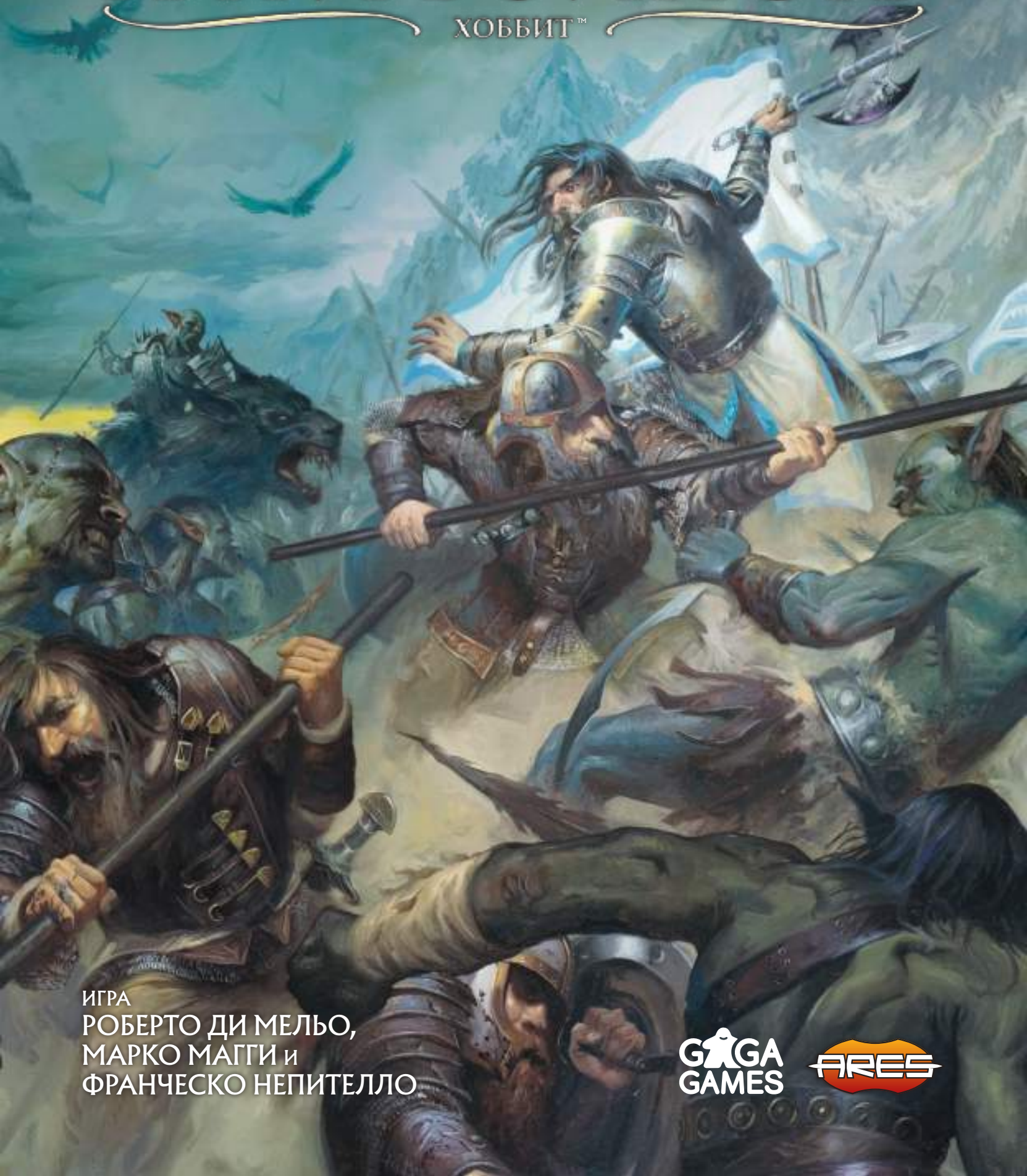


БИТВА ПЯТИ ВОИНСТВ™

ХОББИТ™



ИГРА
РОБЕРТО ДИ МЕЛЬО,
МАРКО МАГГИ и
ФРАНЧЕСКО НЕПИТЕЛЛО

GAGA
GAMES

FRES



ГЛАВА 1: ОБЗОР ИГРЫ

Перед вами — настольная игра «Битва пяти воинств», рассчитанная на двух игроков и основанная на книге «Хоббит» Дж. Р. Р. Толкина. Участникам предстоит воссоздать кульминацию событий книги — развернувшуюся на глазах у Бильбо Бэггинса отчаянную битву, ставшую итогом путешествия к Одинокой горе и предвестницей событий Войны Кольца.

Воинства свободных народов расположились на отрогах Одинокой горы, в долину вторглись полчища Тьмы, а вездесущие гоблины готовятся взобраться на Гору и ударить сверху. Люди, гномы и эльфы не знают, что помощь уже в пути: орлы с Мглистых гор и сам Беорн-оборотень примут участие в битве с минуты на минуту... Но успеют ли они прийти на помощь, до того как сонмы орков и варгов сомнут ряды защитников Горы?

Один игрок возглавит воинства Тьмы: их ведёт в бой Болг, сын Азога, король гоблинов с горы Гундабад. Он собрал под своим началом орду орков, гоблинов и варгов, а над ними снуют огромные летучие мыши из Лихолесья. Их цель — сломить сопротивление свободных народов у Горы и поставить на колени северные земли.

Второму участнику предстоит командовать силами свободных народов и отстоять долину, в которой развернулась битва. Лесные эльфы Трандуила, вооружённые луками и копьями, крепкие гномы Даина Железностопа и смелые жители Озёрного города, которых ведёт в бой Бард-лучник, объединились против общего врага благодаря усилиям волшебника Гэндальфа.

Исход битвы может предрешить многое. Сможет ли волшебство Гэндальфа принести победу свободным народам? Успеют ли орлы достичь долины? Удастся ли Беорну переломить ход ожесточённого сражения? Выживет ли Бильбо в последней и самой отчаянной схватке за Воронью высоту?

Важно: тем, кто играл в «Войну Кольца», эти правила покажутся очень знакомыми, ведь ключевые механики «Битвы пяти воинств» основаны на игровом процессе «Войны Кольца». Однако перед вами самостоятельная игра со своими особенностями, которые делают её непохожей на предшественницу, и поэтому мы настоятельно советуем внимательно ознакомиться с книгой правил, даже если вы уже играли в «Войну Кольца».

СОСТАВ ИГРЫ

Внутри коробки с игрой вас ждёт большое разнообразие компонентов, перечисленных ниже.

- Эта книга правил.
- 2 памятки игрока с краткой справкой по правилам.
- 1 игровое поле.
- 6 кубиков действий свободных народов.
- 7 кубиков действий Тьмы.
- 10 кубиков боя (5 белых и 5 чёрных).
- 126 миниатюр отрядов и персонажей:
 - 72 красные миниатюры боевых отрядов Тьмы и Летучих мышей;
 - 45 синих миниатюр боевых отрядов свободных народов и Орлов с Мглистых гор;
 - 9 серых миниатюр персонажей: 8 персонажей свободных народов и 1 миниатюра Болга.
- 92 карты:
 - 1 колода карт событий (30 карт);
 - 2 колоды карт сюжета, по одной для каждого игрока (по 20 карт);
 - 1 колода карт судьбы (9 карт);
 - карты отрядов и особых манёвров (13 карт).
- 11 двухсторонних карт-памяток персонажей и особых отрядов.
- 1 линейка дальности с пластиковой подставкой.
- 1 маркер судьбы.
- 159 картонных жетонов:
 - 14 жетонов судьбы;
 - 32 жетона урона;
 - 10 жетонов гнева Беорна (2 — с достоинством 5; 8 — с достоинством 1);
 - 5 жетонов Кольца;
 - 3 жетона дружинников Болга;
 - 6 жетонов лидерства свободных народов;
 - 14 жетонов лидерства Тьмы;
 - 3 жетона активаций;
 - 1 жетон сосредоточенности;
 - 64 жетона найма (27 — для Тьмы, 17 — для гномов и людей, 20 — для эльфов);
 - 5 жетонов контроля Тьмы;
 - 2 жетона перекрытых горных перевалов.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

В «Битве пяти воинств» игрокам необходимо умело осуществлять стратегическое планирование в рамках меняющейся ситуации на поле боя, стремясь защитить, захватить и удержать ключевые регионы.

Большинство решений участников будет зависеть от ключевой механики игры: **кубиков действий**.

В начале каждого хода оба участника бросают доступные им кубики действий, а затем по очереди используют их, чтобы перемещать войска, атаковать, нанимать новые отряды, воодушевлять усталых воинов, использовать способности персонажей и не только.

Также в свой ход можно сыграть **особые карты** событий и сюжета: они отражают различные случайности, которые могут произойти на поле битвы, и позволяют «сыграть не по правилам».

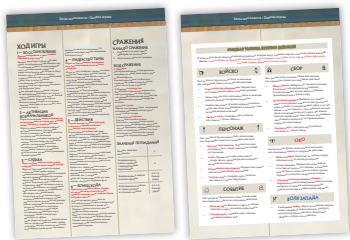
После каждого броска кубиков действий игрокам предстоит сделать непростой выбор в роли главнокомандующих на поле битвы — ведь результаты броска, как и последствия боевых приказов, невозможно предсказать точно. Для достижения победы вам будет нужно действовать гибко, чтобы использовать любую выпавшую возможность себе на пользу.

Кроме того, ключевую роль в битве играет **судьба**: ведь за исходом этого столкновения следят не только приспешники Тьмы и герои Средиземья; и многие непредвиденные события — такие как своевременное появление гигантских орлов и Беорна-оборотня — можно объяснить лишь неожиданными поворотами судьбы. На игровом поле «Битвы пяти воинств» для этих событий отведена шкала судьбы — непредсказуемые часы, «отсчитывающие время» по своим законам. Судьбу нельзя остановить или предугадать — однако игроки могут прямо или косвенно влиять на её движение. Каждый ход игроку за свободные народы предстоит делать выбор, который повлияет на её темп: чем чаще его командующие будут действовать на поле битвы, тем сильнее будут его войска... Но бег судьбы из-за его стараний может замедлиться до неспешного шага, что будет выгодно Тьме — ведь сильнейшие союзники свободных народов смогут вступить в битву намного позднее возможного. Также с движением судьбы игрок за свободные народы сможет получать **карты судьбы**, которые усилят персонажей под его началом.

ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ



Книга правил



2 памятки игрока



1 игровое поле



6 кубиков действий свободных народов



7 кубиков действий Тьмы



5 белых кубиков боя



5 чёрных кубиков боя



30 карт событий



2 колоды сюжета (по 20 карт в каждой)



9 карт судьбы



13 карт отрядов и особых манёвров



11 карт-памяток для персонажей, Орлов и Летучих мышей

159 КАРТОННЫХ ЖЕТОНОВ, МАРКЕР И ЛИНЕЙКА ДАЛЬНОСТИ

Маркер судьбы



Оборот/лицо

Жетоны судьбы (14)



Оборот



Обычный



Особый (свободные народы)



Особый (Тьма)

Жетоны урона (32)



Оборот/лицо

Жетоны Кольца (5)



Оборот/лицо

Жетоны дружинников Болга (3)



Оборот/лицо

Жетоны гнева Беорна (10)



Оборот



Лицо

Линейка дальности (1)

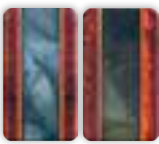


Сторона лучников / Сторона Гэндальфа

Жетоны найма

					
Гномы и люди (17) — оборот	Гномы и люди — лицо	Эльфы (20) — оборот	Эльфы — лицо	Тьма (27) — оборот	Тьма — лицо

Прочие жетоны

					
Жетоны активаций (3)	Жетон сосредоточенности (1)	Жетоны лидерства свободных народов (6)	Жетоны лидерства Тьмы (14)	Жетоны контроля Тьмы (5)	Жетоны перекрытых горных перевалов (2)

126 МИНИАТЮР

Персонажи свободных народов

							
Бард	Беорн	Бильбо Бэггинс	Даин Железностоп	Гэндальф	Повелитель Орлов	Торин Дубощит	Трандуил

Отряды свободных народов

					
Гномы-воины (5)	Гномы-ветераны (5)	Эльфы-лучники (10)	Эльфы-копейщики (10)	Озёрные жители (10)	Орлы с Мглистых гор (5)

Персонаж Тьмы

Отряды Тьмы

					
Болг	Гоблины (12)	Летучие мыши (6)	Гигантские орки (6)	Орки (36)	Варги (12)

ГЛАВА 2: ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом игры вам предстоит выбрать, кто будет играть за свободные народы, а кто — за Тьму. После этого подготовьтесь к игре, выполняя перечисленные ниже шаги.

ШАГ 1

Разместите игровое поле на подходящей поверхности, достаточно большой, чтобы осталось место вокруг (для сброшенных карт, компонентов и миниатюр, а также для бросков кубиков). Рассортируйте по цвету и типу миниатюры, карты и жетоны лидерства игроков и отложите их в сторону рядом с игроками, которым они принадлежат.

ШАГ 2

Переверните лицом вниз жетоны найма Тьмы и свободных народов и рассортируйте их по иллюстрации на обороте. Обратите внимание, что в игре есть два типа жетонов свободных народов — **гномов и людей** и **эльфов**: их нельзя смешивать. Перемешайте жетоны найма каждого типа по отдельности, не переворачивая их, сформировав три отдельные стопки.

ШАГ 3

Поместите на поле битвы начальные отряды и жетоны найма, следуя инструкции на стр. 7. Выкладывайте жетоны найма на игровое поле лицом вниз случайным образом,

не переворачивая их. Затем поместите жетоны перекрытых горных перевалов так, чтобы они отделяли ячейки точек сбора гоблинов от расположенных рядом с ними ячеек горных перевалов.

ШАГ 4

Перемешайте четыре колоды отдельно друг от друга: колоду событий, две колоды сюжета и колоду судьбы. Поместите их рядом с полем так, чтобы оба игрока могли до них дотянуться.

ШАГ 5

Поместите маркер судьбы на самое левое деление шкалы судьбы (с числом 0). Затем поместите на шкалу судьбы миниатюры Бильбо, Торина, Повелителя Орлов и Беорна на деления, отмеченные их портретами (и также указанные в их картах-памятках).

ШАГ 6

Перемешайте все обычные жетоны судьбы (бежевого цвета) и сложите их в стакан, мешок или другой непрозрачный контейнер, образовав **запас судьбы**. Отложите в сторону два особых жетона судьбы (синего и красного цветов), они понадобятся вам позже.

