

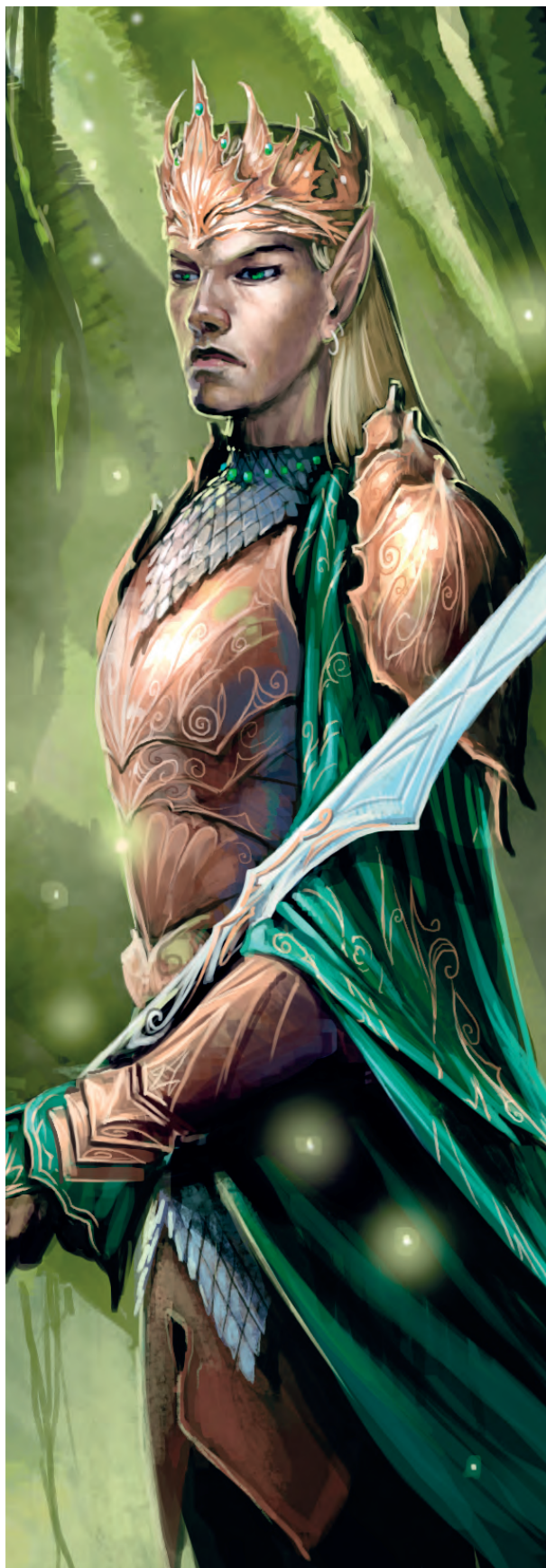
BITVA PĚTI ARMÁDTM

HOBITTM



AUTOŘI HRY

ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI A FRANCESCO NEPITELLO



KAPITOLA I: ÚVOD

Vítejte u deskové hry *Bitva pěti armád*.

Bitva pěti armád je hra pro dva hráče založená na románu *Hobit* od J. R. R. Tolkiena. Hráči v ní ožíví epický závěr knihy – zuřivý boj, který pozoroval Bilbo Pytlík a jenž představuje nejen konec putování k Osamělé hoře, ale také předehtu k velkým událostem války o Prsten.

Armáda Svobodných národů je rozmístěna na ostrozích Osamělé hory, zatímco hordy Stínu postupují údolím a skřeti se na své nepřátele vrhají shůry. Svobodným národům přijde neočekávaná pomoc – orli z Mlžných hor a Meddéd Kožoměnec se blíží – avšak stihnou to včas, než obránce přemůže přesila skřetů a vrrků?

Jeden hráč – hrající za Stín – velí armádám Stínu, které vede Bolg, syn Azogův, král skřetů z hory Gundabad. Ovládá smečky skřetů, velkých skřetů, skřetiích průzkumníků a vrrků, posílených velkými netopýry z Temného hvozdu, a snaží se rozmetat spojené síly Svobodných národů a získat celý Sever.

Druhý hráč – hrající za Svobodné národy – velí elfům, trpaslíkům a lidem bránícím údolím mezi rameny Osamělé hory. Velí lučištníkům a kopiníkům z řad lesních elfů, kterým vládne Thranduill, král elfů, statným trpaslíkům Dáina Železné nohy a statečným jezerním lidem vedeným Bardem Lučištníkem, které proti společnému nepříteli sjednotil čaroděj Gandalf.

Výsledky bitvy ovlivní množství proměnných. Dokáže Gandalfova magie obrátit vývoj ve prospěch Svobodných národů? Přiletí orli včas, nebo přispěchá na záchranu Meddéd? Zahyne hobit Bilbo v poslední obraně Havraního vrchu?

Pozn.: Hráči obeznámení s *Válkou o Prsten* možná zjistí, že jsou jim následující pravidla jaksi povědomá, protože základní mechanika hry *Bitva pěti armád* je inspirovaná mechanikou *Války o Prsten*. Nicméně je zde mnoho důležitých odlišností, které z Bitvy činí zcela jinou hru. Doporučujeme, aby si hráči přečetli tato pravidla pozorně, i pokud už *Válku o Prsten* dříve hráli.

SEZNAM KOMPONENT

V krabici najdete množství komponent:

- pravidla hry
- 2 pomocné přehledové listy pravidel
- 1 herní plán
- 6 akčních kostek Svobodných národů
- 7 akčních kostek Stínu
- 10 šestistěnných bojových kostek (5 bílých a 5 černých)
- 126 figurek představujících armády a postavy účastnící se bitvy pěti armád, a to:
 - 72 (červených) figurek představujících vojenské jednotky Stínu a velké netopýry
 - 45 (modrých) figurek představujících vojenské jednotky Svobodných národů a orly
 - 9 (šedých) figurek – 8 figurek představujících postavy Svobodných národů a 1 figurku Bolga
- 92 karet, a to:
 - 1 balíček karet událostí (30 karet)
 - 2 balíčky karet příběhu, jeden pro hráče za Stín a jeden pro hráče za Svobodné národy (každý po 20 kartách)
 - 1 balíček karet osudu (9 karet)
 - karty jednotek a manévrování (13 karet)
- 11 velkých karet vlastností postav a zvláštních jednotek účastnících se bitvy
- 1 měřítko dostřelu s plastovým stojánkem
- 160 kartonových žetonů a ukazatelů, a to:
 - 14 velkých čtvercových žetonů osudu
 - 32 žetonů poškození
 - 10 žetonů Meddědova hněvu (dva s hodnotou 2, osm s hodnotou 1)
 - 5 žetonů Prstenu
 - 3 žetony Bolgových stráží
 - 1 ukazatel osudu
 - 6 žetonů velení Svobodných národů
 - 14 žetonů velení Stínu
 - 3 aktivační žetony
 - 1 žeton soustředění
 - 64 žetonů posil (27 pro Stín, 17 pro trpaslíky a lidi, 20 pro elfy)
 - 5 ukazatelů ovládnutí Stínem
 - 2 ukazatele uzavření horského průsmyku

PŘEHLED

V *Bitvě pěti armád* zvítězí ten z hráčů, jehož strategická rozhodnutí budou v měnících se podmínkách bitvy nejlepší a který dobude či udrží klíčové pozice na bitevním poli.

Většina rozhodnutí hráčů se točí kolem hlavní mechaniky hry, tedy **systému akčních kostek**, které byly poprvé použity ve *Válce o Prsten* a které jsou zde upraveny pro potřeby oživení této bitvy.

V každém kole hází hráči určitým počtem akčních kostek a poté se střídají v provádění akcí umožněných jednotlivými výsledky padlými na těchto kostkách. Tyto akce zahrnují pohyb, útok, rekrutování nových jednotek, zotavení demoralizovaných jednotek, využití postav a další.

Jako akce lze hrát i **zvláštní karty** – karty příběhu a karty událostí, které představují neobvyklé události, jež hráčům občas umožní „porušit pravidla“.

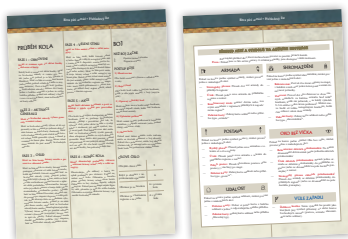
Protože symboly na akčních kostkách omezují dostupné možnosti, hráči budou muset v každém kole činit obtížná rozhodnutí. Podobně jako skuteční velitelé na bojišti si hráči nemohou být nikdy jisti, že jejich jednotky budou přesně plnit jejich rozkazy, a musí plánovat pružně a přizpůsobovat se právě výsledku hodu akčními kostkami.

Další důležitou součástí hry je koncept **osudu**. Skutky hrdinů i jejich protivníků ve Středozemi ovlivňují nejen strategie generálů, ale také jiné, mocnější síly. Ty mohou za výskyt nečekaných událostí, jako je včasný přílet orlů nebo příchod Medděda Kožoměncě. Ve hře načasování těchto událostí řídí stupnice osudu, jakési hodiny, jejichž tempo mohou oba hráči přímo či nepřímo ovlivňovat. Na začátku každého kola provede hráč za Svobodné národy zásadní volbu, která ovlivní pohyb ukazatele osudu po stupnici: když aktivuje několik generálů Svobodných národů, aby využili svoje zvláštní schopnosti, bude jeho armáda silnější – avšak osud se bude možná odvíjet pomaleji. Pomalý osud hraje do karet Stínu, protože silnější spojenci Svobodných národů přijdou později. Pohyb po stupnici osudu také ovlivní dobírání **karet osudu**, které mají velký vliv na postavy ve hře.

PŘEHLED KOMPONENT



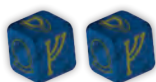
Pravidla



2 přehledové listy



1 herní plán



6 akčních kostek Svobodných národů



7 akčních kostek Stínu



5 bílých bojových kostek



5 černých bojových kostek



30 karet událostí



Dva balíčky po 20 kartách příběhu



9 karet osudu



13 karet jednotek a manévrování



11 karet vlastností postav, orlů a velkých netopýrů

160 KARTONOVÝCH ŽETONŮ A UKAZATELŮ

Ukazatel osudu



Rub/Líc



Rub



Běžný



Zvláštní (Svobodné národy)



Zvláštní (Stín)

Žetony poškození (32)



Rub/Líc

Žetony Prstenu (5)



Rub/Líc

Žetony Bolgových stráží (3)



Rub/Líc

Žetony Meddédova hněvu (10)



Rub



Líc

Měřitko dostřelu (1)



Strana lučištníků / Gandalfova strana

Žetony posil


Trpaslíci a lidé
(17) (rub)

Trpaslíci a lidé
(17) (líc)

Elfové (20)
(rub)

Elfové (20)
(líc)

Stín (27)
(rub)

Stín (27)
(líc)

Další žetony a značky


Aktivační
žetony (3)

Žeton
soustředění (1)

Žetony velení
Svobodných národů
(6)

Žetony velení Stínu
(14)

Ukazatele
ovládnutí Stínem
(5)

Ukazatele
uzavření horského
průsmyku (2)

126 PLASTOVÝCH FIGUREK

Postavy Svobodných národů



Bard



Bilbo Pytlík


Dáin
Železná noha


Gandalf



Meddéd



Pán orlů


Thorin
Pavéza


Thranduill

Jednotky Svobodných národů


Běžní trpaslíci
(5)

Zkušení
trpaslíci (5)

Elfi lučičníci
(10)

Elfi kopiníci
(10)

Jezerní lidé
(10)

Orli z Mlžných hor
(5)

Postava Stínu

Jednotky Stínu



Bolg



Skřeti (36)



Velcí skřeti (6)



Skřeti průzkumníci (12)



Vrci (12)



Velcí netopýři (6)

KAPITOLA II: PŘÍPRAVA HRY

Než začnete hrát, domluvte se, kdo bude hrát za Svobodné národy a kdo za Stín.

Poté připravte hru podle následujícího popisu.

KROK 1

Umístěte herní plán na vhodný povrch, dost velký na to, aby se kolem něj vešly všechny karty i figurky, které se zatím nedostaly do hry, a aby bylo kde házet kostkami. Oba hráči si vezmou všechny figurky svých postav a jednotek, odpovídající karty a svoje žetony velení.

KROK 2

Roztřídte žetony posil Svobodných národů a Stínu. Všimněte si, že žetony Svobodných národů jsou dvojího typu: **trpaslíci a lidé** (jeden typ) a **elfové** (druhý typ); ty musejí zůstat oddělené. Každý typ vložte do samostatného látkového pytlíku.

KROK 3

Rozmístěte na mapu počáteční figurky a žetony posil podle schématu na protější stránce. Žetony posil náhodně vylosujte z jednotlivých pytlíků a umístěte na herní plán, aniž byste se na ně dívali.

Umístěte oba ukazatele uzavření horského průsmyku mezi jednotlivá *shromaždiště skřetů* a odpovídající pole *horského průsmyku*.

KROK 4

Zamíchejte balíček karet událostí, oba balíčky karet příběhu a balíček karet osudu a umístěte je na stůl v dosahu obou hráčů.

KROK 5

Umístěte ukazatel osudu na políčko 0 stupnice osudu. Rozmístěte na něj také figurky Bilba, Thorina, Pána orlů a Medděda, a to na políčka určená jejich kartami vlastností a vyznačená na stupnici osudu.

KROK 6

Všechny běžné žetony osudu (světle hnědé) vložte do vhodného látkového pytlíku: to je **zásoba žetonů osudu**. Oba zvláštní žetony osudu (modrý a červený) odložte prozatím stranou, přijdou do hry později.

KROK 7

Hráč za Stín si vezme šest červených akčních kostek Stínu a hráč za Svobodné národy si vezme pět modrých akčních kostek Svobodných národů.

