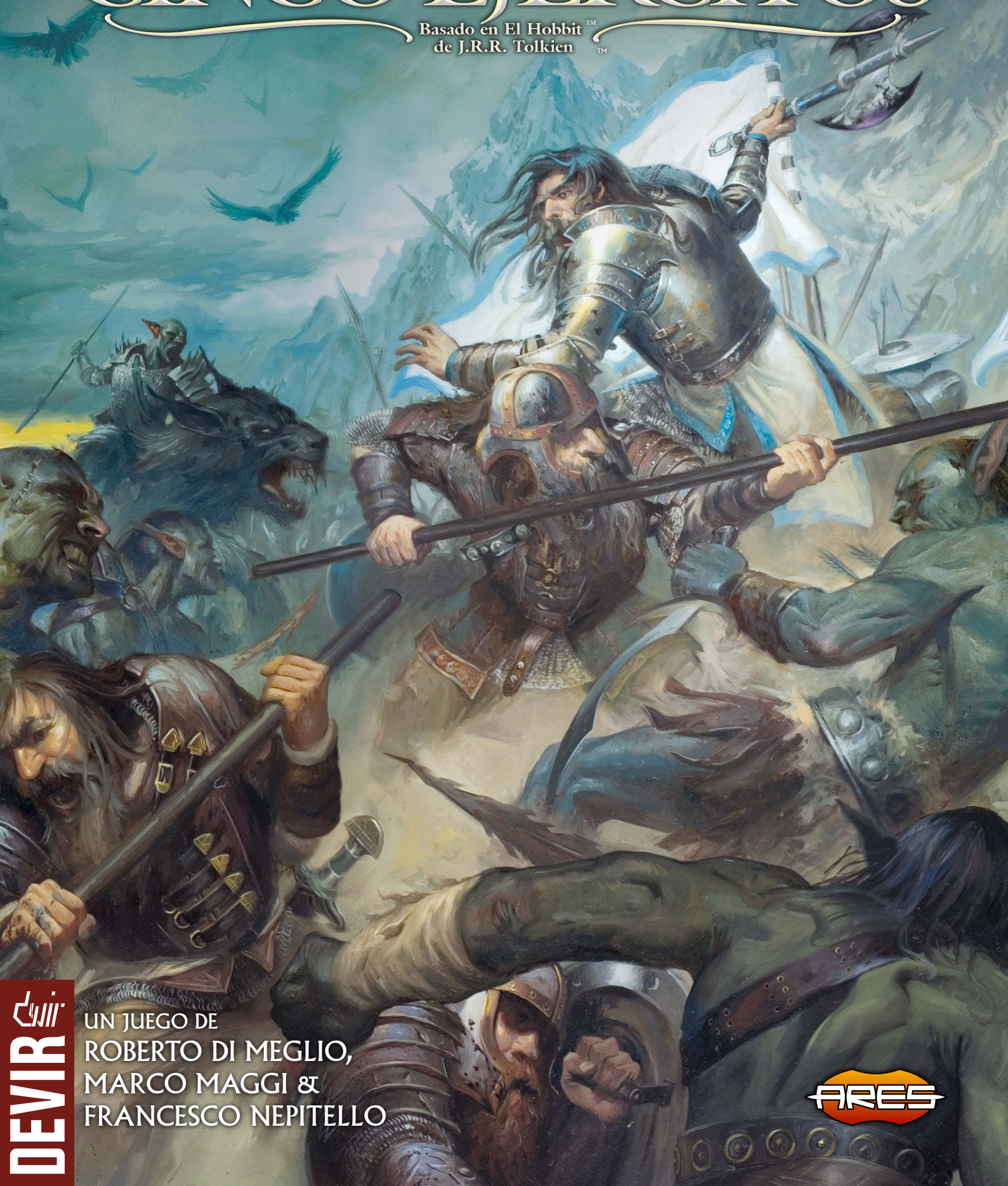


# LA BATALLA DE LOS CINCO EJÉRCITOS™

Basado en El Hobbit™  
de J.R.R. Tolkien™

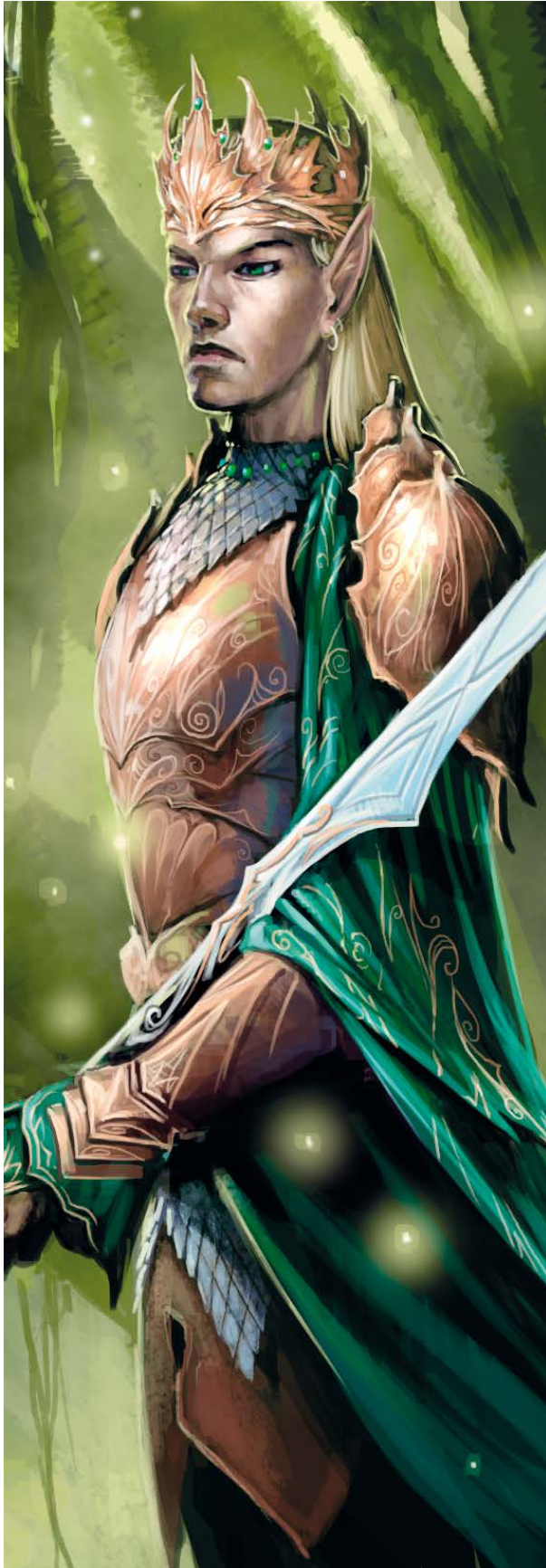


DEVIR

UN JUEGO DE  
ROBERTO DI MEGLIO,  
MARCO MAGGI &  
FRANCESCO NEPITELLO

ARES





## CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

**B**ienvenido al juego de mesa *La Batalla de los Cinco Ejércitos*.

*La Batalla de los Cinco Ejércitos* es un juego para dos jugadores basado en *El hobbit*, de J. R. R. Tolkien. Los jugadores recrearán el desenlace épico del libro; la encarnizada lucha de la que es testigo Bilbo Bolsón y que supone el fin de la aventura en la Montaña Solitaria y a la vez el preámbulo de los grandes acontecimientos que desembocarán en la Guerra del Anillo.

El ejército de los Pueblos Libres está emplazado en las estribaciones de la Montaña Solitaria mientras la horda de la Sombra se va adentrando en el valle y los trasgos se disponen a atacar a sus enemigos desde lo alto. Los Pueblos Libres recibirán una ayuda inesperada (las águilas de las Montañas Nubladas y Beorn el cambiapielos están a punto de llegar al lugar), ¿pero llegará esta ayuda antes de que la horda de orcos y huargos arrolle a los defensores?

Un jugador (el jugador de la Sombra) se pondrá al mando de los ejércitos de la Sombra, liderados por Bolgo, hijo de Azog, el Rey de los Trasgos del Monte Gundabad. Comandará una hueste de orcos, grandes orcos, trasgos y huargos, reforzados por los grandes murciélagos del Bosque Negro, en un intento de aniquilar las tropas reunidas de los Pueblos Libres y apoderarse del Norte.

El segundo jugador (el jugador de los Pueblos Libres) controlará un ejército de elfos, enanos y hombres que defenderán el valle que queda entre los ramales de la Montaña Solitaria. Dirigirá a los arqueros y lanceros de Thranduil, el Rey de los Elfos del Bosque, a los fornidos enanos de Dáin Pie de Hierro y a los valientes hombres del Lago, encabezados por Bardo el Arquero, unidos todos ellos por el mago Gandalf bajo la amenaza de un enemigo común.

Hay infinidad de factores que pueden afectar el resultado de la batalla. ¿Logrará la magia de Gandalf decantar la balanza a favor de los Pueblos Libres? ¿Llegarán las águilas a tiempo? ¿Acudirá Beorn al rescate? ¿Morirá Bilbo Bolsón en una defensa numantina de la Colina del Cuervo?

**Atención:** para todos aquellos que hayan jugado a *Guerra del Anillo* muchas de las reglas que se explican a continuación ya les resultarán conocidas, puesto que las mecánicas básicas de *La Batalla de los Cinco Ejércitos* se inspiran en las mecánicas de *Guerra del Anillo*. Sin embargo, hay diferencias importantes en el reglamento que hacen de éste un juego distinto. Te recomendamos que leas atentamente estas reglas, aun cuando antes hubieras jugado a *Guerra del Anillo*.



## LISTA DE COMPONENTES

El juego incluye los siguientes componentes:

- Este reglamento
- 2 ayudas de juego con un resumen de las reglas
- 1 tablero de juego
- 6 dados de acción de los Pueblos Libres
- 7 dados de acción de la Sombra
- 10 dados de combate de seis caras (5 blancos y 5 negros)
- 126 figuras que representan los ejércitos y personajes que participaron en la Batalla de los Cinco Ejércitos:
  - 72 figuras rojas que representan a las unidades militares de la Sombra y a los grandes murciélagos
  - 45 figuras azules que representan a las unidades militares de los Pueblos Libres y a las águilas
  - 9 figuras grises, 8 de ellas representando a personajes de los Pueblos Libres y 1 representando a Bolgo
- 92 cartas:
  - 1 mazo de cartas de evento (30 cartas)
  - 2 mazos de cartas de historia (uno para el jugador de la Sombra y otro para el jugador de los Pueblos Libres), con 20 cartas cada uno
  - 1 mazo de cartas de destino (9 cartas)
  - Cartas de unidades y maniobras (13 cartas)
- 11 tarjetas de referencia con los personajes y tropas especiales que participaron en la batalla
- 1 medidor de alcance con una peana de plástico
- 170 fichas de cartón:
  - 14 fichas de destino
  - 32 indicadores de daño
  - 10 fichas de cólera de Beorn (dos fichas de valor 5 y ocho fichas de valor 1)
  - 5 fichas de anillo
  - 3 fichas de guardia personal de Bolgo
  - 1 indicador del marcador de destino
  - 6 fichas de liderazgo de los Pueblos Libres
  - 3 fichas de activación
  - 1 ficha de concentración
  - 64 fichas de reclutamiento (27 de la Sombra, 17 de los enanos y los hombres y 20 de los elfos)
  - 5 indicadores de control de la Sombra
  - 2 indicadores de desfiladero cerrado

## RESUMEN DEL JUEGO

En *La Batalla de los Cinco Ejércitos* un jugador logrará la victoria si elige las mejores opciones estratégicas en medio de unas condiciones cambiantes y si consigue mantener el control de algunos puntos clave del campo de batalla.

La mayoría de opciones que tendrán los jugadores se basan en la mecánica principal del juego; el sistema de **dados de acción** que se usó por primera vez en *Guerra del Anillo* y que aquí se ha adaptado para recrear las condiciones específicas de esta batalla.

En cada turno, los jugadores tirarán una cantidad determinada de dados de acción y luego se irán alternando y utilizando cada vez uno de sus dados para realizar alguna de las acciones permitidas por el dado elegido. Las posibles acciones incluyen mover, atacar, reclutar nuevas tropas, recuperar las tropas desmoralizadas, usar personajes, etc.

**Las cartas especiales** (las cartas de historia y de evento) también pueden jugarse como acciones y representan acontecimientos inesperados que a veces permitirán a los jugadores “saltarse las reglas”.

Puesto que los resultados de los dados de acción limitan las opciones disponibles, los jugadores se enfrentarán a una difícil elección en cada turno. Al igual que un comandante en el campo de batalla, los jugadores no tendrán la certeza de que sus tropas vayan a seguir sus órdenes al pie de la letra, y deberán contar con un plan flexible para adaptarse a los resultados de los dados de acción.

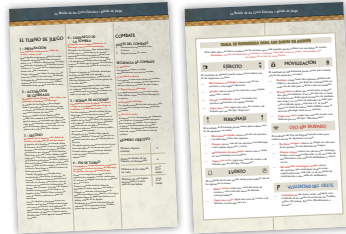
Otra característica importante del juego es el concepto de **destino**. Hay otras fuerzas que escapan al control de las decisiones estratégicas de los comandantes y que afectan a los héroes y esbirros de la Tierra Media. Estas fuerzas son las responsables de que sucedan hechos inesperados, como la oportuna aparición de las águilas o la llegada de Beorn, el cambiapielos. El momento en el que tengan lugar estos acontecimientos vendrá determinado por el marcador de destino, un “reloj” algo irregular cuyo ritmo puede verse afectado directa o indirectamente por los jugadores. Al principio de cada turno el jugador de los Pueblos Libres deberá tomar la decisión que más influye en el avance del indicador de destino: si activa a varios generales de los Pueblos Libres para emplear sus habilidades especiales, su ejército será más poderoso, pero el destino avanzará más lentamente. Un destino que avance lentamente favorecerá a la Sombra, puesto que los aliados más poderosos de los Pueblos Libres tardarán más en llegar. El desplazamiento del indicador de destino también está relacionado con las **cartas de destino** que se roben, que tendrán una influencia considerable sobre los personajes en juego.



