце действия.

Если бы гномы остановились в руинах Дэйла, две армии объединились бы в одну армию с шестью отрядами, и один отряд пришлось бы удалить.

КОНТРОЛЬ ПОСЕЛЕНИЙ СВОБОДНЫХ НАРОДОВ

Когда армия Тьмы входит в регион содержащий поселение Свободных Народов, Поселение попадает под контроль игрока за Тьму и на него помещается жетон контроля, чтобы отметить данный статус.

Если отряд армии Свободных Народов (не персонаж или орлы) позднее перемещается в данное Поселение, жетон контроля удаляется.

Если армия, перемещаясь через несколько регионов, проходит сквозь поселение, это позволяет поместить (или удалить) жетон контроля. Для этого армии не нужно здесь заканчивать свое перемещение.

Примечание: перемещение в пустое поселение не приводит к атаке, даже если оно контролируется противником.



Маркер контроля

СБОР АРМИЙ

Некоторое число отрядов армий уже находятся в игре в начале партии (см. «Подготовка к игре» на стр. 7). Игроки могут добавлять дополнительные отряды в процессе игры в следующих случаях:

- Оба игрока могут вводить отряды в игру, используя действие «Подкрепление», соответствующее результату броска «Сбор» (или «Армия/Сбор»). Действие позволяет игроку перевернуть по одному жетону подкрепления в двух различных регионах (см. «Использование жетонов подкрепления» ниже).

Игрок за Тьму может использовать действие «Подкрепление гоблинов», соответствующее результату «Недремлющее Око», чтобы разместить по фигурке гоблина в каждой из двух точек сбора гоблинов.

РАЗМЕЩЕНИЕ ЖЕТОНОВ ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Жетоны подкрепления используются для добавления новых отрядов в игру.

Обратная сторона жетона показывает, что это жетон **Тьмы** или один из двух групп жетонов Свободных Народов – **гномов и людей**, либо **эльфов**.

Лицевая сторона жетона отражает, какой тип отряда (или отрядов) входит в игру, когда жетон переворачивается.

Новые жетоны подкрепления помещаются на игровое поле различными игровыми эффектами (связанными со способностями персонажей или событиями).

И во время подготовки и во время игры, жетоны подкрепления всегда тянутся случайно из соответствующей группы, и выкладываются на игровое поле, лицом вниз не показывая никому из игроков.

Обычно жетоны подкрепления помещаются в регионы с поселениями (для Свободных Народов) или регион сбора (для Тьмы). Жетоны не могут быть размещены в регион с армией противника или с жетоном контроля противника.

Когда все жетоны в группе использованы, игрок не может выкладывать больше жетоны из данной группы, даже если событие или способность указывает на это.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЖЕТОНОВ ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Когда игрок получает указание перевернуть жетон, он выбирает регион с жетоном подкрепления указанного типа, и переворачивает его лицом вверх. Затем, отряд (или несколько, как указано на жетоне) соответствующего типа помещается в регион.

После этого жетон навсегда сбрасывается из игры.

Жетоны подкрепления (Оборотная)



Гномов и людей



Эльфов



Тьмы

Жетоны подкрепления людей и гномов (Лицевая)



Люди озерного города



Гном-рядовой



Гном-ветеран

Жетоны подкрепления эльфов (Лицевая)



Эльф-лучник



Эльф-копейщик

Жетоны подкрепления Тьмы (Лицевая)



Орк



Два орка



Варги



Могучие орки

Обратите внимание, что число фигурок одновременно находящихся в игре ограничено максимальным числом фигурок данного типа в коробке с игрой. Если игрок перевернул жетон, а фигурка данного типа недоступна, игрок может выбрать любой другой отряд из той же группы.

***Пример:** игрок за Свободные Народы перевернул жетон гномов с людьми, раскрыв гнома-рядового. Все пять гномов-рядовых уже в игре, игрок может выбрать вместо него отряд людей озерного города или гномов-ветеранов.*

Использованные жетоны навсегда удаляются из игры.

УНИЧТОЖЕНИЕ ЖЕТОНОВ ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Если во время перемещения или после боя, армия входит (или перемещается сквозь) регион содержащий жетоны подкрепления противника, жетоны уничтожаются (не открываясь). Определенные карты Событий так же могут удалять жетоны из игры.

Уничтоженные жетоны подкрепления замешиваются в резерв вместе с остальными жетонами того же типа.

НЕПОСРЕДСТВЕННОЕ ДОБАВЛЕНИЕ ОТРЯДОВ

Особые способности персонажей, или эффекты некоторых карт Событий, также могут добавить отряды непосредственно на игровое поле, без необходимости использования жетонов подкрепления. Эти отряды берутся из фигурок не находящихся в игре. Если фигурок нет в наличии, отряд не может быть добавлен в игру.

ПРЕВЫШЕНИЕ ЧИСЛЕННОСТИ

Если, в результате добавления новых отрядов, их стало более пяти в одном регионе, отряды, превышающие лимит немедленно уничтожаются. Контролирующий игрок сам выбирает, какие отряды уничтожить.

Регионы сбора являются исключением из правил - в них нет лимита количества отрядов, которые могут быть размещены в них.

СПЛОЧЕНИЕ АРМИЙ

Игроки могут удалить жетоны урона в дружественной армии, совершив действие «Сплочение», соответствующее результату броска кубиков **Сбор**.

- Выполняя действие «Сплочение», игрок может выбрать до двух различных дружественных армий. За каждую армию, киньте столько кубиков боя, сколько отрядов в этой армии: за каждый результат броска 5 или 6, удалите один жетон урона. Вы можете перебросить число кубиков с неудачным результатом равное общему лидерству армии, засчитав новый результат.

После броска, игрок может понести потери, удалив один отряд, за каждые два жетона урона (см. «*Получение потерь*» на стр. 28) если желает.