Zbývající akční kostky odložte stranou, přijdou do hry později. Prozatím odložte i obě sady bojových kostek.

POČÁTEČNÍ ROZMÍSTĚNÍ NA STUPNICI OSUDU



ROZESTAVENÍ ARMÁD



- | | |
|---|--|
| 1 1 jednotka zkušených trpaslíků | 9 Gandalf, Thranduil, 1 jednotka elfích kopiníků, 2 žetony posil elfů |
| 2 1 jednotka zkušených trpaslíků | 10 2 jednotky elfích lučištníků
1 žeton posil elfů |
| 3 Bard, 1 jednotka jezerních lidí
1 žeton posil trpaslíků a lidí | 1 1 jednotka skřetích průzkumníků |
| 4 Dáin, 1 jednotka běžných trpaslíků
1 žeton posil trpaslíků a lidí | 2 2 jednotky skřetích průzkumníků |
| 5 1 jednotka elfích kopiníků | 3 1 jednotka skřetů, 1 jednotka velkých skřetů
a 1 jednotka vrků, 3 žetony posil Stínu |
| 6 1 žeton posil elfů | 4 2 jednotky skřetů a 1 jednotka velkých skřetů
3 žetony posil Stínu |
| 7 1 jednotka jezerních lidí
1 žeton posil trpaslíků a lidí | 5 3 jednotky skřetů a 1 jednotka vrků
3 žetony posil Stínu |
| 8 2 jednotky jezerních lidí | 6 3 jednotky vrků
3 žetony posil Stínu |

KAPITOLA III: HERNÍ KOMPONENTY

HERNÍ PLÁN

Mapa na herním plánu zobrazuje jižní a východní ramena Osamělé hory a dolské údolí se zříceninami Dolu uprostřed. Velkou částí oblasti protéká v široké zákrutě Bystrá řeka.

REGIONY

Většina mapy je rozdělená na oblasti nazývané **regiony**.

Ty slouží pro určení pohybu, boje a umístění postav a armád.

Každý region je označen ikonou:

- Symbol v ikoně označuje **typ terénu** v daném regionu. Je jich pět různých: kopce, hory, pláň, zříceniny a bažiny.
- Barva ohrazení ikony označuje, do kterého ze čtyř **teritorií** region náleží: *Porobené země* (žlutá), *Údolí* (červená), *Východní břeh* (modrá) a *Jižní ostroh* (zelená).

HERNÍ PLÁN



1 Orlí hnízdo **2** Shromaždiště skřetů **3** Horský průsmyk **4** Shromažďovací regiony **5** Stupnice osudu

Porobené země

Údolí

Východní břeh

Jižní ostroh

Typy terénů



Kopce



Hory



Pláně



Zříceniny



Bažiny

HRANICE

Jednotlivé regiony jsou od sebe odděleny hranicí, obvykle značenou bílou čarou. Dva regiony oddělené bílou čarou jsou považovány za **vzájemně přilehlé**.

Hranici může tvořit také **řeka** (na mapě je snadno rozpoznatelná), **brody** a **svahy**.

Hranice tvořená řekou, brodem a svahy může ovlivnit pohyb či boj:

- **Řeka** tvoří neprůchodnou hranici. Dva regiony oddělené řekou nejsou považovány za vzájemně přilehlé.

PŘÍKLADY HRANIC



Dva regiony oddělené bílou čarou jsou vzájemně přilehlé.



Hranice tvořená řekou je neprůchodná pro pohyb i boj.



Brod umožňuje pohyb přes řeku a ovlivňuje boj.



Svah najdete vždy na hranici hornatého a jiného regionu.



Černá čára kolem Osamělé hory tvoří neprůchodnou hranici.

- Pokud je zde **brod**, lze řeku překročit a oba regiony spojené brodem jsou považovány za vzájemně přilehlé.

- **Svah** odděluje hornatý region od regionů jiného typu (např. kdykoli hory sousedí s pláněmi).

Přes řeku bojovat nelze, zatímco brody a svahy v boji ovlivňují útočníka (viz *Cílové číslo* na str. 27).

Většinu Osamělé hory ohraničuje černá čára. Ta představuje **neprůchodnou** hranici. Ta část mapy, kterou obklopuje černá čára, není považována za region a nelze do ní přesouvat armády – tato oblast se ve hře nepoužívá.

SÍDLA



Ikona sídla

Region může nehledě na typ terénu obsahovat **sídlo**, zvláštní lokaci, kde lze rekrutovat jednotky Svobodných národů.

Region se sídlem poznáte podle ikony sídla a názvu.

Ovládat regiony se sídlem je důležité při určování vítězství ve hře a zejména pro hráče za Stín, kterému to přidá jednu akční kostku (viz *Dostupné akční kostky*, str. 12).

OPEVNĚNÍ



Ikona opevnění

Tři regiony na mapě (*Východní ostroh*, *Přední brána* a *Havraní vrch*) obsahují světle hnědý trojúhelník s číselnou hodnotou. Tyto regiony představují snadno ubránitelné lokace a jsou považovány za **opevnění** (viz str. 28).

Ovládat opevnění je také důležité při určování vítězství ve hře.

SHROMAŽDOVACÍ REGIONY



Ikona shromáždění Stínu

Čtyři regiony v teritoriu *Porobených zemí* jsou označeny ikonou ve tvaru červeného čtverce se symbolem koruny. To jsou **shromažďovací regiony**, místa, kde může hráč za Stín rekrutovat svá vojska.

Shromažďovací regiony se od ostatních liší tím, že v nich neplatí omezení počtu jednotek Stínu.

SHROMAŽDIŠTĚ SKŘETŮ A HORSKÉ PRŮSMYKY

Za černou linií ohraničující Osamělou horu se nacházejí dvě zvláštní oblasti. Každá se skládá ze dvou červených polí s ilustrací skřetích průzkumníků.

Tato pole nejsou pro účely pohybu a boje považována za běžný region, ale používají se k **shromažďování a pohybu** skřetích průzkumníků, kteří se snaží dobýt horu útokem shora na její ostrohy.

První pole, označené ikonou shromáždění Stínu, je *shromaždiště skřetů*. Zde se rekrutují nové jednotky skřetích průzkumníků.

Druhé pole je **horský průsmyk**. Aby se mohli účastnit bitvy, musí skřetí průzkumníci *průsmykem* projít. Podrobnosti k *horským průsmykům* najdete na str. 25.

ORLÍ HNÍZDO

Další zvláštní oblastí za černě ohraničenou částí Osamělé hory je **orlí hnízdo**.

Orlí hnízdo je pole, kam se umísťují orlí z Mlžných hor předtím, než vstoupí do hry, a kam se vrací poté, co je hráč za Svobodné národy využije. Podrobnosti k orlům najdete na str. 32.

STUPNICE OSUDU

Poslední zvláštní oblastí na herním plánu je **stupnice osudu**. Po této stupnici se posouvá ukazatel osudu, který zaznamenává, jak se během hry osud odvíjí. Ukazatel posouvají vpřed

žetony osudu, které hráč za Stín losuje ze zásoby na začátku každého kola. Jak se ukazatel posouvá, aktivují se postavy a události, které mohou ovlivnit hru.

FIGURKY

Figurky nacházející se v *Bitvě pěti armád* mohou být buď **armádní jednotky**, **zvláštní jednotky**, nebo **postavy**.

ARMÁDNÍ JEDNOTKY

Každá figurka **armádní jednotky** představuje různý počet válečníků. Skupina přátelských jednotek ve stejném regionu se nazývá **armáda**.

Různé figurky představují různé typy jednotek. Typ značí druh vojáků, kteří jednotku tvoří, a jejich vlastnosti popisují jednotlivé **karty jednotek**.

Pozn.: Počet figurek v krabici představuje nejvyšší možný počet jednotek daného typu, které mohou být souběžně ve hře.

ZVLÁŠTNÍ JEDNOTKY

Orly z Mlžných hor (viz str. 32) a **velké netopýry** (viz str. 34) také představují figurky, avšak nejsou to běžné armádní jednotky. Mají zvláštní schopnosti a řídí se jinými pravidly, která najdete na jejich kartách vlastností a v případě velkých netopýrů také na jejich kartě manévrování.

Podobně jako počet armádních jednotek je i počet orlů a velkých netopýrů ve hře omezen počtem figurek obsažených v krabici.

POSTAVY

Nejdůležitějšími figurkami jsou **postavy**, tedy největší hrdinové a válečníci.

Každou postavu představuje jedinečná figurka a její zvláštní schopnosti a pravidla, jimiž se řídí ve hře, jsou podrobně popsány na odpovídající kartě vlastností.

Hráč za Stín ovládá pouze jednu postavu, a to velitele armády Bolga.

Hráč za Svobodné národy ovládá osm postav. Pět z nich jsou současně **generálové**: Bard, Dáin, Gandalf, Pán orlů a Thranduill.

KAPITOLA IV: PRŮBĚH KOLA

Bitva pěti armád se hraje na kola, dokud jeden z hráčů nezvítězí. Každé kolo má šest fází:

FÁZE 1 – OBNOVENÍ

Hráči si vezmou zpět své akční kostky a doberou si karty.

Každý hráč si vezme své akční kostky. Hráč za Svobodné národy si vezme 5 kostek (nebo 6, pokud je ve hře Thorin nebo Meddéd). Hráč za Stín si vezme 6 kostek (nebo 7, pokud ovládá dvě sídla ve stejném teritoriu).

Poté si každý hráč (počínaje Svobodnými národy) dobere 2 karty: jednu z balíčku událostí a jednu ze svého balíčku příběhu.

Pokud má některý z hráčů v ruce víc než šest karet, musí teď nadbytečné karty odložit.

FÁZE 2 – AKTIVACE GENERÁLŮ

Hráč za Svobodné národy vybere generály a umístí velení.

Hráč za Svobodné národy vybere až 3 své generály ve hře a umístí po jednom aktivačním žetonu na jejich karty vlastností.

Hráč za Svobodné národy poté obdrží tolik žetonů velení, kolik generálů vybral, a ihned je rozmístí na herní plán. Každý žeton velení musí umístit do jiné armády Svobodných národů.

FÁZE 3 – OSUD

Hráč za Stín losuje žetony osudu a posouvá se ukazatel osudu.

Hráč za Stín může ze zásoby žetonů osudu postupně vylosovat až tolik žetonů osudu, kolik aktivačních žetonů rozmístil hráč za Svobodné národy (vždy alespoň jeden). Pokaždé když vylosuje žeton, může se hráč za Stín rozhodnout přestat losovat a uplatnit efekt posledního vylosovaného žetonu; nebo jej odloží stranou a losuje další (až do maximálního povoleného počtu).

Jakmile hráč za Stín dokončí losování, posune se ukazatel osudu po stupnici doprava o tolik políček, kolik ukazuje číslo na posledním vylosovaném žetonu osudu. Pokud je na něm také ikona osudu, hráč za Svobodné národy si dobere kartu osudu a ihned uplatní její efekt.

Vybraný žeton osudu po použití odložte, ostatní vylosované (nevyužité) žetony vraťte zpět do zásoby. Pokud ukazatel osudu dosáhl posledního políčka (15) stupnice, hráč za Svobodné národy okamžitě vítězí.

FÁZE 4 – VELENÍ STÍNU

Hráč za Stín umístí velení a velké netopýry.

Hráč za Stín zvolí, kolik žetonů velení a/nebo figurek velkých netopýrů bude mít v tomto kole k dispozici: součet počtu žetonů velení a velkých netopýrů musí být stejný jako počet dostupných akčních kostek Stínu (6 nebo 7).

Hráč za Stín poté umístí své žetony velení a velké netopýry na herní plán. Každý žeton velení musí umístit do jiné armády Stínu.

Velké netopýry může umístit do libovolného regionu na mapě: toto značí jejich přítomnost v celém *teritoriu*, do něhož daný region náleží, nikoli pouze v daném regionu.

FÁZE 5 – AKCE

Hráči hodí akčními kostkami a poté se střídají v jejich využití pro provádění akcí.

Oba hráči hodí svými dostupnými akčními kostkami. Poté se, počínaje Svobodnými národy, střídají v provádění akcí tak, že vyberou vždy jednu akční kostku a využijí jednu z možností, jež nabízí symbol, který na ní padl.

Před každou svou akcí může hráč za Svobodné národy využít *generálskou schopnost* jednoho ze svých aktivních generálů.

Hráč může akci **pasovat**, pokud má protivník víc nevyužitých akčních kostek než on sám.

Až oba hráči využijí všechny své akční kostky, hra pokračuje další fází.

FÁZE 6 – KONEC KOLA

Hráči zkontrolují podmínky vítězství a odstraní žetony velení, orly a velké netopýry.

Zkontrolujte, zda některý z hráčů nesplnil podmínky pro vítězství. Pokud ne, začíná další kolo hry.

Odstraňte z herního plánu všechny žetony velení obou hráčů.

Odstraňte ze hry všechny figurky velkých netopýrů. Pokud jsou na mapě nějaké figurky orlů, přesuňte je zpět do *orlího hnízda*.

Odstraňte nevyužité aktivační žetony z generálů Svobodných národů.

KAPITOLA V: AKČNÍ KOSTKY

Akční kostky mají ve hře zásadní roli, neboť určují, jaké mají hráči v každém kole možnosti.

Tyto kostky mají na stěnách zvláštní symboly, z nichž každý představuje jinou skupinu akcí, z nichž mohou hráči vybírat. Akční kostky Svobodných národů se od akčních kostek Stínu liší; různé počty a typy symbolů představují odlišnosti obou bojujících stran.

Významy jednotlivých symbolů na akčních kostkách jsou vysvětleny v následující tabulce.