## RESUMEN DE LOS COMPONENTES



Reglamento



2 ayudas de juego



1 tablero de juego



6 dados de acción de los Pueblos Libres



7 dados de acción de la Sombra



5 dados de combate blancos



5 dados de combate negros



30 cartas de evento



2 mazos de historia con 20 cartas cada uno



9 cartas de destino



13 cartas de unidades y maniobras



11 tarjetas de referencia de personajes, águilas y murciélagos

### 170 FICHAS E INDICADORES DE CARTÓN

Indicador de destino

Fichas de destino (14)



Reverso / Anverso



Reverso



Normal



Especial (Pueblos Libres)



Especial (Sombra)

Indicadores de daño (32)

Fichas de anillo (5)

Fichas de guardia personal de Bolgo



Reverso / Anverso



Reverso / Anverso



Reverso / Anverso

Fichas de cólera de Beorn (10)

Medidor de alcance (1)



Reverso



Anverso



Arqueros / Gandalf

Fichas de reclutamiento



Hombres y enanos  
(17) (reverso)



Hombres y enanos  
(anverso)



Elfos (20)  
(reverso)



Elfos  
(anverso)



Sombra (27)  
(reverso)



Sombra  
(anverso)

Otras fichas e indicadores



Fichas de  
activación (3)



Ficha de  
concentración (1)



Fichas de liderazgo de  
los Pueblos Libres (6)



Fichas de liderazgo  
de la Sombra (14)



Indicadores de  
control de la  
Sombra (5)



Indicadores  
de desfiladero  
cerrado (2)

126 FIGURAS DE PLÁSTICO

Personajes de los Pueblos Libres



Bardo



Beorn



Bilbo  
Bolsón



Dáin Pie de  
Hierro



Gandalf



Señor de las  
Águilas



Thorin  
Escudo de  
Roble



Thranduil

Unidades de los Pueblos Libres



Soldados  
enanos (5)



Veteranos  
enanos (5)



Arqueros elfos  
(10)



Lanceros elfos  
(10)



Hombres del  
Lago (10)



Águilas de las Montañas  
Nubladas (5)

Personaje de la Sombra

Unidades de la Sombra



Bolgo



Trasgos (12)



Grandes  
murciélagos (6)



Grandes orcos  
(6)



Orcos (36)



Huargos (12)



## CAPÍTULO II: PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

**A**ntes de empezar la partida habrá que decidir quién jugará con los Pueblos Libres y quién con la Sombra.

Después, sigue los pasos que aquí se indican.

### PASO 1

Coloca el tablero sobre una superficie adecuada, lo bastante grande de modo que quede algo de espacio junto al tablero para colocar las cartas y figuras que no estén en juego y para tirar los dados. Cada jugador recibirá todas sus unidades y figuras de personajes, así como sus cartas y fichas de liderazgo correspondientes.

### PASO 2

Separa las fichas de reclutamiento de los Pueblos Libres y la Sombra. Ten presente que hay dos tipos de fichas de reclutamiento de los Pueblos Libres que se distinguen por su reverso: las de **hombres y enanos** y las de **elfos**. Acuérdate de mantenerlas separadas. Mezcla las fichas en tres montones separados, boca abajo.

### PASO 3

Coloca las figuras y fichas de reclutamiento iniciales tal como se muestra en el diagrama de la página 7. Las fichas de reclutamiento se deberán sacar al azar de los montones correspondientes y colocarse sobre el tablero sin mirarlas.

Coloca los dos indicadores de desfiladero cerrado entre ambos puntos de movilización de trasgos y la casilla de desfiladero correspondiente.

### PASO 4

Mezcla por separado el mazo de eventos, los dos mazos de historia y el mazo de destino y colócalos en la mesa de modo que ambos jugadores puedan acceder fácilmente a ellos.

### PASO 5

Coloca el indicador de destino en la casilla 0 del marcador de destino. Coloca en las casillas correspondientes del marcador las figuras de Bilbo, Thorin, Señor de las Águilas y Beorn (las casillas se indican tanto en las tarjetas de referencia como en el propio marcador).

### PASO 6

Coloca las fichas de destino normales (grises) en una taza o cualquier otro recipiente opaco. Este conjunto de fichas conforma **la reserva del destino**. Deja a un lado las dos fichas de destino especiales (azul y marrón).

### PASO 7

Entrega seis dados de acción rojos al jugador de la Sombra y cinco dados de acción azules al jugador de los Pueblos Libres.

Deja a un lado los dados de acción restantes. Deja a un lado también los dos conjuntos de dados de combate.

### POSICIONES INICIALES EN EL MARCADOR DE DESTINO



Indicador  
de destino

Bilbo

Thorin  
Escudo de  
Roble

Señor  
de las  
Águilas

Beorn



PREPARACIÓN DE LOS EJÉRCITOS



- |          |   |           |   |
|----------|---|-----------|---|
| <b>1</b> | 1 veteranos enanos  | <b>9</b>  | Gandalf, Thranduil, 1 lanceros elfos<br>2 fichas de reclutamiento elfo        |
| <b>2</b> | 1 veteranos enanos  | <b>10</b> | 2 arqueros elfos<br>1 ficha de reclutamiento elfo                             |
| <b>3</b> | Bardo, 1 hombres del Lago<br>1 ficha de reclutamiento de hombres y enanos | <b>1</b>  | 1 trasgos   |
| <b>4</b> | Dáin, 1 soldados enanos<br>1 ficha de reclutamiento de hombres y enanos   | <b>2</b>  | 2 trasgos   |
| <b>5</b> | 1 lanceros elfos  | <b>3</b>  | 1 orcos, 1 grandes orcos, 1 huargos<br>3 fichas de reclutamiento de la Sombra |
| <b>6</b> | 1 ficha de reclutamiento elfo   | <b>4</b>  | 2 orcos, 1 grandes orcos<br>3 fichas de reclutamiento de la Sombra            |
| <b>7</b> | 1 hombres del Lago<br>1 ficha de reclutamiento de hombres y enanos        | <b>5</b>  | 3 orcos, 1 huargos<br>3 fichas de reclutamiento de la Sombra                  |
| <b>8</b> | 2 hombres del Lago  | <b>6</b>  | 3 huargos<br>3 fichas de reclutamiento de la Sombra                           |



# CAPÍTULO III: COMPONENTES DEL JUEGO

## EL TABLERO

El tablero de juego muestra las vertientes meridional y oriental de la Montaña Solitaria y el valle central (con las Ruinas de la ciudad de Valle en medio). El Río Rápido, con su pronunciado meandro, atraviesa gran parte del mapa.

## REGIONES

La mayor parte del tablero se divide en zonas llamadas **regiones**.

Las regiones se utilizan para regular el movimiento, el combate y la colocación de personajes y ejércitos.

Cada región se identifica con un icono:

- El símbolo que aparece dentro del icono señala el **tipo de terreno** de la región. Hay cinco tipos distintos de terreno: colinas, montañas, llanuras, ruinas y pantanos.
- El color del borde del icono indica de qué **territorio** forma parte esa región: Tierras Abruptas (amarillo), Valle (rojo), Ribera Oriental (azul) o Estribación Meridional (verde).

### EL TABLERO DE JUEGO



**1** Nido de las Águilas

**2** Puntos de movilización de trasgos

**3** Desfiladero

**4** Regiones de movilización

**5** Marcador de destino

■ Tierras Abruptas

■ Valle

■ Ribera Oriental

■ Estribación Meridional



Tipos de terreno



Colinas



Montañas



Llanuras



Ruinas



Pantanos

DIVISORIAS

Las regiones están divididas por unas líneas divisorias, normalmente de color blanco. Si dos regiones están separadas por una línea blanca se consideran **adyacentes** entre sí.

El **río** (bien reconocible por la ilustración en el tablero), así como los **vados** y las **laderas** también pueden marcar una divisoria.

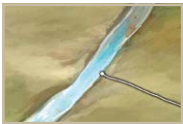
Una divisoria puede influir en el movimiento o en el combate si se trata de un río, un vado o una ladera:

- Una divisoria de **río** es infranqueable. Dos regiones separadas por un río no se consideran adyacentes.

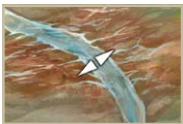
EJEMPLOS DE DIVISORIAS



Dos regiones separadas por una línea blanca se consideran adyacentes entre sí.



Una divisoria de río es infranqueable a efectos de movimiento y combate.



Un vado permite el movimiento entre las orillas del río y afecta al combate.



Se considera que hay una ladera cuando una región de montaña queda adyacente a una región que no es de montaña.



La línea negra alrededor de la Montaña Solitaria es infranqueable.

- Un **vado** permite cruzar la divisoria de río y hace que las regiones a ambos lados del vado se consideren adyacentes.
- Una **ladera** es la divisoria que separa una región del tipo “montaña” de cualquier otra región que no sea de ese tipo (por ejemplo, allí donde una región montañosa bordea una región de llanuras, hay una ladera).

El combate a través de una divisoria de río no está permitido, mientras que las laderas y los vados afectan a los atacantes en combate (véase “Número objetivo”, pág. 27).

La mayor parte de la Montaña Solitaria está rodeada por una línea negra. Esta línea negra es una divisoria **infranqueable**. La parte del tablero rodeada por esta línea negra no se considera una región y los ejércitos no podrán entrar en ella; esta parte del tablero no se utilizará durante la partida.

EMPLAZAMIENTOS



Emplazamiento

Una región, sea cual sea su tipo de terreno, puede incluir un **emplazamiento**, una ubicación especial en la que pueden reclutarse las tropas de los Pueblos Libres.

Las regiones que contengan un emplazamiento se diferencian por el icono de emplazamiento y por el hecho de tener un nombre.

El control de los emplazamientos también es importante para determinar la victoria en la batalla y para aportar al jugador de la Sombra un dado de acción adicional (véase “La reserva de dados de acción”, pág. 12).

BALUARTE



Baluarte

Tres regiones del tablero (Estribación Oriental, Puerta Principal y Colina del Cuervo) tienen un triángulo gris con un valor numérico. Estas regiones representan localizaciones fácilmente defendibles y se consideran **baluartes**.

El control de los baluartes también es importante para determinar la victoria en la partida.



## REGIONES DE MOVILIZACIÓN



### Icono de movilización de la Sombra

Hay cuatro regiones en el territorio de las Tierras Abruptas que están marcadas con un rombo rojo con una corona. Se trata de **regiones de movilización**; lugares donde el jugador de la Sombra podrá reclutar a sus tropas.

Las regiones de movilización son distintas de las regiones normales ya que no hay límite al número de unidades militares de la Sombra que pueda haber en ellas.

## PUNTOS DE MOVILIZACIÓN DE TRAGOS Y DESFILADEROS

Dentro de la zona delimitada por una divisoria negra en la Montaña Solitaria hay dos zonas especiales. Cada una de estas zonas se compone de dos casillas rojas con la imagen de unos tragos en su interior.

Estas casillas no se consideran una región normal a efectos de movimiento y combate, sino que se utilizan para regular el reclutamiento y movimiento de los tragos que intentan escalar la montaña para atacar desde lo alto.

La primera casilla, señalada por el icono de movilización de la Sombra, es el **punto de movilización de tragos**. Las nuevas unidades de tragos se reclutan aquí.

La segunda casilla es el **desfiladero**. Los tragos deberán atravesar el desfiladero para poder unirse a la batalla. Los desfiladeros se explican con mayor detalle en la página 25.

## EL NIDO DE LAS ÁGUILAS

Otra zona especial dentro del segmento bordeado de negro en la Montaña Solitaria es la casilla del **Nido de las Águilas**.

Esta casilla es donde se colocan las águilas de las Montañas Nubladas antes de entrar en juego, y la casilla a la que regresan después de que el jugador de los Pueblos Libres las haya utilizado. Las águilas se explican con mayor detalle en la página 32.

## EL MARCADOR DE DESTINO

La última zona especial del tablero es el **marcador de destino**. El indicador de destino se sitúa sobre este marcador para señalar el avance del destino durante la partida. El indicador de destino irá avanzando a partir de las fichas de destino que el jugador de la Sombra saque al principio de cada turno, y su avance activará personajes y sucesos que pueden influir en la partida.

## FIGURAS DEL JUEGO

Las figuras que aparecen en *La Batalla de los Cinco Ejércitos* pueden ser unidades militares, unidades especiales o personajes.

## UNIDADES MILITARES

Cada figura de **unidad militar** representa un número variable de guerreros. Un grupo de unidades militares amigas que ocupe la misma región constituye un **ejército**.

Las distintas figuras representan distintos tipos de unidades. El tipo indica las tropas que componen la unidad, y cada unidad tiene una **carta de unidad** concreta que la describe.

**Atención:** la cantidad de figuras incluidas implica un límite que determina el número máximo de figuras de ese tipo que puede haber en juego.

## UNIDADES ESPECIALES

Las **águilas de las Montañas Nubladas** (véase página 32) y los **grandes murciélagos** (véase página 34) también están representados por figuras, pero no son unidades militares convencionales. Sus habilidades especiales y reglas concretas se especifican en sus respectivas tarjetas de referencia y, en el caso de los grandes murciélagos, en su carta de maniobra.

Al igual que las unidades militares, el número de águilas y murciélagos que pueden estar en juego está limitado por la cantidad de figuras disponibles.

## PERSONAJES

Los **personajes** son las figuras más importantes del juego y representan a héroes y grandes guerreros.

Cada personaje está representado por una figura única, y sus habilidades y reglas de juego especiales se especifican en su tarjeta de referencia.

El jugador de la Sombra sólo controla a un personaje; Bolgo, el comandante del ejército.

El jugador de los Pueblos Libres controla ocho personajes. Cinco de ellos también se consideran **generales**: Bardo, Dáin, Gandalf, el Señor de las Águilas y Thranduil.