ГОРНЫЕ ПЕРЕВАЛЫ

В начале игры горные перевалы закрыты – гоблины не могут туда перемещаться из точки сбора. На это указывает жетон закрытого горного перевала между каждой точкой сбора и соответствующим горным перевалом.

Горный перевал откроется тогда, когда в прилегающей к нему точке сбора окажется, по меньшей мере, пять отрядов.

После открытия, уберите жетон закрытого горного перевала – перевал остается открытым до конца игры.

- Армия Тьмы в точке сбора может переместиться только в соединенный горный перевал, когда он открыт, используя любое действие, которое позволяет армии переместиться.



В начале партии горный перевал закрыт.

- Армия Тьмы из горного перевала может переместиться только в прилегающий регион. Если там есть армия Свободных Народов, армия Тьмы горного перевала может атаковать её по обычным правилам. Атака не считается пересечением склона (см. «*Сложность атаки*» на стр. 27). Армия Тьмы в ромбе горного перевала не может участвовать в совместной атаке вместе с армией Тьмы из обычного региона.

Соединение между ромбом горного перевала и смежным регионом одностороннее: в горный перевал невозможно войти, отступить, его нельзя атаковать из какого-либо региона на поле, и он не считается смежным при проведении «Быстрого перемещения» или при отступлении.

Примечание: карты Событий позволяющие получить подкрепление в регионах содержащих армии могут быть использованы в горных перевалах (и точках сбора гоблинов).



После открытия перевала туда могут переместиться гоблины из точки сбора гоблинов.

ГЛАВА X: БОЙ

Армия может атаковать смежный регион, занятый армией противника, начав **бой**. Также бой можно начать различными действиями:

- Армия может начать бой, используя действие «Атака», соответствующее результату броска кубиков **Армия**, после перемещения своей армии.
- Армия может начать бой, используя действие «Совместная атака», соответствующее результату броска кубиков **Армия**, атакуя регион вместе с другими дружественными армиями, находящимися в регионе, примыкающему к смежному с целевым.
- Армия с лидерством может начать бой, используя действие «Атака», соответствующее результату броска кубиков **Персонаж**, после перемещения армии.
- Армия Тьмы, в составе которой есть хотя бы один отряд гоблинов, может начать бой, используя действие «Атака» на соответствующее результату броска кубиков **Недремлющее око**, после перемещения этой армии.

Армия активного игрока называется **атакующей**, а армия другого игрока – **защищающейся**.

Примечание: Два региона, соединенные границей, которую невозможно пересечь не считаются смежными, и атака через границу невозможна.

НАЧАЛО БОЯ

До начала боя должны быть совершены следующие шаги.

1. Определение преимущества на местности.
2. Подготовка карт в руке.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПРЕИМУЩЕСТВА НА МЕСТНОСТИ

В начале боя, игроки должны определить тип местности региона, в котором произойдет бой, т.е. там, где находится защищающийся.

Сосчитайте число отрядов в каждой Армии, у которых данный тип местности указан в качестве предпочтительной (указано на карте отряда).

Армия, в которой больше отрядов с предпочтительной местностью, получает **преимущество на местности**.

Примечание: преимущество определяется количеством отрядов, а не их боевой мощью.

Игрок с преимуществом на местности немедленно берет одну карту События и добавляет её в свою руку (сбрасывая до шести если необходимо). В случае ничьей, никто не берет карту.

ПОДГОТОВКА КАРТ В РУКЕ

До начала боя, каждый игрок подготавливает карты в своей руке.

Он должен временно отложить карты Истории (они не используются в бою), и добавить к картам Событий в свою руку следующие карты:

- Карты отряда каждого типа отряда, входящего в его армию, для использования способности Маневр.
- Свою карту Перегруппировки.
- Карты особых Маневров благодаря присутствию Торина Дубоцита и огромных летучих мышей (если возможно).

Данные карты должны быть сброшены в конце боя, и они не влияют на лимит карт в руке.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ БОЯ

Бой происходит по раундам. Каждый раунд делится на шаги, как показано ниже.

Шаг 1) Маневрирование

Игроки одновременно выбирают и раскрывают карту с руки.

Шаг 2) Боевой бросок

Игроки бросают боевые кубики числом, равным боевой мощи своих армий (максимум до пяти кубиков).

Шаг 3) Переброс за лидерство

Игроки могут единожды перебросить любое количество кубиков с неудачным результатом, не превышающее общего лидерства армии.

Шаг 4) Нанесение урона

Игроки добавляют жетоны урона к армиям и, при необходимости, несут потери.

Шаг 5) Конец раунда

Если ни одна из армий полностью не уничтожена, атакующий может выйти из боя. Если этого не произошло, защищающийся может закончить бой, отступив или сбежав. В противном случае, начинается новый раунд боя.

ШАГ 1) МАНЕВРИРОВАНИЕ

Оба игрока должны выбрать карту со своей руки и одновременно раскрыть её. Игрок может сыграть следующие карты:

- Карту отряда, используя способность Маневр для отряда данного типа
- Карту События, используя эффект боя
- Карту особого Маневра
- Карту Перегруппировки

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТИ МАНЕВР КАРТЫ ОТРЯДА

Если выбрана карта отряда, боевой бросок (и переброс за лидерство) во время этого раунда может использоваться для выбора способности отряда Манёвр (см. «Боевой бросок» ниже).

Когда карта отряда выбрана оставьте её на столе лицом вверх. Она будет недоступна игроку в этом бою, пока не будет сыграна карта Перегруппировка.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТЫ СОБЫТИЯ

Боевой эффект карты События применяется согласно тексту на карте, обычно до или после одного из шагов боя. Если две карты оказывают эффект одновременно, карта, сыгранная защищающимся, разыгрывается первой.

