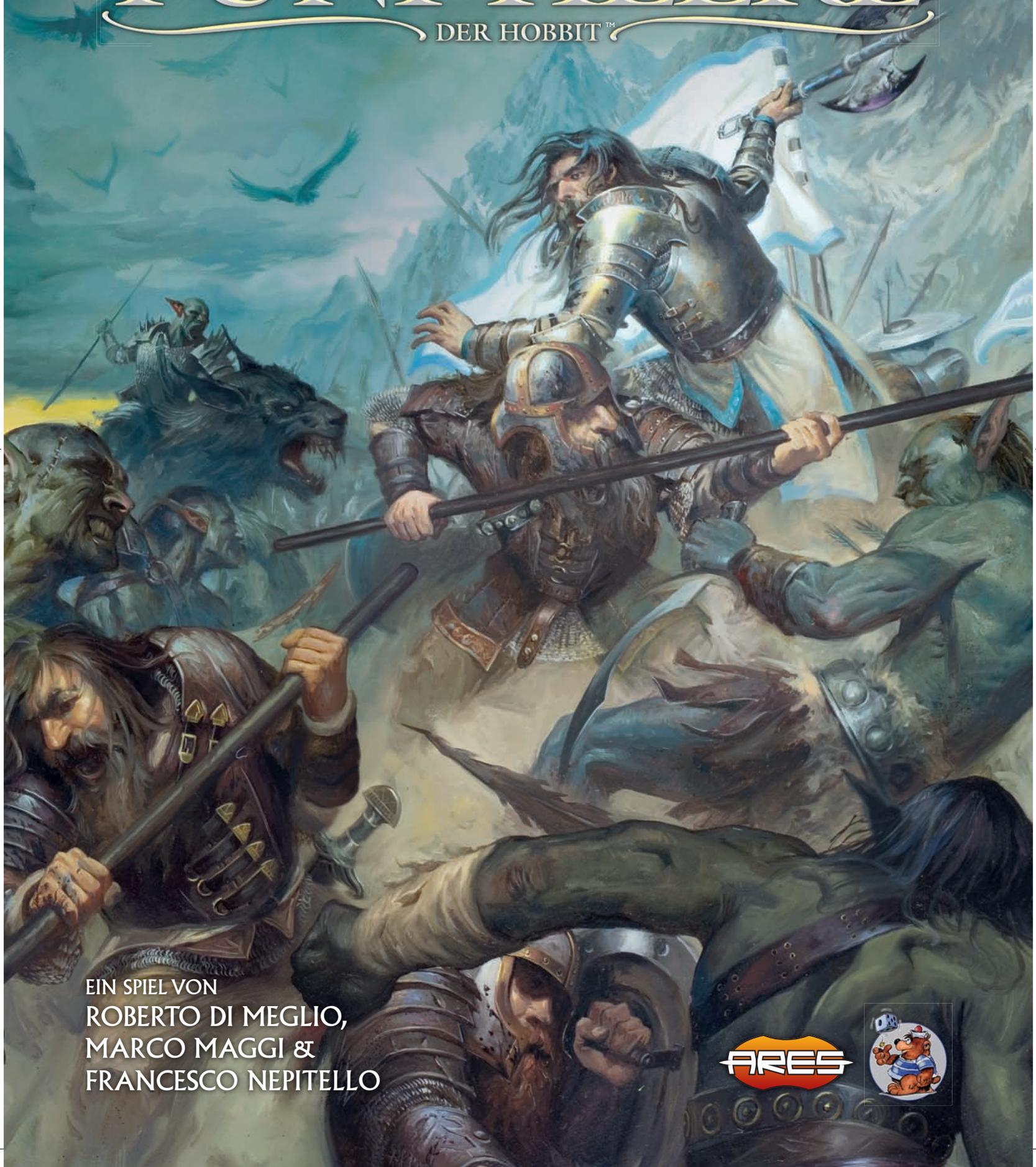


DIE SCHLACHT DER FÜNF HEERE™

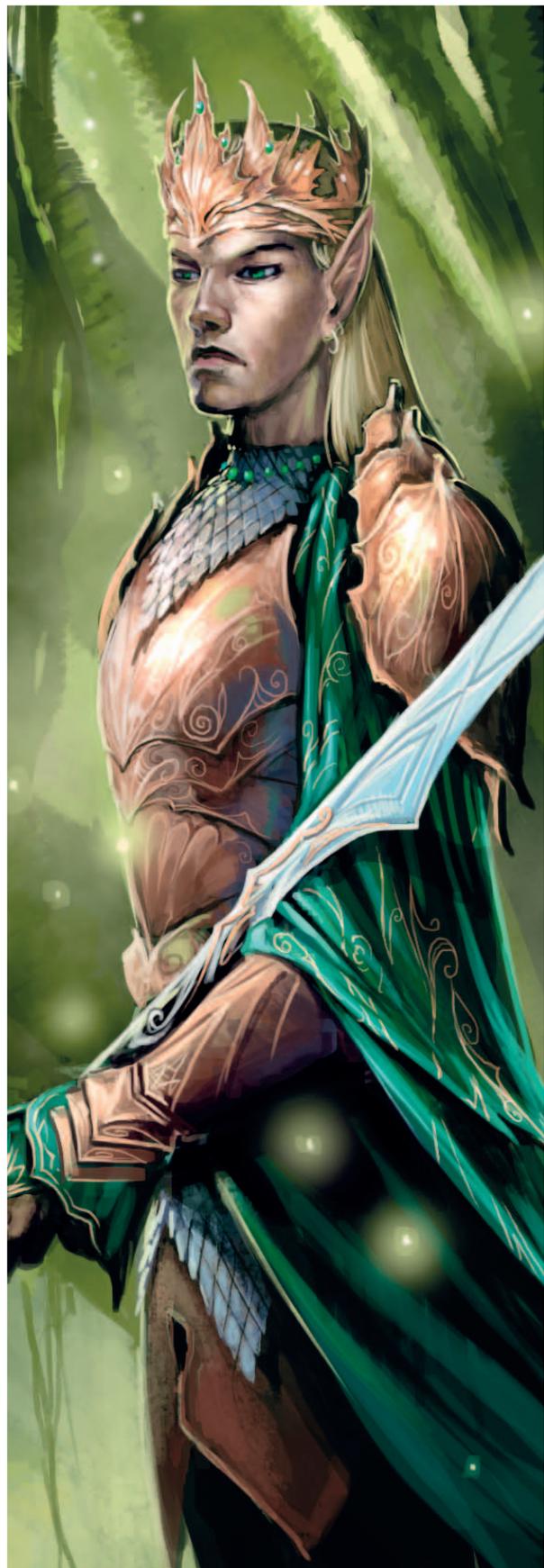
DER HOBBIT™



EIN SPIEL VON
ROBERTO DI MEGLIO,
MARCO MAGGI &
FRANCESCO NEPITELLO

ARES





KAPITEL I: EINFÜHRUNG

Willkommen im Spiel *Die Schlacht der Fünf Heere*.

Die Schlacht der Fünf Heere ist ein Spiel für 2 Spieler, das auf dem Roman *Der Hobbit* von J.R.R. Tolkien basiert. Die Spieler stellen die dramatische Schlacht nach, die Bilbo Beutlin am Ende des Buches beobachtet und welche gleichzeitig den Schlusspunkt seines Abenteuers setzt sowie der Auftakt für die Geschehnisse des Ringkrieges ist.

Das Heer der Freien Völker hat sich auf den Ausläufern des Einsamen Berges postiert, während die Armeen des Schattens ins Tal strömen und die Goblins den Berg erklimmen, um ihre Feinde von oben herab anzugreifen. Den Freien Völkern zu Hilfe eilen die Adler des Nebelgebirges und Beorn, der Hautwechsler, doch werden sie rechtzeitig eintreffen, bevor die Horden von Orks und Wargen die tapferen Verteidiger überwältigen?

Ein Spieler befehligt die Armeen des Schattens, die von Bolg, Sohn des Azog, geführt werden, dem König der Goblins vom Gundabadberg. Er führt Horden von Orks, Goblins und Wargen unter Schwärmen von Großen Fledermäusen aus dem Dürsterwald, um das Heer der Freien Völker zu vernichten und die Herrschaft über die Nordlande zu erringen.

Der andere Spieler führt die Freien Völker an – Elben, Zwerge und Menschen – die das Tal zwischen den Ausläufern des Einsamen Berges verteidigen. Es sind Bogenschützen und Speerträger des Elbenkönigs Thranduil, die kampferprobten Zwerge unter der Führung von Dáin Eisenfuß und die tapferen Seemenschen mit Bard dem Bogenschützen, vereint durch die Weisheit Gandalfs des Zauberers.

Viele Unwägbarkeiten werden das Schlachtenglück bestimmen. Kann Gandalfs Zauberei das Blatt wenden? Werden die Adler und Beorn eintreffen, bevor es zu spät ist? Wird Bilbo der Hobbit im letzten Gefecht auf dem Rabenberg sein Ende finden?