## CAPÍTULO IV: EL TURNO DE JUEGO

**L**a *Batalla de los Cinco Ejércitos* transcurre durante una serie de turnos y termina cuando un jugador gana la partida. Cada turno se divide en las 6 fases siguientes:

### FASE 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.

### FASE 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.

### FASE 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.

### FASE 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.

### FASE 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.

### 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.



## CAPÍTULO V: LOS DADOS DE ACCIÓN

Los dados de acción desempeñan un papel esencial en el desarrollo de la partida, ya que marcan las opciones de que dispondrá cada jugador durante un turno.

Estos dados tienen unos iconos especiales en sus caras. Cada icono representa un grupo distinto de acciones que el jugador podrá elegir. La diferencia en el número y tipo de iconos que aparecen en los dados de acción de cada bando reflejan la diferencia en actitud de los dos bandos enfrentados en la batalla.

La tabla con los iconos de los dados que se muestra a continuación indica el significado de cada uno de los iconos.

ICONOS DE LOS DADOS DE ACCIÓN		
Pueblos Libres		
Personaje	Ejército*	Movilización
Evento	Movilización/ Ejército	Voluntad del Oeste
Sombra		
Personaje	Ejército	Movilización
Evento	Movilización/ Ejército	Ojo sin Párpado

\* **Atención:** los dados de acción de los Pueblos Libres tienen dos caras que muestran el resultado de Personaje. En estos dados el resultado de Ejército sólo aparece en una cara, combinado con el resultado de Movilización.

## LA RESERVA DE DADOS DE ACCIÓN

El número total de dados de acción que un jugador tirará en su turno constituye la **reserva de dados de acción**.

La reserva inicial de dados para el jugador de la Sombra se compone de 6 dados, mientras que la reserva inicial para el jugador de los Pueblos Libres se compone de 5 dados.

Tanto el jugador de la Sombra como el jugador de los Pueblos Libres podrán conseguir un dado más durante la partida.

- El jugador de los Pueblos Libres conseguirá un dado adicional si Thorin Escudo de Roble (o, posteriormente, Beorn) está en juego.
- El jugador de la Sombra conseguirá un dado adicional si controla dos emplazamientos dentro del mismo territorio.

Los dados de acción sólo se incorporarán a la reserva de dados al principio de cada turno (durante la fase de preparación), tras cumplir con el requisito que los añade. También deberán retirarse al principio de un turno si ese requisito ya no se estuviera cumpliendo (por ejemplo, si Thorin hubiera sido eliminado y Beorn todavía no hubiera entrado en juego o si el jugador de la Sombra hubiera dejado de controlar uno de los emplazamientos que le concedía el dado adicional).

## UTILIZAR LOS DADOS DE ACCIÓN

Al principio de la ronda de acciones cada jugador tirará todos los dados que tenga en su reserva de dados de acción. Luego, empezando por el jugador de los Pueblos Libres, irán alternando acciones, eligiendo primero un dado y realizando de inmediato una de las acciones que ese resultado concreto permita.

Cada acción aparece resumida en la **Tabla de referencia para los dados de acción** (véase la página siguiente).

**Atención:** el efecto de una acción nunca es obligatorio. Por ejemplo, si una acción permitiera al jugador “mover un ejército y atacar”, el jugador podría decidir sólo mover, sólo atacar, o hacer ambas cosas, según prefiriera.

Después de que un jugador haya concluido su acción, el dado correspondiente se considerará “utilizado” y se dejará a un lado hasta el siguiente turno.

Si un jugador se quedara sin dados de acción antes que su rival, el rival seguirá realizando sus acciones restantes, una tras otra.

Si un jugador tuviera menos dados de acción por usar que su rival, podrá decidir **esperarse** en vez de realizar su acción. De este modo, el rival tendrá que elegir primero uno de sus dados y realizar la acción pertinente.

Un jugador también podrá **descartar** un resultado. Para ello bastará con que descarte un dado de acción sin aplicar efecto alguno, en vez de usarlo para realizar una acción.



## 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”.



### 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”.



### 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”.



### 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).



### 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.



### VOLUNTAD DEL OESTE

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



## CAPÍTULO VI: CARTAS DE EVENTO Y DE HISTORIA

**E**n este juego hay cuatro mazos de cartas: el mazo de **cartas de evento** (compartido por ambos jugadores); dos mazos de **cartas de historia** (uno para cada jugador); y el mazo de **cartas de destino**.

Las cartas de destino se explican en el capítulo VII (página 16). En este capítulo se explican las cartas de evento y de historia.

### LAS CARTAS DE EVENTO Y EL MAZO DE EVENTOS

Las cartas de **evento** componen un único mazo de 30 cartas grises del que ambos jugadores robarán cartas.

Cada carta de evento puede utilizarse para realizar una de las dos acciones especiales siguientes: aplicar una **orden**, que se ejecutará al usar un dado de acción durante la ronda de acciones; o aplicar un **efecto en combate**, que se ejecutará durante el combate.

El icono que aparece en la esquina superior derecha de la carta de evento identifica el tipo de orden: **ejército**, **personaje** o **movilización**.

#### LA CARTA DE EVENTO



1 Orden

2 Efecto en combate

3 Tipo de evento

## LAS CARTAS DE HISTORIA Y LOS MAZOS DE HISTORIA

Las **cartas de historia** componen dos mazos distintos de 20 cartas cada uno que se diferencian por su dorso; un **mazo de la Sombra rojo** y otro **mazo de los Pueblos Libres azul**.

Cada jugador robará cartas de historia de su mazo correspondiente.

Las cartas de historia sólo podrán jugarse usando un dado de acción durante la ronda de acciones (no tienen un efecto en combate) y se utilizan para introducir determinados elementos narrativos en la partida.

Del mismo modo que las cartas de evento, las cartas de historia se dividen en tres tipos según el icono que aparezca en la esquina superior derecha de la carta: **ejército**, **personaje** o **movilización**.

#### LA CARTA DE HISTORIA



Pueblos Libres



Sombra

1 Tipo de carta de historia



## ROBAR CARTAS

Al principio de cada turno, cada jugador robará dos cartas; una del **mazo de eventos** y otra de su **mazo de historia**.

Los jugadores también podrán robar más cartas utilizando un resultado de Evento durante la ronda de acciones para robar una carta del mazo de eventos y otra del mazo de historia.

Un jugador no puede tener más de 6 cartas en la mano, incluyendo tanto cartas de evento como de historia (las cartas de destino nunca se añaden a la mano de un jugador). Si en cualquier momento un jugador tuviera más de 6 cartas en la mano, deberá descartarse de inmediato hasta quedarse con 6. Las cartas deberán descartarse boca abajo.

### MAZOS AGOTADOS

Si en cualquier momento durante la partida se agotara el mazo de eventos, todas las cartas de eventos usadas o descartadas volverán a mezclarse para formar un nuevo mazo.

En cambio, la cartas de historia nunca vuelven a entrar en juego una vez se han usado o descartado. Así pues, si el mazo de historia se agotara, no se podrían robar más cartas de ese mazo.

## JUGAR UNA CARTA DE EVENTO O DE HISTORIA COMO ACCIÓN

Como acción se podrá jugar una carta de historia o bien una carta de evento para aplicar su orden. Es posible hacerlo de dos formas:

- Utilizando un resultado de Evento en el dado.
- Utilizando un resultado de dado que coincida con el tipo de carta. De este modo, una carta de ejército podría jugarse con un resultado de Ejército; una carta de movilización podría jugarse con un resultado de Movilización; y una carta de personaje podría jugarse con un resultado de Personaje.

**Atención:** un resultado de Ejército/ Movilización podrá usarse para jugar o bien una carta de ejército o bien una carta de movilización; un resultado de Voluntad del Oeste podrá usarse para jugar cualquier tipo de carta del jugador de los Pueblos Libres.

A menudo las cartas permiten que un jugador realice una acción que infringe alguna regla del juego. **Todas las reglas que no sean sustituidas de forma explícita por el efecto indicado en la carta deberán aplicarse de la manera habitual.**

### REQUISITOS PARA JUGAR UNA CARTA

Algunas cartas especifican un requisito que deberá cumplirse para poder aplicar el efecto o efectos de la carta; si el requisito no se cumple por completo, no podrá jugarse la carta.

*Ejemplo: el jugador de los Pueblos Libres sólo podrá jugar la carta “El número de la suerte” si Bilbo Bolsón está en juego.*

### TIPOS DE CARTAS DE EVENTO Y DE HISTORIA

Pueblos Libres



Sombra



Ejército

Personaje

Movilización

### EFFECTOS DE UNA CARTA

Los efectos de una carta vienen explicados en la propia carta. Normalmente se deberán aplicar todos los efectos de la carta, a menos que quede claro que el efecto es opcional (por ejemplo, mediante el uso de la palabra “puedes”). Sin embargo, puede darse el caso que los efectos de una carta no puedan llegar a aplicarse por completo. De ser así, la carta todavía podrá jugarse y sus efectos se aplicarían en la medida de lo posible.

*Ejemplo: la carta “Gran trasgo” le indica al jugador de la Sombra: “Coloca un gran orco y una ficha de liderazgo en un ejército de la Sombra que contenga trasgos. Después puedes mover ese ejército o atacar con él.” Si al jugador de la Sombra no le quedara ninguna figura de gran orco por colocar, podría de todos modos jugar la carta y aplicar los demás efectos.*

Cuando el efecto de una carta inflija daño a un ejército, se aplicará del mismo modo que el daño de combate (véase “Efectos que infligen daño”, pág. 29).

**Atención:** si una carta indica que puedes “mover y atacar con un ejército”, tanto el movimiento como el ataque son opcionales y no obligatorios (del mismo modo que la acción “Ataque” que se realiza con un resultado de Personaje o Ejército).

### DESCARTAR CARTAS TRAS SU USO

La mayoría de cartas se descartan justo después de resolver sus efectos. Las cartas que indiquen “Deja esta carta sobre la mesa después de jugarla” son una excepción a esta regla, ya que no se descartarán después de jugarse y sus efectos permanecerán hasta que se cumpla un requisito o condición determinado, tras el cual se descartará la carta.

Las cartas de este tipo que estén en juego no cuentan de cara al número máximo de cartas que un jugador pueda tener en la mano.





## CAPÍTULO VII: DESTINO

La mecánica del destino sirve para regular la llegada de importantes personajes y unidades en el escenario de la Batalla de los Cinco Ejércitos, y también puede determinar la victoria para el jugador de los Pueblos Libres (véase “Condiciones de victoria”, pág. 31).

### FICHAS DE DESTINO

El efecto del destino en la batalla se mide en el **marcador de destino** y vendrá determinado por las **fichas de destino** que se roben.

Al principio de la partida las fichas de destino normales (de color gris) se mezclan en un recipiente opaco, que constituye la **reserva del destino**.

Las dos fichas especiales de destino (azul y marrón) se dejan a un lado. Sólo se añadirán a la reserva del destino durante el transcurso de la partida, al jugar las cartas de historia pertinentes (“La Piedra del Arca de Thráin” y “La sombra del nigromante”).

Todas las fichas de destino muestran un número. Además, algunas de ellas también muestran un icono de destino (en escritura élfica).

### LA INFLUENCIA DEL DESTINO

#### ROBAR FICHAS DE DESTINO

Durante la fase de destino, el jugador de la Sombra robará una o más fichas de la reserva del destino, en función del número de generales que el jugador de los Pueblos Libres haya decidido activar en ese turno.

- Si el jugador de los Pueblos Libres no ha activado a ningún general o sólo a uno, el jugador de la Sombra robará 1 ficha de destino.
- Si el jugador de los Pueblos Libres ha activado a más de un general, el jugador de la Sombra robará primero una ficha y luego decidirá si la aplica o bien si la deja a un lado y roba otra. Si elige la segunda opción, el jugador de la Sombra repetirá el proceso, pudiendo llegar a robar en total tantas fichas como generales con una ficha de activación.
- El jugador de la Sombra siempre deberá aplicar los efectos de la última ficha de destino que robe.
- Si el jugador de la Sombra robara una ficha especial (azul o marrón), tendrá que dejar de robar fichas de inmediato y aplicar los efectos de esa ficha.



### FICHAS DE DESTINO



Reverso



El color de fondo indica el tipo de ficha:  
gris = normal; azul = Pueblos Libres; marrón = Sombra.

1 Valor numérico

2 Icono de destino

Se aplicarán los efectos de la última ficha de destino robada (véase “Avanzar el indicador de destino” y “Robar y jugar cartas de destino”, más adelante) y luego esa ficha se descartará. Cualquier otra ficha que se hubiera robado y dejado a un lado deberá devolverse a la reserva del destino.

*Ejemplo: el jugador de los Pueblos Libres ha activado tres generales. Por lo tanto, el jugador de la Sombra podrá robar un máximo de tres fichas de destino. Roba la primera ficha; un “3”. Las fichas con un valor alto son malas para el jugador de la Sombra, así que decide robar una segunda ficha. Deja el “3” a un lado y roba una nueva ficha; esta vez es un “2”. Ahora tendrá que decidir si quiere robar una tercera vez o no. Si la tercera ficha fuera peor que ésta, estaría obligado a aplicarla de todos modos. Como no desea arriesgarse, el jugador de la Sombra decide no sacar una tercera ficha y se detiene. Se aplica la ficha del “2” y el indicador de destino avanza dos casillas. La ficha del “2” se descarta y se devuelve la ficha del “3” a la reserva del destino.*

## AVANZAR EL INDICADOR DE DESTINO



Indicador de destino

### CARTAS DE DESTINO



1 Tipo de carta

#### Tipos de cartas de destino



Beorn



Águilas



Thorin

El valor numérico que aparezca en la ficha de destino determinará el número de casillas que el indicador de destino avanzará (desplazándose hacia la derecha) en el marcador de destino.

- Si el indicador de destino alcanza la casilla 15, la partida termina de inmediato con la victoria del jugador de los Pueblos Libres.
- Bilbo, Thorin, el Señor de las Águilas y Beorn son personajes especiales que entran en juego cuando el indicador de destino llegue a la casilla correspondiente del marcador. En cuanto el indicador de destino alcance o sobrepase la figura del personaje en cuestión, ese personaje se considerará **disponible**. Durante la ronda de acciones ya será posible poner en juego ese personaje tal como se indique en su tarjeta.