Карта События сбрасывается после использования.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТЫ ОСОБЫЙ МАНЕВР

Карт особый Маневр всего две («Мощные удары Торина» и «Подобно вампиру»). Эффект данных карт активируется автоматически, независимо от броска кубика. «Мощные удары Торина», как и Маневр отряда, недоступна для повторного использования во время боя, пока не будет сыграна карта Перегруппировка. «Подобно вампиру» становится доступна для использования каждый новый раунд, пока огромные летучие мыши находятся на территории, где происходит бой.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТЫ ПЕРЕГРУППИРОВКА

Когда разыграна карта Перегруппировка, игрок забирает в руку все карты отрядов и карты Особый Манёвр, которые он сыграл во время этого боя (включая саму карту Перегруппировка).

Игрок также может решить отступить в конце раунда, избежав последствий бегства (см. «Конец раунда» на стр. 29).

ШАГ 2) БОЕВОЙ БРОСОК

Игроки бросают кубики, чтобы подсчитать урон, нанесенный армии противника. Игрок суммирует вместе боевую мощь всех отрядов входящих в его армию, чтобы определить общую **боевую мощь**.

Каждый игрок бросает количество боевых кубиков равное общей боевой мощи армии, максимум 5 кубиков.

СРАБАТЫВАНИЕ СПОСОБНОСТИ ОТРЯДОВ МАНЕВР

Если игрок сыграл карту определенного отряда во время шага «Маневрирование», то он заменяет черными кубиками белые, до боевого броска. Количество заменяемых кубиков равно количеству отрядов выбранного типа (не основываясь на их боевой мощи). Если после боевого броска и переброса за лидерство, хотя бы на одном из черных кубиков выпадет попадание, игрок может использовать особую способность данного типа отряда. Любые выброшенные попадания, как на белых, так и на черных кубиках, применяются как обычно.

Пример: В армии игрока за Тьму 2 орка и 1 могучий орк. Боевая мощь данной армии = 4 (1+1+2), поэтому игрок использует 4 кубика при боевом броске. Карта отряда могучий орк была сыграна во время шага «Маневрирование». Поэтому игрок за Тьму заменяет один из четырех белых кубиков 1 черным, т.к. представлен один могучий орк. Игрок бросает 3 белых и 1 черный кубик, и если на черном кубике выпадет попадание, активируется особая способность могучего орка.

Примечание: При необходимости, сначала атакующий должен решить будет ли он использовать способность манёвра, которую он активировал, затем защищающийся делает то же самое.

СЛОЖНОСТЬ АТАКИ

Попаданием считается каждый результат кубика боя, который соответствует или превышает **сложность атаки**. Сложность атаки определяется до боевого броска.

Обычно сложность атаки равна 5, за некоторыми исключениями:

- Сложность атаки, когда армия атакует защитника внутри **укрепления** равно 6 до тех пор, пока укрепление не разрушено (см. «Укрепления» на стр. 28).
- Сложность атаки, когда армия атакует защитника через **брод** равно 6, но только в **первый** раунд.
- Сложность атаки, когда армия атакует защитника в горном регионе через **склон** равна 6 только в **первый** раунд (для армии, атакующей из горного региона в горный регион этого штрафа нет).

Карты Событий и особые способности также изменяют сложность атаки. Когда такое происходит, следует внимательно читать текст на карте, чтобы определить применяется ли модификатор для боевого броска, переброса за лидерство, или в обоих случаях.

Дополнительно, карты могут использоваться для «суммирования» или «вычитания» относительно значения Боевого броска. Это значит, что указанное значение должно быть добавлено к *каждому* результату на кубике, полученному при броске. Изменять сложность атаки можно минимум до 2 и не более 6.

ШАГ 3) ПЕРЕБРОС ЗА ЛИДЕРСТВО

Если у армии есть лидерство, игрок может перебросить кубики при боевом броске, на которых не выпало попадание. Игрок может бросить снова число кубиков равное общему лидерству его армии, свободно выбирая между чёрными и белыми кубиками. Новый выпавший результат считается окончательным.

Значение попадания на кубике при перебросе за лидерство, учитывается так же как при боевом броске, если иное не указано в тексте карты – например, текст на карте События может указать, что изменение сложности атаки применяется только к боевому броску или перебросу за лидерство.

УКРЕПЛЕНИЯ

У трех регионов на игровом поле (*Воронья высота, Главные Врата и Восточный отрог*) есть **укрепления**, обозначенные числом, указывающим значение защиты укрепления, вписанным в светло-коричневый треугольник.



Если защищающаяся армия атакована находясь в укреплении, любой урон, нанесенный данной армии, принимает на себя укрепление, до момента пока число жетонов урона не превысит значение защиты и укрепление не будет разрушено. Любой урон в дальнейшем наносится защищающейся армии.

Когда укрепление разрушено, сложность атаки в *следующем* раунде для попадания по армии внутри становится равным 5.

Урон, нанесенный укреплению постоянен. Он не может быть удален действием «Сплочение», использованием способности, или эффектом карты, если в эффекте не сказано об этом напрямую.

Примечание: когда способность отменяет урон или предотвращает его нанесение (например, способность эльфа-копейщика «Стена копий»), способность может использоваться для отмены или предотвращения нанесения урона по укреплению.

Пример: У игрока за Свободные Народы в армии 2 гнома-рядовых, 1 гном-ветеран, Даин, и 1 жетон лидерства. Боевая мощь 4 (2 за двоих рядовых, 2 за ветерана) и лидерство 3 (2 за Даина, 1 за жетон лидерства). Игрок за Свободные Народы использует способность Манёвр Гнома-ветерана, поэтому бросает три белых и один черный кубик. Результат – 2, 3, 3, 4 – попаданий нет. К счастью, игрок за Свободные Народы может перебросить 3 кубика за лидерство. Он решает перебросить черный и два белых кубика.