ШАГ 7

Выдайте 6 красных кубиков действий игроку за Тьму и 5 синих кубиков действий игроку за свободные народы. Отложите в сторону оставшиеся кубики действий, они понадобятся позже. Отложите в сторону кубики боя.

НАЧАЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ НА ШКАЛЕ СУДЬБЫ



Маркер
судьбы

Бильбо

Торин
Дубошит

Повелитель
Орлов

Беорн

РАССТАНОВКА ВОЙСК



1 1 отряд гномов-ветеранов

2 1 отряд гномов-ветеранов

3 Бард, 1 отряд озёрных жителей,
1 жетон найма гномов и людей

4 Даин, 1 отряд гномов-воинов,
1 жетон найма гномов и людей

5 1 отряд эльфов-копейщиков

6 1 жетон найма эльфов

7 1 отряд озёрных жителей,
1 жетон найма гномов и людей

8 2 отряда озёрных жителей

9 Гэндальф, Трандуил, 1 отряд
эльфов-копейщиков, 2 жетона найма эльфов

10 2 отряда эльфов-лучников,
1 жетон найма эльфов

1 1 отряд гоблинов

2 2 отряда гоблинов

3 1 отряд орков, 1 отряд гигантских орков,
1 отряд варгов, 3 жетона найма Тьмы

4 2 отряда орков, 1 отряд гигантских орков,
3 жетона найма Тьмы

5 3 отряда орков, 1 отряд варгов,
3 жетона найма Тьмы

6 3 отряда варгов,
3 жетона найма Тьмы

ГЛАВА 3:
КОМПОНЕНТЫ
ИГРЫ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игровое поле представляет собой вид на восточный и южный отроги Одинокой горы и раскинувшуюся между ними долину, которую пересекает Бегущая река. В центре долины расположены руины города Дейла.

РЕГИОНЫ

Наибольшая часть карты разделена на участки, именуемые **регионами**. Это **поле битвы**.

Регионы используются для регулирования перемещения, сражения и размещения миниатюр персонажей и отрядов.

Каждый регион отмечен своим значком:

- Символ в центре значка указывает на **тип местности** в этом регионе. Всего в игре есть 5 типов местности: холмы, горы, равнины, руины и болота.
- Цвет границы значка показывает, к какой из четырёх **территорий** он принадлежит. Всего территорий четыре: Зброшенные земли (жёлтая), Долина (красная), Восточный берег (синяя) и Южный отрог (зелёная).

ИГРОВОЕ ПОЛЕ



- 1 Орлиное Гнездо 2 Точки сбора гоблинов 3 Горные перевалы 4 Регионы сбора 5 Шкала судьбы

- Зброшенные земли Долина Восточный берег Южный отрог

Типы местности



Холмы



Горы



Равнины



Руины



Болота

ГРАНИЦЫ

Регионы разделяются границами, как правило, белыми линиями. Два региона, отделённые друг от друга белой линией, считаются **смежными**.

Кроме того, регионы могут быть разделены **рекой** (она ясно видна на игровом поле), **бродами** или **склонами**.

Если регионы отделены друг от друга рекой, бродом или склоном, это может повлиять на перемещение войск или сражение:

- **Река** является границей, которую нельзя пересечь. Регионы, отделённые друг от друга рекой, не являются смежными.

ПРИМЕРЫ ГРАНИЦ



Белая линия обозначает границу между двумя смежными регионами.



Регионы, разделённые рекой, не считаются смежными для перемещения и сражения.



Регионы, соединённые бродом через реку, считаются смежными. Брод создаёт трудности во время атаки.



Обрушенный мост

Граница между горным регионом и смежным регионом с любым другим типом местности считается склоном.



Толстую чёрную границу вокруг Одинокой горы нельзя пересечь.

- Если на реке есть **брод**, то в этом месте через неё можно переправиться. Два региона, соединённые между собой бродом, считаются смежными.
- **Склоном** называется граница между регионом с типом местности «Горы» и регионом с местностью любого другого типа (например, между горным и равнинным регионами).

Войска не могут атаковать регион на другом берегу реки, если между ними нет брода. Броды и склоны представляют трудности для атакующих войск (см. *Значение попадания*, стр. 27).

Большая часть Одинокой горы отделена от поля битвы толстой чёрной линией: она считается **непреодолимой** границей, и её нельзя пересечь. Части игрового поля за пределами чёрных линий не считаются регионами.

ПОСЕЛЕНИЯ



Значок поселения

Местность — не единственная отличительная черта регионов. В некоторых регионах располагаются **поселения** — особые места, где игрок за свободные народы может нанимать отряды.

Регион с поселением всегда отмечен значком поселения и названием, написанным в его границах.

Контроль над поселениями — одно из ключевых условий победы в «Битве пяти воинств». Кроме того, игрок за Тьму получает дополнительный кубик действий, если захватит достаточно поселений или укреплений (см. *Запас кубиков действий*, стр. 12).

УКРЕПЛЕНИЯ



Значок укрепления

Три региона на поле битвы (Восточный отрог, Главные врата и Воронья высота) отмечены на карте бежевыми треугольниками с числами внутри. Эти регионы считаются **укреплениями** — особыми местами с оборонительными сооружениями.

Контроль над укреплениями также учитывается при проверке условий победы в игре и приносит больше победных очков, чем над поселениями без укреплений.

РЕГИОНЫ СБОРА



Значок региона сбора Тьмы

Четыре региона в Заброшенных землях отмечены красным ромбом с чёрной короной внутри. Это **регионы сбора** — места, где игрок за Тьму может нанимать новые отряды.

В отличие от обычных регионов, в регионах сбора может находиться сколько угодно отрядов Тьмы: правило группирования для игрока за Тьму в них не действует.

ТОЧКИ СБОРА ГОБЛИНОВ И ГОРНЫЕ ПЕРЕВАЛЫ

Внутри границ Одинокой горы есть две особые зоны, каждая из которых состоит из двух красных ячеек с изображениями гоблинов.

Эти ячейки не считаются обычными регионами при перемещении и атаке: они обозначают расщелины и потайные тропы, которыми пытаются воспользоваться гоблины, чтобы взобраться на Гору и попасть на отроги сверху.

Первая красная ячейка в каждой такой зоне отмечена значком региона сбора Тьмы — это **точка сбора** гоблинов. Здесь игрок за Тьму может нанимать гоблинов.

Вторая ячейка, в которую ведёт стрелка из первой, называется **горным перевалом**. Только пройдя через него, войско гоблинов сможет попасть на поле битвы. Подробнее о горных перевалах рассказано на стр. 25.

ОРЛИНОЕ ГНЕЗДО

Ещё одной особой зоной внутри границ Одинокой горы является синяя ячейка **Орлиного Гнезда**.

Все Орлы с Мглистых гор сначала появляются в Орлином Гнезде. Оттуда они могут вылететь на поле битвы, и после каждой атаки они возвращаются в Орлиное Гнездо. Подробнее об Орлах рассказано на стр. 32.

ШКАЛА СУДЬБЫ

Последняя особая зона на игровом поле — это **шкала судьбы**. Маркер судьбы на шкале отмечает её неумолимую поступь. Он сдвигается на одно или несколько делений

вправо в начале каждого хода согласно значению на жетоне судьбы, который вытянул игрок за Тьму. Каждый шаг судьбы может позволить вступить в игру новому персонажу или спровоцировать событие, которое грозит предопределить исход битвы.

МИНИАТЮРЫ

В «Битве пяти воинств» есть миниатюры трёх типов: **боевые отряды**, **особые отряды** и **персонажи**.

БОЕВЫЕ ОТРЯДЫ

Группы воинов представлены миниатюрами **боевых отрядов**. Один или несколько боевых отрядов, находящихся в одном регионе и под контролем одного игрока, называются **войском**.

У каждого типа отрядов свои миниатюры, изображающие воинов, из которых он состоит. Особенности и сильные стороны каждого типа отрядов можно прочесть на соответствующей **карте отряда**.

Примечание: максимальное количество отрядов каждого типа, используемых в игре, ограничено имеющимися миниатюрами.

ОСОБЫЕ ОТРЯДЫ

Орлы с Мглистых гор (см. стр. 32) и **Летучие мыши** (см. стр. 34) также представлены миниатюрами, однако они не считаются обычными боевыми отрядами. У них особые правила и способности, которые приведены на соответствующих картах-памятках.

Максимальное количество Орлов и Летучих мышей, используемых в игре, также ограничено имеющимися миниатюрами.

ПЕРСОНАЖИ

Персонажи — герои и великие воины, участвующие в битве — выполняют очень важную роль в игре.

У каждого персонажа есть своя уникальная миниатюра, а также карта-памятка, на которой приведены его характеристики, способности и особые правила.

На стороне Тьмы есть всего один персонаж: Болг, командующий войском орков и варгов.

На стороне свободных народов выступают восемь персонажей, в том числе пять **военачальников**: Бард, Даин, Гэндальф, Повелитель Орлов и Трандуил.

ГЛАВА 4: ХОД ИГРЫ

Игра состоит из серии ходов, которые совершаются до тех пор, пока один из игроков не одержит победу. Каждый ход состоит из шести фаз:

ФАЗА 1 — ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Игроки возвращают в запас кубики действий и берут карты.

Каждый игрок берёт кубики действий. Игрок за свободные народы начинает ход с 5 кубиками в запасе, а также добавляет себе 1 дополнительный кубик, если Торин и/или Беорн в игре. Игрок за Тьму начинает ход с 6 кубиками в запасе, а также добавляет себе 1 дополнительный кубик, если хотя бы 2 региона с поселениями или укреплениями на одной и той же территории находятся под контролем Тьмы.

Затем каждый игрок (начиная с игрока за свободные народы) берёт по 2 карты — одну из колоды событий и одну из личной колоды сюжета.

Если в руке игрока оказалось больше 6 карт, то он должен сбросить некоторые из них, чтобы у него осталось только 6.

ФАЗА 2 — АКТИВАЦИЯ ВОЕНАЧАЛЬНИКОВ

Игрок за свободные народы активирует военачальников и распределяет жетоны лидерства между своими войсками.

Игрок за свободные народы выбирает до 3 военачальников, участвующих в игре, и помещает на их карты-памятки по одному жетону активации.

Затем игрок за свободные народы берёт столько жетонов лидерства свободных народов, сколько военачальников он выбрал в этой фазе, и размещает их в регионах, занятых его войсками. Все эти жетоны должны быть размещены в разных регионах.

ФАЗА 3 — СУДЬБА

Игрок за Тьму берёт жетоны судьбы и передвигает по шкале маркер судьбы.

Игрок за Тьму может взять по очереди столько жетонов судьбы, сколько военачальников выбрал игрок за свободные народы в предыдущей фазе (но не менее одного жетона). Взяв жетон судьбы, игрок за Тьму может либо остановиться и применить эффект последнего взятого жетона, либо отложить его и продолжить брать жетоны судьбы (до разрешённого максимума, как описано выше).

Когда игрок за Тьму закончил брать жетоны, передвиньте маркер судьбы вправо по шкале на количество делений, равное значению на последнем взятом жетоне. Если рядом со значением изображён символ судьбы, игрок за свободные народы берёт карту из колоды судьбы и немедленно выполняет её эффект.

Затем уберите из игры последний взятый жетон судьбы и верните в запас судьбы остальные жетоны, взятые на этом ходу. Если маркер судьбы достиг последнего деления на шкале (со значением 15), игрок за свободные народы немедленно побеждает в игре.

ФАЗА 4 — ЛИДЕРСТВО ТЬМЫ

Игрок за Тьму помещает на игровое поле Летучих мышей и/или жетоны лидерства.

Игрок за Тьму выбирает, сколько жетонов лидерства Тьмы и/или Летучих мышей он хочет поместить на игровое поле в этом ходу. Количество жетонов лидерства и Летучих мышей в сумме должно равняться количеству кубиков действий в запасе Тьмы (6 или 7).

Затем игрок за Тьму размещает выбранное количество жетонов лидерства и/или Летучих мышей. Все эти жетоны размещаются в разных войсках Тьмы.

Летучие мыши размещаются на любой *территории*. Миниатюры Летучих мышей на поле битвы обозначают их присутствие на всей территории (регионах одного цвета), на которой они находятся, а не только в одном конкретном регионе.

ФАЗА 5 — ДЕЙСТВИЯ

Игроки бросают кубики действий, а затем по очереди используют результаты своего броска.

Игроки бросают кубики действий, доступные им на текущем ходу. Затем, начиная с игрока за свободные народы, каждый участник по очереди выбирает один из своих кубиков и совершает одно действие, соответствующее его значению. Каждый кубик может быть использован только один раз.

Перед использованием кубика действий игрок за свободные народы может использовать способность одного из своих военачальников, на карте которого есть жетон активации.

Кроме того, любой участник может **спасовать** и выждать время, если у него меньше неиспользованных кубиков действий, чем у соперника.

Когда оба игрока используют все свои кубики, наступает следующая фаза.

ФАЗА 6 — КОНЕЦ ХОДА

Проверьте условия победы, уберите все жетоны лидерства и Летучих мышей с игрового поля, верните Орлов в Орлиное Гнездо.

Игроки проверяют, выполнил ли кто-нибудь из них условия победы в игре. Если нет, то начинается новый ход.

Уберите с игрового поля все жетоны лидерства обоих игроков.

Уберите с поля битвы всех Летучих мышей, а всех Орлов верните в Орлиное Гнездо.

Снимите неиспользованные жетоны активаций с карт военачальников свободных народов.

ГЛАВА 5:
КУБИКИ
ДЕЙСТВИЙ

Кубики действий играют главную роль в игре, поскольку именно от них зависят возможности, доступные игроку каждый ход.

На гранях этих кубиков изображены особые символы: каждый из них обозначает группу действий, из которых игрок может выбирать. Типы и количество символов, изображённых на кубиках действий свободных народов и Тьмы, разнятся, что отражает непохожие методы ведения борьбы двух сражающихся сторон.

Таблица символов кубиков действий, представленная ниже, содержит расшифровки всех символов.

СИМВОЛЫ КУБИКОВ ДЕЙСТВИЙ

Свободные народы



Персонаж



Войско*



Сбор



Событие



Сбор/войско



Воля
Запада

Тьма



Персонаж



Войско



Сбор



Событие



Сбор/войско



Око

* **Примечание:** на двух гранях кубиков действий свободных народов изображён символ «Персонаж». На таких кубиках символ «Войско» присутствует на грани только вместе с символом «Сбор».

ЗАПАС КУБИКОВ
ДЕЙСТВИЙ

Кубики действий, бросаемые игроком каждый ход, называются его **запасом кубиков**.