## ROBAR Y JUGAR CARTAS DE DESTINO

Si la ficha de destino tiene un ícono de destino, el jugador de los Pueblos Libres robará una **carta de destino**.

La mayoría de cartas de destino se juegan con un personaje concreto: el jugador de los Pueblos Libres deberá colocar la carta junto a la tarjeta del personaje correspondiente, tanto si ese personaje ya está en juego como si no. Si el personaje ya ha sido eliminado de la partida, deberá descartarse de la carta robada.



## CAPÍTULO VIII: PERSONAJES Y LIDERAZGO

**B**ilbo Bolsón, Bolgo, hijo de Azog, Gandalf el Gris y el resto de héroes que protagonizan la historia están representados por **figuras de personajes** y por sus respectivas **tarjetas de referencia**.

Todos los personajes poseen habilidades especiales distintas y además se diferencian por sus factores de **movimiento** y **liderazgo** (véase “Tarjeta de referencia de un personaje”, más abajo).

Los personajes pueden estar en juego solos o bien incluidos dentro de un ejército.

Algunos personajes de los Pueblos Libres también se consideran **generales** (véase “Generales”, en la página siguiente).

**Atención:** Beorn y el Señor de las Águilas son personajes especiales y la mayoría de reglas relativas a los personajes no se aplican a ellos. Las reglas sobre estos personajes se detallan en “El Señor de las Águilas y las águilas de las Montañas Nubladas” (pág. 32) y “Beorn” (pág. 33).

## PONER EN JUEGO UN PERSONAJE

Cada personaje del juego viene descrito en una tarjeta de referencia de doble cara. Una de las caras se utiliza cuando el personaje todavía no ha entrado en juego e indica las condiciones necesarias para que se incorpore a la partida.

### TARJETA DE REFERENCIA DE UN PERSONAJE



Este lado de la tarjeta de referencia se utiliza cuando el personaje o unidad especial todavía no ha entrado en juego.

- 1 Nombre.
- 2 Posición inicial en el marcador de destino.
- 3 Condición para poner en juego el personaje o unidad especial y reglas relacionadas.



Gira la tarjeta de referencia cuando el personaje o unidad especial esté en juego.

- 1 Nombre.
- 2 Habilidad especial y reglas especiales
- 3 Movimiento
- 4 Liderazgo
- 5 Espacio para fichas (si correspondiera)



Tal como se señala en su tarjeta, algunos personajes (Bardo, Dáin, Gandalf y Thranduil) ya están en juego al principio de la partida. Las figuras que representan a estos personajes se colocan sobre el tablero durante los preparativos, en la región indicada en la tarjeta, y luego se le da la vuelta a la tarjeta de modo que muestre las habilidades del personaje.

Los otros personajes entrarán en juego durante el transcurso de la partida, y todos ellos deberán estar **disponibles** para que puedan entrar en juego.

Se considerará que los personajes de los Pueblos Libres están disponibles cuando el indicador de destino haya alcanzado o sobrepasado la casilla en la que se encuentra su figura. Bolgo estará disponible cuando el jugador de la Sombra controle al menos una región del Valle.

Un personaje disponible podrá entrar en juego durante la ronda de acciones utilizando el resultado de dado que se especifica en su tarjeta de referencia. La tarjeta de referencia también puede señalar otros requisitos, efectos o reglas especiales que deberán considerarse.

Si un personaje tuviera que entrar en juego en una región concreta y esa región tuviera unidades enemigas o estuviera controlada por el enemigo, el personaje no podrá entrar en juego.

En cuanto el personaje esté en juego, su tarjeta se girará para que muestre el dorso, donde se especifican sus habilidades y reglas especiales.

**Atención:** puede que un personaje deje de estar disponible si la condición para estar disponible ya no se cumple y el personaje todavía no ha entrado en juego.

## PERSONAJES EN JUEGO

Un personaje que esté en juego puede estar en una región solo o con otros personajes o bien estar incluido dentro de un ejército amigo.

Si un personaje no está incluido en un ejército amigo, ignorará todos los ejércitos enemigos; no podrá atacar ni ser atacado, y podrá mover sin importarle la presencia de éstos.

Si un personaje está incluido dentro de un ejército amigo, se moverá y combatirá junto con ese ejército. Si el ejército es atacado, se considerará que el personaje está en ese ejército.

## MOVER PERSONAJES

Los personajes pueden moverse sobre el tablero mediante la acción “Movimiento de personajes” (véase “Tabla de referencia para los dados de acción”, pág. 13).

Al utilizar la acción “Movimiento de personajes”, el jugador podrá mover tantos de sus personajes como desee sobre el tablero. Cada personaje podrá moverse una cantidad de regiones igual a su factor de movimiento.

Si un personaje está incluido en un ejército, cada vez que ese ejército se mueva (véase “Mover ejércitos”, pág. 22) el personaje podrá moverse junto con el ejército o bien quedarse atrás en la región inicial del ejército.

## UTILIZAR PERSONAJES

El efecto de los personajes durante la partida viene indicado por su habilidad o habilidades especiales. También tienen la capacidad de liderar ejércitos (véase “Ejércitos con liderazgo”, pág. 21).

Algunos personajes de los Pueblos Libres, llamados generales, también influyen en la batalla (véase el siguiente apartado, “Generales”).

## GENERALES

Bardo, Thranduil, Gandalf el Gris, Dáin Pie de Hierro y el Señor de las Águilas se consideran **generales** de los Pueblos Libres. Los generales tienen una participación especial en la batalla.

## ACTIVAR GENERALES

Durante la fase de activación de generales, el jugador de los Pueblos Libres colocará un máximo de 3 **fichas de activación** sobre sus generales (sin colocar más de una por general). Esto tiene dos efectos:

- El jugador de los Pueblos Libres recibe una cantidad de **fichas de liderazgo** (véase “Fichas de liderazgo”, pág. 20) igual al número de generales que haya activado.
- Cada general tiene una habilidad especial que podrá usarse únicamente cuando tenga una **ficha de activación** en su tarjeta.

Sin embargo, tal como se explica en el capítulo “Destino”, cuanto mayor es el número de generales activados, más opciones tendrá el jugador de la Sombra a la hora de extraer las fichas de destino, por lo que mejorará sus probabilidades de ralentizar el avance del destino.

## UTILIZAR LOS GENERALES

Para utilizar la habilidad “General” de un personaje, el jugador de los Pueblos Libres deberá descartar la ficha de activación que haya colocado antes en su tarjeta. Esto deberá hacerse durante la ronda de acciones, justo antes de que el jugador elija el resultado de un dado de acción.

El jugador de los Pueblos Libres sólo podrá descartar una ficha de activación antes de utilizar un dado de acción; no está permitido utilizar las habilidades de varios generales antes de una única acción.

Cualquier ficha de activación que hubiera quedado sin usar se descartará al final del turno.



## EL MEDIDOR DE ALCANCE

Dos de los generales, Gandalf el Gris y Thranduil, tienen una habilidad especial que requiere el uso del **medidor de alcance** incluido en el juego. El medidor se utiliza para comprobar si dos regiones están al alcance la una de la otra.

Coloca un extremo del medidor por completo en la región de la que proviene el ataque. Si el extremo opuesto del medidor toca la región objetivo o ésta queda dentro del arco del medidor, se considerará que las regiones están al alcance.

**Atención:** no se puede utilizar el medidor de alcance para atacar de una región a otra atravesando las divisorias negras que hay en la Montaña Solitaria.



*Ejemplo: el jugador de los Pueblos Libres utiliza la habilidad "Ataque con arco" para atacar al ejército de la Sombra que se aproxima por la Estribación Oriental. Los hombres del Lago que están en el Campamento quedan dentro del alcance y pueden atacar. Los arqueros elfos en las Laderas Bajas están fuera de alcance, mientras que los hombres del Lago que están en las Ruinas de Valle no están en el tipo de terreno adecuado, por lo que no pueden participar en el ataque.*

*Ejemplo: el jugador de los Pueblos Libres elige a Gandalf y Thranduil y coloca una ficha de activación en cada uno de ellos durante la fase de activación de generales. Toma dos fichas de liderazgo que podrá colocar. Durante la ronda de acciones decide utilizar la habilidad de Gandalf antes de usar su primer dado de acción (con un resultado de Movilización) para lanzar su "Estallido de magia". En este momento no puede usar la habilidad de "Ataque con arco" de Thranduil; tendrá que hacerlo más adelante, antes de utilizar otro dado de acción.*

**Atención:** cuando el "Ataque con arco" de Thranduil o el "Estallido de magia" de Gandalf inflijan daño a un ejército, el resultado se aplicará de forma similar al daño de combate (véase "Efectos que infligen daño", pág. 29).

## FICHAS DE LIDERAZGO

Los líderes menores, los capitanes y otros personajes destacados de cada uno de los ejércitos no están representados por figuras sino por **fichas de liderazgo**.

## COLOCAR Y RETIRAR FICHAS DE LIDERAZGO

Ambos jugadores podrán colocar fichas de liderazgo sobre sus respectivos ejércitos para mejorar su movimiento y capacidad de combate, tal como se explica en "Ejércitos con liderazgo" (pág. 21).

- Durante la fase de activación de generales el jugador de los Pueblos Libres tomará tantas fichas de liderazgo como generales haya activado (hasta un máximo de 3). Luego colocará cada ficha de liderazgo sobre un ejército propio **distinto** que tenga en el tablero.
- Durante la fase de liderazgo de la Sombra el jugador de la Sombra decidirá el número de fichas de liderazgo y de figuras de grandes murciélagos que tendrá para este turno, de tal modo que la suma de fichas y grandes murciélagos sea igual al número de dados de acción que tenga en su reserva. Luego colocará cada ficha de liderazgo sobre un ejército propio **distinto** que tenga en el tablero.

Una ficha de liderazgo deberá retirarse inmediatamente si, por el motivo que fuera, se quedara en una región sin ejército en el transcurso de un turno. **Todas las fichas de liderazgo de ambos jugadores se retirarán durante la fase de final de turno.**



## CAPÍTULO IX: EJÉRCITOS

Un **ejército** se compone de todas las **unidades militares** que estén dentro de una misma región. Se considera que los **personajes** y **fichas de liderazgo** que estén en una región que contenga un ejército amigo forman parte de ese ejército.

### LÍMITE DE CAPACIDAD

Las regiones tienen un **límite de capacidad**: cada región puede contener un máximo de **5 unidades militares**.

Los personajes, fichas de liderazgo y unidades especiales (águilas y grandes murciélagos) no cuentan de cara a este límite.

Las regiones de movilización de la Sombra (véase página 10) y los puntos de movilización de trasgos (véase “Los desfiladeros”, pág. 25) no tienen este límite y pueden contener cualquier cantidad de unidades de la Sombra.

### UNIDADES MILITARES

Las unidades militares pertenecen a distintos **tipos**, cada uno de los cuales tiene sus propias armas, entrenamiento y características de combate.

En función del tipo que sea, cada unidad se comportará de forma distinta en combate.

Cada tipo de unidad militar tiene una carta de referencia que resume todos los valores y habilidades de ese tipo de unidad y que también se utilizará durante el combate como **carta de maniobra** para emplear la maniobra de combate de esa unidad. La carta señala uno o más **terrenos favorables**, el **valor de combate** y la **maniobra de combate** de esa unidad militar.

- El **terreno favorable** para una unidad se tendrá en cuenta al principio de cada combate para determinar la superioridad sobre el terreno (véase “Comprobar la superioridad sobre el terreno”, pág. 26).
- El **valor de combate** se utilizará para determinar cuántos dados tirará el jugador en combate (véase “Tirada de combate”, pág. 27).
- La **maniobra de combate** puede aportar una ventaja especial durante una ronda de combate (véase “Maniobrar”, pág. 26).

## EJÉRCITOS CON LIDERAZGO

El **liderazgo** de un ejército equivale a la suma del factor de liderazgo de todos los personajes incluidos en ese ejército junto con el número de fichas de liderazgo que tuviera.

Un ejército que tenga al menos un personaje con un factor de liderazgo igual o superior a 1 o que tenga al menos una ficha de liderazgo, se considerará como un “ejército con liderazgo” (esta expresión aparece a menudo en las cartas de evento y de historia).

Tener liderazgo mejora la capacidad de movimiento y combate de un ejército, tal como se explica a continuación.

#### Fichas de liderazgo



Pueblos Libres



Sombra

#### CARTA DE UNIDAD



- 1 Tipo de unidad
- 2 Símbolo de la unidad
- 3 Valor de combate
- 4 Terreno(s) favorable(s)
- 5 Maniobra de combate y reglas especiales



## MOVER EJÉRCITOS

Los ejércitos se mueven sobre el tablero pasando de una región a otra región adyacente que no esté ocupada por un ejército enemigo.

Un jugador podrá mover sus ejércitos mediante varias acciones:

- Un ejército puede moverse mediante el resultado de **Ejército** (o Ejército/Movilización). Al hacerlo el jugador podrá elegir entre:
  - realizar una acción de “Movimiento estratégico”, que le permitirá mover hasta dos ejércitos distintos a una región adyacente, o bien;
  - realizar una acción de “Ataque”, que le permitirá mover un ejército a una región adyacente y luego atacar con ese ejército.
- Un ejército con liderazgo podrá moverse también mediante un resultado de **Personaje**. Al hacerlo el jugador podrá elegir entre:
  - realizar una acción de “Ataque”, que le permitirá mover un ejército a una región adyacente y luego atacar con ese ejército, o bien;
  - realizar una acción de “Movimiento rápido”, que le permitirá mover un ejército hasta dos regiones.
- Los ejércitos que tengan al menos una unidad de trasgos también podrán moverse con un resultado de **Ojo sin Párpado**. Al hacerlo el jugador de la Sombra podrá elegir entre:
  - realizar una acción de “Movimiento estratégico”, que le permitirá mover hasta dos ejércitos distintos que contengan trasgos a una región adyacente (o de un punto de movilización a un desfiladero), o bien;
  - realizar una acción de “Ataque”, que le permitirá mover un ejército que contenga trasgos a una región adyacente (o de un punto de movilización a un desfiladero) y luego atacar con ese ejército.