Примечание: поскольку эффекты от бросков применяются одновременно, игроки могут разыграть шаги «Боевой бросок» и «переброс за Лидерство» в любом порядке (сначала атакующий бросает свои кубики, затем защищающийся делает то же самое, или наоборот).

ШАГ 4) НАНЕСЕНИЕ УРОНА

За каждое попадание по армии, добавьте к ней **жетон урона**. Жетон помещается в регион, где находится армия. Все эффекты урона применяются в этот шаг.

Некоторые карты Событий и особые способности могут влиять на урон получаемый армией, добавляя, удаляя или предотвращая урон. Данные эффекты срабатывают после добавления жетонов урона, и до получения потерь.

ПОЛУЧЕНИЕ ПОТЕРЬ

Во время этого шага, игроки могут уничтожить отряды, чтобы сократить число жетонов урона накопленных армией.

— За каждый отряд в своей армии, который игрок решил уничтожить в своей армии, можно удалить до двух жетонов урона в данной армии.

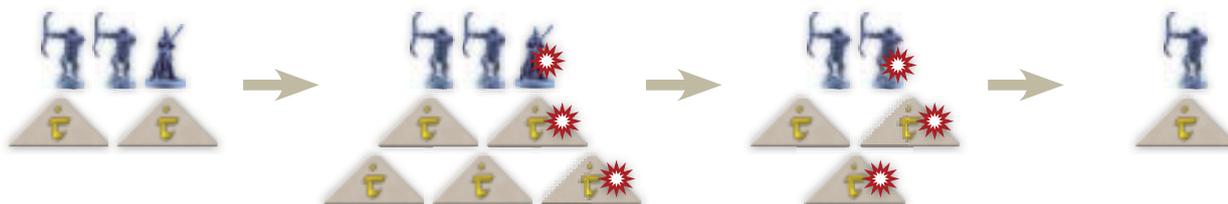
Отряды, удаленные из игры, присоединяются к другим неиспользованным фигуркам. Они могут быть добавлены вновь, когда игрок использует жетон подкрепления или карту События.

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ПОТЕРИ

Игрок не обязан терять войска, если число жетонов урона не превышает число отрядов в его армии, или армия не обратилась в бегство (см. «Конец раунда» на следующей стр.).

Когда число жетонов урона превосходит число отрядов армии, контролирующей игрок обязан понести потери и потерять отряды (удаляя до 2 жетонов урона за каждый убранный отряд), до тех пор, пока число жетонов урона не станет равным или меньше численности отрядов в армии.

ПРИМЕР



В армии из трёх отрядов уже есть два жетона урона. Во время текущего раунда боя она получает еще три дополнительных попадания.

Новое число жетонов урона (пять) превышает число отрядов (три), поэтому игрок должен понести потери. Он удаляет один отряд и два жетона урона.

Сейчас у него два отряда и три жетона урона, поэтому он продолжает нести потери. Он удаляет другой отряд и два жетона урона.

Сейчас выживший отряд всего один, и один жетон урона, поэтому дополнительных потерь не происходит.

УНИЧТОЖЕНИЕ АРМИИ

Если все отряды в армии уничтожены, то все персонажи (и жетоны лидерства), присоединенные к данной армии тоже уничтожаются. Любой уничтоженный персонаж убирается из игры насовсем.

ШАГ 5) КОНЕЦ РАУНДА

Бой заканчивается в конце раунда, если атакующая или защищающаяся армия полностью уничтожена, или выполнилось одно из условий описанных ниже; в противном случае, начинается новый раунд боя.

- **Атакующий отходит:** атакующий решает прекратить атаку. Бой немедленно заканчивается.
- **Защищающийся отступает:** если защитник сыграл карту Перегруппировка в данном раунде, он может отступить в конце раунда, переместив отступающую армию в смежный регион (см. «Отступление», ниже).
- **Защищающийся обратился в бегство:** если защищающийся не выбрал карту Перегруппировка в данном раунде, он может переместиться в смежный регион, но обязан получить штрафы от бегства (см. «Бегство» на стр. 30).

Атакующий обязан решить первым, желает ли он отойти. В случае, если атакующий желает продолжить бой, защищающийся может объявить, что он желает отступить или обратиться в бегство.

Если защищающаяся армия уничтожена, отступила или обратилась в бегство, атакующий использует выступление (см. «Выступление после боя» на стр. 30).

Примечание: Если обе армии уничтожены, контроль над регионом, где происходил бой, сохраняет защищающийся.

ОТСТУПЛЕНИЕ

Армия отступает, когда защищающийся играет карту Перегруппировка и заявляет об окончании боя в конце раунда.

Защищающаяся Армия совершает перемещение в смежный регион если:

- Регион не занят армией противника, либо поселение не контролируется противником;
- Регион не является смежным с регионом, занятым армией противника (включая атакующую армию);
- Для перехода в данный регион не нужно пересекать брод.

Исключение: Армия может всегда отступить в смежный регион, если в нем находится дружественная армия, или поселение контролируется отступающим игроком.

ЭФФЕКТЫ, НАНОСЯЩИЕ УРОН

Игроки могут нанести урон армии, не вступая с ней в бой, используя карты Событий или особые способности. Когда это происходит, урон наносится точно так же как во время шага «Нанесение урона» раунда боя, сначала добавляются жетоны урона (и учитываются эффекты защиты, если необходимо); затем, игрок должен понести обязательные потери, если число жетонов урона превышает число отрядов в данной армии.