SYMBOLY NA AKČNÍCH KOSTKÁCH

Svobodné národy



Postava



Armáda*



Shromáždění



Událost



Shromáždění
/Armáda



Vůle Západu

Stín



Postava



Armáda



Shromáždění



Událost



Shromáždění
/Armáda



Oko bez víčka

* **Pozn.:** Akční kostky Svobodných národů mají vždy na dvou stěnách symbol postavy. Naopak symbol armády se na nich objevuje pouze v kombinaci se shromážděním.

DOSTUPNÉ AKČNÍ KOSTKY

Celkový počet akčních kostek, s nimiž hráč v daném kole hází, jsou jeho **dostupné akční kostky**.

Na začátku hry má hráč za Stín šest dostupných akčních kostek, zatímco hráč za Svobodné národy má k dispozici pět akčních kostek.

Oba hráči mohou během hry získat jednu další akční kostku:

- Hráč za Svobodné národy získá svou akční kostku navíc, pokud je ve hře Thorin Pavéza (nebo později Meddéd).
- Hráč za Stín získá svou akční kostku navíc, pokud ovládá alespoň dvě sídla (nebo opevnění) ve stejném teritoriu.

Akční kostky se mezi dostupné přidávají jedině na začátku kola (ve *fázi Obnovení*) následujícího po tom, kdy jsou splněny podmínky pro jejich získání. Pokud už podmínka splněna není, opět se na začátku následujícího kola odeberou – například pokud byl ze hry vyřazen Thorin a Meddéd ještě není ve hře nebo pokud Stín ztratil kontrolu nad sídlem, které mu kostku přidávalo.

POUŽITÍ AKČNÍCH KOSTEK

Na začátku *fáze Akcí* hodí oba hráči svými dostupnými akčními kostkami. Poté se, počínaje Svobodnými národy, střídají v provádění akcí: hráč si vybere kostku a ihned provede akci, kterou mu umožňuje symbol, který na ní padl.

Všechny akce najdete přehledně vypsány v tabulce na protější stránce.

Pozn.: Efekt akce není nikdy povinný – pokud kostka například umožňuje „pohyb jednou armádou a útok“, může hráč armádou jen pohnout, jen zaútočit, nebo obojí, jak chce.

Když hráč dokončí svou akci, použitou kostku odloží stranou, dokud ji nebude potřebovat v dalším kole.

Pokud jednomu hráči dojdou akční kostky dříve než protivníkovi, počká, než protivník provede své zbývající akce, jednu po druhé.

Pokud má hráč méně nepoužitých akčních kostek než protivník, může namísto provedení akce **pasovat** a umožnit tak protivníkovi vybrat další kostku a provést další akci.

Hráči také mohou akci **vynechat** a prostě odložit jednu akční kostku bez efektu.

PŘEHLED AKCÍ A SYMBOLŮ NA AKČNÍCH KOSTKÁCH

Zde najdete přehled akcí, které mohou hráči provést za použití akčních kostek.

Pozn.: Pokud jsou ve hře určité postavy či zvláštní jednotky, jsou dostupné i další možnosti.



ARMÁDA



Pokud na kostce padne symbol armády, můžete provést jednu z následujících akcí:

- **Strategický přesun:** Přesuňte dvě své armády do přilehlých regionů.
- **Útok:** Přesuňte jednu svou armádu do přilehlého regionu a zaútočte.
- **Kombinovaný útok:** Zaútočte dvěma nebo více svými armádami v regionech přilehlých k napadenému regionu.
- **Zahrání karty:** Zahrajte kartu události nebo příběhu typu „armáda“.



POSTAVA



Pokud na kostce padne symbol postavy, můžete provést jednu z následujících akcí:

- **Rychlý přesun:** Přesuňte jednu svou armádu s velením až o dva regiony.
- **Útok:** Přesuňte jednu svou armádu s velením do přilehlého regionu a zaútočte.
- **Pohyb postav:** Přesuňte libovolnou postavu nebo postavy (i všechny) po mapě.
- **Zahrání karty:** Zahrajte kartu události nebo příběhu typu „postava“.



UDÁLOST



Pokud na kostce padne symbol události, můžete provést jednu z následujících akcí:

- **Dobraní karty:** Doberte si jednu kartu z balíčku událostí a jednu z odpovídajícího balíčku příběhu.
- **Zahrání karty:** Zahrajte kartu události nebo příběhu (libovolný typ).



SHROMÁŽDĚNÍ



Pokud na kostce padne symbol shromáždění, můžete provést jednu z následujících akcí:

- **Rekrutování:** Zvolte až dva různé regiony na mapě, v každém z nich otočte jeden žeton posíl a umístěte do něj nové jednotky.
- **Zotavení:** Proveďte dvě akce *Zotavení* ve dvou různých armádách: za každou armádu hode tolika kostkami, kolik má jednotek, a za každý výsledek 5 či 6 odeberte jeden žeton poškození. Můžete znovu hodit až tolika neúspěšnými kostkami, kolik činí celkové velení dané armády.
- **Zahrání karty:** Zahrajte kartu události nebo příběhu typu „shromáždění“.

OKO BEZ VÍČKA



Pokud na kostce padne symbol Oka bez víčka, můžete provést jednu z následujících akcí:

- **Rekrutování skřetích průzkumníků:** Na každé *shromaždiště skřetů* umístěte jednu jednotku skřetích průzkumníků.
- **Útok skřetích průzkumníků:** Přesuňte jednu armádu se skřetími průzkumníky do přilehlého regionu (nebo ze *shromaždiště* na pole *horského průsmyku*) a zaútočte.
- **Strategický přesun skřetích průzkumníků:** Přesuňte dvě armády se skřetími průzkumníky do přilehlých regionů (nebo ze *shromaždiště* na pole *horského průsmyku*).



VŮLE ZÁPADU

- **Žolíková kostka:** Tento výsledek lze použít jako kterýkoli jiný symbol přítomný na akční kostce Svobodných národů (postava, armáda, shromáždění nebo událost).

KAPITOLA VI: KARTY UDÁLOSTÍ A PŘÍBĚHU

Ve hře se používají čtyři různé balíčky karet: balíček **karet událostí**, které používají oba hráči, dva balíčky **karet příběhu** (každá strana má svůj) a balíček **karet osudu**.

Karty osudu jsou podrobně vysvětleny v kapitole osud (viz str. 16). Karty událostí a příběhu jsou popsány zde.

KARTY UDÁLOSTÍ A BALÍČEK UDÁLOSTÍ

Karty **událostí** tvoří jeden balíček 30 světle hnědých karet, z něhož si dobírají oba hráči.

Každou kartu události lze využít pro jeden ze dvou efektů: jako **rozkaz**, který lze využít za použití akční kostky ve *fázi Akcí*, nebo jako **bojový efekt**, využitelný během boje.

Ikona v pravém horním rohu karty události určuje, ke kterému ze tří typů patří její rozkaz: **armáda**, **postava** nebo **shromáždění**.

KARTA UDÁLOSTI



1 Rozkaz

2 Bojový efekt

3 Typ karty události

KARTY PŘÍBĚHU A BALÍČEK PŘÍBĚHU

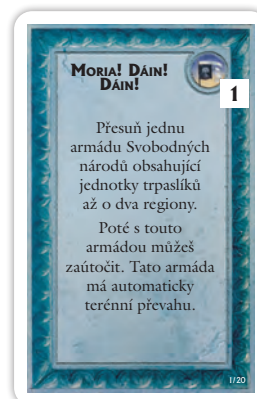
Karty příběhu tvoří dva oddělené balíčky po 20 kartách, které se liší barvou rubu: červené karty tvoří **balíček příběhu Stínu**, modré **balíček příběhu Svobodných národů**.

Hráči si dobírají karty ze svých balíčků příběhu.

Karty příběhu lze hrát jedinečně za použití akční kostky ve *fázi Akcí* (nemají bojový efekt) a s jejich pomocí se do hry dostanou konkrétní prvky vyprávění.

Podobně jako karty událostí jsou i karty příběhu tří typů, určených ikonou v pravém horním rohu: **armáda**, **postava** nebo **shromáždění**.

KARTA PŘÍBĚHU



Svobodné národy



Stín

1 Typ karty příběhu

DOBÍRÁNÍ KARET

Každý hráč si na začátku každého kola hry dobere dvě karty, jednu z **balíčku událostí** a jednu z **balíčku příběhu**.

Další karty si mohou hráči brát ve *fázi Akcí*, a to za použití akční kostky, na které padl symbol události. Doberou si vždy jednu kartu z balíčku událostí a druhou z balíčku příběhu.

Hráči mohou mít v ruce nejvýše šest karet (událostí a příběhu dohromady; karty osudu si hráči nikdy do ruky neberou). Pokud kdykoli zůstane hráči v ruce více než šest karet, musí ihned odložit nadpočetné. Karty se odkládají lícem dolů.

PRÁZDNÝ BALÍČEK

Pokud kdykoli během hry dojdou karty v balíčku událostí, všechny použité i odložené karty událostí se ihned zamíchají a vytvoří nový dobírací balíček.

Naopak karty příběhu, ať už zahrané, nebo odložené, do hry vrátit nelze. Pokud dojdou karty v balíčku příběhu, další karty příběhu dobírat nelze.

JAK ZAHRÁT KARTU UDÁLOSTI ČI PŘÍBĚHU JAKO AKCI

Jako akci může hráč zahrát kartu příběhu nebo uplatnit rozkaz karty události. To lze provést dvěma způsoby:

- Za použití akční kostky se symbolem události.
- Za použití akční kostky se symbolem shodným s typem karty: kartu armády lze hrát za použití kostky, na níž padl symbol armády, kartu shromáždění za použití kostky se symbolem shromáždění, kartu postavy za použití kostky se symbolem postavy.

Pozn.: Pokud na kostce padl výsledek armáda/shromáždění, lze jej použít pro zahrání karty armády nebo shromáždění; pokud padla Vůle Západu, může ji hráč za Svobodné národy použít pro zahrání karty jakéhokoli typu.

Karty často umožňují hráčům provést akci, kterou částečně poruší pravidla hry. **Všechna pravidla, která text karty výslovně nenahrazuje, musejí být dodržena.**

PODMÍNKY HRANÍ KARTY

Na některých kartách je uvedena podmínka, kdy lze danou kartu hrát. Pokud není podmínka zcela splněna, kartu nelze hrát.

TYPY KARET UDÁLOSTÍ A PŘÍBĚHU

Svobodné
národy



Stín



Armáda

Postava

Shromáždění

Příklad: Kartu „Šťastné číslo“ může hráč za Svobodné národy použít, pouze pokud je ve hře Bilbo Pytlík.

EFEKTY KARTY

Text karty uvádí, jaké efekty daná karta má. Obvykle musí být uplatněny všechny, pokud není zcela zřejmé, že je efekt volitelný (na kartě je například slovo „může“). Může se nicméně stát, že nebude možné efekt karty zcela využít. V takovém případě můžete kartu zahrát a efekt splňte do maximální možné míry.

Příklad: Karta „Velký skřet“ říká hráči za Stín: „Umístí do jedné armády Stínu obsahující jednotky skřetích průzkumníků jednu jednotku velkých skřetů a jeden žeton velení. Poté se tato armáda může přesunout nebo zaútočit.“ Pokud hráč nemá k dispozici jednotku velkých skřetů, pořád může tuto kartu zahrát a uplatnit zbývající efekty.

Pokud karta způsobí poškození armádě, postupujte stejně, jako když utrpí poškození v boji (viz *Efekty způsobující poškození*, str. 29).

Pozn.: Pokud karta určuje, že „se armáda může přesunout a zaútočit“, jsou oba úkony – pohyb a útok – volitelné, nikoli povinné (podobně jako *akce Útok* s použitím symbolu postavy či armády na akční kostce).

ODLOŽENÍ KARET PO POUŽITÍ

Většinu karet po použití odložíte. Výjimku tvoří karty s textem „Vylož na stůl“.

Vyložené karty nejsou po použití odloženy, ale jejich efekt trvá, dokud nejsou splněny podmínky nebo nenastanou okolnosti, za kterých jsou odloženy.

Vyložené karty se nepočítají do limitu karet v ruce.



KAPITOLA VII: OSUD

Herní mechanismus osudu určuje čas, kdy přijdou na scénu *bitvy pěti armád* důležité postavy a jednotky, a také může přinést vítězství Svobodným národům (viz *Podmínky vítězství*, str. 31).

ŽETONY OSUDU

Vliv osudu na bitvu se zaznamenává na **stupnici osudu** a určují ho vylosované **žetony osudu**.

Na začátku hry vytvořte **zásobu žetonů osudu** tak, že běžné žetony osudu (světle hnědé) vložíte do vhodného látkového pytlíku a zamícháte je.

Oba zvláštní žetony osudu (modrý a červený) jsou na začátku hry odložené stranou. Do zásoby žetonů osudu je přidáte, až během hry zahrajete odpovídající karty příběhu („Thráinův Arcikam“ a „Stín Nekromanta“).

Na každém žetonu osudu je číslo a na některých ikona osudu (elfím písmem).

CO MÁ VLIV NA OSUD

LOSOVÁNÍ ŽETONŮ OSUDU

Ve *fázi Osudu* vylosuje hráč za Stín jeden nebo víc žetonů ze zásoby žetonů osudu; jejich počet závisí na tom, kolik generálů v tomto kole aktivoval hráč za Svobodné národy:

- Pokud neaktivoval žádného nebo aktivoval jednoho, vylosuje hráč za Stín jeden žeton osudu.
- Pokud aktivoval více než jednoho generála, vylosuje hráč za Stín první žeton, rozhodne se, zda jej využije, nebo jej odloží stranou, a losuje dál. Může postupně vylosovat až tolik žetonů osudu, kolik generálů má aktivační žeton.
- Hráč za Stín musí vždy uplatnit efekt žetonu osudu, který vylosoval jako poslední.
- Pokud vylosuje zvláštní žeton (modrý nebo červený), musí přestat losovat a uplatnit jeho efekt.