Игрок за Тьму начинает игру с 6 кубиками в запасе, а игрок за свободные народы — с 5.

Каждый из игроков может получить по одному дополнительному кубiku в запас при выполнении определённых условий:

- Игрок за свободные народы получает дополнительный кубик, если Торин Дубоцит и/или Беорн участвуют в игре.
- Игрок за Тьму получает дополнительный кубик, если контролирует хотя бы 2 региона с поселениями или укреплениями на одной и той же территории.

Когда игрок получает или теряет кубик действий, приобретение или потеря вступают в силу только на следующий ход (во время фазы восстановления). Игрок теряет кубик, если условие перестаёт выполняться: например, когда Торин уничтожен, а Беорн ещё не участвует в игре, либо воинства Тьмы больше не контролируют хотя бы 2 региона с поселениями или укреплениями на одной и той же территории.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ
КУБИКОВ ДЕЙСТВИЙ

В начале фазы действий каждый участник бросает все кубики из своего запаса. Затем, начиная с игрока за свободные народы, участники по очереди выбирают по одному кубiku и немедленно совершают действие, выпавшее на нём.

Описания всех действий приведены в **сводной таблице кубиков действий** (см. следующую страницу).

Важно: все эффекты действий являются необязательными. Так, если действие даёт вам право «переместить одно войско и атаковать», вы можете атаковать без перемещения либо переместить войско без последующей атаки.

Когда действие завершено, кубик считается использованным и откладывается в сторону до начала следующего хода.

Если доступные действия у игрока заканчиваются раньше, чем у его соперника, то соперник совершает все свои оставшиеся действия подряд, одно за одним.

Если у игрока меньше неиспользованных кубиков действий, чем у противника, он может **спасовать** вместо совершения действия, позволяя оппоненту совершить следующее действие.

Также игрок может принять решение **пропустить действие**: сбросить один из своих кубиков без какого-либо эффекта, вместо того чтобы использовать его для совершения действия.

СВОДНАЯ ТАБЛИЦА КУБИКОВ ДЕЙСТВИЙ

В этом разделе представлен краткий обзор действий, которые могут совершать игроки, используя кубики действий.

Важно: в этой таблице не приведены действия, которые становятся доступны, когда определённые персонажи и особые отряды принимают участие в игре.

 ВОЙСКО

Этот результат броска может быть использован для совершения одного из следующих действий:

- **Стратегическое перемещение.** Переместите до 2 ваших разных войск в смежные регионы.
- **Атака.** Переместите одно ваше войско в смежный регион и атакуйте им вражеское войско.
- **Совместная атака.** Атакуйте вражеское войско двумя или более находящимися в смежных с ним регионах вашими войсками.
- **Сыграть карту.** Сыграйте карту события или сюжета с типом «Войско».

 ПЕРСОНАЖ

Этот результат броска может быть использован для совершения одного из следующих действий:

- **Быстрое перемещение.** Переместите одно из ваших войск с лидерством на расстояние до 2 регионов.
- **Атака.** Переместите одно ваше войско с лидерством в смежный регион и атакуйте им вражеское войско.
- **Перемещение персонажей.** Переместите одного или нескольких ваших персонажей.
- **Сыграть карту.** Сыграйте карту события или сюжета с типом «Персонаж».

 СОБЫТИЕ

Этот результат броска может быть использован для совершения одного из следующих действий:

- **Взять по карте.** Возьмите 1 карту из колоды событий и 1 карту из своей колоды сюжета.
- **Сыграть карту.** Сыграйте карту события или сюжета любого типа.

 СБОР

Этот результат броска может быть использован для совершения одного из следующих действий:

- **Наём отрядов.** Выберите до 2 разных регионов. В каждом из этих регионов переверните по одному вашему жетону найма и добавьте указанные на них отряды в игру.
- **Воодушевить войска.** Выберите до 2 ваших войск и воодушевите каждое из них: бросьте по одному кубiku за каждый боевой отряд в составе войска, а затем снимите с этого войска по жетону урона за каждый результат 5 или 6. Вы можете один раз перебросить свои кубики с неудачными значениями в количестве, не превышающем лидерство этого войска.
- **Сыграть карту.** Сыграйте карту события или сюжета с типом «Сбор».

 ОКО

Этот результат броска может быть использован для совершения одного из следующих действий:

- **Наём гоблинов.** Поместите по одному отряду гоблинов в обе точки сбора гоблинов.
- **Атака гоблинов.** Переместите ваше войско, в составе которого есть гоблины, в смежный регион (или из точки сбора в ячейку горного перевала) и атакуйте им вражеское войско.
- **Стратегическое перемещение гоблинов.** Переместите до двух ваших разных войск, в составе которых есть гоблины, в смежные регионы (или из точки сбора в ячейку горного перевала).

 ВОЛЯ ЗАПАДА

- **Свободный выбор.** Игрок за свободные народы может совершить любое действие, как будто результатом броска является «Персонаж», «Войско», «Сбор» или «Событие».

ГЛАВА 6:
КАРТЫ СОБЫТИЙ
И СЮЖЕТА

В игре есть: **карты событий**, общие для обоих игроков; **карты сюжета**, отдельные для каждого участника, и **карты судьбы** — для игрока за свободные народы.

Эта глава посвящена картам событий и сюжета. Карты судьбы описаны в главе Судьба (стр. 16).

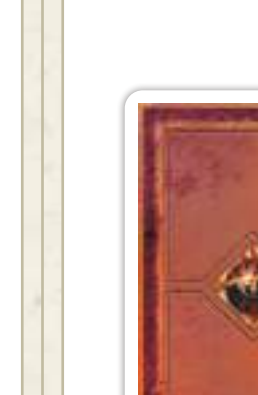
КАРТЫ СОБЫТИЙ И КОЛОДА СОБЫТИЙ

В игре есть общая для обоих игроков колода **событий** из 30 карт с бежевой рубашкой.

Карту события можно сыграть двумя различными способами: либо как **эффект приказа** в фазу действий при помощи кубика действий, либо как **боевой эффект** во время сражения.

В правом верхнем углу карты события указан её тип приказа: **«Войско»**, **«Персонаж»** или **«Сбор»**.

КАРТА СОБЫТИЯ



1 Эффект приказа

2 Боевой эффект

3 Тип карты события

КАРТЫ СЮЖЕТА И КОЛОДЫ СЮЖЕТА

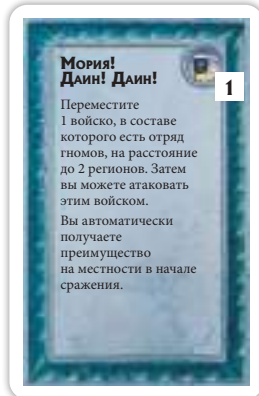
В игре есть **карты сюжета** двух типов: 20 карт в **колоде сюжета Тьмы** с красной рубашкой и столько же карт в **колоде сюжета свободных народов** с синей рубашкой.

Игроки могут брать карты сюжета только из своей колоды.

Карты сюжета можно сыграть только в фазу действий при помощи кубика действий (у них нет боевых эффектов). Как правило, эти карты посвящены особым эпизодам, произошедшим во время Битвы пяти воинств.

В правом верхнем углу карты сюжета указан её тип, аналогично картам событий: **«Войско»**, **«Персонаж»** или **«Сбор»**.

КАРТА СЮЖЕТА



Свободные народы

Тьма

1 Тип карты сюжета

ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ

В первую фазу каждого хода (включая первый ход) оба игрока берут по 2 карты — одну из общей колоды событий и одну из личной колоды сюжета.

Также в фазу действий игроки могут взять по одной карте из колоды событий и своей колоды сюжета, используя результат броска кубика действий «Событие».

Игроки могут держать в руке максимум 6 карт, включая карты событий и карты сюжета (карты судьбы всегда играют сразу же). Если после того как игрок закончил брать карты у него в руке оказалось больше 6 карт, то он должен немедленно сбросить лишние. Карты сбрасываются лицом вниз.

ЗАКОНЧИВШИЕСЯ КОЛОДЫ

Если в ходе игры закончилась колода карт событий, перемешайте все сыгранные и сброшенные карты событий и сформируйте из них новую колоду.

Однако если в личной колоде сюжета игрока закончились карты, то сыгранные или сброшенные карты не возвращаются в игру и с этого момента игрок больше не может брать карты сюжета.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ СОБЫТИЙ И СЮЖЕТА В КАЧЕСТВЕ ДЕЙСТВИЙ

Вы можете использовать результат кубика действий, чтобы сыграть карту сюжета либо карту события как приказ двумя различными способами:

- При помощи результата кубика действий «Событие».
- При помощи результата кубика действий, совпадающего с типом карты («Войско», «Сбор» или «Персонаж»).

Примечание: результат кубика действий «Сбор/войско» можно использовать, чтобы сыграть карту с типом «Сбор» или «Войско». Игрок за свободные народы может использовать результат кубика действий «Воля Запада», чтобы сыграть карту любого типа.

Часто карты позволяют выполнить действия, нарушающие основные правила игры. **Все правила, не затронутые эффектом карты, действуют в обычном порядке.**

УСЛОВИЯ НА КАРТАХ

Иногда для того чтобы сыграть карту, необходимо выполнить некоторые условия: если условие выполнено не полностью, карту сыграть нельзя.

ТИПЫ КАРТ СОБЫТИЙ И СЮЖЕТА

Свободные народы

Тьма



Войско



Персонаж



Сбор

Пример: игрок за свободные народы может сыграть карту «Счастлирое число» только в том случае, если Бильбо Бэггинс участвует в игре.

ЭФФЕКТЫ КАРТ

Эффекты карт описаны в тексте на самих картах. Все эффекты, указанные на картах, являются обязательными, кроме тех случаев, когда уточнено, что эффект необязателен (например, используется слово «можете»), а также кроме эффекта, позволяющего переместиться и атаковать войском (как и в случае с действием «Атака», при помощи результата кубика «Персонаж» или «Войско» оба этих действия необязательны). В том случае, если эффекты карты не могут быть применены в полной мере, карта всё равно может быть сыграна с применением всех остальных возможных эффектов.

Пример: карта «Великий Гоблин» предписывает игроку за Тьму поместить одного гигантского орка и жетон лидерства в войско Тьмы, в составе которого есть гоблины, а затем позволяет переместиться или атаковать этим войском. Если в запасе не осталось миниатюр гигантских орков, игрок за Тьму всё равно может сыграть эту карту и применить остальные возможные эффекты.

Эффекты некоторых карт могут нанести урон войску. В этом случае наносите урон по тем же правилам, что и в бою (см. *Эффекты, наносящие урон*, стр. 29).

СБРОС ИСПОЛЬЗОВАННЫХ КАРТ

Как правило, карты сбрасываются сразу, как только их эффекты выполнены. Но некоторые карты являются исключениями из этого правила.

Если на карте написано: «Выложите на стол», это означает, что карта не сбрасывается после того, как она была сыграна, а её эффекты длятся до тех пор, пока не будет выполнено указанное на ней условие, после чего карта сбрасывается.

Карты, выложенные на стол, не учитываются при подсчёте количества карт в вашей руке.



ГЛАВА 7: СУДЬБА

Судьба в «Битве пяти воинств» — это неумолимая сила, которая предопределяет участие в битве важных персонажей и может принести победу игроку за свободные народы (см. *Условия победы*, стр. 31).

ЖЕТОНЫ СУДЬБЫ

Влияние судьбы на ход Битвы пяти воинств отображается на **шкале судьбы**, а её скорость зависит от **жетонов судьбы**, которые игрок за Тьму обязан тянуть каждый ход.

При подготовке к игре все обычные жетоны судьбы (бежевого цвета) перемешиваются в стакане, мешочке или другом непрозрачном контейнере, формируя **запас судьбы**.

Два особых жетона судьбы (синего и красного цвета) откладываются в сторону. Эти жетоны могут быть добавлены в запас судьбы только тогда, когда будут сыграны соответствующие карты сюжета («Аркенстон Траина» и «Тень Некроманта»).

На каждом жетоне судьбы указано его значение. Некоторые жетоны также отмечены символом судьбы.

ВЛИЯНИЕ СУДЬБЫ ПОЛУЧЕНИЕ ЖЕТОНОВ СУДЬБЫ

Каждый ход в фазу судьбы игрок за Тьму должен взять как минимум один жетон из запаса судьбы. Максимальное количество жетонов, которые можно взять, зависит от того, сколько жетонов активаций выложил игрок за свободные народы на своих военачальников в этот ход.

- Если игрок за свободные народы выложил только один либо ни одного жетона активации на этом ходу, игрок за Тьму должен взять только один жетон судьбы.
- Если игрок за свободные народы выложил больше одного жетона активации на своих военачальников, игрок за Тьму может взять столько же или меньше (минимум один) жетонов судьбы один за одним. Беря жетон, игрок за Тьму может либо остановиться и применить его эффект, либо отложить его в сторону и взять следующий жетон.
- Игрок за Тьму применяет эффект только последнего взятого жетона судьбы.
- Если игрок за Тьму берёт особый жетон судьбы (синий или красный), он обязан остановиться и применить его эффект и больше не может брать жетоны судьбы в этот ход.

ЖЕТОНЫ СУДЬБЫ



Тип жетона соответствует его цвету: бежевый — обычный, синий — свободные народы, красный — Тьма.

1 Значение

2 Символ судьбы

Применив эффект последнего взятого жетона судьбы (см. *Продвижение по шкале судьбы* и *Получение карт судьбы и их эффекты* далее), немедленно сбросьте его. Сброшенные жетоны судьбы не возвращаются в игру. Затем верните в запас все взятые и отложенные в сторону жетоны судьбы и перемешайте их.

Пример: игрок за свободные народы выложил по жетону активации на трёх своих военачальников. Это значит, что игрок за Тьму в этот ход может взять до трёх жетонов судьбы. На первом взятом жетоне указано значение 3: это слишком много и невыгодно для Тьмы, поэтому игрок решает взять ещё один. На втором жетоне указано значение 2. Он может остановиться или взять ещё один жетон, но тогда он будет обязан применить его эффект. Игрок за Тьму решает не играть с судьбой: риск слишком велик, а исправить последствия не получится! Он решает остановиться, передвигает маркер судьбы на 2 деления вправо по шкале. Затем сбрасывает жетон со значением 2 (так как он был взят последним) и возвращает в запас судьбы жетон со значением 3, который был отложен в сторону.

ПРОДВИЖЕНИЕ ПО ШКАЛЕ СУДЬБЫ



Маркер судьбы

Когда вы применяете эффект жетона судьбы, передвиньте маркер судьбы вперёд (вправо) по шкале судьбы согласно значению, указанному на жетоне.