Hinweis: Wer das Spiel *Der Ringkrieg* kennt, dem werden viele der folgenden Regeln vertraut vorkommen, denn die Kernmechanismen in *Die Schlacht der Fünf Heere* wurden aus denen in *Der Ringkrieg* weiterentwickelt. Es gibt jedoch viele entscheidende Unterschiede, die das Spielerlebnis verändern. Deshalb empfehlen wir allen Spielern, die Regeln genau zu lesen, auch – oder vielleicht gerade – wenn sie *Der Ringkrieg* bereits gespielt haben.

SPIELMATERIAL

- Dieses Regelheft
- 2 Spielhilfen mit den wichtigsten Regeln
- 1 Spielplan
- 6 Aktionswürfel der Freien Völker
- 7 Aktionswürfel des Schattens
- 10 Kampfwürfel (5 weiße und 5 schwarze)
- 126 Figuren der Charaktere und Armeen:
 - 72 (rote) Figuren: Einheiten des Schattens und Große Fledermäuse
 - 45 (blaue) Figuren: Einheiten der Freien Völker und Adler
 - 9 (graue) Figuren: 8 Charaktere der Freien Völker und Bolg
- 92 Karten:
 - 30 Ereigniskarten
 - 20 Geschichtenkarten der Freien Völker und 20 Geschichtenkarten des Schattens
 - 9 Schicksalskarten
 - 13 Einheiten-/Manöverkarten
- 11 große Übersichtskarten mit Informationen zu den Charakteren und Spezialeinheiten
- 1 Fernkampfschablone mit Plastikfuß
- 160 Pappmarker und -plättchen:
 - 14 Schicksalsplättchen
 - 32 Schadensmarker
 - 10 Wutmarker für Beorn (zwei mit Wert 5, acht mit Wert 1)
 - 5 Ringmarker
 - 3 Leibwachemarker
 - 1 Schicksalsmarker
 - 6 Führungsmarker der Freien Völker
 - 14 Führungsmarker des Schattens
 - 3 Aktivierungsmarker
 - 1 Konzentrationsmarker
 - 64 Rekrutierungsmarker (27 des Schattens, 17 der Zwerge und Menschen, 20 der Elben)
 - 5 Kontrollmarker des Schattens
 - 2 Marker für Verspernte Gebirgspässe

ÜBERBLICK

In *Die Schlacht der Fünf Heere* müssen die Spieler versuchen, taktisch wichtige Orte auf dem Schlachtfeld zu halten bzw. zu erobern und sich dabei taktisch klug auf ständig wechselnde Bedingungen einstellen.

