

EL TURNO DE JUEGO

1 – PREPARACIÓN

Los jugadores recuperan los dados de acción y roban cartas.

Cada jugador recupera sus dados de acción. El jugador de los Pueblos Libres tomará 5 dados (o 6, si Thorin o Beorn están en juego) mientras que el jugador de la Sombra tomará 6 dados (o 7, si controla dos emplazamientos dentro del mismo territorio).

Luego cada jugador robará 2 cartas; una del mazo de eventos y otra del mazo de historia. Si después de robar las cartas algún jugador tuviera más de 6 cartas en la mano, deberá descartarse hasta quedarse con sólo 6 cartas.

2 – ACTIVACIÓN DE GENERALES

El jugador de los Pueblos Libres elige a sus generales y distribuye el liderazgo.

El jugador de los Pueblos Libres elegirá hasta 3 generales de los que estén en juego y colocará una ficha de activación sobre sus respectivas tarjetas de referencia.

Luego el jugador de los Pueblos Libres recibirá una cantidad de fichas de liderazgo igual al número de generales que eligió y las colocará de inmediato sobre el tablero. Cada ficha de liderazgo deberá colocarse con un ejército de los Pueblos Libres distinto.

3 – DESTINO

El jugador de la Sombra roba fichas de destino y el indicador de destino avanza.

El jugador de la Sombra irá robando fichas de la reserva del destino, una tras otra, hasta alcanzar como máximo el número de fichas de activación que el jugador de los Pueblos Libres haya colocado (como mínimo deberá robar una). Tras robar cada ficha, el jugador de la Sombra podrá dejar de robar y aplicar el efecto de la última ficha extraída o bien podrá dejar a un lado la ficha robada y sacar otra de la reserva (hasta llegar al número máximo de fichas que pueda extraer).

Cuando el jugador de la Sombra haya terminado de robar fichas, el indicador de destino se desplazará hacia la derecha en el marcador de destino tantos pasos como el número que aparezca en la última ficha de destino que se extrajo. Si la ficha de destino también tuviera un icono de destino, el jugador de los Pueblos Libres robará una carta de destino y aplicará su efecto de inmediato.

La ficha elegida se descartará tras su uso, mientras que las demás fichas se devolverán a la reserva del destino. Si el indicador de destino hubiera llegado a la última casilla (15) del marcador de destino, el jugador de los Pueblos Libres habrá ganado inmediatamente la partida.

4 – LIDERAZGO DE LA SOMBRA

El jugador de la Sombra distribuye el liderazgo y los grandes murciélagos.

El jugador de la Sombra elige cuántas fichas de liderazgo y cuántas figuras de grandes murciélagos tendrá disponibles durante este turno. La suma total de fichas de liderazgo y de grandes murciélagos deberá ser igual al número de dados que el jugador de la Sombra tenga en su reserva de dados de acción (6 ó 7).

Después el jugador de la Sombra distribuirá las fichas de liderazgo y los grandes murciélagos sobre el tablero. Cada ficha de liderazgo deberá colocarse con un ejército de la Sombra distinto.

Los grandes murciélagos podrán colocarse en cualquier región del tablero: esto indica su presencia en el *territorio* que contiene esa región, y no sólo en la región concreta.

5 – RONDA DE ACCIONES

Los jugadores tiran los dados de acción y luego se van alternando para elegir un resultado y realizar una acción.

Los dos jugadores tirarán los dados de que dispongan en sus respectivas reservas de dados de acción. Luego, empezando por el jugador de los Pueblos Libres, los jugadores irán realizando acciones de forma alternada eligiendo uno de sus dados de acción y llevando a cabo una de las opciones posibles que el resultado permita.

El jugador de los Pueblos Libres puede utilizar la habilidad “General” de uno de sus generales activados antes de cada una de sus acciones.

Un jugador puede saltarse su acción si el rival tiene más dados de acción sin usar que él. Cuando ambos jugadores hayan utilizado todos sus dados de acción, se pasa a la siguiente fase.

6 – FIN DE TURNO

Los jugadores comprueban las condiciones de victoria y retiran las fichas de liderazgo, las águilas y los grandes murciélagos.

Primero se comprobará si alguno de los jugadores ha cumplido con sus condiciones de victoria. Si ninguno lo ha hecho, empezará un nuevo turno.

Luego se retirarán todas las fichas de liderazgo de ambos jugadores del tablero.