КАРТА СУДЬБЫ



1 Тип карты судьбы

Тип карты судьбы



Беорн



Орлы



Торин

- Если маркер судьбы достигает на шкале деления 15, игрок за свободные народы немедленно побеждает в игре.
- Четыре персонажа — Бильбо, Торин, Повелитель Орлов и Беорн — не участвуют в игре с её начала, а вступают в неё по мере продвижения маркера судьбы. Каждый из этих персонажей будет **готов вступить в игру**, когда маркер судьбы достигнет либо пересечёт деление на шкале судьбы с его миниатюрой. После чего во время фазы действий этот персонаж сможет вступить в игру, как описано на его карте-памятке.

ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ СУДЬБЫ И ИХ ЭФФЕКТЫ

Если вы применяете эффект жетона судьбы, отмеченного символом судьбы, игрок за свободные народы немедленно должен взять **карту судьбы**.

Взяв карту судьбы, игрок обязан немедленно сыграть её и выполнить её эффект. В отличие от розыгрыша карт событий и сюжета, это не считается действием и не требует использования кубика действий.

Как правило, эффекты карт судьбы распространяются на определённого персонажа. В этом случае игрок за свободные народы должен поместить карту судьбы рядом с картой-памяткой персонажа вне зависимости от того, участвует ли он в игре или ещё нет. Однако если требуемый персонаж был уничтожен, карта судьбы сбрасывается без применения эффекта.

ГЛАВА 8: ПЕРСОНАЖИ И ЛИДЕРСТВО

В игре есть множество персонажей, участвовавших в Битве пяти воинств: Бильбо Бэггинс, Болг, сын Азога, Гэндальф Серый и другие герои и великие воины. Каждый персонаж представлен в виде уникальной **миниатюры** и **карты-памятки**.

На карте-памятке указаны особые способности персонажа, а также его характеристики **перемещения** и **лидерства** (см. *Карта-памятка персонажа* далее).

Каждый персонаж может находиться на игровом поле сам по себе либо в составе дружелюбного войска.

Некоторые персонажи свободных народов также являются **военачальниками** (см. *Военачальники* на следующей странице).

Примечание: Беорн и Повелитель Орлов — особые персонажи, на которых не распространяются многие основные правила игры. Все особые правила для этих персонажей приведены отдельно (см. *Беорн*, стр. 33, и *Повелитель Орлов* и *Орлы с Мглистых гор*, стр. 32).

ВСТУПЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ В ИГРУ

Каждому персонажу в игре соответствует своя двухсторонняя карта-памятка. Одна из её сторон используется, когда персонаж ещё не участвует в игре, и содержит условия его вступления в игру.

КАРТА-ПАМЯТКА ПЕРСОНАЖА



Эта сторона карты-памятки используется, когда персонаж или особый отряд ещё не вступил в игру.

- 1 Имя
- 2 Начальное положение на шкале судьбы
- 3 Условия вступления в игру и связанные с этим правила



Эта сторона карты-памятки используется, когда персонаж или особый отряд участвует в игре.

- 1 Имя
- 2 Особые способности и правила
- 3 Перемещение
- 4 Лидерство
- 5 Ячейка для жетонов (если требуется)

Некоторые персонажи (Бард, Даин, Гэндальф и Трандуил) участвуют в игре с самого начала. При подготовке к партии их миниатюры помещаются в регионы, указанные на картах-памятках, которые сразу же переворачиваются стороной со способностями персонажей вверх.

Всех прочих персонажей можно будет выставить на игровое поле только тогда, когда они будут **готовы вступить в игру**.

Персонажи свободных народов готовы вступить в игру, когда маркер судьбы достиг либо пересёк деление на шкале судьбы с их миниатюрой (то есть находится на этом делении либо справа от него). Болг готов вступить в игру, когда хотя бы одно войско игрока за Тьму находится в любом регионе Долины.

Если персонаж готов вступить в игру, его можно поместить на игровое поле в фазу действий: для этого нужно использовать определённый результат кубика действий (как указано на карте-памятке). У некоторых персонажей также есть дополнительные требования, особые правила и эффекты, которые влияют на то, когда и как именно они могут вступить в игру.

Персонаж не может вступить в игру, если регион, в который его нужно поместить, находится под контролем противника или занят вражеским войском.

Как только персонаж вступает в игру, его карта-памятка переворачивается. На её обратной стороне указаны особые способности этого персонажа и связанные с ним правила.

Важно: персонаж перестаёт быть готовым вступить в игру, если условия для этого перестают выполняться до того, как он успел вступить в игру.

ПЕРСОНАЖИ, УЧАСТВУЮЩИЕ В ИГРЕ

Персонажи, вступившие в игру, могут находиться в составе дружественного войска либо действовать в одиночку.

Если в регионе с персонажем нет дружественного войска, он не может атаковать или быть атакованным, но при этом может свободно перемещаться в любой регион, игнорируя присутствие вражеских войска, и использовать свои способности.

Если персонаж находится в одном регионе с дружественным войском, он находится в составе этого войска и участвует в сражениях вместе с ним, а также может перемещаться с ним.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Персонажи перемещаются по игровому полю с помощью действия «Перемещение персонажей» (см. *Сводная таблица кубиков действий*, стр. 13).

Когда игрок использует действие «Перемещение персонажей», он может переместить любое количество своих персонажей. Расстояние, на которое может переместиться персонаж, не должно превышать его значение перемещения, указанное на карте-памятке. Персонажи могут перемещаться только между смежными регионами.

Персонаж в составе войска также может перемещаться вместе с ним, если войско начало перемещение (см. *Перемещение войска*, стр. 22), или остаться в регионе, из которого войско начинает перемещение.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Персонаж может повлиять на исход битвы с помощью особых способностей, перечисленных на его карте-памятке. Как правило, персонажи также обладают навыком лидерства (см. *Войска с лидерством*, стр. 21).

Кроме того, некоторые персонажи свободных народов (называемые военачальниками) занимают важную роль в Битве пяти воинств (см. *Военачальники* далее).

ВОЕНАЧАЛЬНИКИ

Бард, Трандуил, Гэндальф Серый, Даин Железностоп и Повелитель Орлов являются **военачальниками** свободных народов. Они играют особую роль в Битве пяти воинств.

АКТИВАЦИЯ ВОЕНАЧАЛЬНИКОВ

В фазу активации военачальников игрок за свободные народы может распределить до 3 **жетонов активаций** между своими военачальниками (но не более одного жетона для каждого военачальника). Это служит двум целям:

- Игрок за свободные народы получает **жетоны лидерства** (см. *Жетоны лидерства*, стр. 20), по количеству распределённых жетонов активаций.
- У каждого военачальника есть особая способность, которую можно использовать только тогда, когда на его карте-памятке находится **жетон активации**.

Однако, как описано в главе *Судьба*, если игрок за свободные народы разместил несколько жетонов активаций, игрок за Тьму сможет взять больше жетонов судьбы и тем самым попытаться замедлить её движение.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВОЕНАЧАЛЬНИКОВ

Игрок за свободные народы может снять жетон активации с карты персонажа, чтобы использовать его способность *военачальника*. Это можно сделать только в фазу действий, перед тем как игрок за свободные народы использует результат кубика действий.

Перед каждым использованием результата кубика действий игрок за свободные народы может снять только один жетон активации. Следовательно, он не может использовать способности нескольких военачальников перед одним действием.

В конце хода все неиспользованные жетоны активаций должны быть сняты с карт военачальников без какого-либо эффекта.

ЛИНЕЙКА ДАЛЬНОСТИ

Способности двух военачальников — Трандуила и Гэндальфа Серого — требуют использования **линейки дальности**. Она служит для измерения расстояния и определения того, находится ли выбранный регион в зоне досягаемости.

Чтобы определить это, поставьте линейку на игровое поле так, чтобы один из её плоских краёв полностью находился в границах исходного региона. Регионы, над которыми при этом проходит её дуга или до которых можно дотронуться другим плоским краем линейки, находятся в зоне досягаемости и могут быть выбраны целью для такой способности.

Важно: чёрные границы Одинокой горы блокируют атаки на расстоянии. Регионы находятся в зоне досягаемости, только если линейка дальности не пересекает чёрные границы.



Пример: игрок за свободные народы использует способность «Искусство лучников», чтобы атаковать войско Тьмы близ Восточного отрога. Озёрные жители, расположенные в Лагере, могут атаковать вражеское войско — оно находится в их зоне досягаемости. Эльфы-лучники на Нижних склонах находятся слишком далеко, а озёрные люди в Руинах Дейла находятся на неподходящем типе местности, поэтому они не могут принять участие в этой атаке.

Пример: в фазу активации военачальников игрок за свободные народы помещает по жетону активации на карты Гэндальфа и Трандуила. За это он получает 2 жетона лидерства, которые размещает в свои войска. Перед тем как использовать первый результат броска в фазу действий, он решает использовать способность Гэндальфа «Волишебный залп». Так как перед каждым действием можно снять только один жетон активации, он не может использовать способность Трандуила «Искусство лучников» сейчас, но сможет позже в этот ход перед выбором другого кубика действий.

Примечание: когда способность Трандуила «Искусство лучников» или способность Гэндальфа «Волишебный залп» наносит урон вражескому войску, он подсчитывается по тем же правилам, что и в сражении (см. Эффекты, наносящие урон, стр. 29).

ЖЕТОНЫ ЛИДЕРСТВА

В отличие от персонажей с миниатюрами, командиры отрядов, вожди и другие выдающиеся солдаты представлены в игре **жетонами лидерства**.

РАЗМЕЩЕНИЕ И УДАЛЕНИЕ ЖЕТОНОВ ЛИДЕРСТВА

Игроки могут поместить жетоны лидерства в свои войска, что позволит им эффективнее перемещаться и сражаться (подробнее об этом — в разделе *Войска с лидерством* на стр. 21).

- Игрок за свободные народы в фазу активации военачальников получает по одному жетону лидерства за каждый жетон активации, выложенный на карты военачальников в этот ход. Их нужно немедленно поместить в регионы с войсками свободных народов (но не более одного жетона лидерства на войско).
- Игрок за Тьму в фазу лидерства Тьмы выбирает, сколько жетонов лидерства и/или миниатюру Летучих мышей он хочет поместить на игровое поле в этом ходу (их количество в сумме должно равняться количеству кубиков действий в запасе Тьмы). Жетоны лидерства нужно немедленно поместить в войска Тьмы (но не более одного жетона лидерства на войско).

Жетоны лидерства считаются частью войска и могут перемещаться вместе с этим войском. Если по какой-либо причине жетон лидерства находится в регионе, в котором нет дружественного войска, немедленно уберите этот жетон с игрового поля. **В каждой фазе конца хода уберите с игрового поля все жетоны лидерства обоих игроков.**

ГЛАВА 9: ВОЙСКА

Все дружественные **боевые отряды** в одном регионе называются **войском**. Дружественные **персонажи** и **жетоны лидерства**, находящиеся в одном регионе с войском, также находятся в составе этого войска.

ПРЕДЕЛ ГРУППИРОВАНИЯ

Регионы имеют **предел группирования**, в каждом из них может находиться не более **5 боевых отрядов**.

Предел группирования не распространяется на персонажей и жетоны лидерства в составе войск, а также на особые отряды (Орлов и Летучих мышей).

В регионах сбора Тьмы (см. стр. 10) и точках сбора гоблинов (см. *Горные перевалы*, стр. 25) может находиться неограниченное количество отрядов Тьмы — предел группирования для них не учитывается.

БОЕВЫЕ ОТРЯДЫ

В игре есть несколько **типов боевых отрядов**, отличающихся умениями, вооружением и боевой подготовкой.

Каждому типу отрядов соответствует уникальная карта отряда, на которой перечислены его характеристики и способности. Во время сражения карта участвующего в нём отряда может быть сыграна для применения **способности манёвра** этого отряда. На карте отряда указаны: **предпочтительный тип местности**, **боевая сила**, а также **способность манёвра**.

- **Предпочтительный тип местности** учитывается в начале каждого сражения, чтобы определить, на чьей стороне будет преимущество на местности (см. *Преимущество на местности*, стр. 26).
- От **боевой силы** зависит количество бросаемых кубиков боя в сражении (см. *Боевой бросок*, стр. 27).
- **Способность манёвра** может быть использована во время боевого раунда (см. *Манёвры*, стр. 26).

ВОЙСКА С ЛИДЕРСТВОМ

Значение **лидерства** войска равняется сумме значений лидерства всех персонажей в этом войске, плюс количество жетонов лидерства в нём же.

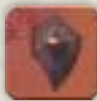
Войско считается «войском с лидерством», если в его составе есть хотя бы один жетон лидерства и/или персонаж с ненулевой характеристикой лидерства. Некоторые действия и карты событий и сюжетов распространяются только на войска с лидерством.

Лидерство позволяет вашим войскам эффективнее перемещаться, сражаться и обороняться. Подробнее об этом говорится в следующих разделах.

Жетоны лидерства



Свободные народы



Тьма

КАРТА ОТРЯДА



- 1 Тип отряда
- 2 Символ отряда
- 3 Боевая сила
- 4 Предпочтительный тип местности
- 5 Способность манёвра и особые правила

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ВОЙСК

Войска могут перемещаться из одного региона в другой смежный регион, не занятый войском противника.

Игроки могут перемещать свои войска с помощью одного из действий:

- Использовать результат кубика действий **«Войско»** (или «Сбор/войско»), чтобы:
 - выбрать действие «Стратегическое перемещение» и переместить до двух своих разных войск в смежные регионы **либо**
 - выбрать действие «Атака» и переместить одно своё войско в смежный регион, а затем при желании атаковать им вражеское войско.
- Если у войска есть лидерство, можно использовать результат кубика действий **«Персонаж»**, чтобы:
 - выбрать действие «Атака» и переместить одно своё войско с лидерством в смежный регион, а затем при желании атаковать им вражеское войско **либо**
 - выбрать действие «Быстрое перемещение» и переместить одно своё войско с лидерством на расстояние до двух регионов.
- Если в составе войска Тьмы есть хотя бы один отряд гоблинов, игрок за Тьму также может использовать результат кубика действий **«Око»**, чтобы:
 - выбрать действие «Стратегическое перемещение гоблинов» и переместить до двух своих разных войск, в составе которых есть гоблины, в смежные регионы (или из точек сбора в ячейки горных перевалов) **либо**
 - выбрать действие «Атака гоблинов» и переместить одно своё войско, в составе которого есть гоблины, в смежный регион, а затем при желании атаковать им вражеское войско.