ПРИМЕР



Армия Свободных Народов к северу от руин Дэйла атакована армией Тьмы («А»). В первом раунде боя игрок за Свободные Народы использует карту Перегруппировка, а в конце раунда решает отступить. Армия не может отступить через брод и в руины Дэйла (смежные с армией Тьмы «В» и контролируемые игроком за Тьму). Таким образом, армия Свободных Народов может отступить только на запад.

Если отступающая армия не может переместиться в регион подходящий под условия, перечисленные выше, атакующий вместо защищающегося выбирает смежный регион, и перемещает отступающую армию туда. Отступающая армия получает один дополнительный урон. Выбранный регион не может содержать армию атакующего игрока или поселение под его контролем.

Если нет доступного для перемещения региона, отступление не допускается.

БЕГСТВО

Армия обращается в бегство, когда защищающийся игрок хочет покинуть бой, но не разыграл карту Перегруппировка в текущем раунде.

Когда армия обратилась в бегство, она должна понести потери и терять отряды, пока число жетонов урона не сведется к 1 или 0. Затем армия может переместиться в смежный регион, следуя обычным правилам и ограничениям при отступлении.

ВЫСТУПЛЕНИЕ ПОСЛЕ БОЯ

Если защищающаяся армия уничтожена, отступила или обратилась в бегство, атакующий победил в бою, и может выступить в освобожденный регион любым количеством отрядов армии.

Атакующий может выступить частью отрядов, разделив армию (см. стр. 22). Как обычно, если армия содержит жетоны урона, их количество нужно разделить так, чтобы жетоны урона, оставшиеся в каждой части армии не превышали число отрядов в них.

СОВМЕСТНЫЕ АТАКИ

Совместная атака возможна при использовании действия «Совместная атака» соответствующему результату броска кубика «Армия», и может быть произведена, когда игрок имеет более одной своей армии, смежной с атакуемым регионом.

Совместная атака проводится как обычный бой, с тем различием, что атакующий выбирает, в начале каждого раунда, какая из его армий, среди смежных с защищающейся армией, будет сражаться в текущем раунде.

Только у выбранной армии в данном раунде боя будут актуальны боевая мощь, Лидерство, тип отряда и другие характеристики, и все попадания, выброшенные защитником в течение раунда, будут проведены по выбранной атакующей армии.

ПРИМЕЧАНИЯ К СОВМЕСТНЫМ АТАКАМ

- Преимущество на местности определяется только раз, до первого раунда боя, поэтому оно зависит от атаки первой армии.
- Атакующий всегда восстанавливает все использованные карты отрядов, и карты особого маневра, когда переключает атаку на другую армию.
- Сложность атаки применяется для каждой армии, атакующей через брод или по склону только первый раз, когда эта армия атакует.
- После совместной атаки, завершившейся победой, атакующий может выдвинуться в освободившийся регион только одной из атакующих армий (или частью одной из армий). Нельзя выдвинуться отрядами нескольких армий, участвовавших в бою.
- Если последняя атакующая армия, использовавшаяся при совместной атаке, полностью уничтожена, но и защищающаяся тоже уничтожена, отступила или сбежала с поля боя, победившим считается атакующий (если хотя бы одна из атакующих армий выжила) и одна из принимавших участие в атаке армий, может выступить в освободившийся регион.

ГЛАВА XI: УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Победа в «*Битве пяти воинств*» основывается на контроле ключевых зон на игровом поле (поселения и Главные Врата). Смерть Больша, командующего армиями Тьмы, или продвижение по треку Судьбы также могут привести к победе, как указано ниже.

Контроль над следующими локациями дает победные очки игроку за Тьму:

- Укрепления (Воронья высота, Главные врата и Восточный отрог) по 4 очка за каждый;
- Другие поселения (Руины Дэйла, Лагерь, Низкие склоны и Сломанный мост) по 2 очка каждый.

Игрок за Свободные Народы побеждает сразу, как только одно из перечисленных ниже условий будет выполнено:

- Больш уничтожен.
- Беорн вошел в игру, а у игрока за Тьму менее 6 победных очков.
- Маркер трека Судьбы достиг деления 15.

Игрок за Тьму побеждает, если у него 10 или более победных очков в конце хода, или немедленно, если у него 10 победных очков и контроль над Главными вратами.



ГЛАВА XII:

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Способности персонажей и особых отрядов отражены на их справочных картах. Все персонажи подчиняются особым правилам, поэтому некоторые из них требуют дополнительных разъяснений.

ПОВЕЛИТЕЛЬ ОРЛОВ И ОРЛЫ МГЛИСТЫХ ГОР

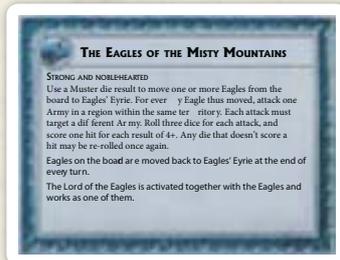
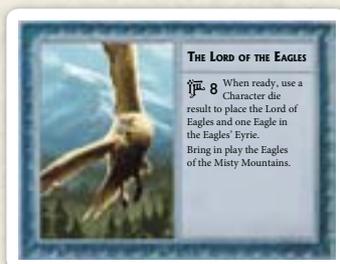
Повелитель орлов – необычный персонаж, и орлы не простые отряды армий. Они не подчиняются обычным правилам других персонажей и отрядов, они подчиняются правилам, отображенным на их справочных картах и картах Истории и Судьбы, где они упоминаются.

СБОР ОРЛОВ

Орлы не могут быть наняты обычным действием. Они призываются только:

- Особыми картами (еще до того как Повелитель орлов войдет в игру, если указано в тексте карты) *или*

- При использовании Повелителем орлов способности генерала (вместо использования его способности перемещаться).



Когда орлы призваны, они всегда размещаются в квадрате Гнездовье орлов.