Die meisten Entscheidungen der Spieler werden über den Einsatz von **Aktionswürfel** abgehandelt, dem bekannten Spielelement aus *Der Ringkrieg*, welches hier abgewandelt wurde, um diese Schlacht nachspielen zu können

In jedem Zug werfen beide Spieler ihre Aktionswürfel und setzen dann abwechselnd einen dieser Würfel ein, um eine Aktion auszuführen, die das Würfelergebnis erlaubt. Aktionen sind Bewegung, Angriff, Rekrutierung neuer Truppen, Erholung angeschlagener Armeen und der Einsatz von Charakteren.

Die Spieler können auch **Handkarten** – Geschichtenkarten und Ereigniskarten – spielen, um hier und da die „Regeln zu brechen“ und so den Spielverlauf zu ihren Gunsten zu beeinflussen.

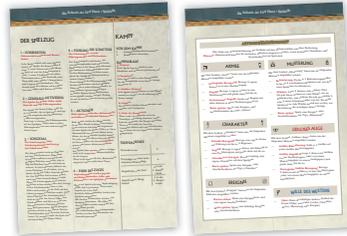
Da die Möglichkeiten in jedem Zug durch das Würfelergebnis der Aktionswürfel eingeschränkt werden, stehen die Spieler immer wieder vor kniffligen Entscheidungen. Wie Feldherren im wahren Leben können die Spieler nie sicher sein, dass ihre Truppen ihre Befehle präzise ausführen. Ihr Schlachtplan muss also flexibel sein, um an die Ergebnisse der Aktionswürfel angepasst werden zu können.

Ein weiteres zentrales Spielelement ist das **Schicksal**. Die Taten der Helden und Schurken von Mittelerde stehen unter dem Einfluss höherer Mächte jenseits der Entscheidungen der Heerführer. Diese Mächte bringen unvorhergesehene Wendungen wie die Ankunft der Adler oder Beorns auf dem Schlachtfeld. Im Spiel werden die Zeitpunkte dieser Ereignisse mit der Schicksalsleiste bestimmt, einem schwer berechenbaren „Uhrwerk“, dessen Gang beide Spieler direkt und indirekt beeinflussen können. Zu Beginn jedes Zuges trifft der Spieler der Freien Völker eine schwerwiegende Entscheidung: je mehr Generäle er aktiviert, um ihre besonderen Fähigkeiten zu nutzen, desto stärker werden seine Armeen im Kampf sein, desto langsamer schreitet jedoch womöglich das Schicksal voran. Und ein träges Schicksal spielt dem Schatten in die Hände, da die mächtigsten Figuren der Freien Völker dann später ins Spiel kommen. Mit dem Fortschritt der Schicksalsleiste hängt auch das Ziehen von **Schicksalskarten** zusammen, die einen starken Einfluss auf die Charaktere der Freien Völker haben.

SPIELMATERIAL IM ÜBERBLICK



Dieses Regelheft



2 Spielhilfen



1 Spielplan



6 Aktionswürfel der Freien Völker



7 Aktionswürfel des Schattens



5 weiße Kampfwürfel



5 schwarze Kampfwürfel



30 Ereigniskarten



Zwei Stapel mit je 20 Geschichtenkarten



9 Schicksalskarten



13 Einheiten-/Manöverkarten



11 Charakter-, Adler- und Fledermaus-Karten

160 PAPPMARKER UND -PLÄTTCHEN

Schicksalsmarker



Vorder-/Rückseite



Rückseite



Normal



Besonders (Freie Völker)



Besonders (Schatten)

Schicksalsplättchen (14)

Schadensmarker (32)



Vorder-/Rückseite

Ringmarker (5)



Vorder-/Rückseite

Leibwachemarker (3)



Vorder-/Rückseite

Wutmarker (10)



Rückseite



Vorderseite

Fernkampfschablone (1)



Bogenschützenseite/Gandalfseite

Rekrutierungsmarker



Zwerge und Menschen (17)
(Rückseite)



Zwerge und Menschen
(Vorderseite)



Elben (20)
(Rückseite)



Elben
(Vorderseite)



Schatten (27)
(Rückseite)



Schatten
(Vorderseite)

Sonstige Marker



Aktivierungs-
marker (3)



Konzentrations-
marker (1)



Führungsmarker
der Freien Völker (6)



Führungsmarker
des Schattens (14)



Kontrollmarker
(5)



Marker für
Versperrte
Gebirgspässe (2)

126 PLASTIKFIGUREN

Charaktere der Freien Völker



Bard



Beorn



Bilbo
Beutlin



Dáin
Eisenfuß



Gandalf



Der Fürst
der Adler



Thorin
Eichenschild



Thranduil

Einheiten der Freien Völker



Zwergen-
soldaten
(5)



Zwergen-
veteranen
(5)



Elben-
Bogenschützen
(10)



Elben-
Speerträger
(10)



Seemenschen
(10)



Die Adler des
Nebelgebirges
(5)

Charakter des Schattens

Einheiten des Schattens



Bolg



Goblins (12)



Große
Fledermäuse
(6)



Große Orks
(6)



Orks (36)



Warge (12)

KAPITEL II: SPIEL- VORBEREITUNGEN

Zunächst wird entschieden oder ausgelost, wer die Freien Völker und wer den Schatten spielt. Dann wird das Spiel wie folgt aufgebaut.

SCHRITT 1

Der Spielplan sollte so liegen, dass daneben noch abgelegte Karten und übrige Figuren passen und Platz zum Würfeln ist. Jeder Spieler nimmt sich die Figuren aller seiner Einheiten und Charaktere, die entsprechenden Karten sowie seine Führungsmarker.

SCHRITT 2

Die Rekrutierungsmarker der Freien Völker und des Schattens werden getrennt. Die Freien Völker haben zwei Arten von Rekrutierungsmarkern (erkennbar an der unterschiedlichen Rückseite): **Zwerge und Menschen** sowie **Elben**. Auch diese zwei Arten sollten getrennt voneinander liegen. Die insgesamt drei Arten von Rekrutierungsmarkern werden getrennt gemischt und verdeckt bereitgelegt.

SCHRITT 3

Die Figuren und Rekrutierungsmarker werden gemäß dem Armeeaufbau auf Seite 7 aufgebaut. Dabei werden die Rekrutierungsmarker zufällig und verdeckt ausgelegt.