Перемещение во время действия является необязательным: игрок может частично или полностью отказаться от перемещения, доступного при выбранном им действии.

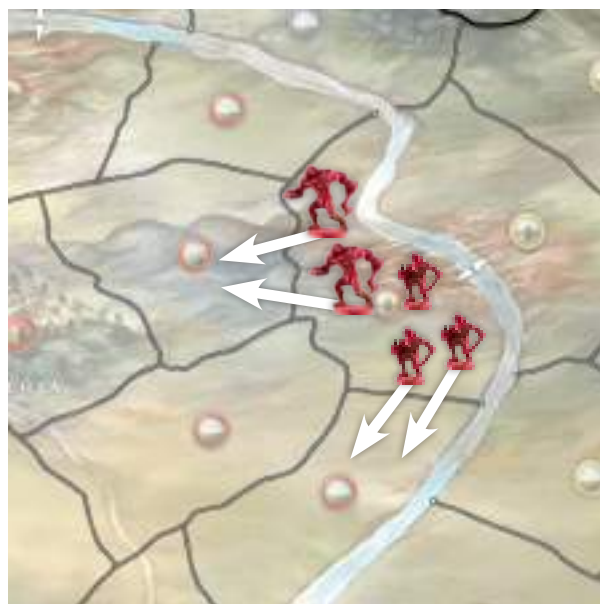
Если на войске есть жетоны урона, то они перемещаются вместе с ним.

Примечание: одно и то же войско можно переместить несколько раз за ход с помощью нескольких действий.

РАЗДЕЛЕНИЕ ВОЙСКА

Перед началом перемещения игрок может разделить войско на две части и переместить только часть отрядов. Боевые отряды, которые остаются в регионе, из которого начато перемещение, образуют новое отдельное войско.

ПРИМЕР



Игрок за Тьму использует действие «Стратегическое перемещение» и решает разделить своё войско из пяти отрядов. Он использует одно перемещение, чтобы переместить 2 отряда гигантских орков в смежный регион на западе. Вторым перемещением он отправляет 2 отряда обычных орков на юг и на этом заканчивает действие. Последний отряд орков остаётся в исходном регионе.

Так, игрок может использовать действие «Стратегическое перемещение», чтобы разделить войско на две части и переместить каждую в отдельный смежный регион, либо поделить его на три части и оставить одну из них в исходном регионе.

ОСОБЫЕ СЛУЧАИ

- Войско, перемещаемое использованием кубика действий «Персонаж», должно иметь ненулевое лидерство. То есть при разделении в перемещаемое войско должен быть включён хотя бы один персонаж с ненулевым лидерством или жетон лидерства.

Пример: у игрока за Тьму есть войско, состоящее из 3 отрядов орков, 2 отрядов гигантских орков и 2 жетонов лидерства. Он решает использовать действие «Быстрое перемещение», чтобы переместить 2 отряда гигантских орков на два региона, но для этого он обязан переместить хотя бы один из двух жетонов лидерства вместе с ними.

- Если игрок решает разделить войско, имеющее жетоны урона, он может разделить и их, но только таким образом, чтобы количество жетонов урона у каждого из получившихся войск не превышало количество боевых отрядов.

Пример: у игрока за свободные народы есть войско с 2 жетонами урона, состоящее из 1 отряда озёрных жителей и 2 отрядов эльфов-лучников. Он решает разделить его во время перемещения и переместит оба отряда эльфов-лучников. При этом он может либо переместить один жетон урона с отрядами эльфов и оставить второй с озёрными жителями, либо переместить оба жетона урона вместе с эльфами.

ОБЪЕДИНЕНИЕ ВОЙСК ПОСЛЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Если войско заканчивает перемещение в регионе, в котором уже есть другое дружественное войско, они обязаны объединиться в одно войско.

Если количество отрядов в войске после объединения превышает предел группирования в 5 боевых отрядов, лишние отряды должны быть убраны из игры участником, которому они принадлежат. Перед этим игрок может добровольно понести потери и убрать из игры один или более боевых отрядов, чтобы снять с войска по 2 жетона урона за каждый убранный отряд (см. *Потери*, стр. 28).

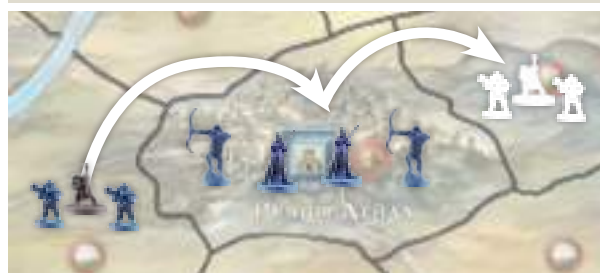
- Во время действия «Атака» (и других подобных эффектов) войска должны объединиться после перемещения и до атаки, являющейся частью действия, то есть лишние отряды в регионе должны быть убраны из игры до начала сражения.
- Во время действия «Стратегическое перемещение» (и других подобных эффектов) объединение войск происходит только после того, как все войска закончат перемещение. Один и тот же боевой отряд, персонаж или жетон лидерства может быть частью только одного перемещения во время такого действия.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ВОЙСК НА РАССТОЯНИЕ БОЛЕЕ ОДНОГО РЕГИОНА

Игрок может выбрать действие «Быстрое перемещение» с помощью результата кубика действий «Персонаж», сыграть некоторые карты или использовать определённые способности, чтобы переместить войско на расстояние более одного региона. Каждое из таких перемещений подчиняется обычным правилам, с некоторыми исключениями:

- Войско может разделиться только в регионе, из которого начало перемещение.
- Войско не может объединяться с персонажами, дружественными отрядами или жетонами лидерства по пути.
- Переместившись в регион, войско обязано немедленно закончить перемещение, если в смежном регионе находится вражеское войско (регионы, разделённые рекой без брода, не считаются смежными).
- Предел группирования не учитывается, пока не завершены все перемещения.

ПРИМЕР



Игрок за свободные народы использует результат кубика действий «Персонаж», чтобы переместить войско из 2 отрядов гномов и Даина Железностопа на 2 региона с помощью действия «Быстрое перемещение». Сначала он перемещает его в смежный регион Руины Дейла, где уже находится дружественное войско размером в 4 отряда. Количество отрядов в этом регионе должно было бы стать 6, однако действие перемещения ещё не закончено — и вторым перемещением Даин с гномьими отрядами отправляется в регион к востоку от Дейла. Перемещение закончено: в Руинах Дейла по-прежнему 4 отряда, а в регионе к востоку — 2 отряда. Нигде предел группирования в 5 боевых отрядов не превышен.

Если бы гномы и Даин остановились в Руинах Дейла, игроку за свободные народы пришлось бы убрать из игры один из 6 отрядов, чтобы соблюсти предел группирования.

КОНТРОЛЬ НАД РЕГИОНОМ С ПОСЕЛЕНИЕМ ИЛИ УКРЕПЛЕНИЕМ

Если войско Тьмы перемещается в регион с поселением или укреплением, игрок за Тьму получает контроль над ним: поместите в этот регион жетон контроля Тьмы.

Если хотя бы один боевой отряд свободных народов (не персонаж и не Орёл) перемещается в регион с жетоном контроля Тьмы, уберите жетон контроля Тьмы из этого региона.

Войско может получить (или вернуть) контроль над регионом с поселением или укреплением, даже когда перемещается на расстояние более одного региона: для этого не обязательно заканчивать перемещение в поселении или укреплении.

Примечание: если в регионе нет ни одного боевого отряда, перемещение в него не считается атакой, даже если оно находится под контролем противника.



Жетон контроля Тьмы

НАЁМ ВОЙСК

Оба участника начинают игру с определённым количеством отрядов и персонажей на игровом поле (см. *Расстановка войск*, стр. 7). В ходе партии они могут ввести в игру дополнительные силы:

- Оба игрока могут использовать результат кубика действий «Сбор» (или «Сбор/войско»), чтобы выбрать действие «Наём отрядов» и перевернуть по одному жетону найма в одном или двух различных регионах под своим контролем (см. *Использование жетонов найма* далее).
- Игрок за Тьму может использовать результат кубика действий «Око», чтобы выбрать действие «Наём гоблинов» и поместить в каждую точку сбора гоблинов по одному отряду гоблинов.

РАЗМЕЩЕНИЕ ЖЕТОНОВ НАЙМА

С помощью жетонов найма участники могут ввести в игру новые отряды.

В игре есть жетоны найма трёх типов, отличающиеся иллюстрацией на обороте: жетоны найма **Тьмы** и два типа жетонов найма свободных народов — **гномов и людей** и **эльфов**.

На лицевой стороне жетона найма указан символ отряда (или отрядов), который будет введён в игру, когда этот жетон будет перевернут.

Новые жетоны найма могут быть помещены на игровое поле в результате некоторых эффектов (событий или способностей персонажей).

При подготовке к игре и в ходе игры берите жетоны найма нужных типов случайным образом, не переворачивая их и не показывая ни себе, ни оппоненту.

Как правило, жетоны найма помещаются в регионы с поселениями (для свободных народов) или в регионы сбора (для Тьмы). Если в регионе находится вражеское войско или жетон контроля противника, жетон найма в него поместить нельзя.

Если в игре не осталось неиспользованных жетонов найма нужного типа, с этого момента игрок не может помещать жетоны найма этого типа на игровое поле, даже если этого требуют эффекты карт или способностей.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЖЕТОНОВ НАЙМА

Если эффект требует перевернуть жетон найма, игрок выбирает регион, содержащий жетон найма, переворачивает один из них, а затем помещает в этот же регион отряд согласно символу на жетоне (или два отряда, если на жетоне изображены два символа). Затем уберите этот жетон найма из игры.

Использованные жетоны найма больше не возвращаются в игру до конца партии, не смешивайте их с ещё не использованными жетонами найма в стопках.

Жетоны найма (оборот)



Гномы и люди



Эльфы



Тьма

Жетоны найма гномов и людей (лицо)



Озёрные
жители



Гномы-
воины



Гномы-
ветераны

Жетоны найма эльфов (лицо)



Эльфы-лучники



Эльфы-копейщики

Жетоны найма Тьмы (лицо)



Орки



Два орка



Варги



Гигантские орки

Максимальное количество отрядов каждого типа ограничено имеющимися миниатюрами. Если все миниатюры типа, указанного на перевернутом жетоне найма, уже задействованы в игре, вместо этого игрок может ввести в игру другой отряд, соответствующий типу перевернутого жетона найма.

Пример: игрок за свободные народы переворачивает жетон найма гномов и людей. На нём изображён символ гнома-воина, но все миниатюры гномов-воинов уже задействованы в игре, поэтому вместо этого игрок может ввести в игру любой другой отряд гномов и людей — либо озёрных жителей, либо гномов-ветеранов.

УДАЛЕНИЕ ЖЕТОНОВ НАЙМА

Если войско перемещается в регион (или через регион) с одним или несколькими жетонами найма противника, уберите эти жетоны с игрового поля, не переворачивая их. Кроме того, жетоны найма могут быть убраны с поля некоторыми эффектами карт.

Убрав неиспользованные жетоны найма, поместите их в запас жетонов соответствующего типа и перемешайте их, не переворачивая.

НАЁМ ОТРЯДОВ БЕЗ ЖЕТОНОВ НАЙМА

Способности персонажей и некоторые карты позволяют помещать отряды на игровое поле, не используя жетоны найма. Если для выполнения такого эффекта не хватает незадействованных в игре миниатюр нужного типа, то эффект выполняется настолько, насколько возможно (без замены нехватящих миниатюр).

ПРЕВЫШЕНИЕ ПРЕДЕЛА ГРУППИРОВАНИЯ

Если после найма в регионе превышен предел группирования в 5 боевых отрядов, лишние отряды должны быть немедленно убраны из игры. Игрок сам принимает решение, какие из своих отрядов убрать.

Перед этим игрок может добровольно понести потери и убрать из игры один или более боевых отрядов, чтобы снять с войска по 2 жетона урона за каждый убранный отряд.

Предел группирования не действует в регионах сбора Тьмы и точках сбора гоблинов: количество отрядов Тьмы, которые могут находиться в них, не ограничено.

ВООДУШЕВЛЕНИЕ ВОЙСК

Игрок может использовать результат кубика действий **«Сбор»** и выбрать действие «Воодушевить войска», чтобы попытаться снять один или несколько жетонов урона со своих войск.

- Выберите до 2 ваших войск и воодушевите каждое из них: бросьте по одному кубiku за каждый боевой отряд в составе войска, а затем снимите с этого войска по 1 жетону урона за каждый результат 5 или 6. Вы можете один раз перебросить свои кубики с неудачными значениями в количестве, не превышающем значение лидерства этого войска.

После этого игрок также может по желанию понести потери в этих же войсках (один отряд за 2 жетона урона — см. *Потери*, стр. 28).

ГОРНЫЕ ПЕРЕВАЛЫ

Гоблины должны преодолеть горные перевалы, чтобы напасть на воинства свободных народов. В начале игры дорога для них закрыта: путь из точек сбора гоблинов преграждают жетоны перекрытых горных перевалов.

Если в точке сбора гоблинов находится 5 или более отрядов, немедленно уберите соседний с ней жетон перекрытого горного перевала.

С этого момента дорога на горный перевал из этой точки сбора гоблинов открыта до конца игры.

- Игрок за Тьму может переместить войско из точки сбора гоблинов только в соединённую с ней ячейку горного перевала. Это можно сделать с помощью любого действия, которое позволяет переместить войско.
- Войско Тьмы в ячейке горного перевала может переместиться только в соединённый с ней регион (в направлении стрелки). Если в этом регионе находится войско свободных народов, войско

Тьмы в ячейке горного перевала может атаковать его по обычным правилам. Правило склонов (см. *Значение попадания*, стр. 27) не действует при атаке из ячейки горного перевала. Войско, находящееся в ячейке горного перевала, не может принимать участие в совместной атаке с любым другим войском Тьмы.

Войска могут переместиться из ячейки горного перевала в соединённый с ней регион, но не в обратную сторону. В ячейку горного перевала нельзя переместиться или отступить из соединённого с ней региона, войско в ней нельзя атаковать, и она не считается смежной с соединённым с ней регионом при «Быстром перемещении» или отступлении.

Важно: если карта позволяет нанять отряды в регионе с вашими войсками, то их можно нанять, в том числе, в ячейке горного перевала или точке сбора гоблинов (если там есть ваше войско).



В начале игры горный перевал перекрыт.



Теперь отрядов достаточно, и гоблины могут переместиться из точки сбора в горный перевал. Он остаётся открытым до конца игры.