Примечание: Фигурки орлов, размещаемые в Гнездовье орлов благодаря эффекту карты Истории или Судьбы, не могут быть использованы до ввода орлов в игру.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ОРЛОВ

Орлы и Повелитель орлов всегда перемещаются из Гнездовья орлов на поле боя и возвращаются назад каждый ход.

В начале хода, орлы всегда в Гнездовье. Они перемещаются на поле боя, если и когда Повелитель орлов использует способность генерала. Когда это происходит, все орлы (включая Повелителя) перемещаются в любое место на поле, кроме особых регионов.

Орлы возвращаются в Гнездовье после использования (см. ниже). Они всегда возвращаются в Гнездовье в конце хода, даже если не были использованы.

ПРИМЕНЕНИЕ ОРЛОВ

Орлы появляются в игре, когда Повелитель орлов входит в игру.

Для применения орлы сначала должны быть перемещены из Гнездовья, при использовании Повелителем орлов способности генерала. Затем игрок за Свободные Народы может потратить результат броска кубика Сбор, чтобы активировать их способность «Сильный и благородный сердцем». После чего, он может переместить одного или более орлов (включая Повелителя) с поля в Гнездовье орлов. За каждого перемещенного таким образом орла, он атакует одну армию Тьмы в регионе той территории, откуда прилетел орел.

Каждая атака должна проводиться по разным армиям.

Игрок за Свободные Народы бросает три кубика при каждой атаке, попаданием считается каждый результат 4+. Любые кубики, на которых не выпало попадание, могут быть единожды переброшены. Результат броска кубиков атаки не может быть модифицирован каким-либо другим способом.

Примечание: Все орлы должны быть перемещены до любых бросков на атаку.

БЕОРН

Беорн - очень могучий персонаж, в игре он сравним с целой армией. Его появление может гарантировать немедленную победу игроку за Свободные Народы, если игрок за Тьму не набрал 6 победных очков к тому моменту, как Беорн входит в игру.

Жетонами ярости измеряется сверхчеловеческая сила и стойкость Беорна. Эти жетоны размещаются на его карте персонажа, когда он входит в игру. Беорн начинает с 8 жетонами ярости, и дополнительные жетоны могут быть получены при использовании карт Судьбы, максимум до 16 жетонов ярости.



Жетоны ярости



Оборотная (значение 1)



Лицевая (значение 1)



Оборотная (значение 5)



Лицевая (значение 5)

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Беорн может перемещаться, на расстояние до трёх регионов, используя результат броска «Воля Запада». Вместо этого игрок за Свободные Народы может использовать значение, соответствующее результату броска «Персонаж», если он также сбросит один из жетонов ярости Беорна. Перемещение Беорна не является обычным действием «Перемещение персонажа» - другие персонажи не перемещаются одновременно с ним.

После завершения перемещения, Беорн может атаковать армию Тьмы в смежном регионе.

Примечание: Беорн может отбить пустое поселение под контролем Тьмы просто пройдя через него.

ПРИСОЕДИНЕНИЕ

Беорн не может быть присоединен к отрядам армий, ни дружественных, ни вражеских. Если в регионе находятся персонажи Свободных Народов без армии, их присутствие на него не влияет.

БЕОРН И АРМИИ ТЬМЫ

Беорн не может переместиться в или через регион содержащий армию Тьмы.

При перемещениях армий Тьмы, Беорн приравнивается к армии Свободных Народов:

- Армия Тьмы не может переместиться в или через регион в котором находится Беорн;
- Армия Тьмы не может использовать «Быстрое перемещение» для перемещения через регион, в котором находится Беорн: она должна остановиться, когда входит в смежный регион.

Беорн может атаковать и быть атакованным армиями Тьмы из смежных регионов.

БЕОРН В БОЮ

В большинстве случаев, Беорн в бою ведет себя как обычная армия Свободных Народов, с некоторыми отличиями.

- Преимущество на местности не учитывается и не применяется.
- Беорн не использует карты Событий или маневра.
- Когда Беорн в бою, киньте четыре кубика и считайте одно попадание за каждый результат 5+. Любые кубики, на которых не выпало попадание, могут быть переброшены один раз, по правилам армии с лидерством. Карты Судьбы в игре могут изменять эти значения.
- Беорн получает штрафы, когда он атакует укрепления, при атаке через брод или при атаке по склону, как обычная армия.
- Когда Беорн получает урон, вместо того чтобы положить на него жетоны урона, удалите соответствующее число жетонов ярости. Если жетоны закончились, удалите персонажа из игры.
- Беорн может отступить подобно армии и с теми же ограничениями и штрафами, за исключением того, что он не может отступить в регион, содержащий дружественную армию.
- Для Беорна нельзя использовать «Сплочение».
- Беорн не получает эффекта от способности маневра Варгов.
- Беорн не может участвовать в совместных атаках.

ОГРОМНЫЕ ЛЕТУЧИЕ МЫШИ

Огромные летучие мыши не являются обычными отрядами армий. Они не подчиняются обычным правилам других отрядов, они подчиняются правилам, отраженным на их справочных картах и картах Истории, где они упоминаются.



ВВОД ЛЕТУЧИХ МЫШЕЙ В ИГРУ

Количество огромных летучих мышей в игре определяется во время фазы 4 игрового хода игроком за Тьму. Он может выбрать, сколько будет фигурок огромных летучих мышей в игре (максимум до 6), что бы сумма летучих мышей и жетонов лидерства равнялась числу кубиков действия в его запасе.

После принятия решения, сколько летучих мышей будет использовано в игре, он размещает их на поле. Аналогично орлам, огромные летучие мыши влияют на территорию, а не на конкретный регион. Независимо от того, в каком конкретно регионе данной территории находятся фигурки, они могут быть использованы в любом регионе этой территории, в том числе и в этом регионе.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОГРОМНЫХ ЛЕТУЧИХ МЫШЕЙ

Существует два различных способа использования огромных летучих мышей.