Después se retirarán todas las figuras de grandes murciélagos del tablero y se devolverá cualquier figura de águila que hubiera en el tablero al Nido de las Águilas.

Finalmente se retirarán todas las fichas de activación de los generales de los Pueblos Libres que no se hubieran usado.

COMBATE

ANTES DEL COMBATE

1. Determinar la superioridad sobre el terreno
2. Preparar la mano de cartas

SECUENCIA DE COMBATE

1) Maniobra

Los jugadores eligen y revelan simultáneamente una carta de su mano.

2) Tirada de combate

Los jugadores tiran tantos dados de combate como el valor de combate de sus respectivos ejércitos (hasta un máximo de cinco dados).

3) Repetición por liderazgo

Los jugadores pueden volver a tirar tantos dados fallidos como el nivel de liderazgo de su ejército.

4) Resolución del daño

Los jugadores añaden los indicadores de daño a los ejércitos y asumen las bajas que fueran necesarias.

5) Fin de la ronda

Si ninguno de los ejércitos ha sido eliminado por completo, el atacante podrá replegarse para terminar el combate. Si no lo hace, el defensor podrá terminar el combate retirándose. Si ninguno de los jugadores retrocede, empieza una nueva ronda de combate.

NÚMERO OBJETIVO

Número objetivo estándar	5
Defensor dentro de un baluarte no franqueado	6
Defensor al otro lado de un vado	6 en la 1ª ronda
Defensor en una región de montaña y al otro lado de una ladera	6 en la 1ª ronda

TABLA DE REFERENCIA PARA LOS DADOS DE ACCIÓN

Esta tabla ofrece un breve resumen de las acciones que cada jugador puede realizar con sus dados de acción.

Atención: cuando determinados personajes y unidades especiales estén en juego, será posible usar los dados de acción de otras formas.



EJÉRCITO



El resultado de Ejército puede usarse para realizar una de las siguientes acciones:

- **Movimiento estratégico:** mover dos de tus ejércitos a una región adyacente.
- **Ataque:** mover uno de tus ejércitos a una región adyacente y atacar.
- **Ataque combinado:** atacar con todos tus ejércitos adyacentes a la región atacada.
- **Jugar una carta:** jugar una carta de evento o de historia que sea del tipo “Ejército”.



PERSONAJE



El resultado de Personaje puede usarse para realizar una de las siguientes acciones:

- **Movimiento rápido:** mover uno de tus ejércitos con liderazgo hasta dos regiones.
- **Ataque:** mover uno de tus ejércitos con liderazgo a una región adyacente y atacar.
- **Movimiento de personajes:** mover uno o varios de tus personajes en el tablero.
- **Jugar una carta:** jugar una carta de evento o de historia que sea del tipo “Personaje”.



EVENTO



El resultado de Evento puede usarse para realizar una de las siguientes acciones:

- **Robar cartas:** robar una carta del mazo de eventos y otra carta del mazo de historia correspondiente.
- **Jugar una carta:** jugar una carta de evento o de historia, sea del tipo que sea.



MOVILIZACIÓN



El resultado de Movilización puede usarse para realizar una de las siguientes acciones:

- **Reclutar:** elegir hasta dos regiones distintas del tablero y descubrir una ficha de reclutamiento en cada una de ellas para reclutar a nuevas unidades.
- **Recuperarse:** realizar una acción para recuperar dos ejércitos distintos. Para cada ejército se tirará un número de dados igual al número de unidades que tenga y se retirará un indicador de daño por cada resultado igual o superior a 5. Se podrá repetir la tirada de tantos dados fallidos como el nivel de liderazgo total en ese ejército.
- **Jugar una carta:** jugar una carta de evento o de historia que sea del tipo “Movilización”.



OJO SIN PÁRPADO

El resultado del Ojo sin Párpado puede usarse para realizar una de las siguientes acciones:

- **Reclutar trasgos:** colocar un trasgo en cada uno de los puntos de movilización de trasgos.
- **Ataque trasgo:** mover un ejército que contenga trasgos a una región adyacente (o de un punto de movilización a una casilla de desfiladero) y atacar con él.
- **Movimiento estratégico trasgo:** mover dos ejércitos que contengan trasgos a una región adyacente cada uno (o de un punto de movilización a una casilla de desfiladero).



VOLUNTAD DEL OESTE

- **Comodín:** puede usarse como cualquier otro resultado de los dados de acción de los Pueblos Libres (Personaje, Ejército, Movilización o Evento).