Nunca es obligatorio moverse. Un jugador puede optar por no realizar ninguno o sólo alguno de los movimientos que la acción le permita.

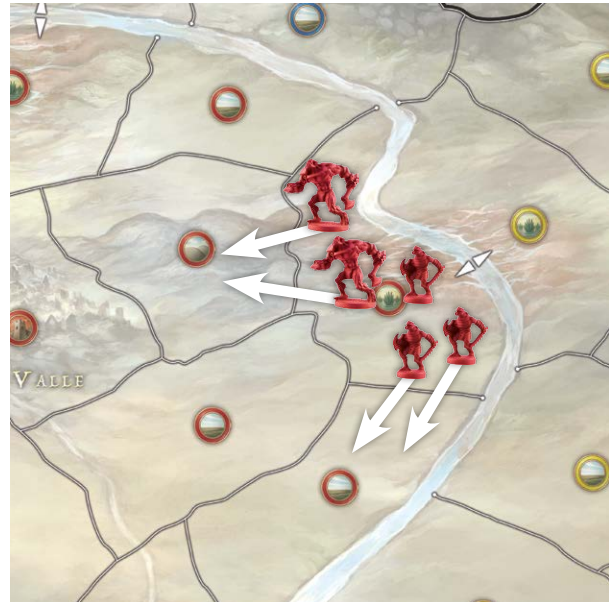
**Atención:** es posible mover el mismo ejército varias veces en un turno, siempre que se utilicen distintos dados de acción para hacerlo.

## DIVIDIR UN EJÉRCITO

Antes del movimiento un jugador puede separar su ejército en dos ejércitos distintos y mover sólo una parte de las unidades que componen el ejército. Al hacerlo, las unidades elegidas para moverse se desplazarán a la región de destino mientras que el resto permanecerá en la región de origen.

Con la acción “Movimiento estratégico” también se puede mover una parte de un ejército dividido a una región adyacente distinta o separar un ejército en tres partes (con dos partes que se moverían a regiones adyacentes y una tercera que se quedaría en la región de origen).

### EJEMPLO



*Un ejército de la Sombra con cinco unidades se divide utilizando una acción de “Movimiento estratégico”. Dos grandes orcos se mueven hacia el oeste utilizando el primero de los dos movimientos. Después dos orcos se mueven al sur con el segundo movimiento. En la región inicial se queda un orco.*

### CASOS ESPECIALES

- Si un ejército con liderazgo se mueve usando un resultado de Personaje, las unidades que se muevan deberán tener liderazgo (es decir, tener al menos una ficha de liderazgo o un personaje con un factor de liderazgo de 1 o más).
 

*Ejemplo:* un ejército de la Sombra con tres orcos, dos grandes orcos y dos fichas de liderazgo se mueve con la acción “Movimiento rápido” mediante un resultado de Personaje. El jugador de la Sombra quiere mover sólo a los grandes orcos, por lo que divide el ejército. Al menos una ficha de liderazgo deberá moverse junto con los grandes orcos; no estaría permitido dejar atrás ambas fichas de liderazgo junto con los tres orcos.
- Si un ejército que contenga algún indicador de daño se divide, los indicadores de daño deberán repartirse de tal modo que la cantidad de indicadores que quede en cada contingente del ejército no sea superior al número de unidades que haya en ese contingente.



*Ejemplo: un ejército de los Pueblos Libres con una unidad de hombres del Lago, dos unidades de arqueros elfos y dos indicadores de daño se separa cuando los dos elfos se mueven a una región adyacente. La unidad de hombres del Lago se queda en la región inicial. El jugador de los Pueblos Libres podrá dejar un indicador de daño con los hombres del Lago y otro con los elfos o bien podrá dejar a los hombres del Lago sin ningún indicador y poner los dos indicadores con los elfos.*

## COMBINAR EJÉRCITOS DESPUÉS DEL MOVIMIENTO

Si un ejército termina su movimiento en una región que contenga otro ejército amigo, los dos ejércitos deberán combinarse para formar un único ejército.

Si el nuevo ejército creado tuviera más de 5 unidades militares, deberá reducirse hasta sólo tener 5. Primero el jugador podrá eliminar una o más unidades, retirando hasta dos indicadores de daño por cada una que elimine (véase “Asumir bajas”, pág. 28). Después, cualquier unidad que supere el límite de capacidad deberá retirarse. El jugador propietario elegirá cuáles son las unidades que se retirarán.

- Durante una acción de “Ataque”, los ejércitos se combinarán tras el movimiento y antes de iniciar el combate. Así pues, cualquier unidad en exceso se retiraría antes de empezar el combate.
- Si se empleara una acción de “Movimiento estratégico”, los dos ejércitos deberán finalizar su movimiento antes de combinar cualquier ejército (ninguna figura puede moverse dos veces con la misma acción).

## EJÉRCITOS QUE MUEVAN MÁS DE UNA REGIÓN

Con la acción “Movimiento rápido” o con determinados eventos o habilidades especiales, un jugador podrá mover un ejército más de una región. Cada uno de los desplazamientos deberá seguir las reglas habituales, con las siguientes consideraciones:

- El ejército únicamente podrá dividirse en la región de origen.
- El ejército no podrá combinarse con otro ejército amigo por el camino ni “recoger” unidades amigas.
- Si el ejército entra en una región adyacente a un ejército enemigo, deberá detenerse de inmediato. Recuerda que las regiones que estén separadas por una divisoria infranqueable no se consideran adyacentes.

**Importante:** aunque un ejército atravesase alguna región que contenga otro ejército amigo, el límite de capacidad sólo se comprobará después de haber completado **todos** los movimientos.

### EJEMPLO



*Un ejército de los Pueblos Libres, con dos unidades de enanos y Dáin, utiliza un resultado de Personaje para realizar la acción “Movimiento rápido”. Con el primer movimiento entra en la región de las Ruinas de Valle, donde ya se encuentran cuatro unidades militares. En este momento el total de unidades militares es seis, pero como la acción todavía no ha concluido aún no se comprueba el límite de capacidad. Los enanos siguen avanzando y terminan su acción en la región al este de las Ruinas de Valle. Puesto que no hay ningún ejército que tenga más de cinco unidades, no hay exceso de unidades.*

*Si los enanos se hubieran detenido en las Ruinas de Valle, los dos ejércitos se habrían fusionado convirtiéndose en un único ejército con seis unidades, de modo que se habría tenido que retirar una unidad.*

## CONTROLAR LOS EMPLAZAMIENTOS DE LOS PUEBLOS LIBRES

Cuando un ejército de la Sombra entre en una región con un emplazamiento de los Pueblos Libres, el emplazamiento quedará bajo el control del jugador de la Sombra y se le colocará un indicador de control encima para señalar esta situación.

Si posteriormente una unidad militar de los Pueblos Libres recuperara ese emplazamiento (un personaje por sí sólo o las águilas no bastarían), se retiraría el indicador de control.

Un ejército que se desplace varias regiones en un mismo movimiento y con ello atravesase un emplazamiento podrá colocar (o retirar) un indicador de control; no es necesario que se detenga en el emplazamiento.

**Atención:** entrar en una emplazamiento desocupado no se considera un ataque, aun cuando esté controlado por el enemigo.



Indicador de control



## RECLUTAR EJÉRCITOS

Al principio de la partida hay varias unidades militares que ya están en juego (véase “Preparación de los ejércitos”, pág. 7). Durante el transcurso de la partida los jugadores irán incorporando nuevas unidades a la batalla:

- Ambos jugadores podrán incorporar nuevas unidades con la acción “Reclutar” mediante un resultado de Movilización (o de Ejército/Movilización). Esta acción permitirá al jugador descubrir una ficha de reclutamiento en hasta dos regiones distintas (véase “Utilizar fichas de reclutamiento”, más adelante).
- El jugador de la Sombra puede utilizar la acción “Reclutar trastos” con un resultado de Ojo sin Párpado para colocar una figura de trasto en cada uno de los puntos de movilización de trastos.

## COLOCAR FICHAS DE RECLUTAMIENTO

Las fichas de reclutamiento se usan para que entren en juego nuevas unidades militares.

El reverso de la ficha indica si se trata de una ficha de la **Sombra** o bien si es de uno de los dos grupos de fichas de los Pueblos Libres; **hombres y enanos** o **elfos**.

El anverso de la ficha señala el tipo de unidad o unidades que entrarán en juego cuando la ficha se descubra.

Las nuevas fichas de reclutamiento se irán colocando sobre el tablero a partir de distintos efectos que tendrán lugar durante la partida (relacionados con las habilidades de los personajes o con algunos eventos).

Tanto durante los preparativos como durante la partida, las fichas de reclutamiento siempre deberán extraerse al azar del grupo apropiado y se colocarán boca abajo sobre el tablero, sin que ningún jugador las vea.

Normalmente las fichas de reclutamiento se colocarán en regiones que tengan un emplazamiento (para los Pueblos Libres) o una región de movilización (para la Sombra). Las fichas nunca podrán colocarse en una región que contenga un ejército enemigo o un indicador de control enemigo.

Si se han agotado todas las fichas de un grupo determinado, el jugador no podrá usar más fichas de ese grupo, por mucho que la habilidad o evento concreto así lo indicaran.

## UTILIZAR FICHAS DE RECLUTAMIENTO

Cuando a un jugador se le indica que debe descubrir una ficha, el jugador elegirá una región con una ficha de reclutamiento del tipo adecuado y la girará boca arriba. Luego se colocarán una o más unidades del tipo correspondiente (tal como se indica en la propia ficha) en esa región.

Después la ficha se retirará permanentemente de la partida.

### Fichas de reclutamiento (reverso)



Hombres y enanos



Elfos



Sombra

### Fichas de reclutamiento de hombres y enanos (anverso)



Hombres del Lago



Soldados enanos



Veteranos enanos

### Fichas de reclutamiento elfo (anverso)



Arqueros elfos



Lanceros elfos

### Fichas de reclutamiento de la Sombra (anverso)



Orcos



Dos orcos



Huargos



Grandes orcos

La cantidad de figuras que vienen incluidas en el juego determina el número máximo de figuras de ese tipo que puede haber en juego en cualquier momento de la partida. Si al descubrir una ficha no hubiera ninguna figura del tipo adecuado, el jugador podrá elegir cualquier otra unidad del mismo grupo.

*Ejemplo: el jugador de los Pueblos Libres descubre una ficha de hombres y enanos que muestra un soldado enano. Dado que los cinco soldados enanos ya están en juego, puede elegir entre reclutar una unidad de hombres del Lago o una unidad de veteranos enanos.*

Una vez utilizada, la ficha se retirará permanentemente de la partida.

## ELIMINAR FICHAS DE RECLUTAMIENTO

Si, durante el movimiento o después de un combate, un ejército entra o atraviesa una región que contenga fichas de reclutamiento enemigas, dichas fichas serán retiradas del tablero (sin descubririrlas). Algunas cartas de evento también pueden llegar a retirar fichas del juego.

Las fichas de reclutamiento retiradas de este modo volverán a mezclarse con las fichas del mismo tipo que todavía no se hayan utilizado.



## RECLUTAR UNIDADES DIRECTAMENTE

Las habilidades especiales de algunos personajes o el efecto de algunas cartas de evento pueden poner directamente en juego y sobre el tablero algunas unidades, sin necesidad de emplear fichas de reclutamiento. Estas unidades deberán provenir de figuras que no estén en juego. Si no hubiera las figuras apropiadas disponibles, la unidad no se pondrá en juego.

## SUPERAR EL LÍMITE DE CAPACIDAD

Si, debido al reclutamiento de nuevas unidades, hubiera más de 5 unidades militares en una misma región, las unidades en exceso deberán retirarse de inmediato. El jugador propietario de las unidades deberá decidir cuáles se retiran.

Las regiones de movilización son una excepción a esta regla, ya que no existe límite a la cantidad de unidades que puede haber en ellas.

## RECUPERAR EJÉRCITOS

Los jugadores podrán retirar indicadores de daño de un ejército amigo realizando la acción “Recuperarse” mediante un resultado de Movilización.

- Con la acción “Recuperarse” se podrán recuperar hasta dos ejércitos propios distintos. Para cada uno de los ejércitos el jugador tirará tantos dados como unidades militares hubiera en ese ejército y por cada resultado de 5 o 6 retirará un indicador de daño del ejército. El jugador podrá volver a tirar tantos dados fallidos como el liderazgo total de ese ejército y aplicar el nuevo resultado.

Tras la tirada, si el jugador lo desea, también podrá asumir bajas (retirar una unidad para quitar dos indicadores de daño, tal como se indica en “Asumir bajas”, pág. 28).

### LOS DESFILADEROS

Al principio de la partida los desfiladeros están cerrados; los tragos no pueden pasar del punto de movilización al desfiladero. Esto se indica colocando el indicador de desfiladero cerrado entre el punto de movilización y el desfiladero correspondiente.

**Un desfiladero quedará abierto tan pronto como el punto de movilización con el que está conectado tenga al menos 5 unidades.**

En cuanto se abra, se retirará el indicador de desfiladero cerrado; durante el resto de la partida el desfiladero permanecerá abierto.

- El ejército de la Sombra que esté en un punto de movilización sólo podrá moverse al desfiladero con el que está conectado cuando esté abierto y utilizando cualquier acción que le permita mover algún ejército.
- El ejército de la Sombra que esté en un desfiladero sólo podrá moverse a la región conectada con éste. Si hubiera un ejército de los Pueblos Libres

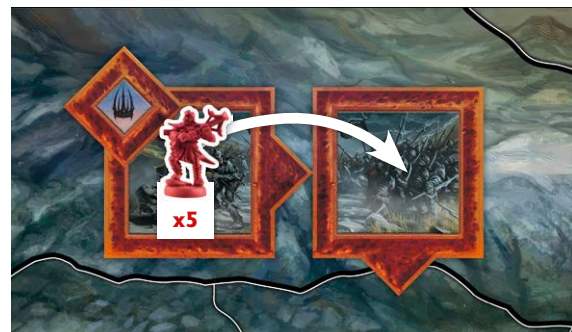
en dicha región, el ejército de la Sombra podrá atacarlo siguiendo las reglas habituales. Este ataque no se considerará que esté atravesando una divisoria de ladera (véase “Número objetivo”, pág. 27). Un ejército de la Sombra que esté en una casilla de desfiladero no podrá participar en un ataque combinado junto con otro ejército de la Sombra que estuviera en una región normal.