- Способность «Туча летучих мышей» используется во время Раунда действий, помогая перемещаться армиям Тьмы. Игрок за Тьму может использовать результат броска «Сбор», и удалить одну огромную летучую мышь с территории, чтобы переместить одну из своих армий в этой же территории. Это обеспечивает дополнительную мобильность Тьме, так как результат броска «Сбор» обычно не может быть использован для перемещения.
- Способность «Подобно вампиру» используется во время боя, как манёвр. Если одна или больше фигурок огромных летучих мышей представлены на территории, где происходит сражение – посмотрите на позиции защищающейся армии – игрок за Тьму добавляет карту Особого Маневра с таким же именем в свою руку. Он может принять решение сыграть карту как свой Маневр во время раунда. Если он делает это, и армия Тьмы наносит, по

меньшей мере, один урон в данном раунде, игрок за Тьму может сбросить одну фигурку огромной летучей мыши с данной территории, чтобы нанести один дополнительный урон. В отличие от обычных карт Маневра отрядов, если игрок за Тьму использует карту «Подобно вампиру», он забирает её в конце раунда. Конечно, карта не имеет эффекта, если, при ее использовании, нет фигурок летучих мышей для сброса, так что использование способности ограничено числом фигурок летучих мышей доступных в данной территории.

Любые неиспользованные фигурки огромных летучих мышей на поле удаляются из игры в конце хода.

БОЛЬГ

Больг – могущественный лидер армии Тьмы. Он входит в игру только когда армия Тьмы, присутствует, как минимум, в одном регионе в долине (красная территория), но он будет сильнее, если, при входе в игру, армия Тьмы будет контролировать руины Дэйла, тогда он начинает с тремя жетонами Телохранителей вместо одного.

Больг - единственный персонаж доступный игроку за Тьму. Его способность «Телохранители» очень важна, потому что если Больга убьют, игрок за Свободные Народы немедленно побеждает в игре.

Способность Больга «Телохранители» отменяет весь урон, нанесенный армии, в составе которой он состоит в одном раунде боя, взамен сбрасывается один жетон Телохранителя. Это важно, потому что пока Больг жив, армия с которой он движется, чрезвычайно опасна в бою.

Как любой другой персонаж, Больг уничтожается, когда армия, в которую он входит, полностью уничтожена.

Больг не может атаковать или быть атакованным, когда он один.

Обратите внимание, что Телохранители могут также защитить армию с Больгом от урона, полученного вне боя (например, урон, полученный с использованием особых способностей Трандуила или Гендальфа). Телохранитель Больга могут предотвратить урон только той армии, в которой он находится.



ОГЛАВЛЕНИЕ

ГЛАВА I:

ВВЕДЕНИЕ	2
СПИСОК КОМПОНЕНТОВ	3
ОБЗОР	3
ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ	4

ГЛАВА II:

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	6
Шаг 1.	6
Шаг 2.	6
Шаг 3.	6
Шаг 4.	6
Шаг 5.	6
Шаг 6.	6
Шаг 7.	6
СТАРТОВЫЕ ПОЗИЦИИ НА ТРЕКЕ СУДЬБЫ	6
ПОДГОТОВКА АРМИЙ	7

ГЛАВА III:

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ	8
ИГРОВОЕ ПОЛЕ	8
РЕГИОНЫ	8
ГРАНИЦЫ	9
ПРИМЕРЫ ГРАНИЦ	9
ПОСЕЛЕНИЯ	9
УКРЕПЛЕНИЯ	9
РЕГИОНЫ СБОРА	10
ТОЧКИ СБОРА ГОБЛИНОВ И ГОРНЫЕ ПЕРЕВАЛЫ	10
ГНЕЗДОВЬЕ ОРЛОВ	10
ТРЕК СУДЬБЫ	10
ИГРОВЫЕ ФИГУРКИ	10
ОТРЯДЫ АРМИЙ	10
ОСОБЫЕ ОТРЯДЫ	10
ПЕРСОНАЖИ	10

ГЛАВА IV:

ИГРОВОЙ ХОД	11
Фаза 1 – Восстановление	11
Фаза 2 – Активация генералов	11
Фаза 3 – Судьба	11
Фаза 4 – Лидерство Тьмы	11
Фаза 5 – Раунд действий	11
Фаза 6 – Конец хода	11

ГЛАВА V:

КУБИКИ ДЕЙСТВИЯ	12
ЗАПАС КУБИКОВ ДЕЙСТВИЯ	12
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КУБИКА ДЕЙСТВИЯ	12
СПРАВОЧНЫЙ ЛИСТ КУБИКОВ ДЕЙСТВИЯ	13

ГЛАВА VI:

КАРТЫ СОБЫТИЙ И ИСТОРИИ	14
КАРТЫ И КОЛОДА СОБЫТИЙ	14
КАРТЫ И КОЛОДЫ ИСТОРИИ	14

НАБОР КАРТ	15
Окончание колод карт	15

РОЗЫГРЫШ КАРТ СОБЫТИЙ И ИСТОРИИ

КАК ДЕЙСТВИЕ	15
Требования для розыгрыша карты	15
Эффекты карт	15
Сброс карт после использования	15

ГЛАВА VII:

СУДЬБА

ТАЙЛЫ СУДЬБЫ	16
ВЛИЯНИЕ СУДЬБЫ	16
НАБОР ТАЙЛОВ СУДЬБЫ	16
ПРОДВИЖЕНИЕ ПО ТРЕКУ СУДЬБЫ	17
ВЗЯТИЕ И РОЗЫГРЫШ КАРТ СУДЬБЫ	17

ГЛАВА VIII:

ПЕРСОНАЖИ И ЛИДЕРСТВО

ВВОД ПЕРСОНАЖЕЙ В ИГРУ	18
ПЕРСОНАЖИ В ИГРЕ	19
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ	19
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ	19
ГЕНЕРАЛЫ	19
АКТИВАЦИЯ ГЕНЕРАЛОВ	19
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГЕНЕРАЛОВ	19
ШАБЛОН ДАЛЬНОСТИ	20
ЖЕТОНЫ ЛИДЕРСТВА	20
РАЗМЕЩЕНИЕ И УДАЛЕНИЕ ЖЕТОНОВ ЛИДЕРСТВА	20

ГЛАВА IX:

АРМИИ

ОГРАНИЧЕНИЕ ЧИСЛЕННОСТИ	21
ОТРЯДЫ АРМИЙ	21
АРМИИ С ЛИДЕРСТВОМ	21
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ АРМИЙ	22
РАЗДЕЛЕНИЕ АРМИЙ	22
Особые случаи	22
ОБЪЕДИНЕНИЕ АРМИЙ ПОСЛЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ	23
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ АРМИЙ БОЛЕЕ ЧЕМ НА ОДИН РЕГИОН	23
КОНТРОЛЬ ПОСЕЛЕНИЙ СВОБОДНЫХ НАРОДОВ	23
СБОР АРМИЙ	24
РАЗМЕЩЕНИЕ ЖЕТОНОВ ПОДКРЕПЛЕНИЯ	24
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЖЕТОНОВ ПОДКРЕПЛЕНИЯ	24
УНИЧТОЖЕНИЕ ЖЕТОНОВ ПОДКРЕПЛЕНИЯ	24
НЕПОСРЕДСТВЕННОЕ ДОБАВЛЕНИЕ ОТРЯДОВ	25

ПРЕВЫШЕНИЕ ОГРАНИЧЕНИЯ ЧИСЛЕННОСТИ	25
ГОРНЫЕ ПЕРЕВАЛЫ	25

СПЛОЧЕНИЕ АРМИЙ	25
----------------------------------	----

ГЛАВА X:

БОЙ

НАЧАЛО БОЯ	26
ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПРЕВОСХОДСТВА НА МЕСТНОСТИ	26
ПОДГОТОВКА КАРТ В РУКЕ	26

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ БОЯ	26
---	----

ШАГ 1) МАНЕВРИРОВАНИЕ	26
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТИ МАНЕВР КАРТЫ ОТРЯДА	27
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТЫ СОБЫТИЯ	27
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТЫ ОСОБЫЙ МАНЕВР	27
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТЫ ПЕРЕГРУППИРОВКА	27

ШАГ 2) БОЕВОЙ БРОСОК	27
СРАБАТЫВАНИЕ СПОСОБНОСТИ ОТРЯДОВ МАНЕВР	27
СЛОЖНОСТЬ АТАКИ	27

ШАГ 3) ПЕРЕБРОС ЗА ЛИДЕРСТВО	28
---	----

ШАГ 4) НАНЕСЕНИЕ УРОНА	28
УКРЕПЛЕНИЯ	28
ПОЛУЧЕНИЕ ПОТЕРЬ	28
Обязательные потери	28
Уничтожение армии	29
ЭФФЕКТЫ, НАНОСЯЩИЕ УРОН	29

ШАГ 5) ОКОНЧАНИЕ РАУНДА	29
ОТСТУПЛЕНИЕ	29
БЕГСТВО	30
ВЫСТУПЛЕНИЕ ПОСЛЕ БОЯ	30

СОВМЕСТНЫЕ АТАКИ	30
ПРИМЕЧАНИЯ К СОВМЕСТНЫМ АТАКАМ	30

ГЛАВА XI:

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

ГЛАВА XII:

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

ПОВЕЛИТЕЛЬ ОРЛОВ И ОРЛЫ МГЛИСТЫХ ГОР	32
СБОР ОРЛОВ	32
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ОРЛОВ	32
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОРЛОВ	32

БЕОРН	33
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ	33
ПРИСОЕДИНЕНИЕ	33
БЕОРН И АРМИИ ТЬМЫ	33
БЕОРН В БОЮ	33

ОГРОМНЫЕ ЛЕТУЧИЕ МЫШИ	34
ВВОД ЛЕТУЧИХ МЫШЕЙ В ИГРУ	34
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОГРОМНЫХ ЛЕТУЧИХ МЫШЕЙ	34

БОЛЬГ	34
------------------------	----

Авторы игры **ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI** и **FRANCESCO NEPITELLO**

БИТВА ПЯТИ ВОИНСТВ

ХОББИТ™

Разработчики **ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI** и **FRANCESCO NEPITELLO**

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

Арт-директор и Графический дизайнер **FABIO MAIORANA**

Миниатюры **BOB NAISMITH**

Дизайн миниатюр **MATTEO MACCHI** и **BOB NAISMITH**

Фото **CHRISTOPH CIANCI**

Производство и Редактура **ROBERTO DI MEGLIO** и **FABRIZIO ROLLA**

Редактура **KRISTOFER BENGTTSSON, KEVIN CHAPMAN, ANDREW POULTER, LEONARDO RINA**

Тестеры: 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.

Дополнительные тестеры: 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 Ros, Karl-Johan Victor.

Перевод **АНДРЕЙ "Mangertus" КИСЕЛЕВ, АРСЕНИЙ "deezynah" БЕЛИК,**
КОНСТАНТИН ТИМОШКИН, ПАВЕЛ "Horst" КОМИССАРОВ, КОНСТАНТИН "Коракс" ПОКУЛЬ

Игра создана, опубликована и распространяется **ARES GAMES SRL**



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

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

www.aresgames.eu



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.

Warning! Not suitable for children under three years. Small parts. Choking hazard. Made in China. Retain this information for your records.