ŽETONY OSUDU



Rub



1



2



Barva pozadí určuje typ žetonu: světle hnědá = běžný, modrá = Svobodné národy, červená = Stín

1 Číselná hodnota

2 Ikona osudu

Uplatněte efekt žetonu osudu, který byl vylosovaný jako poslední (viz níže *Postup na stupnici osudu* a *Dobírání a hraní karet osudu*), poté jej odložte. Případné další vylosované žetony (nevyužité) vraťte zpět do zásoby žetonů osudu.

Příklad: Hráč za Svobodné národy aktivoval tři generály. V důsledku toho může hráč za Stín postupně vylosovat až tři žetony osudu. Vylosuje první – je na něm „3“. Vysoká hodnota Stínu nevyhovuje, proto se rozhodne losovat dál. Odloží žeton s hodnotou 3 stranou a vylosuje nový; tentokrát má hodnotu 2. Nyní se musí rozhodnout, jestli chce losovat potřetí – pokud by třetí žeton byl horší než druhý, stejně by jej musel použít! Nechce dále pokoušet štěstí a rozhodne se vzdát možnosti losovat třetí žeton. Uplatní se efekt žetonu s hodnotou 2, ukazatel osudu se tedy posune o dvě políčka vpřed. Žeton s hodnotou 2 se odloží, zatímco ten s hodnotou 3 se vrátí zpět do zásoby osudu.

POSTUP NA STUPNICI OSUDU



Ukazatel osudu

Číselná hodnota na žetonu osudu určí, o kolik políček se posune ukazatel osudu vpřed (doprava) po stupnici osudu.

KARTA OSUDU



1 Typ karty osudu

Typy karet osudu



Meddřed



Orli



Thorin

- Pokud ukazatel osudu dosáhne políčka 15, hra končí okamžitým vítězstvím Svobodných národů.
- Bilbo, Thorin, Pán orlů a Meddřed jsou zvláštní postavy, které mohou vstoupit do hry, až ukazatel osudu dosáhne odpovídajícího políčka na stupnici. Když dojde na dané políčko (nebo dál), je tato postava **připravena**. Ve fázi *Akcí* bude možné tuto postavu přivést do hry (podle pravidel uvedených na její kartě).

DOBÍRÁNÍ A HRANÍ KARET OSUDU

Pokud je na vyhodnocovaném žetonu osudu ikona osudu, hráč za Svobodné národy si dobere **kartu osudu**.

Tuto kartu zahraje okamžitě a uplatní její efekt – na rozdíl od karet událostí a příběhu nevyžadují karty osudu provedení akce.

Většina karet osudu patří ke konkrétní postavě: hráč za Svobodné národy ji musí umístit vedle karty vlastností odpovídající postavy, ať už je ve hře, nebo zatím ne. Pokud už byla daná postava vyřazena, kartu osudu odloží.

KAPITOLA VIII: POSTAVY A VELENÍ

Bilba Pytlíka, Bolga – syna Azogova, Gandalfa Šedého a všechny ostatní hlavní postavy příběhu ve hře představují **figurky postav** a odpovídající **karty vlastností**.

Každá postava má jiné zvláštní schopnosti a liší se od ostatních také úrovní **pohybu** a **velení** (viz *Karty vlastností postav* níže).

Postavy mohou být na herním plánu samy nebo jako součást armády.

Některé postavy Svobodných národů jsou současně **generálové** (viz sekci *Generálové* na protější stránce).

Pozn.: Meddëd a Pán orlů jsou zvláštní postavy a většina pravidel týkajících se postav na ně neplatí. Všechna pravidla týkající se těchto dvou postav najdete v sekci *Meddëd* na str. 33 a *Pán orlů a orlí z Mlžných hor* na str. 32.

JAK PŘIVÉST POSTAVY DO HRY

Každou postavu ve hře popisuje oboustranná karta jejích vlastností. První strana karty se používá, dokud postava není ve hře, a popisuje podmínky, za jakých se do hry může dostat.

KARTA VLASTNOSTÍ POSTAVY



Tato strana karty vlastností se používá, dokud daná postava nebo zvláštní jednotka není ve hře.

- 1** Jméno
- 2** Počáteční umístění na stupnici osudu
- 3** Podmínka pro vstup postavy či zvláštní jednotky do hry a související pravidla.



Když daná postava nebo zvláštní jednotka vstoupí do hry, otočte kartu vlastností na tuto stranu.

- 1** Jméno
- 2** Zvláštní schopnost a zvláštní pravidla
- 3** Pohyb
- 4** Velení
- 5** Místo pro žetony (pokud je přítomno)

Některé postavy (Bard, Dáin, Gandalf a Thranduil) jsou ve hře od samého počátku. Figurky, které je představují, během přípravy hry umístíte do regionů určených jejich kartami vlastností a ihned je otočíte na druhou stranu, aby byly vidět jejich schopnosti.

Zbývající postavy mohou do hry vstoupit v jejím průběhu – aby to bylo možné, musejí být nejprve **připraveny**.

Postavy Svobodných národů jsou připraveny, jakmile se ukazatel osudu posune na nebo za políčko s jejich figurkou. Bolg je připraven, když Stín ovládá alespoň jeden region v *Údolí*.

Připravenou postavu lze přivést do hry ve *fázi Akcí*, a to za použití akční kostky, na níž padl symbol uvedený na kartě vlastností dané postavy. Na kartách vlastností mohou být další podmínky, efekty a zvláštní pravidla platná pro danou postavu.

Pokud musí postava vstoupit do hry v určitém regionu, který ale obsahuje nepřátelské jednotky nebo jej ovládá nepřítel, daná postava v tuto chvíli do hry vstoupit nemůže.

Jakmile postava vstoupí do hry, otočte její kartu vlastností na opačnou stranu, aby byly vidět její schopnosti a zvláštní pravidla.

Pozn.: Postava se může stát opět nepřipravenou, pokud už není splněna podmínka její připravenosti a postava dosud nevstoupila do hry.

POSTAVY VE HŘE

Postava ve hře může být v regionu sama (nebo s dalšími postavami) nebo jako součást přátelské armády.

Pokud postava není součástí přátelské armády, ignoruje nepřátelské armády: nemůže útočit ani se stát cílem útoku nepřátelských armád (avšak pokud má generálskou schopnost, může ji využít) a může se pohybovat bez ohledu na jejich přítomnost.

Pokud je postava součástí přátelské armády, pohybuje se a bojuje společně s ní. Také pokud je tato armáda cílem útoku, je daná postava považována za její součást.

POHYB POSTAV

Postavy se po mapě pohybují prostřednictvím *akce Pohyb postav* (viz *Přehled akcí a symbolů na akčních kostkách*, str. 13).

Když hráč využívá *akci Pohyb postav*, může přesunout libovolné (i všechny) postavy na mapě. Každá postava se může přesunout nejvýše o tolik regionů, kolik je její úroveň pohybu.

Pokud je postava součástí armády, může se přesouvat společně s ní (viz *Pohyb armád*, str. 22), nebo ji může pohybujiící se armáda nechat v regionu, odkud se přesouvá.

JAK POUŽÍVAT POSTAVY

Jaký vliv mají jednotlivé postavy na hru, určuje jejich zvláštní schopnost či schopnosti. Navíc mohou velet armádám (viz *Armády s velením*, str. 21).

Některé postavy Svobodných národů, tzv. generálové, mají na bitvu další vliv (viz níže sekci *Generálové*).

GENERÁLOVÉ

Bard, Thranduil, Gandalf, Dáin Železná noha a Pán orlů jsou považováni za **generály** Svobodných národů. Tyto postavy mají na bitvu zvláštní vliv.

JAK AKTIVOVAT GENERÁLY

Ve *fázi Aktivace generálů* může hráč za Svobodné národy umístit na své generály až tři **aktivační žetony** (nejvýše jeden žeton na každého generála). To má dva efekty:

- Hráč za Svobodné národy obdrží tolik **žetonů velení** (viz *Žetony velení*, str. 20), kolik generálů aktivoval.
- Každý generál má zvláštní schopnost, kterou lze využít, pouze pokud je na jeho kartě **aktivační žeton**.

Avšak jak je popsáno v kapitole *Osud*, čím více aktivních generálů Svobodné národy mají, tím více žetonů osudu může hráč za Stín vylosovat, čímž se zvyšuje jeho šance zpomalit postup osudu.

JAK POUŽÍVAT GENERÁLY

Aby hráč za Svobodné národy mohl využít generálské schopnosti postavy, musí z její karty odložit aktivační žeton. To udělá ve *fázi Akcí* bezprostředně před tím, než si vybere a použije jeden z výsledků na svých akčních kostkách.

Před každou akcí může hráč odložit jen jeden žeton – před stejnou akcí nelze použít schopnosti více generálů.

Případné nevyužité aktivační žetony na konci kola odložte.

MĚŘÍTKO DOSTŘELU

Dva generálové – Gandalf a Thranduil – mají zvláštní schopnost, pro kterou se používá **měřítka** dostřelu. Díky němu ověříte, zda jsou dva regiony vzájemně v dostřelu.

Jeden konec měřítka umístíte celý do regionu, odkud chcete střílet. Pokud se druhý konec měřítka alespoň dotýká cílového regionu (nebo se region nachází pod obloukem měřítka), je tento region v dostřelu.

Pozn.: Černá hranice Osamělé hory střelecké útoky blokuje. Střelecký útok můžete provést, pouze pokud lze měřítka umístit mezi oba regiony, aniž by křížilo černou hranici.



Příklad: Hráč za Svobodné národy používá schopnost *Lukostřelba* k útoku na armádu Stínu blížící se k Východnímu ostrohu. Jezerní lidé v Táboře jsou v dostřelu a mohou útok provést. Elfi lučištníci v Dolních svazích jsou příliš daleko a jezerní lidé ve Zříceninách Dolu jsou v nevhodném terénu, takže ani jedni se útoku účastnit nemohou.

Příklad: Hráč za Svobodné národy si vybere Gandalfa a Thranduila a na každého z nich umístí ve fázi *Aktivace generálů* jeden aktivací žeton. Obdrží dva žetony velení. Ve fázi *Akcí* se rozhodne využít Gandalfovu schopnost *hned před první akcí* (*Shromáždění*) a sešle *Magický výbuch*. Thranduilovu schopnost *Lukostřelba* teď využít nemůže; může ji využít až později, před vyhodnocením jiné akční kostky.

Pozn.: Pokud Thranduilova *Lukostřelba* nebo Gandalfův *Magický výbuch* způsobí armádě poškození, vyhodnoťte jej stejně jako poškození z boje (viz *Efekty způsobující poškození*, str. 29).

ŽETONY VELENÍ

Menší vůdce, kapitány a další důležité jedince v obou soupeřících armádách nepředstavují figurky, ale **žetony velení**.

UMIŠŤOVÁNÍ A ODSTRAŇOVÁNÍ ŽETONŮ VELENÍ

Žetony velení mohou oba hráči umísťovat ke svým armádám, aby tak zlepšili jejich schopnost pohybu a boje, jak je vysvětleno v sekci *Armády s velením* na str. 21.

- Hráč za Svobodné národy obdrží ve fázi *Aktivace generálů* až tři žetony velení (podle počtu generálů, které v tomto kole aktivoval). Poté každý z nich umístí do jiné přátelské armády na mapě.
- Hráč za Stín si počet žetonů velení a/nebo figurek velkých netopýrů pro dané kolo zvolí ve fázi *Velení* Stínu tak, aby byl součet žetonů a velkých netopýrů stejný jako počet jeho dostupných akčních kostek. Poté každý ze svých žetonů velení umístí do jiné přátelské armády na mapě.

Pokud kdykoli během kola a z jakéhokoli důvodu zůstane žeton velení v regionu bez armády, ihned jej odstraňte. **V poslední fázi každého kola (fáze *Konec kola*) odstraňte z mapy všechny žetony velení obou hráčů.**

KAPITOLA IX: ARMÁDY

Armádu tvoří skupina všech přátelských **armádních jednotek** v jednom regionu. **Postavy** a žetony velení ve stejném regionu se považují za součást dané armády.

LIMIT POČTU JEDNOTEK

V regionu platí **limit počtu jednotek**: v každém regionu může současně být nejvýše **5 armádních jednotek**.

Postavy, žetony velení a zvláštní jednotky (orli a velcí netopýři) se do tohoto limitu nezapočítávají.

Pro shromažďovací regiony Stínu (viz str. 10) a *shromaždiště skřetů* (viz *Horské průsmyky*, str. 25) toto omezení neplatí, může zde být libovolný počet jednotek Stínu.

ARMÁDNÍ JEDNOTKY

Armádní jednotky náleží k různým **typům** – každý typ má jiné bojové schopnosti, zbraně či zkušenosti.

V boji se každá jednotka chová jinak v závislosti na typu.

Každý typ jednotky má svou kartu, na níž jsou vypsány hodnoty a vlastnosti daného typu. Tuto kartu lze v boji využít jako **manévrovací kartu** – je na ní text s popisem manévrovací schopnosti. Na kartě najdete také informace o **vyhovujícím terénu** (nebo terénech), **bojové síle** daného typu jednotky a jeho již zmíněné **manévrovací schopnosti**.

- **Vyhovující terén** se ověřuje vždy na začátku boje, aby se dala určit terénní převaha (viz *Kontrola terénu převahy*, str. 26).
- **Bojová síla** určuje, kolika bojovými kostkami hází hráč v boji (viz *Bojový hod*, str. 27).
- **Manévrovací schopnost** lze využít pro získání výhody v jednom kole boje (viz *Manévrování*, str. 26).

ARMÁDY S VELENÍM

Úroveň **velení** armády je dána součtem velení jednotlivých postav v ní obsažených a počtu žetonů velení.

Armáda s alespoň jednou postavou s velením 1 nebo víc nebo s nejméně jedním žetonem velení se označuje jako „armáda s velením“ (tento pojem se často objevuje na kartách událostí a příběhu).