Die zwei Marker für Verspernte Gebirgspässe werden zwischen die Goblin-Musterungsplätze und die jeweils anschließenden Gebirgspässe gelegt.

SCHRITT 4

Der Ereigniskartenstapel, die zwei Geschichtenkartenstapel und der Schicksalskartenstapel werden getrennt gemischt und verdeckt bereitgelegt.

SCHRITT 5

Der Schicksalsmarker wird auf das Feld 0 der Schicksalsleiste gelegt. Bilbo, Thorin Eichenschild, der Fürst der Adler und Beorn werden auf ihre jeweiligen Startfelder auf der Schicksalsleiste gestellt (siehe unten).

SCHRITT 6

Die normalen Schicksalsplättchen (grau) werden in einen Beutel oder anderen nicht durchsichtigen Behälter gelegt. Sie bilden den **Schicksalsvorrat**. Die zwei besonderen Schicksalsplättchen (blau und rot) kommen zunächst beiseite; sie werden erst später benötigt.

SCHRITT 7

Der Schattenspieler nimmt sich 6 Aktionswürfel (rot), der Spieler der Freien Völker 5 Aktionswürfel (blau).

Die restlichen Aktionswürfel werden beiseite gelegt; sie werden erst später benötigt. Die schwarzen und weißen Kampfwürfel werden bereitgelegt.

STARTFELDER AUF DER SCHICKSALSLEISTE



Schicksals-
marker

Bilbo

Thorin
Eichenschild

Der
Fürst
der
Adler

Beorn

ARMEEAUFBAU



- | | |
|--|---|
| <p>1 1 Zwergenveteran</p> <p>2 1 Zwergenveteran</p> <p>Bard, 1 Seemensch</p> <p>3 1 Rekrutierungsmarker der Zwerge und Menschen</p> <p>Dáin, 1 Zwergensoldat</p> <p>4 1 Rekrutierungsmarker der Zwerge und Menschen</p> <p>5 1 Elben-Speerträger</p> <p>6 1 Rekrutierungsmarker der Elben</p> <p>1 Seemensch</p> <p>7 1 Rekrutierungsmarker der Zwerge und Menschen</p> <p>8 2 Seemenschen</p> | <p>9 Gandalf, Thranduil, 1 Elben-Speerträger
2 Rekrutierungsmarker der Elben</p> <p>10 2 Elben-Bogenschützen
1 Rekrutierungsmarker der Elben</p> <p>1 1 Goblin</p> <p>2 2 Goblins</p> <p>3 1 Ork, 1 Großer Ork, 1 Warg
3 Rekrutierungsmarker des Schattens</p> <p>4 2 Orks, 1 Großer Ork
3 Rekrutierungsmarker des Schattens</p> <p>5 3 Orks, 1 Warg
3 Rekrutierungsmarker des Schattens</p> <p>6 3 Warge
3 Rekrutierungsmarker des Schattens</p> |
|--|---|

KAPITEL III: SPEL MATERIAL IM DETAIL

DER SPIELPLAN

Der Spielplan zeigt die südlichen und östlichen Ausläufer des Einsamen Berges sowie das Tal dazwischen mit den Ruinen von Thal in der Mitte. Durch das Tal zieht sich in einer weiten Schleife der Fluss Eilend.

REGIONEN

Der Großteil des Spielplans ist in **Regionen** unterteilt.

Regionen sind wichtig für die Aufstellung und Bewegung von Figuren sowie für den Kampf.

Jede Region zeigt ein rundes Symbol:

- Das Bild in der Mitte des Symbols gibt das **Gelände** der Region an. Es gibt 5 verschiedene Gelände: Hügel, Berg, Ebene, Ruinen und Sumpf.
- Der farbige Kreis um das Bild zeigt an, zu welchem **Territorium** eine Region gehört: Zerklüftetes Land (gelb), Tal (rot), Ostufer (blau) und Südlicher Ausläufer (grün).

DER SPIELPLAN



1 Adlerhorst **2** Goblin-Musterungsplatz **3** Gebirgspass **4** Musterungsregionen **5** Schicksalsleiste

■ Zerklüftetes Land **■** Tal **■** Ostufer **■** Südlicher Ausläufer

Geländearten



Hügel



Berg



Ebene



Ruinen



Sumpf

GRENZEN

Die einzelnen Regionen sind durch Grenzen voneinander getrennt. Zwei Regionen, die durch eine weiße Grenze getrennt sind, gelten als **Nachbarregionen**.

Besondere Grenzen sind der **Fluss** (leicht erkennbar auf dem Spielplan), **Furten** und **Hänge**.

Diese besonderen Grenzen wirken sich auf die Bewegung und Kämpfe aus:

- Eine **Flussgrenze** (ohne Furt) ist unpassierbar. Zwei Regionen, die durch eine Flussgrenze getrennt sind, gelten nicht als **Nachbarregionen**.

VERSCHIEDENE GRENZEN



Zwei Regionen, die durch eine weiße Grenze getrennt sind, gelten als **Nachbarregionen**.



Der Fluss (ohne Furt) blockiert Bewegung und Kämpfe.



Eine Furt (weiße Dreiecke im Fluss) ermöglicht Bewegung und hat Auswirkungen auf Kämpfe.



Ein Hang liegt immer zwischen einer Bergregion und einer Nicht-Bergregion.



Die schwarze Grenze um den Einsamen Berg ist unpassierbar.

- Eine **Furt** ermöglicht Bewegung über den Fluss, und die Regionen auf beiden Seiten der Furt gelten als **Nachbarregionen**.
- Ein **Hang** ist definiert als Grenze zwischen einer Bergregion und einer Region eines anderen Geländes (zum Beispiel zwischen einer Bergregion und einer Hügelregion).

Über eine Flussgrenze hinweg kann nicht gekämpft werden. Furten und Hänge wirken sich auf den Angreifer in einem Kampf aus (siehe *Treffergrenze* auf Seite 27).