ГЛАВА 10: СРАЖЕНИЯ

Войско может атаковать смежный регион, занятый вражеским войском, и начать **сражение**. Чтобы начать сражение, игрок может:

- Использовать результат броска кубика **«Войско»**, чтобы выбрать действие «Атака» и атаковать после перемещения (по желанию).
- Использовать результат броска кубика **«Войско»**, чтобы выбрать действие «Совместная атака» и атаковать один и тот же регион несколькими своими войсками, расположенными в смежных с атакованным регионам.
- Использовать результат броска кубика **«Персонаж»**, чтобы выбрать действие «Атака» и атаковать войском с лидерством после перемещения (по желанию).
- Использовать результат броска кубика **«Око»**, чтобы выбрать действие «Атака гоблинов» и атаковать войском с хотя бы одним гоблином после перемещения (по желанию).

Войско этого игрока называется **атакующим**, а вражеское войско — **защищающимся**.

Примечание: атака из одного региона в другой невозможна, если между этими регионами пролегает граница, которую нельзя пересечь (например, река без брода). Такие регионы не считаются смежными.

НАЧАЛО СРАЖЕНИЯ

Перед каждым сражением выполните следующие действия:

1. Определите, на чьей стороне преимущество на местности.
2. Подготовьте карты для сражения.

ПРЕИМУЩЕСТВО НА МЕСТНОСТИ

Перед началом сражения игроки должны определить, на чьей стороне будет преимущество на местности в регионе сражения. Регионом сражения всегда считается регион, где находится защищающееся войско.

Подсчитайте, сколько боевых отрядов в каждом войске имеют предпочтительный тип местности региона сражения (предпочтительные типы местностей отрядов указаны на картах отрядов).

Войско, в котором наибольшее число отрядов предпочитает этот тип местности, получает **преимущество на местности** в этом сражении.

Примечание: при определении преимущества на местности имеет значение только количество отрядов, а не их боевая сила.

Игрок, чьё войско получило преимущество на местности, немедленно берёт в руку одну карту события (и при необходимости сбрасывает до 6 карт в руке).

Если в обоих войсках число отрядов, которые предпочитают этот тип местности, равно, никто не получает преимущество на местности и не берёт карту.

ПОДГОТОВКА КАРТ ДЛЯ СРАЖЕНИЯ

Прежде чем начать сражение, игроки подготавливают карты, которые смогут использовать в бою.

Игроки до конца сражения откладывают в сторону все карты сюжета из своей руки (они не используются в сражении), оставив только карты событий. Затем каждый игрок берёт:

- Карты отрядов каждого типа отряда, что есть в составе его войска, участвующего в сражении.
- Карту «Перегруппировка» своего цвета.
- Карту особого манёвра Торина Дубошита или Летучих мышей (если требуется).

Перечисленные выше карты не учитываются при подсчёте максимального количества карт в руке и сбрасываются в конце сражения (неиспользованные карты событий остаются в руке).

ХОД СРАЖЕНИЯ

Сражение состоит из серии боевых раундов. Во время каждого раунда игроки проходят следующие шаги:

Шаг 1: манёвры

Оба игрока выбирают и одновременно открывают по одной своей карте с руки.

Шаг 2: боевой бросок

Каждый игрок бросает кубики боя в количестве, равном боевой силе его войска (но не более 5 кубиков).

Шаг 3: переброс за лидерство

После боевого броска оба игрока могут один раз перебросить свои кубики с неудачными результатами в количестве, не превышающем значение лидерства их войск.

Шаг 4: подсчёт урона

Игроки подсчитывают урон, полученный войсками, размещают жетоны урона на них и несут потери.

Шаг 5: конец боевого раунда

Если ни одно из войск не было уничтожено, атакующий игрок может принять решение прекратить атаку. Если этого не произошло, защищающийся игрок может отступить или спастись бегством. Если ничего из этого не было сделано, начинается следующий боевой раунд.

ШАГ 1: МАНЁВРЫ

Каждый игрок втайне от другого выбирает по одной карте из своей руки, а затем оба игрока одновременно их открывают. Игрок может выбрать:

- Карту отряда, участвующего в сражении, чтобы использовать способность манёвра отрядов этого типа.
- Карту события как боевой эффект.

- Карту особого манёвра.
- Карту «Перегруппировка».

Примечание: все эффекты на любых выбранных на этом шаге картах касаются только участвующих в этом боевом раунде войск (если прямо не сказано иного).

СПОСОБНОСТЬ МАНЁВРА НА КАРТЕ ОТРЯДА

Если игрок выбрал карту отряда, он сможет в этом раунде использовать указанную на ней способность манёвра после боевого броска и переброса за лидерство (см. *Боевой бросок* далее).

Выложите на стол сыгранную карту отряда лицом вверх. Её нельзя будет использовать снова до конца сражения, пока не будет сыграна карта «Перегруппировка».

БОЕВОЙ ЭФФЕКТ НА КАРТЕ СОБЫТИЯ

Если игрок выбрал карту события, он должен выполнить её боевой эффект, указанный в нижней части карты. Если боевые эффекты карт обоих игроков происходят одновременно, защищающийся выполняет свой эффект первым.

После того как вы использовали карту события как боевой эффект, сбросьте её.

КАРТА ОСОБОГО МАНЁВРА

В игре есть две карты особых манёвров («Мощные удары Торина» и «Впиваясь в раненых»). Их эффекты применяются всегда, вне зависимости от результатов боевого броска и переброса за лидерство. Карту «Мощные удары Торина» нельзя будет использовать до конца сражения, пока не будет сыграна карта «Перегруппировка». Карта «Впиваясь в раненых» возвращается в руку в конце каждого боевого раунда: её можно использовать снова, пока на территории, к которой принадлежит регион сражения, находятся Летучие мыши.

КАРТА «ПЕРЕГРУППИРОВКА»

Если игрок выбрал карту «Перегруппировка», он берёт в руку все карты отрядов и особых манёвров, которые были сыграны им в этом сражении (включая только что сыгранную карту «Перегруппировка»).

Кроме того, если защищающийся игрок сыграл карту «Перегруппировка», то в конце текущего боевого раунда он может отступить из региона сражения, без негативных последствий бегства (см. *Конец боевого раунда*, стр. 29).

ШАГ 2: БОЕВОЙ БРОСОК

Каждый игрок бросает белые кубики боя. Количество бросаемых кубиков равняется суммарной **боевой силе** всех отрядов в его войске, участвующем в бою, но не более 5 кубиков.

СРАБАТЫВАНИЕ СПОСОБНОСТИ МАНЁВРА ОТРЯДОВ

Если на шаге манёвров игрок сыграл карту отряда, перед своим боевым броском он должен заменить по одному белому кубику на чёрный за каждый отряд того же типа, что и на сыгранной карте (вне зависимости от боевой силы этих отрядов). Если после боевого броска и переброса за лидерство хотя бы на одном из чёрных кубиков выпадет результат, необходимый для попадания, игрок может использовать способность манёвра на карте отряда. При этом подсчёт урона для чёрных кубиков боя происходит по тем же правилам, что и для белых кубиков.

Пример: войско игрока за Тьму, участвующее в сражении, состоит из 2 отрядов орков и 1 отряда гигантских орков. Боевая сила его войска равна 4 (1+1+2), поэтому он берёт 4 белых кубика для боевого броска. На шаге манёвров он сыграл карту гигантских орков: поскольку в сражении на его стороне есть всего один отряд гигантских орков, он заменяет один белый кубик боя на чёрный — всего 3 белых кубика и 1 чёрный. Если во время боевого броска на чёрном кубике выпадет попадание, игрок за Тьму сможет использовать способность манёвра гигантских орков.

Важно: если оба игрока получают возможность использовать способности манёвров, атакующий игрок первым решает, будет ли он использовать её.

ЗНАЧЕНИЕ ПОПАДАНИЯ

Выпавшее на каждом из кубиков значение считается попаданием, если оно равно или выше **значения попадания** для текущего боевого раунда, которое определяется перед боевым броском.

Как правило, значение попадания равно 5, за некоторыми исключениями:

- Если защищающееся войско находится в регионе с **укреплением**, значение попадания для атакующего игрока равняется 6 до тех пор, пока укрепление не будет разрушено (см. *Укрепления*, стр. 28).
- Если атакующее и защищающееся войско разделяет **брод**, значение попадания для атакующего игрока равняется 6 в **первом** боевом раунде сражения.
- Если защищающееся войско находится в горном регионе, а атакующее отделено от него склоном, значение попадания для атакующего игрока равняется 6 в **первом** боевом раунде сражения (если атакующее войско находится в горном регионе, склон не оказывает на него никакого влияния).

Кроме того, значения попадания могут быть изменены эффектами карт и особыми способностями. В этом случае в тексте карты указано, когда (во время боевого броска и/или переброса за лидерство) и на кого распространяется её эффект.

Некоторые карты предписывают игроку прибавить или отнять определённое значение от результатов боевого броска: это значит, что указанный модификатор нужно применить к результату *каждого* кубика боя в броске.

Нельзя уменьшить результат ниже 1 или увеличить выше 6.

Результат 1 всегда считается промахом, а 6 — всегда попаданием, независимо от любых модификаторов.

ШАГ 3: ПЕРЕБРОС ЗА ЛИДЕРСТВО

После боевого броска каждый игрок может один раз перебросить кубики с неудачными значениями, если у его войска имеется лидерство. Количество кубиков, которые можно перебросить, не должно превышать значение **лидерства** его войска. Можно перебрасывать кубики любого цвета. Выпавшие значения являются окончательными.

Как правило, значение попадания при перебросе за лидерство остаётся таким же, как и при боевом броске, если на разыгранных картах не сказано иного (обратите

внимание, что некоторые карты событий добавляют модификатор только при боевом броске или только при перебросе за лидерство).

Пример: войско игрока свободных народов, участвующее в сражении, состоит из 2 отрядов гномов-воинов, 1 отряда гномов-ветеранов, Даина Железностопа и 1 жетона лидерства. Боевая сила этого войска равна 4 (2 за оба отряда гномов-воинов и 2 за отряд гномов-ветеранов), а лидерство — 3 (2 за лидерство Даина и 1 за жетон лидерства). Игрок сыграл карту отряда гномов-ветеранов: он бросает 1 чёрный и 3 белых кубика боя и получает результаты 2, 3, 3 и 4 (ни одного попадания!). По счастью, значение лидерства войска равно 3, и игрок может перебросить 3 кубика: он выбирает 1 чёрный и 2 белых.

Примечание: результаты боевых бросков и перебросов за лидерство обоих игроков применяются одновременно, поэтому игроки могут совершать броски и перебросы в любом порядке (атакующий раньше защищающегося или наоборот).

ШАГ 4: ПОДСЧЁТ УРОНА

За каждое попадание по войску на него добавляется один жетон урона. Жетоны урона помещаются в регион с войском. Затем оба игрока одновременно производят подсчёт потерь.

Эффекты некоторых карт и особых способностей могут увеличить, уменьшить или предотвратить урон, получаемый войском. Примените эти эффекты после добавления войскам жетонов урона, но до подсчёта потерь.

ПОТЕРИ

На этом шаге игрок по желанию может понести потери и убрать из игры один или более отрядов из своего войска, чтобы избавиться от накопленного урона.

— За каждый боевой отряд, убранный из игры при подсчёте потерь, игрок может снять до 2 жетонов урона с войска, в котором находился отряд.

В дальнейшем боевые отряды, убранные из игры, могут быть использованы снова и помещены на игровое поле в результате найма или эффектов карт событий.

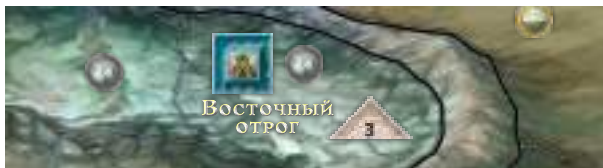
ВЫНУЖДЕННЫЕ ПОТЕРИ

Войско вынуждено понести потери только в том случае, если количество жетонов урона на войске превышает количество боевых отрядов, либо если войско спасается бегством (см. *Конец боевого раунда* на следующей странице).

Если количество жетонов урона на войске превышает количество боевых отрядов в нём же, игрок, которому оно принадлежит, должен немедленно понести вынужденные потери. Он убирает из игры боевые отряды в составе этого войска (снимая по 2 жетона урона за каждый убранный отряд) до тех пор, пока количество оставшихся боевых отрядов не будет больше количества жетонов урона на войске или равно ему.

УКРЕПЛЕНИЯ

Три региона на поле битвы (Воронья высота, Главные ворота и Восточный отрог) являются **укреплениями**. На игровом поле они отмечены бежевыми треугольниками с числом внутри: это число является **значением защиты** укрепления.



Войско в регионе с укреплением получает защиту до тех пор, пока количество жетонов урона на укреплении не сравняется с его значением защиты. Когда это происходит, укрепление считается **разрушенным**.

Укрепление обеспечивает войску следующую защиту:

- В сражении значение попадания для атакующего войска становится равным 6 (см. *Значение попадания*, стр. 27).
- Урон наносится укреплению, вместо войска (в сражении или от *Эффектов, наносящих урон*, стр. 29).

При нанесении урона укреплению помещайте жетоны урона на значок укрепления.

Как только укрепление разрушено, весь оставшийся урон (и весь дальнейший урон) наносится войску. А значение попадания для атакующего игрока возвращается к базовому значению 5, начиная со следующего боевого раунда.

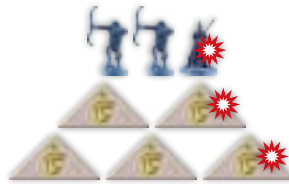
Жетоны урона остаются на укреплении навсегда. Их нельзя снять действием «Воодушевить войска» или другими эффектами, снимающими жетоны урона с войска.

Примечание: способности, которые уменьшают или предотвращают полученный урон (например, способность манёвра эльфов-копейщиков «Стена копий»), могут быть использованы, чтобы уменьшить или предотвратить урон, который будет нанесён укреплению.

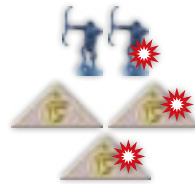
ПРИМЕР



Войско игрока на начало сражения, состоит из 3 боевых отрядов и имеет 2 жетона урона. Во время боевого раунда оно получило ещё 3 единицы урона.



Теперь количество урона у войска (5 жетонов) превышает численность отрядов в нём (3 отряда): войско должно понести вынужденные потери. Игрок убирает из войска один отряд и снимает с него 2 жетона урона.



В войске осталось 2 отряда и 3 жетона урона: всё ещё слишком много. Игрок вынужден нести потери дальше. Он убирает ещё один отряд и 2 жетона урона.