Přítomnost velení zlepšuje pohybové a bojové schopnosti armády, jak je vysvětleno dále.

Žetony velení



Svobodné národy



Stín

KARTA JEDNOTKY



- 1 Typ jednotky
- 2 Symbol jednotky
- 3 Bojová síla
- 4 Vyhovující terén (či terény)
- 5 Manévrovací schopnost a zvláštní pravidla

POHYB ARMÁD

Armády se po mapě pohybují vždy po jednom regionu, a to do přilehlého regionu, ve kterém není nepřátelská armáda.

Hráč může k pohybu armád použít různé akce:

- **Armádu** lze přesunout za použití akční kostky, na níž padl symbol armády (nebo armády/shromáždění). To hráči umožňuje provést buď
 - *akci Strategický přesun*, tzn. přesunout až dvě různé armády do přilehlých regionů, *nebo*
 - *akci Útok*, tzn. přesunout jednu armádu do přilehlého regionu a poté s ní zaútočit.
- Armádu s velením lze přesunout také za použití akční kostky, na níž padl symbol **postavy**. To hráči umožňuje provést buď
 - *akci Útok*, tzn. přesunout jednu armádu do přilehlého regionu a poté s ní zaútočit, *nebo*
 - *akci Rychlý přesun*, tzn. přesunout jednu armádu až o dva regiony.
- Armádu s alespoň jednou jednotkou skřetích průzkumníků lze přesunout také za použití akční kostky, na níž padl symbol **Oka bez víčka**. To hráči za Stín umožňuje provést buď
 - *akci Strategický přesun*, tzn. přesunout až dvě různé armády se skřetími průzkumníky do přilehlých regionů (nebo ze *shromaždiště* do *horského průsmyku*), *nebo*
 - *akci Útok*, tzn. přesunout jednu armádu se skřetími průzkumníky do přilehlého regionu (nebo ze *shromaždiště* do *horského průsmyku*) a poté s ní zaútočit.

Pohyb nikdy není povinný. Hráč se vždy může vzdát libovolného počtu přesunů umožněných zvolenou akcí.

Pozn.: V jednom kole lze stejnou armádu přesunout vícekrát, pokud k tomu použijete více akčních kostek.

ROZDĚLENÍ ARMÁDY

Před pohybem se může hráč rozhodnout armádu rozdělit na dvě tak, že přesune jen část jednotek, které ji tvoří: vybrané jednotky přesune do cílového regionu, zatímco zbývající zanechá v regionu původním.

S plným využitím *akce Strategický přesun* lze také každou část rozdělené armády přesunout do různých regionů nebo armádu rozdělit na tři části – dvě přesunout do přilehlých regionů a jednu nechat v regionu původním.

PŘÍKLAD



Armáda Stínu s pěti jednotkami se rozdělí pomocí akce Strategický přesun. Dvě jednotky velkých skřetů se s využitím prvního pohybu přesunou západním směrem. Dvě jednotky skřetů se s využitím druhého pohybu přesunou na jih. Jedna jednotka skřetů zůstane v původním regionu.

ZVLÁŠTNÍ PŘÍPADY

- Pokud se armáda s velením přesouvá pomocí akce umožněné kostkou se symbolem postavy, musí se pohybující jednotky přesunout společně s velením (tedy alespoň 1 žetonem velení nebo s postavou s úrovní velení alespoň 1).

Příklad: Armáda Stínu se třemi jednotkami skřetů, dvěma jednotkami velkých skřetů a dvěma žetony velení se přesouvá pomocí akce Rychlý přesun, umožněné kostkou se symbolem postavy. Hráč za Stín chce přesunout pouze velké skřety a armádu rozdělit. Alespoň jeden žeton velení musí přesunout společně s velkými skřety. Nemůže nechat oba žetony velení s jednotkami skřetů.

- Pokud se rozděluje armáda s žetony poškození, musí být i poškození rozděleno tak, aby počet žetonů v každé části armády nebyl vyšší než počet jejích jednotek.

Příklad: Armáda Svobodných národů s jednou jednotkou jezerních lidí, dvěma jednotkami elfích lučištníků a dvěma žetony poškození se rozdělí tak, že se obě elfí jednotky přesunou do přilehlého regionu. Jednotka jezerních lidí zůstává v původním regionu. Hráč za Svobodné národy může buď jeden žeton poškození ne-

chat s jezerními lidmi a jeden přesunout s elfy, nebo může nechat jezerní lidi bez poškození a oba žetony dát elfům.

SPOJOVÁNÍ ARMÁD PO POHYBU

Pokud armáda ukončí svůj pohyb v regionu s jinou přátelskou armádou, musí se obě spojit do jediné armády.

Pokud má tato nově vzniklá armáda víc než pět armádních jednotek, musí se nadbytečných zbavit. Nejprve hráč, kterému armáda náleží, může vyřadit jednu nebo více jednotek a za každou odstranit až dva žetony poškození (viz sekci *Odebrání obětí*, str. 28). Poté se musí odstranit zbývající nadpočetné jednotky. Hráč si zvolí, které odstraní.

- Během *akce Útok* se armády spojí po pohybu, avšak před bojem, proto je třeba nadbytečné jednotky odstranit, než boj začne.
- Během *akce Strategický přesun* musí obě armády nejprve dokončit pohyb, než dojde k případnému spojování armád (žádná figurka se nesmí přesunout dvakrát během jedné akce).

POHYB ARMÁD O VÍC NEŽ JEDEN REGION

Pokud hráč používá *akci Rychlý přesun* umožněný kostkou se symbolem postavy, určité karty událostí či zvláštní schopnosti, může přesunout armádu o víc než jeden region. Každý jednotlivý pohyb se řídí běžnými pravidly, s následujícími výjimkami:

- Armáda se nemůže rozdělit cestou; jednotky, postavy a žetony velení může nechat jediné v původním regionu.
- Armáda se nemůže cestou spojit s jinou přátelskou armádou ani cestou „vyzvednout“ přátelské jednotky, postavy či žetony velení.
- Pokud armáda vstoupí do regionu přilehlého k nepřátelské armádě, musí se ihned zastavit. Nezapomeňte, že regiony oddělené neprůchodnou hranicí se nepovažují za přilehlé.

Důležité: Pokud se armáda přesouvá přes regiony s jinými přátelskými armádami, kontroluje se limit počtu jednotek až poté, co jsou dokončeny všechny pohyby.

PŘÍKLAD



Armáda Svobodných národů se 2 jednotkami trpaslíků a Dáinem se přesouvá pomocí akce Rychlý přesun umožněné kostkou se symbolem postavy. Prvním pohybem se dostane do regionu Zříceniny Dolu, kde už 4 armádní jednotky jsou. Celkem by zde bylo 6 jednotek, avšak přesun ještě není dokončen, takže limit počtu jednotek překročen nebyl. Druhým pohybem se trpaslíci přesunou na východ a akci dokončí v regionu východně od Zříceniny Dolu. V žádné armádě není po dokončení akce víc než 5 jednotek, žádné jednotky tedy nepřebývají.

Pokud by se trpaslíci zastavili ve Zříceninách Dolu, obě armády by se spojily v jednu se 6 jednotkami, takže by bylo třeba jednu jednotku odstranit.

OVLÁDNUTÍ SÍDEL A OPEVNĚNÍ SVOBODNÝCH NÁRODŮ

Když armáda Stínu vstoupí do regionu se sídlem nebo opevněním Svobodných národů, padne daný region pod vliv Stínu a hráč za Stín do tohoto regionu umístí ukazatel ovládnutí Stínem.

Pokud armádní jednotka Svobodných národů (nikoli jen figurka postavy nebo orla) později vstoupí do ovládnutého regionu, je ukazatel ovládnutí zase odstraněn.

Pokud se armáda přesouvá o více regionů a přes sídlo nebo opevnění jen projde, stále může umístit (nebo odstranit) ukazatel ovládnutí – není třeba, aby v daném regionu svůj pohyb ukončila.

Pozn.: Přesun do volného regionu se nepovažuje za útok ani v případě, že jej ovládá nepřítel.



Ukazatel ovládnutí

SHROMAŽDOVÁNÍ ARMÁD

Několik armádních jednotek je ve hře od jejího počátku (viz *Rozestavení armád*, str. 7). Další jednotky dostanou hráči do hry těmito způsoby:

- Oba hráči mohou využít *akci Rekrutování* za použití akční kostky, na níž padl symbol shromáždění (nebo armáda/shromáždění). Tato akce umožňuje otočit po jednom žetonu posil ve dvou různých regionech (viz níže *Jak používat žetony posil*).
- Hráč za Stín může využít také *akci Rekrutování skřetích průzkumníků* za použití akční kostky, na níž padlo Oko bez víčka, a umístit po jedné figurce skřetích průzkumníků do každého z obou *shromaždišť skřetů*.

JAK UMISŤOVAT ŽETONY POSIL

Žetony posil slouží k přivádění nových jednotek do hry.

Rub žetonu určuje, jestli patří **Stínu**, nebo do jedné ze dvou skupin Svobodných národů – **trpaslíkům a lidem**, nebo **elfům**.

Líc žetonu udává, který typ (nebo typy) armádních jednotek přivede do hry při použití.

Nové žetony posil se na herní plán dostanou různými způsoby (např. schopnostmi postav nebo událostmi).

Při počátečním rozestavení i v průběhu hry se žetony posil vždy náhodně losují z určené skupiny a umísťují se na mapu lícem dolů, aby ani jeden hráč neviděl jejich líc.

Obvykle se žetony posil umísťují do regionů se sídlem (Svobodné národy) nebo do shromažďovacího regionu (Stín). Žetony nikdy nelze umístit do regionu s nepřátelskou armádou nebo nepřátelským ukazatelem ovládnutí.

Jakmile byly využity všechny žetony určité skupiny, nelze umístit další, i kdyby to událost nebo schopnost umožňovala.

JAK POUŽÍVAT ŽETONY POSIL

Kdykoli má hráč otočit žeton, vybere si region s žetonem posil odpovídajícího typu a otočí jej lícem nahoru. Poté do stejného regionu umístí jednotku (nebo jednotky, podle žetonu) uvedeného typu.

Žeton je poté natrvalo odstraněn ze hry.

Žetony posil (Rub)



Trpaslíci a lidé



Elfové



Stín

Žetony posil trpaslíků a lidí (Líc)



Jezerní lidé



Běžní trpaslíci



Zkušené trpaslíci

Žetony posil elfů (Líc)



Elfy lučištníci



Elfy kopiníci

Žetony posil Stínu (Líc)



Skřeti



Dva skřeti



Vrrci



Velcí skřeti

Nejvyšší možný počet figurek daného typu, které mohou být v jednu chvíli ve hře, je omezen počtem těchto figurek v krabici. Pokud hráč otočí žeton a odpovídající figurka už není dostupná, může si hráč vybrat jakoukoli jinou jednotku ze stejné skupiny.

Příklad: Hráč za Svobodné národy otočí žeton trpaslíků a lidí a odhalí běžného trpaslíka. Všechny trpaslíky je už ve hře, takže si hráč může vybrat, jestli si místo ní vezme jednotku jezerních lidí, nebo zkušených trpaslíků.

Použité žetony jsou natrvalo odstraněny ze hry.

JAK ODSTRAŇOVAT ŽETONY POSIL

Pokud během pohybu nebo po boji vstoupí armáda do regionu s protivníkovým žetonem posil (nebo tímto regionem projde), jsou tyto žetony vyraženy (aniž by se na ně kdokoli díval). Také některé karty odstraňují žetony ze hry.

Takto vyražené žetony posil zamíchejte zpět mezi nepoužité žetony stejného typu.

JAK REKRUTOVAT JEDNOTKY PŘÍMO

Některé schopnosti postav a efekty některých karet mohou přivést do hry jednotky přímo, aniž by bylo třeba žetonů posil. Tyto jednotky berte z figurek, které nejsou ve hře. Pokud není daná figurka dostupná, nelze tuto jednotku přivést do hry.

PŘEKROČENÍ LIMITU POČTU JEDNOTEK

Pokud je v důsledku rekrutování nových jednotek v regionu víc než pět armádních jednotek, nadpočetné jednotky jsou ihned odstraněny. Hráč, jemuž náleží, si vybere, které odstraní. Za každou takto odstraněnou armádní jednotku může odebrat až dva žetony poškození. Výjimku z tohoto

pravidla tvoří shromažďovací regiony, protože zde neplatí limit počtu jednotek.

ZOTAVENÍ ARMÁD

Hráči mohou odebrat žetony poškození z přátelské armády tak, že použijí akční kostku se symbolem **shromáždění** a provedou akci *Zotavení*.

- Akcí *Zotavení* může hráč zotavit až dvě různé přátelské armády. Za každou armádu hodí tolika kostkami, kolik je v ní jednotek, a za každý výsledek 5 nebo 6 odebere jeden žeton poškození. Může znovu hodit tolika neúspěšnými kostkami, kolik činí celková úroveň velení dané armády, a použít pak nový výsledek. Každou neúspěšnou kostku může přehodit pouze jednou.

Po hodu může hráč, pokud chce, ještě odebrat oběti (za každou odstraněnou jednotku odebere 2 žetony poškození – viz *Odebírání obětí*, str. 28).

HORSKÉ PRŮSMYKY

Na začátku hry jsou *horské průsmyky* uzavřeny – skřetí průzkumníci se do nich nemohou přesunout ze svých *shromaždišť*. Mezi každé *shromaždiště* a odpovídající *horský průsmyk* je umístěn ukazatel uzavření horského průsmyku.

Horský průsmyk se otevře, jakmile je v propojeném shromaždišti alespoň pět jednotek.

Jakmile je *horský průsmyk* otevřen, odstraňte ukazatel jeho uzavření – zůstane otevřen až do konce hry.