La conexión entre la casilla del desfiladero y la región con la que está enlazada es “unidireccional”; es decir, desde esa región o cualquier otra no se puede entrar en el desfiladero, atacarlo o retirarse a él, y a efectos de la acción “Movimiento rápido” o de las reglas de retirada tampoco se consideran adyacentes.

**Atención:** las cartas de evento que permitan reclutar en regiones que contengan un ejército pueden usarse tanto en los desfiladeros como en los puntos de movilización de tragos.



Al principio de la partida, el desfiladero está cerrado.



Cuando el desfiladero se abra, los tragos podrán moverse desde el punto de movilización al desfiladero.



## CAPÍTULO X: COMBATE

Un ejército puede atacar a un ejército enemigo que ocupe una región adyacente, iniciando con ello un **combate**. Un jugador dispone de varias opciones para iniciar un combate:

- Utilizando la acción “Ataque” mediante el resultado de Ejército, que le permite iniciar el ataque tras mover al ejército.
- Utilizando la acción “Ataque combinado” mediante el resultado de Ejército, que le permite atacar a una región con varios ejércitos amigos adyacentes a esa región.
- Utilizando la acción “Ataque” con el resultado de Personaje, que le permite iniciar un combate tras mover un ejército con liderazgo.
- Utilizando la acción “Ataque” con el resultado de Ojo sin Párpado, que le permite iniciar un combate tras mover un ejército de la Sombra que contenga al menos una unidad de trasgos.

El ejército del jugador activo se considerará el **atacante**, mientras que el ejército del otro jugador se considerará el **defensor**.

**Atención:** cuando hay una divisoria infranqueable que separa dos regiones, estas regiones no se consideran adyacentes y no será posible realizar ningún ataque a través de dicha divisoria.

## INICIAR UN COMBATE

Antes de empezar el combate deberán llevarse a cabo los siguientes pasos:

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

## DETERMINAR LA SUPERIORIDAD SOBRE EL TERRENO

Al principio del combate, los jugadores tendrán que comprobar el tipo de terreno de la región en la que se desarrollará el combate (es decir, de la región en la que está ubicado el defensor).

Luego se contará el número de unidades de cada ejército que tengan ese terreno como uno de sus terrenos favorables (tal como se indica en su carta de unidad).

El ejército que tenga un mayor número de unidades con ese terreno favorable se considera que goza de **superioridad sobre el terreno**.

**Atención:** lo que importa es el número de unidades y no su valor de combate.

El jugador que tenga superioridad sobre el terreno robará inmediatamente una carta de evento que añadirá a su mano (si en este momento tuviera más de 6 cartas, tendría que descartarse). En caso de empate, ningún jugador roba la carta.

## PREPARAR LA MANO DE CARTAS

Antes de empezar propiamente el combate, cada jugador preparará su mano de cartas.

Primero dejará a un lado todas las cartas de historia (ya que no se usan en combate) y luego a las cartas de evento que ya tuviera le añadirá:

- las cartas de unidades correspondientes a cada tipo de unidad presente en su ejército, para utilizar su maniobra de combate;
- su carta de “Reagrupar” y;
- las cartas de maniobras especiales que corresponderían en caso de estar presentes Thorin Escudo de Roble o los grandes murciélagos.

Estas cartas siempre se descartarán al final del combate y no cuentan a efectos del límite de cartas en la mano.

## SECUENCIA DE COMBATE

Los combates se libran por rondas. Cada ronda se divide a su vez en pasos, tal como se detalla en esta secuencia:

### Paso 1. Maniobra

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

### Paso 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).

### Paso 3. Repetición por liderazgo

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

### Paso 4. Resolución del daño

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

### Paso 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.

## PASO 1. MANIOBRA

Ambos jugadores deberán elegir en secreto una carta de su mano y luego revelarla simultáneamente. Cada jugador podrá elegir entre:

- una carta de unidad, para emplear la maniobra de combate de ese tipo de unidad;
- una carta de evento, para emplear su efecto en combate;
- una carta de maniobra especial;
- la carta “Reagrupar”.



## UTILIZAR LA MANIOBRA DE COMBATE DE UNA CARTA DE UNIDAD

Si se elige una carta de unidad, durante la tirada de combate de esta ronda (así como durante la repetición por liderazgo) podrá usarse la maniobra de combate de la unidad seleccionada (véase “Tirada de combate”, más adelante).

Tras seleccionar una carta de unidad, dicha carta quedará boca arriba sobre la mesa; ya no podrá volverse a utilizar durante este combate hasta que se juegue la carta “Reagrupar”.

## UTILIZAR UNA CARTA DE EVENTO

El efecto en combate de una carta de evento se aplicará en el momento especificado por la propia carta (normalmente justo antes o justo después de uno de los pasos de la secuencia de combate). Si dos cartas tuvieran que resolverse al mismo tiempo, se resolverá primero la carta jugada por el defensor.

Las cartas de evento se descartan tras utilizarse.

## UTILIZAR UNA CARTA DE MANIOBRA ESPECIAL

Hay dos cartas de maniobra especial; “Los poderosos mandobles de Thorin” y “Como vampiros”. El efecto de estas cartas se aplicará automáticamente, independientemente de la tirada. “Los poderosos mandobles de Thorin”, al igual que una carta de maniobra, no volverá a estar disponible durante el combate hasta que no se juegue la carta “Reagrupar”. La carta “Como vampiros” estará disponible durante todas las rondas, siempre y cuando haya algún gran murciélago en el territorio en el que tiene lugar el combate.

## UTILIZAR LA CARTA DE REAGRUPAMIENTO

Al jugar la carta “Reagrupar” el jugador recuperará todas las cartas de unidades y las cartas de maniobra (tanto especiales como normales) que haya jugado durante este combate (incluida la propia carta “Reagrupar”) y volverá a añadirlas a su mano.

Además, el jugador también podrá elegir retirarse ordenadamente al final de la ronda, sin padecer las consecuencias de una retirada en desbandada (véase “Fin de la ronda”, pág. 29).

## PASO 2. TIRADA DE COMBATE

Los jugadores tirarán dados para infligir daños al ejército enemigo. Un jugador deberá primero sumar todos los valores de combate de todas las unidades que componen su ejército para determinar el **valor de combate** de ese ejército.

Cada jugador tirará entonces tantos dados de combate como el valor de combate de su ejército, hasta un máximo de cinco dados.

## ACTIVAR MANIOBRAS DE COMBATE DE LAS UNIDADES

Si un jugador jugó una carta de unidad durante el paso “Maniobra”, antes de la tirada de combate deberá sustituir cierto número de dados blancos por dados negros. El número de dados que deberán sustituirse será igual al número de unidades del tipo seleccionado (no depende de su valor de combate). Si después de la tirada de combate y la repetición por liderazgo al menos uno de los dados negros logró un acierto, el jugador podrá utilizar la habilidad especial de esa unidad. Cualquier acierto conseguido, tanto con dados blancos como con negros, se aplicará de la manera habitual.

*Ejemplo: el jugador de la Sombra tiene un ejército con 2 orcos y 1 gran orco. El ejército tiene un valor de combate de 4 (1+1+2), de modo que el jugador usará 4 dados en la tirada de combate. Durante el paso de maniobras el jugador ha seleccionado la carta de unidad de los grandes orcos, con lo que sustituye 1 de los 4 dados blancos por 1 dado negro, ya que hay un gran orco presente. Tirará pues 3 dados blancos y 1 de negro, y si el dado negro logra acertar, se activará la habilidad especial del gran orco.*

**Atención:** si fuera necesario, el atacante será el primero en declarar si desea utilizar la maniobra de combate que haya activado y luego lo hará el defensor.

## NÚMERO OBJETIVO

Cada dado de combate que iguale o supere el **número objetivo** se considerará un acierto. El número objetivo se determina antes de la tirada de combate.

Normalmente el número objetivo es 5, con algunas excepciones:

- El número objetivo para un ejército que ataque a un defensor situado en un **baluarte** será 6 mientras no se haya franqueado el baluarte (véase “Baluartes”, pág. 28).
- El número objetivo para un ejército que ataque a un defensor a través de un **vado** será 6 sólo durante la **primera** ronda de combate.
- El número objetivo para un ejército que ataque a un defensor situado en una región de montaña a través de una **ladera** será 6 sólo durante la **primera** ronda de combate (un ejército que atacara desde una región montañosa a través de una ladera no sufrirá esta penalización).

Las cartas de evento y las habilidades especiales también pueden modificar el número objetivo. Si este fuera el caso, lee atentamente el texto de la carta para comprobar si el modificador se aplica a la tirada de combate, a la repetición por liderazgo o a ambas.



Además, las cartas pueden señalar que hay que “sumar” o “restar” a una tirada de combate. Esto significa que el valor indicado se sumará o restará de cada uno de los resultados en los dados. El número objetivo no se podrá modificar por debajo de 2 ni por encima de 6.

## PASO 3. REPETICIÓN POR LIDERAZGO

Si un ejército cuenta con liderazgo, el jugador podrá repetir algunos de los dados que durante la tirada de combate no llegaron a acertar. El jugador podrá repetir tantos dados fallidos como el **liderazgo** total de su ejército, pudiendo elegir entre dados blancos o negros. El nuevo resultado que obtenga será el definitivo.

Los dados utilizados en la repetición por liderazgo conseguirán un acierto del mismo modo que en la tirada de combate, a menos que se indique lo contrario en el texto de una carta (por

ejemplo, el texto de una carta de evento podría indicar que el modificador al número objetivo se aplicará sólo a la tirada de combate o sólo a la repetición por liderazgo).

*Ejemplo: el jugador de los Pueblos Libres tiene un ejército con dos soldados enanos, unos veteranos enanos, Dáin y una ficha de liderazgo. El valor de combate es 4 (2 por los dos soldados y 2 por los veteranos). El jugador utiliza la maniobra de combate de los veteranos enanos, con lo que tira tres dados blancos y un dado negro. La tirada resultante es: 2, 3, 3 y 4 (ningún acierto). Por suerte, el jugador de los Pueblos Libres puede repetir la tirada de tres dados gracias a su liderazgo. Decide repetir el dado negro y dos de los dados blancos.*

## PASO 4. RESOLUCIÓN DEL DAÑO

Por cada acierto contra un ejército se añadirá un **indicador de daño** a ese ejército. Los indicadores se colocarán en la región que contenga el ejército. Los efectos del daño deberán tratarse durante este paso.

Hay varias cartas de evento y habilidades especiales que pueden afectar a la cantidad de daño que reciba un ejército, ya sea sumando daño, restándolo o evitándolo. Estos efectos se determinarán después de añadir los indicadores de daño y antes de asumir cualquier baja.

### ASUMIR BAJAS

Durante este paso los jugadores podrán eliminar unidades para reducir la cantidad de daño acumulado en su ejército.

- Por cada unidad militar que el jugador decida eliminar de su ejército podrá retirar hasta dos indicadores de daño de ese ejército.
- Las unidades retiradas de la partida se dejan a un lado junto con las otras figuras que no se estén utilizando. Podrán volver a incorporarse de nuevo ya sea mediante una ficha de reclutamiento o una carta de evento.

### BAJAS OBLIGADAS

Un jugador no estará obligado a asumir bajas a menos que el número de indicadores de daño supere el número de unidades militares en su ejército o bien su ejército se haya retirado en desbandada (véase “Fin de la ronda”, en la página siguiente).

Si el número de indicadores de daño de un ejército supera la cantidad de unidades que lo componen, el jugador que controle ese ejército deberá asumir bajas y perder unidades (retirando dos indicadores de daño por cada unidad retirada) hasta que la cantidad de indicadores de daño sea igual o inferior al número de unidades en el ejército.

### BALUARTE

Hay tres regiones del tablero (Colina del Cuervo, Puerta Principal y Estribación Oriental) que se consideran **baluartes** y que se distinguen por un número que representa el **factor de protección** del baluarte, inscrito dentro de un triángulo gris.



Si un ejército defensor es atacado mientras se encuentra dentro de un baluarte, cualquier daño que se le inflija se añadirá en vez de ello a su factor de protección. Cuando los indicadores de daño alcancen el factor de protección se considerará que se ha franqueado el baluarte y cualquier daño a partir de ese momento se infligirá contra el ejército defensor.

Cuando se haya franqueado el baluarte, el número objetivo para lograr un acierto contra el ejército que lo ocupa volverá a ser 5 *a partir de la ronda siguiente*.

El daño contra un baluarte es permanente. Este daño no podrá ser retirado mediante la acción “Recuperar” ni tampoco mediante el uso de una habilidad o el efecto de una carta (a menos que se especifique lo contrario en dicha carta o habilidad).

**Atención:** si una habilidad anula o previene algún daño (como la habilidad “Muro de lanzas” de los lanceros elfos), dicha habilidad podrá usarse para anular o prevenir el daño contra un baluarte.



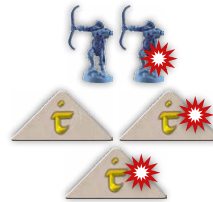
### EJEMPLO



*Un ejército con 3 unidades ya cuenta con 2 indicadores de daño. Durante el combate recibe 3 indicadores más.*



*Como ahora la cantidad de indicadores (5) supera el número de unidades (3), el jugador deberá asumir bajas. Retira una unidad y 2 indicadores de daño.*



*Ahora tiene 2 unidades y 3 indicadores de daño, por lo que deberá seguir asumiendo bajas. Retira otra unidad del tablero y con ello 2 indicadores más.*



*Finalmente ha sobrevivido una unidad y ha quedado un indicador de daño, por lo que no es necesario que asuma ninguna baja más.*

## DESTRUCCIÓN DE UN EJÉRCITO

Si todas las unidades de un ejército son eliminadas, todos los personajes y fichas de liderazgo que hubiera en ese ejército también son eliminados. Cualquier personaje eliminado será retirado permanentemente de la partida.