Der Großteil des Einsamen Berges ist von einer schwarzen Linie umgeben. Die schwarze Linie ist **unpassierbar**. Der Teil des Spielplans, der von der schwarzen Linie umgeben ist, gilt nicht als Region und wird im Spiel nicht verwendet.

SIEDLUNGEN



Siedlung

Sechs Regionen haben eine **Siedlung**. In ihnen können Einheiten der Freien Völker rekrutiert werden. Beachtet, dass Vordertor keine Siedlung ist.

Diese Regionen sind durch das Siedlungssymbol markiert und tragen einen Namen.

Die Kontrolle über Siedlungen kann über den Spielsieg entscheiden und ermöglicht dem Schattenspieler, seinen 7. Aktionswürfel zu bekommen (siehe *Aktionswürfelvorrat* auf Seite 12).

WEHRANLAGEN



Wehranlage

Drei Regionen auf dem Spielplan (Östlicher Ausläufer, Vordertor und Rabenberg) zeigen ein graues Dreieck mit einer Zahl in der Mitte. Dies sind gut zu verteidigende Orte auf dem Schlachtfeld. Sie werden **Wehranlagen** genannt.

Die Kontrolle über Wehranlagen kann über den Spielsieg entscheiden.

MUSTERUNGSREGIONEN



Musterungssymbol des Schattens

Vier Regionen im Zerklüfteten Land sind mit dem Musterungssymbol des Schattens gekennzeichnet. Dies sind **Musterungsregionen**, also Regionen, in denen der Schattenspieler Einheiten rekrutieren kann.

Anders als in anderen Regionen können in Musterungsregionen beliebig viele Einheiten des Schattens stehen.

GOBLIN-MUSTERUNGSPLÄTZE UND GEBIRGSPÄSSE

Innerhalb des schwarz umrandeten Bereichs des Einsamen Berges gibt es vier rote quadratische Felder mit Illustrationen von Goblins.

Diese Felder gelten nicht als normale Regionen. Über sie kommen die Goblins ins Spiel, die über den Einsamen Berg klettern und die Freien Völker von oben herab angreifen.

Zwei dieser Felder tragen zusätzlich das Musterungssymbol des Schattens. Dies sind die Goblin-**Musterungsplätze**. Hier werden neue Goblins rekrutiert.

Die beiden Felder neben den Musterungsplätzen sind **Gebirgspässe**. Goblins müssen sich durch den Gebirgspass bewegen, um ins Kampfgeschehen eingreifen zu können. Gebirgspässe werden auf Seite **25** näher erklärt.

DER ADLERHORST

Das blaue quadratische Feld innerhalb des schwarz umrandeten Bereichs des Einsamen Berges ist der **Adlerhorst**.

Der Adlerhorst ist der Ort, über den die Adler des Nebelgebirges ins Spiel kommen und zu dem sie immer wieder zurückfliegen, nachdem der Spieler der Freien Völker sie eingesetzt hat. Die Adler werden auf Seite **32** näher erklärt.

DIE SCHICKSALSLEISTE

Der letzte besondere Bereich des Spielplans ist die **Schicksalsleiste**. Während des Spiels wird der Schicksalsmarker durch Schicksalsplättchen, die der

Schattenspieler zu Beginn jedes Zuges zieht, über die Schicksalsleiste bewegt, wodurch neue Charaktere ins Spiel kommen und andere Ereignisse ausgelöst werden können, die den Spielverlauf beeinflussen.

DIE SPIELFIGUREN

Die Figuren in *Die Schlacht der Fünf Heere* stellen entweder **Armeeeinheiten**, **Spezialeinheiten** oder **Charaktere** dar.

ARMEEEINHEITEN

Jede **Armeeeinheit**-Figur stellt eine nicht näher definierte Menge von Kämpfern dar. Alle Einheiten derselben Seite (Freie Völker oder Schatten) in derselben Region bilden eine **Armee**.

Die unterschiedlichen Figuren stellen verschiedene Einheitentypen dar. Zu jedem Einheitentypen gibt es eine **Einheiten-/Manöverkarte**, die diesen Typ näher beschreibt.

Hinweis: Von jedem Einheitentyp können nur so viele Figuren auf dem Spielplan stehen, wie in der Spielschachtel vorhanden sind.

SPEZIALEINHEITEN

Die **Adler des Nebelgebirges** (siehe Seite **32**) und die **Großen Fledermäuse** (siehe Seite **34**) werden ebenfalls durch Figuren dargestellt, gelten aber nicht als Armeeeinheiten. Die Regeln und Fähigkeiten dieser Spezialeinheiten sind auf ihren jeweiligen Karten zusammengefasst.

Wie bei Armeeeinheiten können nur so viele Adler und Fledermäuse auf dem Spielplan stehen, wie in der Spielschachtel vorhanden sind.

CHARAKTERE

Charaktere sind zentrale Figuren in der Geschichte wie im Spiel.

Jeder Charakter wird durch eine eigene Figur dargestellt. Seine Regeln und Fähigkeiten sind auf seiner Charakterkarte aufgeführt.

Der Schattenspieler hat nur einen Charakter: Bolg, den obersten Heerführer.

Der Spieler der Freien Völker hat acht Charaktere. Fünf davon gelten außerdem als **Generäle**: Bard, Dáin Eisenfuß, Gandalf, der Fürst der Adler und Thranduil.

KAPITEL IV: DER SPIELZUG

Die *Schlacht der Fünf Heere* wird über mehrere Züge gespielt, bis ein Spieler eine Siegbedingung erfüllt hat. Jeder Zug ist in 6 Phasen unterteilt:

PHASE 1 – VORBEREITEN

Aktionswürfel nehmen und Karten ziehen.

Jeder Spieler nimmt sich seine Aktionswürfel, der Spieler der Freien Völker 5 (bzw. 6, wenn Thorin und/oder Beorn im Spiel ist) und der Schattenspieler 6 (bzw. 7, wenn 2 Siedlungen im selben Territorium unter seiner Kontrolle sind).