- Armáda Stínu ve *shromaždišti* se může přesunout jedině do propojeného otevřeného *horského průsmyku*, a to libovolnou akcí, která umožňuje pohyb armády.
- Armáda Stínu v *horském průsmyku* se může přesunout jedině do propojeného regionu. Pokud je v tomto regionu armáda Svobodných národů,

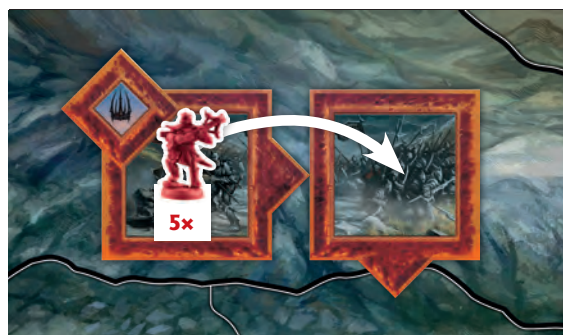
může na ni armáda Stínu v *horském průsmyku* zaútočit běžným způsobem. Tento útok nepřekračuje hranici tvořenou svahem (viz *Cílové číslo*, str. 27). Armáda Stínu v poli *horského průsmyku* se nemůže účastnit kombinovaného útoku s armádou Stínu v běžném regionu.

Propojení pole *horského průsmyku* a regionu je „jednosměrné“: do *horského průsmyku* nelze z tohoto (ani žádného jiného) regionu vstoupit, ustoupit ani zaútočit a pro účely *Rychlého přesunu* ani ústupu není považován za přilehlý.

Pozn.: Karty umožňující rekrutování v regionech s armádou je možné použít v *horských průsmycích* (i *shromaždištích skřetů*).



Na začátku hry je *horský průsmyk* uzavřen.



Jakmile se *horský průsmyk* otevře, mohou se do něj přesouvat skřetí průzkumníci ze *shromaždišť*.

KAPITOLA X: BOJ

Armáda může zaútočit na přilehlý region obsazený nepřátelskou armádou a začít tak **boj**. Hráč může začít boj několika různými akcemi:

- Armáda může začít útok *akcí Útok* za použití akční kostky se symbolem **armády** (po případném pohybu touto armádou).
- Armáda může začít útok *akcí Kombinovaný útok* za použití akční kostky se symbolem **armády** a zaútočit společně s dalšími přátelskými armádami v regionech přilehlých k cíli útoku.
- Armáda s velením může začít útok *akcí Útok* za použití akční kostky se symbolem **postavy** (po případném pohybu touto armádou).
- Armáda Stínu s alespoň jednou jednotkou skřetích průzkumníků může začít útok *akcí Útok* za použití akční kostky se symbolem **Oka bez víčka** (po případném pohybu touto armádou).

Armáda aktivního hráče je útočník, zatímco armáda protistrany je obránce.

Pozn.: Když je mezi regiony neprůchodná hranice, nejsou tyto regiony považovány za přilehlé a útok přes takovou hranici není možný.

NEŽ BOJ ZAČNE

Než boj začne, je třeba:

1. zjistit terénní převahu a
2. připravit si karty.

KONTROLA TERÉNNÍ PŘEVAHY

Na začátku boje musí hráči ověřit typ terénu v regionu, kde boj probíhá, tedy v regionu s obráncem.

V každé zúčastněné armádě spočítejte jednotky, na jejichž kartách je daný terén uveden jako vyhovující.

Armáda s větším počtem jednotek ve vyhovujícím terénu má **terénní převahu**.

Pozn.: Důležitý je počet jednotek, nikoli jejich bojová síla.

Hráč s terénní převahou si ihned vezme do ruky kartu události (a případně odloží nadpočetné, aby měl na ruce nejvýše 6 karet). V případě shody nemá terénní převahu žádná strana a kartu si nebere nikdo.

PŘÍPRAVA KARET

Než začne boj, oba hráči si připraví karty.

Nejprve prozatím odloží stranou karty příběhu (v boji se nepoužívají) a ke kartám událostí si každý ještě dobere:

- karty vlastností všech typů jednotek, které má v bojující armádě, aby mohl použít jejich manévrovací schopnost,
- svou kartu přeskupení,
- zvláštní karty manévrování, pokud jsou v boji přítomni velcí netopíři nebo Thorin Pavéza.

Tyto karty se po skončení boje vždy odloží a nepočítají se do limitu počtu karet v ruce.

POSTUP BOJE

Každý boj tvoří jednotlivá kola boje. Každé kolo boje má následující kroky:

Krok 1) Manévrování

Oba hráči současně vyberou a odhalí kartu z ruky.

Krok 2) Bojový hod

Oba hráči hodí tolika bojovými kostkami, kolik je síla jejich armády v boji (nejvýše pěti).

Krok 3) Opravný velitelský hod

Hráči mohou znovu hodit tolika kostkami, na nichž nepadl zásah, kolik činí hodnota velení dané armády.

Krok 4) Uplatnění poškození

Hráči umístí žetony poškození k bojujícím armádám, v případě nutnosti (nebo pokud chtějí) odeberou oběti.

Krok 5) Konec kola

Pokud není žádná armáda zcela zničena, může útočník přestat útočit a boj ukončit. Pokud chce pokračovat, může boj ukončit obránce tak, že ustoupí nebo se rozprchne. Jinak bude boj pokračovat dalším kolem.

KROK 1) MANÉVROVÁNÍ

Oba hráči musí tajně vybrat kartu z ruky a oba současně ji odhalí. Může to být *jeđen* z těchto druhů karet:

- karta jednotky pro svou manévrovací schopnost, nebo
- karta události pro svůj bojový efekt, nebo
- zvláštní karta manévrování, nebo
- karta přeskupení.

JAK POUŽÍT MANÉVROVACÍ SCHOPNOSTI KARTY JEDNOTKY

Pokud hráč zvolil kartu jednotky, může bojový hod (a opravný velitelský hod) umožnit použití manévrovací schopnosti dané jednotky (viz níže *Bojový hod*).

Kartu jednotky po použití nechte vyloženou lícem vzhůru na stole. V tomto boji již nebude hráči k dispozici, dokud nezahraje kartu přeskupení.

JAK POUŽÍT KARTU UDÁLOSTI

Bojový efekt karty události se provádí tehdy, kdy udává daná karta, obvykle bezprostředně před některým krokem boje nebo po něm. Pokud mají dvě karty stejné načasování, nejprve se provede efekt karty obránce.

Kartu události po použití odložte ze hry.

JAK POUŽÍT ZVLÁŠTNÍ KARTU MANÉVROVÁNÍ

Ve hře jsou dvě zvláštní karty manévrování (*Thorinovy mocné rány* a *Jako upíři*). Efekt těchto karet je aktivován automaticky, nezávisle na hodu kostkami. Podobně jako manévrování pomocí karty jednotky, ani karta *Thorinovy mocné rány* není v boji k dispozici podruhé, dokud hráč nezahraje kartu přeskupení. Naopak karta *Jako upíři* zůstává k dispozici v každém kole, dokud jsou velcí netopýři přítomni v teritoriu, kde se boj odehrává.

JAK POUŽÍT KARTU PŘESKUPENÍ

Pokud hráč zahraje kartu přeskupení, získá zpět všechny karty jednotek a zvláštní karty manévrování, které v tomto boji použil (včetně samotné karty přeskupení), a vezme si je zpět do ruky.

Navíc na konci kola může ustoupit, aniž by utrpěl následky rozprchnutí (viz *Konec kola*, str. 29).

KROK 2) BOJOVÝ HOD

Hráči hází kostkami, aby nepřátelské armádě uštedřili zásahy. Hráč sečte bojovou sílu všech jednotek ve své armádě a zjistí tak celkovou **bojovou sílu** armády.

Oba hráči hodí tolika kostkami, kolik činí bojová síla jejich armády (nejvýše 5 kostkami).

VYVOLÁNÍ MANÉVROVACÍCH SCHOPNOSTÍ JEDNOTEK

Pokud v kroku *Manévrování* vyložil hráč kartu jednotky, vezme si před bojovým hodem tolik černých kostek místo bílých, kolik jednotek zvoleného typu má v bojující armádě (nehledě na jejich sílu). Pokud alespoň na jedné z černých kostek padl zásah (v bojovém i opravném velitelském hodu dohromady), může hráč využít zvláštní schopnost daného typu jednotky. Všechny zásahy, které padly na bílých i černých kostkách, uplatněte běžným způsobem.

Příklad: Hráč za Stín má armádu se 2 skřety a 1 velkým skřetem. Tato armáda má bojovou sílu 4 (1 + 1 + 2), takže v bojovém hodu hází 4 kostkami. V kroku *Manévrování* zahrál kartu jednotky velkých skřetů, takže jednu ze 4 bílých kostek vymění za 1 černou, protože v armádě má 1 jednotku velkých skřetů. Hází tedy 3 bílými a 1 černou kostkou, a pokud na černé padne zásah, aktivuje zvláštní schopnost velkých skřetů.

Pozn.: Pokud je to nutné, musí oznámit své rozhodnutí využít manévrovací schopnost, kterou aktivoval, nejprve útočník, až poté obránce.

CÍLOVÉ ČÍSLO

Jako zásah se počítá každý výsledek na bojové kostce, který je stejný nebo vyšší než **cílové číslo**. Cílové číslo je určeno před bojovým hodem.

Obvykle je cílové číslo rovno 5, s následujícími výjimkami:

- Jestliže je obránce v **opevnění**, je cílové číslo pro útočící armádu rovno 6, dokud není opevnění prolomeno (viz *Opevnění*, str. 28).
- Pokud armáda útočí přes **brod**, je její cílové číslo v **prvním** kole boje rovno 6.
- Pokud armáda útočí nahoru přes **svah** na obránce v horách, je její cílové číslo v **prvním** kole boje rovno 6 (pro armádu útočící z hornatého regionu přes svah dolů toto omezení neplatí).

Cílové číslo ovlivňují také různé efekty a zvláštní schopnosti karet. V takovém případě pečlivě přečtěte text na dané kartě, abyste zjistili, zda ovlivní bojový hod, opravný velitelský hod, nebo oba dva.

Navíc některé karty udávají, že máte určitou hodnotu přičíst k bojovému hodu nebo ji od něj odečíst. To znamená, že máte takto upravit výsledky *všech* kostek v tomto hodu.

Nehledě na modifikátory, výsledek „1“ je vždy neúspěch, zatímco „6“ vždy znamená zásah.

KROK 3) OPRAVNÝ VELITELSKÝ HOD

Pokud má armáda velení, může hráč znovu hodit kostkami, na nichž v bojovém hodu nepadl zásah. Může takto přehodit tolik kostek, kolik činí **velení** dané armády, a může si vybrat bílé i černé. Nový výsledek je už konečný. Každou kostku lze přehodit pouze jednou.

Zásahy v opravném velitelském hodu se určují stejně jako v bojovém hodu, pokud je ovšem neovlivní karty – například text karty události může určit, že se modifikátor uplatňuje pouze v bojovém hodu nebo naopak pouze v opravném velitelském hodu.

OPEVNĚNÍ

Tři regiony na mapě (*Havraní vrch*, *Přední brána* a *Východní ostroh*) jsou považovány za **opevnění**. Jsou označeny číslem ve světlehnědém trojúhelníku, které představuje **hodnotu obrany**.

Opevnění chrání v něm bránící se armádu, dokud není počet žetonů poškození roven jeho hodnotě obrany. Jakmile to nastane, opevnění je **prolomeno**.



Když je armáda v neprolomeném opevnění, je chráněna dvojím způsobem:

- V boji je cílové číslo útočící armády 6 (viz *Cílové číslo*, str. 27).
- Poškození způsobené libovolným typem útoku (jak z boje, tak *Efektů udělujících poškození*, viz str. 29) je přiděleno opevnění místo bránící se armádě.

Jakmile je opevnění prolomeno, jakékoli další poškození je ihned přiděleno bránící se armádě. Navíc je od dalšího kola boje cílové číslo útočící armády opět rovno 5.

Poškození opevnění je trvalé. Nelze jej odstranit *akcí Zotavení*, použitím schopnosti či efektem karty, pokud to není doslova uvedeno v textu efektu.

Pozn.: Pokud schopnost ruší nebo zabraňuje poškození (jako např. schopnost elfích kopiníků *Hradba kopí*), lze ji využít i pro zrušení či zabránění poškození opevnění.

Příklad: Hráč za Svobodné národy má armádu se 2 běžnými trpaslíky, 1 zkušeným trpaslíkem, Dáinem a 1 žetonem velení. Bojová síla je 4 (2 dávají obě běžné jednotky a 2 má zkušená jednotka) a velení je 3 (2 má Dáin a 1 má žeton velení). Hráč použil manévrovací schopnost zkušených trpaslíků, hází tedy třemi bílými a jednou černou kostkou. Hodil 2, 3, 3, 4 – žádný zásah. Naštěstí díky velení úrovně 3 může znovu hodit třemi kostkami. Vybere si černou a dvě z bílých kostek.

Pozn.: Efekty všech hodů se uplatňují souběžně, hráči tedy mohou jak v bojovém, tak v opravném velitelském hodu házet v jakémkoli pořadí (je jedno, jestli hází nejprve útočník a potom obránce, nebo naopak).

KROK 4) UPLATNĚNÍ POŠKOZENÍ

Za každý zásah, který armáda utrpí, dostane **žeton poškození**. Ten umístíte do regionu s danou armádou. V tomto kroku je třeba vyhodnotit efekty poškození.

Množství poškození může ovlivnit několik efektů a zvláštních schopností karet – může ho zvětšit, zmenšit nebo mu zabránit. Tyto efekty uplatněte po přidělení žetonů poškození, avšak ještě před odebráním obětí. Můžete je uplatnit dokonce i v případě, že žádný zásah nepadl.

ODEBRÁNÍ OBĚTÍ

V tomto kroku mohou hráči vyřadit své jednotky, aby snížili počet žetonů poškození, které jejich armáda nasbírala.