## PASO 5. FIN DE LA RONDA

Un combate concluye al final de una ronda en la que uno de los dos ejércitos ha sido eliminado por completo o bien si se da alguna de las condiciones señaladas a continuación. Si no, el combate prosigue con el inicio de una nueva ronda.

- **El atacante se replega:** el atacante decide detener el ataque. El combate concluye de inmediato.
- **El defensor se retira ordenadamente:** si en esta ronda el defensor jugó la carta “Reagrupar”, podrá retirarse ordenadamente al final de la ronda, moviendo el ejército en retirada a una región adyacente (véase “Retirada ordenada”, más adelante).
- **El defensor se retira en desbandada:** si en esta ronda el defensor no eligió la carta “Reagrupar”, podrá de todos modos retirarse a una región adyacente pero padecerá los efectos de una retirada en desbandada (véase “Retirada en desbandada”, pág. 30).

El atacante deberá declarar primero si desea replegarse. Luego, si el atacante decide proseguir el combate, el defensor podrá decidir si se retira.

Si el ejército defensor es eliminado o bien se retira, el atacante podrá avanzar (véase “Avanzar tras el combate”, pág. 30).

**Atención:** si ambos ejércitos han sido eliminados, el defensor mantendrá el control de la región en la que se libró el combate.

## RETIRADA ORDENADA

Un ejército se retirará ordenadamente si el defensor ha jugado la carta “Reagrupar” y decide terminar el combate al final de la ronda.

Un ejército defensor podrá moverse a una región adyacente siempre y cuando:

- esa región no contenga un ejército enemigo o un emplazamiento controlado por el enemigo;
- esa región no esté adyacente a una región que contenga un ejército enemigo (incluido el ejército atacante) y;
- esa región no esté al otro lado de un vado.

**Excepción:** un ejército siempre podrá retirarse a una región adyacente que contenga un ejército amigo o un emplazamiento que esté bajo el control del jugador que se retira.

### EFECTOS QUE INFLIGEN DAÑO

Mediante el uso de algunas cartas de evento o habilidades especiales los jugadores podrán infligir daños a un ejército sin entrar en combate. Si esto sucediera, el daño se resolverá exactamente de la misma forma que durante el paso “Resolución del daño” de la ronda de combate, asignando primero los indicadores de daño (con los efectos defensivos que correspondiera) y luego asumiendo las bajas obligadas si el número de indicadores de daño fuera superior a la cantidad de unidades en ese ejército.



**EJEMPLO**

*Un ejército de los Pueblos Libres situado al norte de las Ruinas de Valle es atacado por un ejército de la Sombra ("A"). En la primera ronda de combate el jugador de los Pueblos Libres utiliza la carta "Reagrupar" y al final de la ronda decide retirar ordenadamente su ejército. El ejército no podrá retirarse cruzando el vado ni tampoco a las Ruinas de Valle (que están adyacentes al ejército "B" y controladas por la Sombra). Así pues, el ejército de los Pueblos Libres sólo podrá retirarse hacia el oeste.*

Si el ejército que se retira no puede moverse a una región que cumpla con todas las condiciones especificadas anteriormente será el atacante (en vez del defensor) quien elija una región adyacente a la que se moverá el ejército en retirada. Además, el ejército en retirada sufrirá un daño adicional. La región elegida no podrá contener ni un ejército del atacante ni un emplazamiento que éste controle.

Si no existiera ninguna región disponible a la que pudiera desplazarse el ejército, éste no podrá retirarse.

**RETIRADA EN DESBANDADA**

Un ejército se retira en desbandada si el defensor decide abandonar el combate pero no ha jugado la carta "Reagrupar" durante esta ronda.

Cuando un ejército se retira en desbandada deberá asumir bajas y perder unidades hasta quedarse como máximo con un indicador de daño. Después el ejército podrá moverse a una región adyacente, siguiendo las mismas reglas y restricciones que se aplican a una retirada ordenada.

**AVANZAR DESPUÉS DEL COMBATE**

Si el ejército defensor se ha retirado o ha sido eliminado, el atacante habrá ganado el combate y podrá ocupar la región que ahora está vacía con cualquier unidad de su ejército.

Si lo desea, el atacante podrá avanzar con sólo algunas unidades de su ejército, dividiendo de este modo su ejército (véase página 22). Como es habitual, si el ejército que avanza tuviera algún indicador de daño, deberá dividirse de tal modo que la cantidad de daño en cada contingente del ejército no supere el número de unidades.

**ATAQUES COMBINADOS**

Este tipo de ataque se realiza con la acción "Ataque combinado" mediante un resultado de Ejército, y podrá hacerse siempre y cuando el jugador tenga más de un ejército adyacente a la región atacada.

Un ataque combinado se resuelve como un combate normal, con la diferencia de que el atacante elige, al principio de cada ronda, cuál de sus ejércitos adyacentes al defensor combatirá en esta ronda.

Sólo el valor de combate, liderazgo, tipos de unidades y otras características del ejército elegido serán pertinentes para esa ronda de combate, y todos los aciertos logrados por el defensor durante esa ronda se aplicarán contra dicho ejército atacante.

**ACLARACIONES SOBRE LOS ATAQUES COMBINADOS**

- La superioridad sobre el terreno únicamente se comprobará una vez, antes de la primera ronda de combate, así que dependerá del primer ejército que ataque.
- El atacante siempre recuperará cualquier carta de unidad y maniobra especial que hubiera usado cuando cambie el ataque a un ejército distinto.
- El número objetivo de cada ejército se verá afectado por un vado o una ladera sólo la primera vez que ese ejército ataque.
- Después de un ataque combinado con éxito, el atacante sólo podrá entrar en la región que haya quedado vacía con uno de sus ejércitos (o parte de él). No es posible avanzar con unidades que pertenezcan a distintos ejércitos atacantes.
- Si el último ejército atacante que participó en el ataque combinado resultó eliminado por completo pero el defensor también resultó eliminado o se retiró, el atacante habrá ganado el combate (siempre que al menos otro de los ejércitos atacantes hubiera sobrevivido) y podrá avanzar con uno de los ejércitos participantes.



## CAPÍTULO XI: CONDICIONES DE VICTORIA

La victoria en *La Batalla de los Cinco Ejércitos* depende del control de unas zonas clave del tablero (los emplazamientos y la Puerta Principal). La muerte de Bolgo, el comandante de los ejércitos de la Sombra, o el avance del indicador de destino, también pueden decidir la victoria, tal como se indica más adelante.

El control de las siguientes localizaciones le aporta puntos de victoria al jugador de la Sombra:

- los baluartes (Colina del Cuervo, Puerta Principal y Estribación Oriental) valen 4 puntos cada uno;
- los demás emplazamientos (Ruinas de Valle, Campamento, Laderas Bajas y Puente Caído) valen 2 puntos cada uno.

**El jugador de los Pueblos Libres gana inmediatamente** si se cumple cualquiera de las siguientes condiciones:

- Bolgo es eliminado;
- Beorn entra en juego y el jugador de la Sombra tiene menos de 6 puntos de victoria;
- el indicador de destino llega a la casilla 15 del marcador.

**El jugador de la Sombra gana al final de un turno** si controla 10 o más puntos de victoria o gana *inmediatamente* si controla 10 o más puntos y la Puerta Principal.





## CAPÍTULO XII: REGLAS ADICIONALES

Las habilidades de los personajes y de las unidades especiales están resumidas en sus tarjetas de referencia. Todos los personajes tienen reglas especiales, pero algunos de ellos requieren una explicación más detallada.

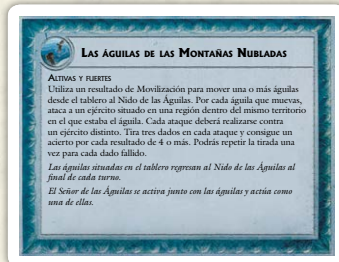
### EL SEÑOR DE LAS ÁGUILAS Y LAS ÁGUILAS DE LAS MONTAÑAS NUBLADAS

El Señor de las Águilas no es un personaje normal y las águilas tampoco son unidades militares normales. No siguen las mismas reglas que el resto de personajes y unidades y sólo obedecen las reglas especificadas en sus tarjetas de referencia y en las cartas de evento que los mencionen de forma explícita.

### RECLUTAR A LAS ÁGUILAS

Las águilas no pueden reclutarse mediante una acción normal. Sólo pueden reclutarse mediante:

- determinadas cartas de evento (incluso antes de que el Señor de las Águilas entre en juego, si así lo indica en el texto de la carta) o bien;
- utilizando la habilidad “General” del Señor de las Águilas (en vez de utilizar su habilidad para moverlas).



Las águilas que se hayan reclutado siempre deberán colocarse en la casilla del Nido de las Águilas.

**Atención:** las figuras de águilas que se coloquen en el Nido de las Águilas como resultado de una carta de evento no podrán usarse hasta que las águilas entren en juego.

### MOVER LAS ÁGUILAS

Las águilas y el Señor de las Águilas siempre salen del Nido de las Águilas y regresan a él desde el campo de batalla en cada turno.

Al principio del turno las águilas estarán siempre en el Nido. Se moverán al campo de batalla en el momento en que se emplee la habilidad “General” del Señor de las Águilas. En ese momento, todas las águilas (incluido el Señor de las Águilas) se moverán a cualquier lugar del tablero. La región concreta a la que se muevan no importa: lo que verdaderamente importa es el territorio.

Las águilas regresarán al Nido cuando se hayan utilizado (véase más adelante). Al final del turno, aun cuando no hayan sido empleadas, también deberán regresar al Nido.

### UTILIZAR LAS ÁGUILAS

Las águilas entrarán en juego cuando el Señor de las Águilas entre en juego.

Para utilizar las águilas, primero deberán salir del Nido mediante la habilidad “General” del Señor de las Águilas. Después el jugador de los Pueblos Libres podrá usar un resultado de Movilización para activar la habilidad “Altivas y fuertes”. Al hacerlo podrá mover a una o más águilas (incluido el Señor de las Águilas) desde el tablero al Nido. Por cada águila que haya movido de esta forma atacará a un ejército de la Sombra en una región que quede dentro del territorio en el que estaba el águila.

Cada ataque deberá realizarse contra un ejército distinto.

El jugador de los Pueblos Libres tirará entonces 3 dados para cada ataque y logrará un acierto por cada resultado de 4 o más. Cualquier dado fallido podrá volverse a tirar una vez más. La tirada de ataque no puede modificarse de ninguna forma.

**Atención:** antes de iniciar un ataque se debe haber movido todas las águilas que fueran a atacar.



# BEORN

Beorn es un personaje muy poderoso y en el juego se comporta prácticamente como un ejército. Su llegada puede suponer la victoria inmediata de los Pueblos Libres si el jugador de la Sombra no controla en ese momento 6 puntos de victoria.

Las fichas de cólera son una medida de la fuerza y resistencia sobrehumanas de Beorn. Estas fichas deberán colocarse sobre su tarjeta de personaje cuando entre en juego. Beorn empezará con 8 fichas de cólera pero se podrán conseguir más fichas (hasta un máximo de 16) mediante algunas cartas de destino.



## Fichas de cólera



Reverso (de valor 1)



Anverso (de valor 1)



Reverso (de valor 5)



Anverso (de valor 5)

# MOVIMIENTO

Beorn podrá moverse hasta 3 regiones con un resultado de Voluntad del Oeste. El jugador de los Pueblos Libres también podrá usar en vez de ello un resultado de Personaje, siempre y cuando descarte una ficha de cólera de Beorn. Mover a Beorn no se considera una acción normal de "Movimiento de personajes", ya que el resto de personajes de los Pueblos Libres no podrán moverse al mismo tiempo.

Tras completar su movimiento, Beorn podrá atacar a un ejército de la Sombra en una región adyacente.

**Atención:** Beorn puede recuperar un emplazamiento vacío controlado por el jugador de la Sombra sin tener que detenerse en él.

# LÍMITE DE CAPACIDAD

Beorn nunca puede quedarse junto con otras unidades militares, ya sean amigas o enemigas. Si está en la misma región que algún otro personaje de los Pueblos Libres, no se verá afectado por su presencia.

# BEORN Y LOS EJÉRCITOS DE LA SOMBRA

Beorn no puede entrar en una región que contenga un ejército de la Sombra ni atravesarla.

A efectos de movimiento para los ejércitos de la Sombra, Beorn equivale a un ejército de los Pueblos Libres:

- un ejército de la Sombra no podrá entrar en la región en la que estuviera Beorn ni atravesarla;
- un ejército de la Sombra no podrá usar la acción "Movimiento rápido" y cruzar por una región adyacente a Beorn: deberá detenerse en cuanto entre en una región adyacente a éste.

Beorn puede atacar a los ejércitos de la Sombra situados en regiones adyacentes y éstos a su vez pueden atacarle a él.

# BEORN EN COMBATE

En gran medida, cuando Beorn está en combate se comporta de manera similar a un ejército de los Pueblos Libres con las siguientes diferencias:

- La superioridad sobre el terreno ni se determina ni se aplica.
- Beorn no utiliza cartas de evento ni de maniobra de combate.
- Cuando Beorn esté en combate, tirará 4 dados y logrará un acierto con cada resultado de 5 o más. Cualquier dado fallido podrá volver a tirarse una vez más, del mismo modo que un ejército con liderazgo. Las cartas de destino que estén en juego pueden modificar estos valores.
- Beorn sufre una penalización cuando ataca un baluarte o ataca a través de un vado o ladera arriba, al igual que un ejército normal.
- Si Beorn sufre daño, en vez de recibir indicadores de daño perderá ese mismo número de fichas de cólera. Si se queda sin ninguna ficha, se retirará de la partida.
- Beorn puede retirarse del mismo modo que un ejército y con las mismas limitaciones y penalizaciones, con la excepción de que no puede retirarse a una región que contenga un ejército amigo.
- Beorn no puede recuperarse nunca.
- Beorn no se ve afectado por la maniobra de combate de los huargos.
- Beorn no puede participar en un ataque combinado.