Dann zieht jeder Spieler 1 Ereigniskarte und 1 eigene Geschichtenkarte.

Wer danach mehr als 6 Karten auf der Hand hat, muss sofort auf 6 Karten abwerfen.

PHASE 2 – GENERÄLE AKTIVIEREN

Der Spieler der Freien Völker wählt Generäle und legt Führungsmarker.

Der Spieler der Freien Völker wählt bis zu 3 Generäle, die im Spiel sind, und legt auf jede entsprechende Charakterkarte 1 Aktivierungsmarker.

Dann legt er ebenso viele Führungsmarker auf den Spielplan. Dabei muss er jeden Führungsmarker zu einer anderen eigenen Armee legen.

PHASE 3 – SCHICKSAL

Der Schattenspieler zieht Schicksalsplättchen und bewegt den Schicksalsmarker.

Der Schattenspieler zieht ein Plättchen aus dem Schicksalsvorrat. Dann kann er entweder aufhören und das gerade gezogene Plättchen anwenden; oder er legt das Plättchen beiseite und zieht ein weiteres. Er darf insgesamt, inklusive des ersten Plättchens, so viele Plättchen ziehen, wie der Spieler der Freien Völker Generäle aktiviert hat. Ein Plättchen muss er immer ziehen, auch wenn kein General aktiviert wurde.

Wenn der Schattenspieler kein weiteres Plättchen ziehen möchte oder darf, bewegt er den Schicksalsmarker um so viele Felder nach rechts, wie die Zahl auf dem zuletzt gezogenen Plättchen angibt. Zeigt dieses Plättchen das Schicksalssymbol, zieht der Spieler der Freien Völker eine Schicksalskarte und führt sie sofort aus.

Das angewendete Plättchen wird aus dem Spiel genommen. Davor gezogene kommen zurück in den Vorrat. Hat der Schicksalsmarker jetzt das letzte Feld der Leiste (15) erreicht, endet das Spiel sofort mit einem Sieg der Freien Völker.

PHASE 4 – FÜHRUNG DES SCHATTENS

Der Schattenspieler verteilt Führungsmarker und Fledermäuse.

Der Schattenspieler entscheidet, wie viele Führungsmarker und/oder Große Fledermäuse er für diesen Zug bekommt: Die Summe aus Führungsmarkern und Großen Fledermäusen muss dabei immer gleich der Anzahl der Aktionswürfel in seinem Vorrat sein (6 oder 7).

Dann verteilt er die Führungsmarker und Großen Fledermäuse auf dem Spielplan. Dabei muss er jeden Führungsmarker zu einer anderen eigenen Armee legen.

In welche Region Große Fledermäuse genau gestellt werden, ist egal. Wichtig ist nur, in welches *Territorium* sie gestellt werden.

PHASE 5 – AKTIONEN

Beide Spieler werfen ihre Aktionswürfel und führen abwechselnd Aktionen aus.

Beide Spieler werfen die Aktionswürfel, die sie diese Runde in ihrem Vorrat haben. Dann setzen sie abwechselnd, beginnend mit dem Spieler der Freien Völker, je 1 ihrer Aktionswürfel ein, um eine Aktion auszuführen, die das gewürfelte Symbol erlaubt.

Vor jeder eigenen Aktion kann der Spieler der Freien Völker die *General-Fähigkeit* genau eines seiner aktivierten Generäle nutzen.

Ein Spieler darf **passen**, wenn er weniger noch nicht eingesetzte Aktionswürfel hat als der Gegner.

Wenn beide Spieler alle ihre Aktionswürfel eingesetzt haben, endet diese Phase.

PHASE 6 – ENDE DES ZUGES

Siegbedingungen werden geprüft und Führungsmarker, Adler und Fledermäuse vom Spielplan genommen.

Wenn ein Spieler jetzt eine Siegbedingung erfüllt, hat er gewonnen. Wenn nicht, beginnt ein neuer Zug.

Sämtliche Führungsmarker werden vom Spielplan genommen.

Alle Großen Fledermäuse werden vom Spielplan genommen. Alle Adler auf dem Spielplan werden zurück auf den Adlerhorst gestellt.

Alle verbleibenden Aktivierungsmarker werden von den Charakterkarten der Generäle genommen.

KAPITEL V: DIE AKTIONS- WÜRFEL

Die Aktionswürfel sind von zentraler Bedeutung, denn sie geben die Aktionen vor, die den Spielern pro Runde zur Verfügung stehen.

Die Seiten dieser Würfel zeigen verschiedene Symbole, die jeweils für eine bestimmte Aktion stehen. Die unterschiedliche Anzahl bestimmter Symbole auf den Würfeln der Freien Völker und auf denen des Schattens stellen die unterschiedliche Wesensart dieser beiden Seiten dar.

Die unten stehenden Übersicht erklärt, wofür die einzelnen Symbole stehen.

SYMBOLE AUF DEN AKTIONSWÜRFELN

Freie Völker

		
Charakter	Armee*	Musterung
		
Ereignis	Musterung/ Armee	Wille des Westens

Schatten

		
Charakter	Armee	Musterung
		
Ereignis	Musterung/ Armee	Lidloses Auge

* **Hinweis:** Die Aktionswürfel der Freien Völker haben auf zwei Seiten das Charaktersymbol. Auf diesen Würfeln taucht das Armeesymbol nur in Kombination mit dem Musterungssymbol auf.

DER AKTIONSWÜRFELVORRAT

Die Würfel, die ein Spieler in einer Runde werfen darf, sind zusammen sein **Aktionswürfelvorrat**.

Zu Beginn der Partie hat der Schattenspieler 6 Aktionswürfel in seinem Vorrat, der Spieler der Freien Völker nur 5.

Beide Spieler können im Spielverlauf je einen zusätzlichen Aktionswürfel erhalten:

- der Spieler der Freien Völker, wenn Thorin Eichenschild und/oder Beorn im Spiel ist;
- der Schattenspieler, wenn 2 Siedlungen im selben Territorium unter seiner Kontrolle sind.