- Za každou jednotku, kterou se hráč rozhodne vyřadit z armády, může z dané armády odebrat až dva žetony poškození.

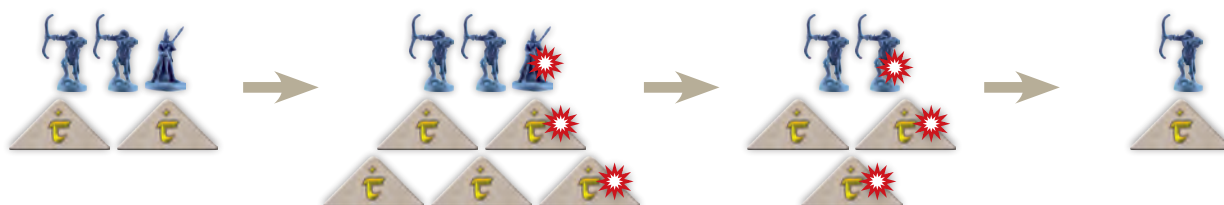
Jednotky odebrané ze hry odložíte stranou mezi ostatní nepoužité figurky. Je možné je znovu dostat do hry, pokud hráč využije žeton posil nebo kartu události.

POVINNÉ OBĚTI

Hráč nemusí odebírat oběti, dokud počet žetonů poškození nepřekročí počet jednotek v armádě nebo pokud se armáda nerozprchá (viz *Konec kola* na protější stránce).

Když počet žetonů poškození armády překročí počet jednotek, jež ji tvoří, a hráč, který ji ovládá, nemůže poškození odebrat jinak, musí odebrat oběti a ztratí jednotky (přičemž za každou odebranou jednotku odstraní také dva žetony poškození), dokud nebude počet žetonů poškození stejný nebo menší než počet jednotek v této armádě.

PŘÍKLAD



Armáda se třemi jednotkami už má dva žetony poškození. V současném boji utrpěla další tři zásahy.

Nově má tedy více žetonů poškození (pět) než jednotek (tři), takže bráček musí odebrat oběti. Odstraní jednu jednotku a dva žetony poškození.

Nyní má dvě jednotky a tři žetony poškození, takže musí dál odebírat oběti. Odstraní další jednotku a další dva žetony poškození.

Konečně má jednu přeživší jednotku a jeden zbylý žeton poškození, takže nemusí odebírat další jednotky.

ZNIČENÍ ARMÁDY

Pokud je armáda zcela zničena, všechny postavy a žetony velení, jež byly její součástí, jsou vyřazeny také. Vyřazené postavy jsou trvale odstraněny ze hry.

KROK 5) KONEC KOLA

Boj končí na konci kola, pokud je útočící nebo bránící se armáda zcela zničena nebo nastane jedna z níže uvedených možností; v opačném případě začíná další kolo boje.

- **Útočník se stáhne:** Útočník se rozhodne přestat útočit. Boj ihned končí.
- **Obránce ustoupí:** Pokud obránce v tomto kole zahrál kartu přeskupení, může na jeho konci ustoupit a ustupující armádu přesunout do přilehlého regionu (viz níže *Ústup*).
- **Obránce se rozprchne:** Pokud obránce v tomto kole nezahrál kartu přeskupení, může se přesto přesunout do přilehlého regionu, avšak musí utrpět následky rozprchnutí (viz *Rozprchnutí*, str. 30).

Jako první musí útočník oznámit, zda se rozhodl stáhnout nebo ne. Pokud chce pokračovat v útoku, rozhodne se poté obránce, zda ustoupí nebo se rozprchne.

Pokud je bránící se armáda zničena, ustoupí nebo se rozprchne, může útočník *postoupit* (viz *Postup po boji*, str. 30).

Pozn.: Pokud jsou zničeny obě armády, zůstává obránci kontrola nad regionem, kde se boj odehrál.

ÚSTUP

Pokud obránce zahrál kartu přeskupení a na konci kola se rozhodne boj ukončit, jeho armáda ustoupí. Při ústupu se bránící se armáda může přesunout do přilehlého regionu, pokud:

- V cílovém regionu není nepřátelská armáda nebo sídlo (či opevnění) ovládané nepřítelem.
- Cílový region není přilehlý k regionu s nepřátelskou armádou (včetně útočící).
- Cílový region není oddělen brodem.

Výjimka: Armáda vždy může ustoupit do přilehlého regionu s přátelskou armádou nebo sídlem (či opevněním) pod kontrolou ustupujícího hráče.

EFEKTY ZPŮSOBUJÍCÍ POŠKOZENÍ

Poškození lze armádě způsobit i mimo boj, a to použitím efektů nebo zvláštních schopností karet; nebo i během boje jindy než v kroku *Uplatnění poškození* (např. když je armáda přinucena ustoupit přes brod, viz str. 30). Když toto nastane, je poškození uplatněno stejným způsobem jako v kroku *Uplatnění poškození* – nejprve přidělte žetony poškození (a případně použijte obranné efekty), poté odeberte oběti, pokud musíte nebo chcete.

PŘÍKLAD



Armáda Svobodných národů severně od Zřícenin Dolu je napadena armádou Stínu („A“). V prvním kole boje použije hráč za Svobodné národy kartu přeskupení a na konci kola se rozhodne ustoupit. Armáda nemůže ustoupit přes brod ani do Zřícenin Dolu (region je jednak přilehlý k regionu s armádou Stínu „B“, jednak jej ovládá hráč za Stín). Armáda Svobodných národů může ustoupit jedině na západ.

Pokud se ustupující armáda nemůže přesunout do žádného regionu, který by vyhovoval výše uvedeným podmínkám, vybírá útočník, nikoli obránce, do kterého přilehlého regionu se ustupující armáda přesune. Ta utrpí jedno poškození navíc (a případně odebere oběti). Zvolený region nesmí obsahovat útočnickou armádu ani sídlo (či opevnění) pod jeho kontrolou.

Pokud není dostupný žádný region, kam by se ustupující armáda mohla přesunout, není ústup možný.

ROZPRCHNUTÍ

Armáda se rozprchne, pokud chce obránce ukončit boj, avšak v tomto kole boje nezahrál kartu přeskupení.

Když se armáda rozprchne, musí odstranit oběti a ztrácí jednotky, dokud jí nezůstane žádný nebo nejvýše jeden žeton poškození. Poté se armáda může přesunout do přilehlého regionu, který splňuje stejné podmínky jako při ústupu.

POSTUP PO BOJI

Pokud je bránící se armáda zničena, ustoupí nebo se rozprchne, je útočník v daném boji vítězem a může s některými nebo všemi jednotkami útočící armády postoupit do právě uvolněného regionu.

Pokud chce, může útočník postoupit jen s některými jednotkami, čímž armádu rozdělí (viz str. 22). A jako obvykle, pokud jsou v postupující armádě nějaké žetony poškození, je třeba je rozdělit tak, aby v ani jedné části armády nebylo víc žetonů než jednotek.

KOMBINOVANÝ ÚTOK

Kombinovaný útok provedete použitím akce *Kombinovaný útok* za použití akční kostky se symbolem armády. Lze jej provést tehdy, kdy má hráč v regionech přilehlých k napadenému regionu více armád. Na kombinovaném útoku se musí podílet alespoň dvě takto přilehlé armády.

Při kombinovaném útoku je postup stejný jako při běžném útoku, avšak s tím rozdílem, že se na začátku každého kola boje útočník rozhodne, kterou z dostupných armád použije.

V daném kole boje používá bojovou sílu, velení, typ jednotek a další vlastnosti pouze této vybrané armády. Stejně tak obráncovy zásahy z tohoto kola utrpí pouze tato útočící armáda.

POZNÁMKY KE KOMBINOVANÉMU ÚTOKU

- Terénní převaha se určuje pouze v prvním kole boje, takže se bude určovat podle armády, která útočí jako první.
- Jakmile začne útočník používat jinou armádu, vždy si vezme zpět použité karty jednotek a zvláštní manévrovací kartu.
- Cílové číslo každé útočící armády je ovlivněno brody či svahy pouze při prvním útoku dané armády.
- Po vítězném kombinovaném útoku může útočník postoupit do uvolněného regionu pouze jednou armádou (nebo její částí). Nelze postoupit s jednotkami z různých armád účastnících se boje.
- Pokud je zničena armáda, kterou útočník použil jako poslední, avšak obránce je také zničen, ustoupí nebo se rozprchne, vítězí v tomto boji útočník (pokud přežila alespoň jedna z útočících armád) a jedna z útočících armád může postoupit.

KAPITOLA XI: PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ

Vítězství je v *Bitvě pěti armád* založeno na ovládnutí klíčových oblastí na herním plánu – sídel a *Přední brány*. Vítěze může určit také smrt Bolga nebo postup na stupnici osudu, jak je uvedeno níže.

Hráč za Stín získává vítězné body za ovládnutí těchto lokací:

- každé opevnění (*Havraní vrch*, *Přední brána* a *Východní ostroh*) má hodnotu 4 vítězných bodů;
- ostatní sídla (*Zříceniny Dolu*, *Tábor*, *Dolní svahy* a *Stržený most*) mají každé hodnotu 2 vítězných bodů.

Hráč za Svobodné národy vítězí ihned v okamžiku, kdy nastane jedna z následujících okolností:

- Bolg je vyřazen ze hry;
- do hry vstoupí Meddëd a současně má hráč za Stín méně než 6 vítězných bodů;
- ukazatel osudu dosáhne políčka 15 stupnice osudu.

Hráč za Stín zvítězí, pokud má na konci kola alespoň 10 vítězných bodů, nebo ihned v okamžiku, kdy má alespoň 10 vítězných bodů a současně ovládá *Přední bránu*.



KAPITOLA XII: DALŠÍ PRAVIDLA

Schopnosti postav a zvláštních jednotek jsou uvedeny na jejich kartách vlastností. Zvláštními pravidly se řídí všechny postavy, některé je však třeba vysvětlit podrobněji.

PÁN ORLŮ A ORLI Z MLŽNÝCH HOR

Pán orlů není běžná postava a ani orli nejsou běžné armádní jednotky. Neřídí se stejnými pravidly jako ostatní postavy a jednotky, ale vlastními pravidly uvedenými na jejich kartách vlastností a kartách příběhu a osudu, které je výslovně zmiňují.

JAK ORLY PŘIVOLAT

Orly nelze rekrutovat běžnou akcí, jedinež pomocí:

- konkrétních karet (i předtím, než vstoupí do hry Pán orlů, pokud je to uvedeno v textu karty), *nebo*
- použitím generálské schopnosti Pána orlů (místo použití jeho schopnosti s nimi pohybovat).



Když přidáváte do hry orly, vždy je umísťte na pole *orlí hnízdo*.

Pozn.: Figurky orlů umístěné do *orlího hnízda* pomocí efektu karty příběhu nebo osudu nelze používat, dokud orli z Mlžných hor nevstoupí do hry.

JAK ORLY PŘESOUVAT

Orli i Pán orlů se v každém kole pohybují z *orlího hnízda* na bojiště a zpět.

Na začátku kola jsou orli vždy v *orlím hnízdě*. Na bojiště se přesouvají, pokud je použita generálská schopnost Pána orlů. V tom okamžiku se všechny figurky orlů (včetně jejich pána) přesunou kamkoli na mapě. Není důležité, do kterého přesně regionu se přesunou, záleží pouze na teritoriu.

Do *orlího hnízda* se orli vrací po použití (viz **níže**). Pokud je hráč nevyužil, vrací se tam na konci kola.

JAK ORLY POUŽÍVAT

Orli z Mlžných hor vstoupí do hry, jakmile do ní vstoupí Pán orlů.

Aby se dali použít, musí se nejprve přesunout z *orlího hnízda* pomocí generálské schopnosti Pána orlů. Poté může hráč za Svobodné národy použít akční kostku se symbolem shromáždění, aby aktivoval jejich schopnosti *Silní a vznešení*. Jakmile to udělá, může přesunout jednu nebo více figurek orlů (včetně jejich pána) z mapy do orlího hnízda. Za každou takto přesunutou figurku zaútočí na jednu armádu Stínu v regionu nacházejícím se v teritoriu, kde se daný orel nacházel.

Každý útok musí cílit na jinou armádu.

Hráč za Svobodné národy hodí pro každý útok třemi kostkami, přičemž na zásah stačí výsledek 4+. Kostky, na nichž zásah nepadl, lze jednou přehodit. Tento hod nelze žádným způsobem modifikovat.

Pozn.: Všechny figurky orlů musí dokončit svůj přesun dřív, než začnou útočit.

MEDDĚD

Medděd je velmi silná postava a ve hře se chová podobně jako armáda. Jeho příchod může přinést Svobodným národům okamžité vítězství, pokud hráč za Stín do té doby nenasbíral 6 či více vítězných bodů.

Meddědovu nadlidskou sílu a houževnatost ve hře představují žetony hněvu. Ty umístíte na jeho kartu, jakmile vstoupí do hry. Začíná s 8 žetony hněvu a další se dají přidávat pomocí karet osudu, a to až do počtu 16.



Žetony hněvu



Rub (hodnota 1)



Líc (hodnota 1)



Rub (hodnota 5)



Líc (hodnota 5)

POHYB

Medděd se pohybuje za použití kostky se symbolem Vůle Západu a může se přesunout až o tři regiony. Hráč za Svobodné národy může místo Vůle Západu použít symbol postavy, pokud současně odloží jeden z Meddědových žetonů hněvu. Meddědův pohyb není běžná *akce Pohyb postavy* – ostatní postavy Svobodných národů se ve stejnou chvíli nepohybují.

Poté, co Medděd svůj pohyb dokončí, může zaútočit na armádu Stínu v přilehlém regionu.

Pozn.: Medděd může znovu získat prázdné sídlo (či opevnění), které ovládá Stín, přesunem do daného regionu nebo přes něj. Stejným způsobem může odstranit žetony posil Stínu.