Теперь в войске остался только 1 отряд и 1 жетон урона. Игрок больше не должен нести вынужденные потери.

УНИЧТОЖЕНИЕ ВОЙСКА

Если все боевые отряды войска уничтожены, немедленно уберите из игры всех персонажей (и все жетоны лидерства), находившихся в составе этого войска, они также считаются уничтоженными. Уничтоженные персонажи не возвращаются в игру.

ШАГ 5: КОНЕЦ БОЕВОГО РАУНДА

В конце боевого раунда сражение завершается, когда одно или оба войска полностью уничтожены, либо атакующий игрок прекращает атаку, либо защищающийся игрок отступает или спасается бегством. Если этого не произошло, начинается новый боевой раунд.

- **Атакующий прекращает атаку:** если атакующий игрок принимает решение прекратить атаку, сражение немедленно заканчивается.
- **Защищающийся отступает:** если в текущем боевом раунде защищающийся игрок сыграл карту «Перегруппировка», то в конце текущего раунда он может отступить своим войском в смежный регион (см. *Отступление войска* далее).
- **Защищающийся спасается бегством:** если защищающийся игрок не сыграл карту «Перегруппировка», он всё ещё может покинуть сражение — спастись бегством в соседний регион, что повлечёт за собой негативные последствия (см. *Бегство войска*, стр. 30).

Первым принимает решение атакующий игрок — будет прекращена атака или нет. Затем, если атака продолжается, защищающийся игрок может принять решение об отступлении или бегстве.

Если защищающееся войско уничтожено, отступило или спаслось бегством, атакующее войско может немедленно продвинуться в освобождённый регион (см. *Продвижение после сражения*, стр. 30).

Примечание: если оба войска были уничтожены в бою, защищающийся игрок сохраняет за собой контроль над регионом сражения.

ОТСТУПЛЕНИЕ ВОЙСКА

Защищающееся войско может отступить, если защищающийся игрок выбрал карту «Перегруппировка» на шаге манёвров и принял решение об отступлении в конце того же боевого раунда.

Войско может отступить в смежный регион, только если этот регион:

- Не занят вражеским войском и не находится под контролем противника.
- Не является смежным с регионом, занятым войском противника (атакующим или иным).
- Не отделён бродом от текущего региона отступающего войска.

Исключение: защищающееся войско всегда может отступить в смежный регион, находящийся под контролем защищающегося игрока, либо в смежный регион, в котором находится его войско.

ЭФФЕКТЫ, НАНОСЯЩИЕ УРОН

Некоторые эффекты способностей, карт или другие действия (например, отступление через брод) приводят к нанесению войску урона вне сражения. В этом случае игрок, которому принадлежит войско, должен произвести подсчёт урона согласно правилам шага подсчёта урона в сражении (и при необходимости применять эффекты, которые позволяют уменьшить урон), а затем добровольно или вынужденно понести потери (если требуется).

ПРИМЕР



Войско Тьмы «А» атаковало войско свободных народов, расположенное к северу от Руин Дейла. В первом боевом раунде сражения игрок за свободные народы выбрал карту «Перегруппировка» и в конце боевого раунда решает отступить. Его войско не может отступить ни через брод на север, ни в Руины Дейла на юг (так как войско «Б» находится в смежном регионе). Единственный путь для отступления лежит на запад.

Если ни один регион не удовлетворяет условиям выше, атакующий игрок выбирает, в какой смежный регион должен отступить противник. В этом случае отступающее войско дополнительно получает 1 единицу урона. Выбранный для отступления регион не должен содержать войско атакующего или находиться под его контролем.

Если ни один регион не удовлетворяет и этим условиям, то защищающееся войско не может отступить.

БЕГСТВО ВОЙСКА

Если защищающийся игрок не сыграл карту «Перегруппировка» в текущий боевой раунд, но хочет закончить сражение, его войско спасается бегством. Защищающийся игрок тут же должен понести вынужденные потери, пока на спасающемся бегством войске не останется 0 или 1 жетон урона. Только после этого войско может переместиться в смежный регион, соблюдая все ограничения и правила, что и при отступлении.

ПРОДВИЖЕНИЕ ПОСЛЕ СРАЖЕНИЯ

Если защищающееся войско уничтожено, отступило или спаслось бегством, атакующее войско побеждает в сражении и может немедленно продвинуться в освободившийся регион.

Атакующий игрок может переместить в захваченный регион всё атакующее войско либо разделить его на две части (см. стр. 22). Как обычно, если он решает разделить войско с хотя бы одним жетоном урона, он должен разделить его таким образом, чтобы количество жетонов урона на каждом из получившихся войск не превышало количество боевых отрядов.

СОВМЕСТНАЯ АТАКА

Если несколько войск игрока находятся в смежных регионах с одним и тем же враждебным войском, он может использовать результат броска кубика действий «Войско», чтобы выбрать действие «Совместная атака» и атаковать несколькими войсками. Игрок выбирает, какие войска участвуют в совместной атаке до её начала.

Сражение в ходе совместной атаки проходит по тем же правилам, что и в ходе обычной атаки. Однако в начале каждого боевого раунда атакующий игрок выбирает одно из своих войск — только оно будет участвовать в этом раунде.

В боевом раунде учитываются боевая сила, лидерство, тип отрядов и другие характеристики (включая персонажей и их особые манёвры, например, «Мощные удары Торина») только выбранного войска. Весь урон, полученный атакующей стороной в этом раунде, также достаётся только выбранному атакующему войску.

ОСОБЕННОСТИ СОВМЕСТНОЙ АТАКИ

- Игроки определяют преимущество на местности только один раз, перед началом сражения. При определении преимущества на местности учитываются только боевые отряды атакующего войска, выбранного для первого боевого раунда.
- Атакующий игрок возвращает в руку все свои сыгранные карты отрядов и особых манёвров всякий раз, когда он выбирает другое войско для нового боевого раунда.
- Склоны и броды влияют на значение попадания атакующего войска только в том раунде, в котором оно выбрано для сражения в первый раз.
- Если атакующий игрок победил в сражении, он может продвинуться в освободившийся регион только одним из своих войск, участвовавших в совместной атаке (полностью или частично). Продвинуться в регион сразу несколькими войсками после совместной атаки нельзя.
- Если атакующее войско было уничтожено, а защищающееся — отступило, спаслось бегством или тоже было уничтожено, но у атакующего ещё остались участвующие в атаке войска, то он побеждает (и может продвинуться в освободившийся регион по обычным правилам).

ГЛАВА 11: УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Победа в «Битве пяти воинств» зависит от контроля ключевых регионов (ими считаются все поселения и Главные врата). Кроме того, решить исход игры может движение судьбы или смерть Болга, командующего войсками Тьмы.

Следующие регионы приносят игроку за Тьму победные очки, пока они находятся под его контролем:

- Регионы с укреплениями, даже если они разрушены, (Воронья высота, Главные врата и Восточный отрог) — по 4 победных очка.
- Регионы только с поселениями (Руины Дейла, Лагерь, Нижние склоны и Обрушенный мост) — по 2 победных очка.

Игрок за свободные народы немедленно побеждает, если происходит одно из этих трёх событий:

- Болг уничтожен.
- Беорн вступает в игру, в то время как у игрока за Тьму 5 или менее победных очков.
- Маркер судьбы достигает деления 15 на шкале судьбы.

Игрок за Тьму побеждает в конце хода, если у него 10 или более победных очков — или **немедленно**, если у него 10 или более победных очков и под его контролем находятся Главные врата.



ГЛАВА 12: ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Способности персонажей и особых отрядов приведены на их картах-памятках. В этом разделе мы приводим дополнительные правила, распространяющиеся на некоторых персонажей и особые отряды.

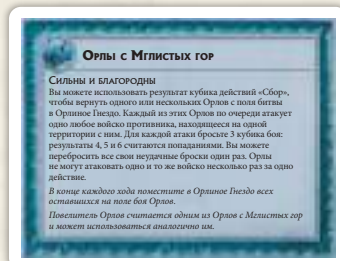
ПОВЕЛИТЕЛЬ ОРЛОВ И ОРЛЫ С МГЛИСТЫХ ГОР

На Повелителя Орлов не распространяются обычные правила для персонажей, за исключением правил, касающихся военачальников, а на Орлов не распространяются правила, касающиеся боевых отрядов; вместо этого на них действуют особые правила, указанные в этой секции и на их картах-памятках.

СБОР ОРЛОВ В ОРЛИНОМ ГНЕЗДЕ

Орлов с Мглистых гор нельзя нанять по обычным правилам. Их сбор происходит только двумя способами:

- с помощью эффектов некоторых карт (даже до вступления Повелителя Орлов в игру, если это указано на карте) **либо**
- с помощью способности военачальника Повелителя Орлов (вместо использования этой способности для их перемещения).



Когда вы добавляете одного или нескольких Орлов в игру, всегда помещайте их в ячейку Орлиного Гнезда.

Примечание: несмотря на то что Орлов можно помещать в ячейку Орлиного Гнезда с самого начала игры, использовать их способность можно будет только после того, как Орлы с Мглистых гор вступят в игру.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ОРЛОВ

Орлы с Мглистых гор и Повелитель Орлов могут перемещаться между Орлиным Гнездом и полем битвы.

В начале хода все участвующие в игре Орлы должны находиться в Гнезде. Они могут отправиться на поле битвы, только когда игрок за свободные народы использует способность военачальника Повелителя Орлов: в этом случае он берёт всех Орлов из Гнезда (в том числе Повелителя Орлов) и помещает их на любые территории. Не имеет значения, в каких регионах территорий будут находиться миниатюры Орлов — до использования их способности они не будут оказывать влияния на какой-то конкретный регион, и считается, что они присутствуют сразу на всей территории.

Каждый Орёл возвращается в Гнездо, после того как был использован (см. далее). Все Орлы (в том числе Повелитель Орлов), оставшиеся на поле битвы в конце хода, также возвращаются в гнездо.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОРЛОВ

Орлы с Мглистых гор вступают в игру одновременно с Повелителем Орлов.

Прежде чем способность Орлов может быть использована, они должны покинуть Гнездо и отправиться на поле битвы с помощью способности военачальника Повелителя Орлов. После этого игрок за свободные народы может использовать результат кубика действий «Сбор», чтобы применить способность Орлов «Сильны и благородны»: верните одного или нескольких Орлов с поля битвы в Гнездо (Повелитель Орлов также считается Орлом), каждый из этих Орлов атакует одно войско противника, находящееся в любом регионе территории, на которой был Орёл.

Орлы не могут атаковать одно и то же войско несколько раз за одно применение способности.

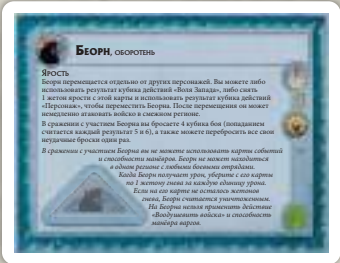
Когда Орёл атакует войско Тьмы, игрок за свободные народы бросает 3 кубика боя и наносит по 1 единице урона за каждый результат 4, 5 или 6, а также может перебросить все свои неудачные броски ещё один раз. Во время этой особой атаки не применяются никакие модификаторы.

Примечание: вы должны решить, каких из Орлов вернуть в Гнездо, и переместить их всех туда до начала бросков кубиков боя.

БЕОРН

Беорн — очень сильный персонаж, и многие правила для него похожи на правила для войск. Одним своим появлением Беорн может принести победу свободным народам, если у игрока за Тьму на этот момент 5 или менее победных очков.

Нечеловеческая сила и стойкость Беорна измеряется в жетонах ярости. При вступлении Беорна в игру на его карту-памятку помещается 8 жетонов ярости. Впоследствии их количество может быть увеличено до 16 при помощи карт судьбы.



Жетоны ярости



Оборот (1)



Лицо (1)



Оборот (5)



Лицо (5)

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ БЕОРНА

Беорн перемещается отдельно от других персонажей: действие «Перемещение персонажей» на него не распространяется. Чтобы переместить Беорна на расстояние до 3 регионов, вы можете либо использовать результат кубика действий «Воля Запада», либо снять с его карты-памятки один жетон ярости и использовать результат кубика действий «Персонаж».

После перемещения Беорн может немедленно атаковать войско Тьмы в смежном с ним регионе.

Важно: Беорн может вернуть контроль над регионом с поселением или укреплением без вражеского войска, переместившись через него.

ПРЕДЕЛ ГРУППИРОВАНИЯ ДЛЯ БЕОРНА

Беорн не может останавливаться в одном регионе с дружественными войсками (но может проходить через них во время перемещения и может находиться в одном регионе с другими персонажами без войск).

БЕОРН И ВОЙСКА ТЬМЫ

Беорн не может перемещаться в регионы или через регионы, занятые войсками Тьмы.

Кроме того, Беорн считается войском свободных народов при перемещении или отступлении войск Тьмы. Но при этом он не должен останавливаться, если перемещается в регион, смежный с войском Тьмы. Например:

- Войско Тьмы не может переместиться в регион, занятый Беорном.
- Войско Тьмы не может переместиться с помощью «Быстрого перемещения» через регион, занятый Беорном, и обязано немедленно закончить перемещение, если в смежном с ним регионе находится Беорн.

Беорн может атаковать либо стать целью атаки войск Тьмы в смежном с ним регионах.

БЕОРН В СРАЖЕНИИ

Сражения с участием Беорна проходят по тем же правилам, что и сражения с участием войск свободных народов, но с некоторыми отличиями:

- Ни одна сторона в сражении не получает преимущество на местности.
- Игрок за свободные народы не может выбирать и использовать любые карты на шаге манёвров.
- В шаг боевого броска игрок за свободные народы бросает 4 кубика боя. Выпавшие значения 5 и 6 считаются попаданиями. Все неудачные броски можно перебросить один раз. Некоторые карты судьбы могут изменить количество кубиков боя или значение попадания для Беорна.
- Если Беорн атакует укрепление или через брод или вверх по склону, значение попадания для него увеличивается по обычным правилам.
- Когда Беорну наносится урон, вместо добавления на него жетонов урона снимайте с его карты-памятки жетоны ярости по количеству полученного урона. Если на карте Беорна не осталось жетонов гнева, Беорн считается уничтоженным: уберите его из игры.
- Если Беорн защищается, он может отступить в конце любого боевого раунда по всем правилам отступления для обычных войск. Однако Беорн не может отступить в регион, занятый дружественным войском.
- На Беорна нельзя применить действие «Воодушевить войска».
- Способность манёвра *варгов* не оказывает никакого эффекта на Беорна.
- Беорн не может принять участие в совместной атаке.