Diese zusätzlichen Aktionswürfel werden immer nur am Anfang eines Zuges (in der Phase „Vorbereiten“) dem jeweiligen Vorrat hinzugefügt, und zwar nur wenn dann die entsprechende Bedingung erfüllt ist. Wenn in dieser Phase die entsprechende Bedingung nicht mehr erfüllt ist, werden sie wieder aus dem Vorrat genommen – wenn z. B. Thorin eliminiert wurde, Beorn aber noch nicht im Spiel ist, oder wenn der Schattenspieler die Kontrolle über eine bestimmte Siedlung verloren hat.

AKTIONSWÜRFEL EINSETZEN

Am Anfang der Phase „Aktionen“ wirft jeder Spieler alle Aktionswürfel in seinem Vorrat. Beginnend mit dem Spieler der Freien Völker wählen die Spieler abwechselnd einen ihrer Aktionswürfel und führen eine Aktion aus, die das gewürfelte Symbol erlaubt.

Sämtliche möglichen Aktionen sind in der **Aktionswürfelübersicht** (siehe nächste Seite) zusammengefasst.

Hinweis: Ein Spieler ist nie verpflichtet, alle Elemente einer Aktion auszuführen. Wenn ein Spieler mit einer Aktion „eine Armee bewegen und mit ihr angreifen“ könnte, darf er sie wahlweise nur bewegen, nur mit ihr angreifen oder beides.

Nachdem ein Spieler eine Aktion ausgeführt hat, legt er den entsprechenden Aktionswürfel für die nächste Runde beiseite; dieser Würfel gilt für diese Runde als „eingesetzt“.

Wenn ein Spieler alle seine Aktionswürfel eingesetzt hat, darf der Gegner seine verbleibenden Aktionswürfel nacheinander einsetzen.

Wenn ein Spieler weniger nicht eingesetzte Aktionswürfel hat als sein Gegner, darf er **passen**, anstatt eine Aktion auszuführen. Dann setzt sein Gegner einen weiteren Würfel ein und führt eine entsprechende Aktion aus.

Man darf auch eine Aktion **verfallen lassen** und einen seiner nicht eingesetzten Aktionswürfel beiseite legen, ohne eine entsprechende Aktion auszuführen.

AKTIONSWÜRFELÜBERSICHT

Hier folgt eine Zusammenfassung der Aktionen, die mit den verschiedenen Symbolen auf den Aktionswürfeln möglich sind.

Hinweis: Aktionswürfel können für besondere Aktionen eingesetzt werden, wenn bestimmte Charaktere oder Spezialeinheiten im Spiel sind.



ARMEE



Mit dem Symbol „Armee“ kann eine der folgenden Aktionen ausgeführt werden:

- **Strategische Bewegung:** Bewege 2 eigene Armeen jeweils in eine Nachbarregion.
- **Angriff:** Bewege 1 eigene Armee in eine Nachbarregion und greife dann mit ihr an.
- **Gemeinsamer Angriff:** Greife eine Region mit allen Armeen in ihren Nachbarregionen an.
- **Karte spielen:** Spiele eine Ereignis- oder Geschichtenkarte des Typs „Armee“.



CHARAKTER



Mit dem Symbol „Charakter“ kann eine der folgenden Aktionen ausgeführt werden:

- **Schnelle Bewegung:** Bewege eine eigene Armee mit Führung um bis zu 2 Regionen.
- **Angriff:** Bewege 1 eigene Armee mit Führung in eine Nachbarregion und greife dann mit ihr an.
- **Charakter(e) bewegen:** Bewege beliebig viele eigene Charaktere auf dem Spielplan.
- **Karte spielen:** Spiele eine Ereignis- oder Geschichtenkarte des Typs „Charakter“.



EREIGNIS



Mit dem Symbol „Ereignis“ kann eine der folgenden Aktionen ausgeführt werden:

- **Karten ziehen:** Ziehe eine Ereigniskarte und eine eigene Geschichtenkarte.
- **Karte spielen:** Spiele eine beliebige Ereignis- oder Geschichtenkarte.



MUSTERUNG



Mit dem Symbol „Musterung“ kann eine der folgenden Aktionen ausgeführt werden:

- **Rekrutierung:** Decke je 1 Rekrutierungsmarker in bis zu 2 verschiedenen Regionen auf, um dort neue Einheiten zu rekrutieren.
- **Erholen:** Lasse 2 Armeen sich erholen: Wirf für jede dieser Armeen so viele Würfel, wie sie Einheiten hat, und entferne für jede gewürfelte 5 oder 6 einen Schadensmarker von ihr. Du darfst höchstens so viele Würfel einmal neu werfen, wie die Führung der jeweiligen Armee beträgt.
- **Karte spielen:** Spiele eine Ereignis- oder Geschichtenkarte des Typs „Musterung“.



LIDLOSES AUGE

Mit dem Symbol „Lidloses Auge“ kann eine der folgenden Aktionen ausgeführt werden:

- **Goblin-Rekrutierung:** Stelle je 1 Goblin auf jeden Goblin-Musterungsplatz.
- **Goblin-Angriff:** Bewege 1 Armee mit Goblins in eine Nachbarregion (oder von einem Musterungsplatz zu einem Gebirgspass) und greife dann mit ihr an.
- **Strategische Goblin-Bewegung:** Bewege 2 Armeen mit Goblins je in eine Nachbarregion (oder von einem Musterungsplatz zu einem Gebirgspass).



WILLE DES WESTENS

- **Joker:** Kann als beliebiges anderes Symbol der Freien Völker verwendet werden (Charakter, Armee, Musterung oder Ereignis)

KAPITEL VI: EREIGNIS- UND GESCHICHTEN- KARTEN

Es gibt vier verschiedene Kartenstapel im Spiel: Einen Stapel mit **Ereigniskarten**, die von beiden Spielern benutzt werden, zwei Stapel mit **Geschichtenkarten** (einen für jeden Spieler), und einen mit **Schicksalskarten**.