PŘÍTOMNOST JEDNOTEK

Medděd nikdy nemůže být ve stejném regionu jako armádní jednotky, přátelské ani nepřátelské. Přítomnost postav Svobodných národů bez armády na něj nemá vliv.

MEDDĚD A ARMÁDY STÍNU

Medděd se nemůže přesunout do regionu s armádou Stínu ani přes něj projít. Avšak nemusí se zastavit, když vstoupí do regionu přilehlého k armádě Stínu.

Pro účely pohybu a ústupu armád Stínu platí stejná pravidla pro Medděda jako pro armádu Svobodných národů. Například:

- Armáda Stínu se nesmí přesunout do regionu s Meddědem ani přes něj projít.
- Armáda Stínu nemůže využít akci „Rychlý přesun“, aby prošla přes region přilehlý k Meddědovi, a musí se v takovém regionu zastavit.

Medděd může útočit na armády Stínu v přilehlých regionech a může jimi být napaden.

MEDDĚD V BOJI

Ve většině případů se Medděd chová v boji stejně jako armáda Svobodných národů, s těmito výjimkami:

- Nezjišťuje se a neplatí terénní převaha.
- Medděd v boji nepoužívá karty událostí ani manévrování.
- Když Medděd bojuje, hází čtyřmi bojovými kostkami a cílové číslo je 5. Všechny kostky, na nichž nepadl zásah, lze jednou přehodit, podobně jako v případě armády s velením. Výsledky mohou ovlivnit karty osudu.
- Pokud Medděd bojuje proti opevnění, přes brod nebo nahoru do svahu, má stejné nevýhody jako armáda.
- Když je Medděd zasažen, namísto přidělení žetonů poškození mu odeberte stejný počet žetonů hněvu. Pokud jeho zásoba žetonů hněvu klesne na nulu, odstraňte Medděda ze hry.
- Medděd může ustoupit podobně jako armáda se stejnými omezeními a nevýhodami, avšak s tím rozdílem, že nemůže ustoupit do regionu s přátelskou armádou.
- Medděd se nemůže zotavit.
- Na Medděda nemá vliv manévrovací schopnost vrků.
- Medděd se nemůže účastnit kombinovaného útoku.

VELCÍ NETOPÝŘI

Velcí netopýři nejsou běžné armádní jednotky. Neřídí se stejnými pravidly jako ostatní jednotky, ale vlastními pravidly uvedenými na jejich kartě vlastností a kartami příběhu, které je výslovně zmiňují.



JAK VELKÉ NETOPÝŘY PŘIDAT DO HRY

Počet velkých netopýřů ve hře určí hráč za Stín ve fázi 4 každého kola hry. Může si vybrat, kolik figurek velkých netopýřů bude ve hře (nejvýše šest), dokud je součet těchto figurek a žetonů velení stejný jako počet jeho dostupných akčních kostek.

Až se rozhodne, kolik velkých netopýřů použije, umístí je na herní plán. Podobně jako orli, i velcí netopýři patří do celého teritoria, nikoli do konkrétního regionu. Je jedno, ve kterém regionu figurka je, lze ji využít kdekoli v teritoriu, ve kterém se daný region nachází.

JAK VELKÉ NETOPÝŘY POUŽÍVAT

Velké netopýře lze používat dvojím způsobem:

- Schopnost *Mračna netopýřů* se používá ve fázi *Akcí* a pomáhá armádám Stínu při pohybu. Hráč za Stín může použít akční kostku se symbolem shromáždění a přesunout jednoho velkého netopýře z teritoria, aby přesunul jednu ze svých armád v daném teritoriu. To poskytuje Stínu větší pohyblivost, protože obvykle se symbol shromáždění k pohybu použít nedá.
- Schopnost *Jako upíři* se používá v boji jako manévr. Pokud je v teritoriu, kde se odehrává boj (určete podle pozice bránící se armády), alespoň jedna figurka velkých netopýřů, vezme si hráč za Stín zvláštní kartu manévrování se stejným názvem. Může ji poté použít jako manévr v kole boje. Pokud to udělá a současně v tomto kole ušetří armáda Stínu protivníkovi alespoň jedno poškození, může hráč za Stín odstranit jednu figurku velkých netopýřů z teritoria, aby protivníkovi ušetřil jedno další poškození. Na rozdíl od karet manévrování běžných jednotek si kartu *Jako upíři* vezme hráč za Stín na konci kola boje zpět do ruky – pokud ovšem v daném teritoriu zůstává ales-

poň jedna figurka velkých netopýřů. Použití této karty je tedy omezeno pouze počtem figurek velkých netopýřů v teritoriu.

Na konci kola se nepoužité figurky velkých netopýřů odstraní ze hry.

BOLG

Bolg je mocný velitel armád Stínu. Vstoupí do hry, pokud je v alespoň jednom regionu *Údolí* (červené teritorium) přítomna armáda Stínu. Pokud však vstoupí do hry, až Stín ovládne *Zříceniny Dolu*, bude silnější – začne se třemi žetony stráží namísto jednoho.



Bolg je jedinou postavou Stínu. Jeho schopnost *Strážě* je velmi důležitá, protože pokud je Bolg zabit, hráč za Svobodné národy okamžitě vyhrává celou hru.



Bolgova schopnost *Strážě* mu umožňuje zrušit veškeré poškození, které jeho armáda utrpí v jednom kole boje, tak, že odloží jeden žeton stráží. To je zásadní, aby zůstal naživu, a navíc to činí jeho armádu extrémně odolnou v boji.

Podobně jako ostatní postavy je i Bolg vyřazen, pokud je armáda, již je součástí, zcela zničena.

Když je sám, nemůže útočit ani být napaden.

Bolgovy strážě mohou zrušit pouze poškození armády, v níž se nachází.

Pozn.: Bolgovy strážě mohou chránit armádu s Bolgem i před poškozením způsobeným mimo boj (např. Thranduilovou nebo Gandalfovou zvláštní schopností). Nicméně nezabrání poškozením, která by si armáda způsobila sama, např. efektem bojové karty *Bez slitování*.

OBSAH

KAPITOLA I: ÚVOD	2
SEZNAM KOMPONENT	2

PŘEHLED	3
PŘEHLED KOMPONENT	4

KAPITOLA II: PŘÍPRAVA HRY	6
Krok 1	6
Krok 2	6
Krok 3	6
Krok 4	6
Krok 5	6
Krok 6	6
Krok 7	6
ROZESTAVENÍ ARMÁD	7

KAPITOLA III: HERNÍ KOMPONENTY	8
-----------------------------------	---

HERNÍ PLÁN	8
REGIONY	8
HRANICE	9
SÍDLA	9
OPEVNĚNÍ	9
SHROMAŽDOVACÍ REGIONY	10
SHROMAŽDIŠTĚ SKŘETŮ A HORSKÉ PRŮSMYKY	10
ORLÍ HNÍZDO	10
STUPNICE OSUDU	10
FIGURKY	10
ARMÁDNÍ JEDNOTKY	10
ZVLÁŠTNÍ JEDNOTKY	10
POSTAVY	10

KAPITOLA IV: PRŮBĚH KOLA	11
Fáze 1 – Obnovení	11
Fáze 2 – Aktivace generálů	11
Fáze 3 – Osud	11
Fáze 4 – Velení stínu	11
Fáze 5 – Akce	11
Fáze 6 – Konec kola	11

KAPITOLA V: AKČNÍ KOSTKY	12
DOSTUPNÉ AKČNÍ KOSTKY	12
POUŽITÍ AKČNÍCH KOSTEK	12
PŘEHLED AKCÍ A SYMBOLŮ NA AKČNÍCH KOSTKÁCH	13

KAPITOLA VI: KARTY UDÁLOSTÍ A PŘÍBĚHU	14
KARTY UDÁLOSTÍ A BALÍČEK UDÁLOSTÍ	14
KARTY PŘÍBĚHU A BALÍČEK PŘÍBĚHU	14

DOBÍRÁNÍ KARET	15
Prázdný balíček	15
JAK ZAHRÁT KARTU UDÁLOSTI ČI PŘÍBĚHU JAKO AKCI	15
PODMÍNKY HRANÍ KARTY	15
EFEKTY KARTY	15
ODLOŽENÍ KARET PO POUŽITÍ	15

KAPITOLA VII: OSUD	16
ŽETONY OSUDU	16
CO MÁ VLIV NA OSUD	16
LOSOVÁNÍ ŽETONŮ OSUDU	16
POSTUP NA STUPNICI OSUDU	17
DOBÍRÁNÍ A HRANÍ KARET OSUDU	17

KAPITOLA VIII: POSTAVY A VELENÍ	18
------------------------------------	----

JAK PŘIVÉST POSTAVY DO HRY	18
POSTAVY VE HŘE	19
POHYB POSTAV	19
JAK POUŽÍVAT POSTAVY	19
GENERÁLOVÉ	19
JAK AKTIVOVAT GENERÁLY	19
JAK POUŽÍVAT GENERÁLY	19
MĚŘÍTKO DOSTŘELU	20
ŽETONY VELENÍ	20
UMISŤOVÁNÍ A ODSTRAŇOVÁNÍ ŽETONŮ VELENÍ	20

KAPITOLA IX: ARMÁDY	21
------------------------	----

LIMIT POČTU JEDNOTEK	21
ARMÁDNÍ JEDNOTKY	21
ARMÁDY S VELENÍM	21
POHYB ARMÁD	22
ROZDĚLENÍ ARMÁDY	22
Zvláštní případy	22
SPOJOVÁNÍ ARMÁD PO POHYBU	22
POHYB ARMÁD O VÍČ NEŽ JEDEN REGION	23
OVLÁDNUTÍ SÍDEL A OPEVNĚNÍ SVOBODNÝCH NÁRODŮ	23

SHROMAŽDOVÁNÍ ARMÁD	24
JAK UMISŤOVAT ŽETONY POSIL	24
JAK POUŽÍVAT ŽETONY POSIL	24
JAK ODSTRAŇOVAT ŽETONY POSIL	24
JAK REKRUTOVAT JEDNOTKY PŘÍMO	25

PŘEKROČENÍ LIMITU POČTU JEDNOTEK	25
HORSKÉ PRŮSMYKY	25
ZOTAVENÍ ARMÁD	25

KAPITOLA X: BOJ	26
--------------------	----

NEŽ BOJ ZAČNE	26
KONTROLA TERÉNNÍ PŘEVAHY	26
PŘÍPRAVA KARET	26

POSTUP BOJE	26
-------------	----

KROK 1) MANÉVROVÁNÍ	26
JAK POUŽÍT MANÉVROVACÍ SCHOPNOSTI KARTY JEDNOTKY	27
JAK POUŽÍT KARTU UDÁLOSTI	27
JAK POUŽÍT ZVLÁŠTNÍ KARTU MANÉVROVÁNÍ	27
JAK POUŽÍT KARTU PŘESKUPENÍ	27

KROK 2) BOJOVÝ HOD	27
VYVOLÁNÍ MANÉVROVACÍCH SCHOPNOSTÍ JEDNOTEK	27
CÍLOVÉ ČÍSLO	27

KROK 3) OPRAVNÝ VELITELSKÝ HOD	28
--------------------------------	----

KROK 4) UPLATNĚNÍ POŠKOZENÍ	28
OPEVNĚNÍ	28
ODEBRÁNÍ OBĚTÍ	28
Povinné oběti	28
Zničení armády	29
EFEKTY ZPŮSOBUJÍCÍ POŠKOZENÍ	29

KROK 5) KONEC KOLA	29
ÚSTUP	29
ROZPRCHNUTÍ	30
POSTUP PO BOJI	30

KOMBINOVANÝ ÚTOK	30
POZNÁMKY KE KOMBINOVANÉMU ÚTOKU	30

KAPITOLA XI: PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ	31
------------------------------------	----

KAPITOLA XII: DALŠÍ PRAVIDLA	32
---------------------------------	----

PÁN ORLŮ A ORLÍ Z MLŽNÝCH HOR	32
JAK ORLY PŘIVOLAT	32
JAK ORLY PŘESOUVAT	32
JAK ORLY POUŽÍVAT	32

MEDDĚD	33
POHYB	33
PŘÍTOMNOST JEDNOTEK	33
MEDDĚD A ARMÁDY STÍNU	33
MEDDĚD V BOJI	33

VELCÍ NETOPÝŘI	34
JAK VELKÉ NETOPÝŘY PŘIDAT DO HRY	34
JAK VELKÉ NETOPÝŘY POUŽÍVAT	34

BOLG	34
------	----

BITVA PĚTI ARMÁD™ HOBIT™

Autoři hry **ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI** a **FRANCESCO NEPITELLO**

Ilustrace **LUCAS GRACIANO, JON HODGSON** a **BEN WOOTTEN**

Umělecký vedoucí a grafická úprava **FABIO MAIORANA**

Miniatury **BOB NAISMITH**

Návrh miniatur **MATTEO MACCHI** a **BOB NAISMITH**

Fotografie **CHRISTOPH CIANCI**

Výroba **ROBERTO DI MEGLIO** a **FABRIZIO ROLLA**

Redakce **KRISTOFER BENGTTSSON, KEVIN CHAPMAN, ANDREW POULTER** a **LEONARDO RINA**

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

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

Celosvětový distributor a vydavatel **ARES GAMES SRL**



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

Distributor a vydavatel pro Česko a Slovensko **REXHRY**



Překlad **BARBORA DUŠKOVÁ**

Grafická úprava **VLADIMÍR SMOLÍK** a **BLACK LIGHT STUDIO**

Jazyková úprava **ELIŠKA POSPÍŠILOVÁ**

Redakce **DANIEL KNÁPEK** a **JAN BŘEZINA**

Pokud by vám ve hře nějaká součást chyběla, napište na reklamace@rexhry.cz a my vám ji pošleme.