## GRANDES MURCIÉLAGOS

Los grandes murciélagos no son unidades militares normales. No siguen las mismas reglas que las demás unidades y sólo obedecen las reglas que se especifican en su tarjeta de referencia y en las cartas de evento donde se les menciona explícitamente.



## PONER EN JUEGO LOS GRANDES MURCIÉLAGOS

El número de grandes murciélagos que entran en juego lo determina el jugador de la Sombra durante la fase 4 del turno de juego. Éste podrá elegir cuántas figuras de grandes murciélagos entran en juego (hasta un máximo de 6) de tal modo que la suma de grandes murciélagos y fichas de liderazgo sea igual al número de dados de acción que tenga en su reserva.

Tras decidir cuántos grandes murciélagos utilizará, los coloca sobre el tablero. De igual manera que las águilas, los murciélagos se asignan a un territorio y no a una región concreta. Da lo mismo la región concreta en la que se encuentre la figura; podrá usarse en cualquier lugar del territorio, incluida esa región.

## UTILIZAR LOS GRANDES MURCIÉLAGOS

Hay dos formas distintas de utilizar los grandes murciélagos.

- La habilidad “Nube de murciélagos” se utiliza durante la ronda de acciones para ayudar al movimiento de los ejércitos de la Sombra. El jugador de la Sombra podrá utilizar un dado de Movilización y retirar un gran murciélago de un territorio para mover uno de sus ejércitos en ese territorio. De este modo el jugador de la Sombra dispondrá de mayor movilidad, ya que normalmente el resultado de Movilización no puede emplearse para mover ejércitos.
- La habilidad “Como vampiros” se utiliza como maniobra durante el combate. Si hay una o más figuras de gran murciélago presentes en el territorio en el que tiene lugar el combate (considerando la ubicación del ejército defensor), entonces el jugador de la Sombra añadirá la carta de maniobra especial del mismo nombre a su mano. Luego, durante una ronda de combate, podrá decidir jugar la carta como maniobra. Si lo hace y el ejército de la Sombra inflige al menos un daño en esa ronda, el jugador de la Sombra podrá retirar una figura de gran murciélago de ese territorio e infligir así un daño adicional. A diferencia de la carta de maniobra de una

unidad normal, si todavía quedara alguna figura de gran murciélago en ese territorio, el jugador de la Sombra recuperará la carta “Como vampiros”, pudiéndola usar de nuevo en la siguiente ronda de combate.

Cualquier figura de gran murciélago que no se haya utilizado se retirará del tablero al final del turno.

## BOLGO

Bolgo es el poderoso líder del ejército de la Sombra. Sólo entra en juego si hubiera un ejército de la Sombra presente en al menos una región del Valle (territorio rojo), pero será más fuerte si entra en juego cuando el jugador de la Sombra controle las Ruinas de Valle, ya que empezaría con tres fichas de guardia personal en vez de una.

Bolgo es el único personaje del que dispone el jugador de la Sombra. Su habilidad “Guardia personal” es muy importante, porque si Bolgo muere el jugador de los Pueblos Libres ganará de inmediato la partida.

Gracias a la habilidad “Guardia personal”, Bolgo puede descartar una ficha de guardia personal para anular todo el daño que haya recibido en una ronda de combate el ejército en el que se encuentra. Esta habilidad es indispensable para mantener a Bolgo con vida y también hace que el ejército que se mueva con él sea tremendamente resistente en combate.

Como cualquier otro personaje, Bolgo será eliminado si el ejército con el que está es destruido por completo.

Cuando está solo no puede atacar ni ser atacado.

La guardia personal también puede proteger el ejército en el que está Bolgo de cualquier daño que no se derive de un combate (por ejemplo, el daño provocado por las habilidades especiales de Thranduil o Gandalf). La guardia personal de Bolgo sólo puede prevenir el daño al ejército en el que éste se encuentre.





# ÍNDICE

## CAPÍTULO I:

### INTRODUCCIÓN . . . . . 2

- LISTA DE COMPONENTES . . . . . 3
- RESUMEN DEL JUEGO . . . . . 3

### RESUMEN DE LOS COMPONENTES . 4

## CAPÍTULO II:

### PREPARACIÓN

### DE LA PARTIDA . . . . . 6

- Paso 1 . . . . . 6
- Paso 2 . . . . . 6
- Paso 3 . . . . . 6
- Paso 4 . . . . . 6
- Paso 5 . . . . . 6
- Paso 6 . . . . . 6
- Paso 7 . . . . . 6

### POSICIONES INICIALES EN EL MARCADOR DE DESTINO . . . . . 6

### PREPARACIÓN DE LOS EJÉRCITOS . . 7

## CAPÍTULO III:

### COMPONENTES DEL JUEGO 8

### EL TABLERO . . . . . 8

- REGIONES . . . . . 8
- DIVISORIAS . . . . . 9
- EJEMPLOS DE DIVISORIAS . . . . . 9
- EMPLAZAMIENTOS . . . . . 9
- BALUARTES . . . . . 9
- REGIONES DE MOVILIZACIÓN . . . . . 10
- PUNTOS DE MOVILIZACIÓN DE TRASGOS Y DESFILADEROS . . . . . 10
- EL NIDO DE LAS ÁGUILAS . . . . . 10
- EL MARCADOR DE DESTINO . . . . . 10

### FIGURAS DEL JUEGO . . . . . 10

- UNIDADES MILITARES . . . . . 10
- UNIDADES ESPECIALES . . . . . 10
- PERSONAJES . . . . . 10

## CAPÍTULO IV:

### EL TURNO DE JUEGO . . . . . 11

- Fase 1 – Preparación . . . . . 11
- Fase 2 – Activación de generales . . . . . 11
- Fase 3 – Destino . . . . . 11
- Fase 4 – Liderazgo de la Sombra . . . . . 11
- Fase 5 – Ronda de acciones . . . . . 11
- Fase 6 – Fin de turno . . . . . 11

## CAPÍTULO V:

### LOS DADOS DE ACCIÓN. . 12

### LA RESERVA DE DADOS DE ACCIÓN . . . . . 12

### UTILIZAR LOS DADOS DE ACCIÓN . 12

### TABLA DE REFERENCIA PARA LOS DADOS DE ACCIÓN . . . 13

## CAPÍTULO VI:

### CARTAS DE EVENTO

### Y DE HISTORIA . . . . . 14

- LAS CARTAS DE EVENTO Y EL MAZO DE EVENTOS . . . . . 14
- LAS CARTAS DE HISTORIA Y LOS MAZOS DE HISTORIA . . . . . 14

### ROBAR CARTAS . . . . . 15

- Mazos agotados . . . . . 15

### JUGAR UNA CARTA DE EVENTO O DE HISTORIA COMO ACCIÓN . . 15

- Requisitos para jugar una carta . . . . . 15
- Efectos de una carta . . . . . 15
- Descartar cartas tras su uso . . . . . 15

## CAPÍTULO VII:

### DESTINO . . . . . 16

### FICHAS DE DESTINO. . . . . 16

### LA INFLUENCIA DEL DESTINO. . . . 16

- ROBAR FICHAS DE DESTINO . . . . . 16
- AVANZAR EL INDICADOR DE DESTINO . . . 17
- . . . . . ROBAR Y JUGAR CARTAS DE DESTINO . . . . .

## CAPÍTULO VIII:

### PERSONAJES Y LIDERAZGO 18

### PONER EN JUEGO UN PERSONAJE . 18

### PERSONAJES EN JUEGO. . . . . 19

### MOVER PERSONAJES . . . . . 19

### UTILIZAR PERSONAJES . . . . . 19

### GENERALES . . . . . 19

- ACTIVAR GENERALES . . . . . 19
- UTILIZAR LOS GENERALES . . . . . 19

### EL MEDIDOR DE ALCANCE . . . . . 20

### FICHAS DE LIDERAZGO . . . . . 20

- COLOCAR Y RETIRAR FICHAS DE LIDERAZGO . . . . . 20

## CAPÍTULO IX:

### EJÉRCITOS. . . . . 21

### LÍMITE DE CAPACIDAD . . . . . 21

### UNIDADES MILITARES . . . . . 21

- EJÉRCITOS CON LIDERAZGO . . . . . 21

### MOVER EJÉRCITOS . . . . . 22

- DIVIDIR UN EJÉRCITO . . . . . 22
- Casos especiales . . . . . 22

### COMBINAR EJÉRCITOS DESPUÉS DEL MOVIMIENTO . . . . . 23

### EJÉRCITOS QUE MUEVAN MÁS DE UNA REGIÓN . . . . . 23

### CONTROLAR LOS EMPLAZAMIENTOS DE LOS PUEBLOS LIBRES. . . . . 23

### RECLUTAR EJÉRCITOS. . . . . 24

- COLOCAR FICHAS DE RECLUTAMIENTO . . 24
- UTILIZAR FICHAS DE RECLUTAMIENTO . . 24
- ELIMINAR FICHAS DE RECLUTAMIENTO . . 24
- RECLUTAR UNIDADES DIRECTAMENTE . . 25
- SUPERAR EL LÍMITE DE CAPACIDAD. . . . 25
- LOS DESFILADEROS . . . . . 25

### RECUPERAR EJÉRCITOS . . . . . 25

## CAPÍTULO X:

### COMBATE. . . . . 26

### INICIAR UN COMBATE . . . . . 26

- DETERMINAR LA SUPERIORIDAD SOBRE EL TERRENO. . . . . 26

### PREPARAR LA MANO DE CARTAS. . 26

### SECUENCIA DE COMBATE. . . . . 26

### PASO 1. MANIOBRA . . . . . 26

- UTILIZAR LA MANIOBRA DE COMBATE DE UNA CARTA DE UNIDAD . . . . . 27
- UTILIZAR UNA CARTA DE EVENTO . . . . 27
- UTILIZAR UNA CARTA DE MANIOBRA ESPECIAL . . . . . 27
- UTILIZAR LA CARTA DE REAGRUPAMIENTO . . . . . 27

### PASO 2. TIRADA DE COMBATE. . . . 27

- ACTIVAR MANIOBRAS DE COMBATE DE LAS UNIDADES . . . . . 27
- NÚMERO OBJETIVO . . . . . 27

### PASO 3. REPETICIÓN POR LIDERAZGO . . . . . 28

### PASO 4. RESOLUCIÓN DEL DAÑO . . 28

- BALUARTES . . . . . 28
- ASUMIR BAJAS . . . . . 28
- Bajas obligadas . . . . . 28
- Destrucción de un ejército . . . . . 29
- EFFECTOS QUE INFLIGEN DAÑO. . . . . 29

### PASO 5. FIN DE LA RONDA . . . . . 29

- RETIRADA ORDENADA . . . . . 29
- RETIRADA EN DESBANDADA . . . . . 30
- AVANZAR DESPUÉS DEL COMBATE . . . . 30

### ATAQUES COMBINADOS . . . . . 30

- ACLARACIONES SOBRE LOS ATAQUES COMBINADOS . . . . . 30

## CAPÍTULO XI:

### CONDICIONES DE VICTORIA . . . . . 31

## CAPÍTULO XII:

### REGLAS ADICIONALES . . 32

### EL SEÑOR DE LAS ÁGUILAS Y LAS ÁGUILAS DE LAS MONTAÑAS

### NUBLADAS . . . . . 32

- RECLUTAR A LAS ÁGUILAS . . . . . 32
- MOVER LAS ÁGUILAS . . . . . 32
- UTILIZAR LAS ÁGUILAS . . . . . 32

### BEORN . . . . . 33

- MOVIMIENTO . . . . . 33
- LÍMITE DE CAPACIDAD . . . . . 33
- BEORN Y LOS EJÉRCITOS DE LA SOMBRA . . 33
- BEORN EN COMBATE. . . . . 33

### GRANDES MURCIÉLAGOS. . . . . 34

- PONER EN JUEGO LOS GRANDES MURCIÉLAGOS . . . . . 34
- UTILIZAR LOS GRANDES MURCIÉLAGOS . . 34

### BOLGO . . . . . 34



Un juego de ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI y FRANCESCO NEPITELLO

# LA BATAJLA DE LOS CINCO EJÉRCITOS™

Basado en El Hobbit™ de J.R.R. Tolkien

Diseño del juego ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI y FRANCESCO NEPITELLO

Ilustraciones LUCAS GRACIANO, JON HODGSON y BEN WOOTTEN

Dirección artística y diseño gráfico FABIO MAIORANA

Figuras BOB NAISMITH

Diseño de las figuras MATTEO MACCHI y BOB NAISMITH

Fotografía CHRISTOPH CIANCI

Producción y edición ROBERTO DI MEGLIO y FABRIZIO ROLLA

Edición suplementaria KRISTOFER BENGTTSSON, KEVIN CHAPMAN, ANDREW POULTER y LEONARDO RINA

Edición en español

Traducción ORIOL GARCÍA

Adaptación gráfica ANTONIO CATALÁN y BASCU

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

**Otros probadores:** 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 y Karl-Johan Victor.

Un juego creado, editado y distribuido a nivel internacional por ARES GAMES SRL



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

[www.aresgames.eu](http://www.aresgames.eu)

Edición en Español por DEVIR IBERIA



Rosselló 184, 6º 1º  
08008 Barcelona, España  
[www.devir.es](http://www.devir.es)



Tierra Media, El Hobbit, El Señor de los Anillos, La Guerra del Anillo y todos los personajes, objetos, eventos y lugares que aparecen en ellos son marcas comerciales registradas de The Saul Zaentz Company que opera bajo la denominación comercial de Middle-earth Enterprises y que se utilizan bajo licencia de Sophisticated Games Ltd y sus respectivos licenciatarios. La Batalla de los Cinco Anillos © 2014 Ares Games Srl. © 2014 Sophisticated Games Ltd. **Atención!** No apto para niños menores de tres años; contiene piezas pequeñas que podrían ingerirse. Fabricado en China. Conserva esta información para posibles consultas.