ЛЕТУЧИЕ МЫШИ

На Летучих мышей не распространяются правила, касающиеся боевых отрядов, вместо этого на них действуют особые правила, указанные в этой секции и на их карте-памятке.

ПОЯВЛЕНИЕ ЛЕТУЧИХ МЫШЕЙ В ИГРЕ

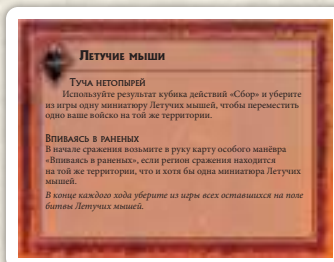
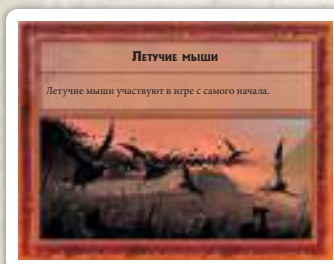
Количество Летучих мышей в игре определяется в фазе лидерства Тьмы каждый ход. Игрок за Тьму решает, сколько Летучих мышей (но не более 6) и жетонов лидерства он хочет поместить на поле битвы, так чтобы их общее количество было равно количеству кубиков действий в его запасе.

После этого миниатюры Летучих мышей немедленно помещаются в любые регионы на усмотрение игрока за Тьму. Как и в случае с Орлами, не имеет значения, в каких регионах территорий будут находиться миниатюры Летучих мышей — до использования их способности они не будут оказывать влияния на какой-то конкретный регион, и считается, что они присутствуют сразу на всей территории.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЛЕТУЧИХ МЫШЕЙ

Есть два способа использовать Летучих мышей:

- В фазу действий можно воспользоваться способностью «Туча нетопырей» для перемещения войск. Игрок за Тьму может использовать результат кубика действий «Сбор» и убрать одну миниатюру Летучих мышей с любой территории, чтобы переместить одно войско Тьмы, находящееся на той же территории (по обычным правилам). Обычно результат «Сбор» нельзя использовать для перемещения войск, а Летучие мыши добавляют мобильности войскам Тьмы.
- Во время сражения Летучие мыши позволяют использовать карту особого манёвра «Впиваясь в раненых». В начале сражения игрок за Тьму берёт эту карту в руку, если регион сражения (где находится защищающееся войско) расположен на той же территории, что и хотя бы одна миниатюра Летучих мышей. Выбрав эту карту в шаг



манёвров, а затем нанеся хотя бы одну единицу урона в тот же боевой раунд, он сможет убрать с поля одну миниатюру Летучих мышей, находящуюся на одной территории с регионом сражения, чтобы нанести противнику дополнительную единицу урона. В отличие от других карт, используемых на шаге манёвров, карта «Впиваясь в раненых» всегда возвращается в руку игрока за Тьму в конце боевого раунда, однако её нет смысла использовать, если на территории сражения больше не осталось Летучих мышей.

В конце каждого хода уберите из игры всех Летучих мышей, оставшихся на поле битвы. Их снова можно будет ввести в игру на следующем ходу.

БОЛГ

Болг — могущественный вождь воинства Тьмы — может вступить в игру, если хотя бы один любой регион в Долине (на территории красного цвета) занят войском игрока за Тьму. Но если выждать момент, когда Руины Дейла окажутся под контролем Тьмы, Болг станет сильнее и получит три жетона дружинников вместо одного.

Если он будет уничтожен, то игрок за свободные народы немедленно побеждает, поэтому способность Болга «Дружинники» крайне важна.

С помощью «Дружинников» игрок за Тьму может снять с его карты один жетон дружинников и предотвратить весь урон, полученный в текущем боевом раунде сражения войском, в составе которого находится Болг. Это не только повышает выживаемость Болга, но и делает его войско особенно стойким в бою.

Как и любой персонаж, Болг считается уничтоженным, если дружественное войско в одном регионе с ним было полностью уничтожено.

Если в регионе с Болгом нет войска Тьмы, он не может атаковать или быть атакован.

«Дружинники» могут защитить от урона только войско, в составе которого находится Болг.

Важно: «Дружинники» могут защитить войско, в составе которого находится Болг, от урона, полученного вне сражения (например, из-за способности Трандуила или Гэндальфа). Однако от урона, который наносит войско само себе, они не защищают (например, боевой эффект на карте события «Без пощады»).



СОДЕРЖАНИЕ

ГЛАВА 1:
ОБЗОР ИГРЫ 2
СОСТАВ ИГРЫ 3

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ..... 3
ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ 4

ГЛАВА 2:
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
НАЧАЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
НА ШКАЛЕ СУДЬБЫ..... 6
РАССТАНОВКА ВОЙСК 7

ГЛАВА 3:
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
ОРЛИНОЕ ГНЕЗДО..... 10
ШКАЛА СУДЬБЫ..... 10

МИНИАТЮРЫ..... 10
БОЕВЫЕ ОТРЯДЫ..... 10
ОСОБЫЕ ОТРЯДЫ..... 10
ПЕРСОНАЖИ..... 10

ГЛАВА 4:
ХОД ИГРЫ..... 11
Фаза 1 — восстановление..... 11
Фаза 2 — активация военачальников..... 11
Фаза 3 — судьба..... 11
Фаза 4 — лидерство тьмы..... 11
Фаза 5 — действия..... 11
Фаза 6 — конец хода..... 11

ГЛАВА 5:
КУБИКИ ДЕЙСТВИЙ..... 12
ЗАПАС КУБИКОВ ДЕЙСТВИЙ..... 12
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КУБИКОВ
ДЕЙСТВИЙ..... 12
СВОДНАЯ ТАБЛИЦА КУБИКОВ ДЕЙСТВИЙ..... 13

ГЛАВА 6:
КАРТЫ СОБЫТИЙ
И СЮЖЕТА..... 14
КАРТЫ СОБЫТИЙ И КОЛОДА СОБЫТИЙ..... 14
КАРТЫ СЮЖЕТА И КОЛОДА СЮЖЕТА..... 14

ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ..... 15
Закончившиеся колоды..... 15

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ СОБЫТИЙ
И СЮЖЕТА В КАЧЕСТВЕ ДЕЙСТВИЙ..... 15
Условия на картах..... 15
Эффекты карт..... 15
Сброс использованных карт..... 15

ГЛАВА 7:
СУДЬБА..... 16
ЖЕТОНЫ СУДЬБЫ..... 16
ВЛИЯНИЕ СУДЬБЫ..... 16
ПОЛУЧЕНИЕ ЖЕТОНОВ СУДЬБЫ..... 16
ПРОДВИЖЕНИЕ ПО ШКАЛЕ СУДЬБЫ..... 17
ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ СУДЬБЫ И ИХ ЭФФЕКТЫ..... 17

ГЛАВА 8:
ПЕРСОНАЖИ
И ЛИДЕРСТВО..... 18
ВСТУПЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ В ИГРУ..... 18
ПЕРСОНАЖИ, УЧАСТВУЮЩИЕ
В ИГРЕ..... 19
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ..... 19
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ..... 19
ВОЕНАЧАЛЬНИКИ..... 19
АКТИВАЦИЯ ВОЕНАЧАЛЬНИКОВ..... 19
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВОЕНАЧАЛЬНИКОВ..... 19
ЛИНЕЙКА ДАЛЬНОСТИ..... 20

ЖЕТОНЫ ЛИДЕРСТВА..... 20
РАЗМЕЩЕНИЕ И УДАЛЕНИЕ ЖЕТОНОВ ЛИДЕРСТВА..... 20

ГЛАВА 9:
ВОЙСКА..... 21
ПРЕДЕЛ ГРУППИРОВАНИЯ..... 21
БОЕВЫЕ ОТРЯДЫ..... 21
ВОЙСКА С ЛИДЕРСТВОМ..... 21
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ВОЙСК..... 22
РАЗДЕЛЕНИЕ ВОЙСКА..... 22
Особые случаи..... 22
ОБЪЕДИНЕНИЕ ВОЙСК ПОСЛЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ..... 23
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ВОЙСК НА РАССТОЯНИЕ
БОЛЕЕ ОДНОГО РЕГИОНА..... 23
КОНТРОЛЬ НАД РЕГИОНОМ С ПОСЕЛЕНИЕМ
ИЛИ УКРЕПЛЕНИЕМ..... 23

НАЁМ ВОЙСК..... 24
РАЗМЕЩЕНИЕ ЖЕТОНОВ НАЙМА..... 24
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЖЕТОНОВ НАЙМА..... 24
УДАЛЕНИЕ ЖЕТОНОВ НАЙМА..... 24

НАЁМ ОТРЯДОВ БЕЗ ЖЕТОНОВ НАЙМА..... 25
ПРЕВЫШЕНИЕ ПРЕДЕЛА ГРУППИРОВАНИЯ..... 25
ГОРНЫЕ ПЕРЕВАЛЫ..... 25

ВООДУШЕВЛЕНИЕ ВОЙСК..... 25

ГЛАВА 10:
СРАЖЕНИЯ..... 26
НАЧАЛО СРАЖЕНИЯ..... 26
ПРЕИМУЩЕСТВО НА МЕСТНОСТИ..... 26
ПОДГОТОВКА КАРТ ДЛЯ СРАЖЕНИЯ..... 26
ХОД СРАЖЕНИЯ..... 26
ШАГ 1: МАНЁВРЫ..... 26
СПОСОБНОСТЬ МАНЁВРА НА КАРТЕ ОТРЯДА..... 27
БОЕВОЙ ЭФФЕКТ НА КАРТЕ СОБЫТИЯ..... 27
КАРТА ОСОБОГО МАНЁВРА..... 27
КАРТА «ПЕРЕГРУППИРОВКА»..... 27

ШАГ 2: БОЕВОЙ БРОСОК..... 27
СРАБАТЫВАНИЕ СПОСОБНОСТИ
МАНЁВРА ОТРЯДОВ..... 27
ЗНАЧЕНИЕ ПОПАДАНИЯ..... 27

ШАГ 3: ПЕРЕБРОС ЗА ЛИДЕРСТВО..... 28

ШАГ 4: ПОДСЧЁТ УРОНА..... 28
УКРЕПЛЕНИЯ..... 28
ПОТЕРИ..... 28
Вынужденные потери..... 28
Уничтожение войска..... 29
ЭФФЕКТЫ, НАНОСЯЩИЕ УРОН..... 29

ШАГ 5: КОНЕЦ БОЕВОГО РАУНДА..... 29
ОТСТУПЛЕНИЕ ВОЙСКА..... 29
БЕГСТВО ВОЙСКА..... 30
ПРОДВИЖЕНИЕ ПОСЛЕ СРАЖЕНИЯ..... 30

СОВМЕСТНАЯ АТАКА..... 30
ОСОБЕННОСТИ СОВМЕСТНОЙ АТАКИ..... 30

ГЛАВА 11:
УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ..... 31

ГЛАВА 12:
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ
ПРАВИЛА..... 32
ПОВЕЛИТЕЛЬ ОРЛОВ
И ОРЛЫ С МГЛИСТЫХ ГОР..... 32
СБОР ОРЛОВ В ОРЛИНОМ ГНЕЗДЕ..... 32
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ОРЛОВ..... 32
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОРЛОВ..... 32

БЕОРН..... 33
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ БЕОРНА..... 33
ПРЕДЕЛ ГРУППИРОВАНИЯ ДЛЯ БЕОРНА..... 33
БЕОРН И ВОЙСКА ТЬМЫ..... 33
БЕОРН В СРАЖЕНИИ..... 33

ЛЕТУЧИЕ МЫШИ..... 34
ПОЯВЛЕНИЕ ЛЕТУЧИХ МЫШЕЙ В ИГРЕ..... 34
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЛЕТУЧИХ МЫШЕЙ..... 34

БОЛГ..... 34

Игра **РОБЕРТО ДИ МЕЛЬО, МАРКО МАГГИ и ФРАНЧЕСКО НЕПИТЕЛЛО**

БИТВА ПЯТИ ВОИНСТВ™

ХОББИТ™

Авторы игры: **РОБЕРТО ДИ МЕЛЬО, МАРКО МАГГИ и ФРАНЧЕСКО НЕПИТЕЛЛО**

Художники: **ЛУКАС ГРАЧАНО, ДЖОН ХОДЖСОН, БЕН ВУТТЕН**

Арт-директор, графический дизайнер: **ФАБИО МАЙОРАНА**

Миниатюры: **БОБ НЕЙСМИТ**

Дизайн миниатюр: **МАТТЕО МАККИ и БОБ НЕЙСМИТ**

Фотография: **КРИСТОФ ЧАНЧИ**

Редакторы, производство: **РОБЕРТО ДИ МЕЛЬО и ФАБРИЦИО РОЛЛА**

Дополнительные правки: **КРИСТОФЕР БЕНГТССОН, КЕВИН ЧАПМАН, ЭНДРЮ ПОУЛНЕР,
ЛЕОНАРДО РИНА**

Тестировщики: Гэбриел Алонсо, Кристофер Бенгтссон, Рафаэль Бриннер, Кевин Чапман, Мелани Чапман, Стева Филдс, Стивен Д. Фрэтт, Эндрю Поултер, Леонардо Рина, Крэйг Роуз, Ральф Шемманн, Крис Янг.

Тестировщики второй волны: Джереми Алоизи, Амадо Ангуло, Тим Коттрелл, Мигель Антон, Луи д'Эстре, Йоахим Галлхофф, Ксавье Гаррига, Майкл Холл, Рэнди Хит, Пепе Хара, Джонатан Келли, Джошуа Келзи, Питер «Bansel» Кёльш, Грегори Морелл, Нейтан Питерсон, Мануэль Рос, Карл-Йохан Виктор.

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

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

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

www.aresgames.eu



Русскоязычное издание подготовлено **GAGA GAMES**

Переводчик: **ДАНИЛА ЕВСТИФЕЕВ**

Корректор: **ООО «КОРРЕКТОР»**

Редактор: **ДАНИИЛ МОЛОШНИКОВ**

Дизайнер-верстальщик: **ЕЛЕНА ШЛЮЙКОВА**

Руководитель проекта: **МАКСИМ КНИШЕВИЦКИЙ**

Общее руководство: **АНТОН СКОВОРОДИН**

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2021 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.



Битва пяти воинств, Средиземье, Властелин Колец, Война Кольца, Хоббит, все персонажи, предметы, события и места являются зарегистрированной торговой маркой The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises и использованы под лицензией Sophisticated Games Ltd и её соответствующей лицензией. The Battle of Five Armies Boardgame ©2014 Ares Games Srl. ©2014 Sophisticated Games Ltd