Schicksalskarten werden in einem eigenen Kapitel (ab Seite 16) erklärt. Dieses Kapitel behandelt Ereignis- und Geschichtenkarten.

EREIGNISKARTEN

Es gibt einen **Ereigniskartenstapel** aus 30 Karten, von dem beide Spieler ziehen.

Jede Ereigniskarte kann entweder in der Phase „Aktionen“ mithilfe eines Aktionswürfels gespielt werden, um ihren **Befehlseffekt** auszulösen, oder im Manöverschritt eines Kampfes, um ihren **Kampfeffekt** auszulösen.

Die Symbole in der rechten oberen Ecke zeigen den Typ der Ereigniskarte an: **Armee**, **Charakter**, oder **Musterung**.

AUFBAU DER EREIGNISKARTEN



- 1 Befehlseffekt
- 2 Kampfeffekt
- 3 Ereigniskartentyp

GESCHICHTENKARTEN

Es gibt zwei **Geschichtenkartenstapel** mit je 20 Karten, die sich in der Farbe unterscheiden. Rot sind die **Geschichtenkarten des Schattens**, blau die **Geschichtenkarten der Freien Völker**.

Jeder Spieler zieht Geschichtenkarten nur von seinem Stapel.

Geschichtenkarten können nur mithilfe eines Aktionswürfels in der Phase „Aktionen“ gespielt werden (sie haben keinen Kampfeffekt). Über sie fließen Elemente aus dem Roman in die Partie ein.

Ebenso wie die Ereigniskarten gehört jede Geschichtenkarte zu einem von drei Typen: **Armee**, **Charakter** oder **Musterung**.

AUFBAU DER GESCHICHTENKARTEN



Freie Völker



Schatten

- 1 Geschichtenkartentyp

KARTEN ZIEHEN

Zu Beginn jedes Zuges zieht jeder Spieler eine **Ereignis-karte** und eine eigene **Geschichtenkarte**.

Ein Spieler kann weitere Karten ziehen, indem er in der Phase „Aktionen“ einen Würfel mit Ereignissymbol einsetzt, um 1 Ereigniskarte und 1 eigene Geschichtenkarte zu ziehen.

Das Handkartenlimit beträgt 6, zu dem sowohl Ereignis- als auch Geschichtenkarten zählen (Schicksalskarten werden nie auf die Hand genommen). Sobald ein Spieler mehr als 6 Karten auf der Hand hat, muss er sofort auf 6 Karten abwerfen. Dabei wirft er die überschüssigen Karten verdeckt ab.

AUFGEBRAUCHTE KARTENSTAPEL

Wird der Ereigniskartenstapel aufgebraucht, werden alle gespielten und abgeworfenen Ereigniskarten gemischt und als neuer Stapel bereitgelegt.

Geschichtenkarten hingegen können höchstens einmal gespielt oder abgeworfen werden. Ist ein Geschichtenkartenstapel aufgebraucht, kann der entsprechende Spieler keine Geschichtenkarten mehr ziehen.

EREIGNIS- ODER GESCHICHTENKARTEN ALS AKTION SPIELEN

Als Aktion kann ein Spieler eine Geschichtenkarte oder eine Ereigniskarte für ihren Befehlseffekt spielen. Das ist auf zweierlei Weise möglich:

- einen Würfel mit Ereignissymbol einsetzen;
- oder einen Würfel einsetzen, dessen Symbol mit dem Typ der gespielten Karte übereinstimmt (z. B. eine Karte vom Typ „Armee“ mit einem Würfel mit Armeesymbol).

Hinweis: Mit einem gewürfelten Armee-/Musterungssymbol kann eine Karte vom Typ „Armee“ oder „Musterung“ gespielt werden, mit einem Symbol des Willens des Westens eine Karte beliebigen Typs.

Karten erlauben Spielern oft Aktionen, die in der einen oder anderen Weise die Spielregeln brechen. **Alle Regeln, die nicht ausdrücklich außer Kraft gesetzt werden, gelten aber weiterhin.**

KARTEN MIT BEDINGUNGEN

Manchmal muss eine Bedingung erfüllt sein, damit eine bestimmte Karte gespielt werden kann. Ist die Bedingung nicht vollständig erfüllt, kann die Karte nicht gespielt werden.

TYPEN VON EREIGNIS- UND GESCHICHTENKARTEN

Freie Völker



Schatten



Armee

Charakter

Musterung

Beispiel: Die Geschichtenkarte der Freien Völker „Glückszahl“ kann nur gespielt werden, wenn Bilbo Bontlin im Spiel ist.

EFFEKTE EINER KARTE

Die Effekte der Karten sind auf den Karten selbst erklärt. Normalerweise müssen alle Effekte einer Karte angewendet werden, es sei denn, sie sind ausdrücklich optional (z. B., wenn auf der Karte steht „du kannst“ oder „du darfst“). Es kann jedoch vorkommen, dass der Text einer Karte nicht vollständig angewendet werden kann. In solchen Fällen kann die Karte trotzdem gespielt werden; der Kartentext wird dann so weit wie möglich angewendet.

Beispiel: Die Geschichtenkarte des Schattens „Großer Anführer“ lautet: „Füge einer Armee mit Goblins 1 Großen Ork und 1 Führungsmarker hinzu. Du kannst diese Armee dann bewegen oder mit ihr angreifen.“ Wenn der Schattenspieler keinen Großen Ork mehr hat, den er der Armee hinzufügen könnte, kann er die Karte trotzdem spielen und die anderen Effekte anwenden.

Schaden, der einer Armee durch eine Karte zugefügt wird, wird genauso behandelt wie Kampfschaden (siehe *Effekte, die Schaden verursachen* auf Seite 29).

Hinweis: Wenn eine Karte es einem Spieler erlaubt, eine Armee zu bewegen und mit ihr anzugreifen, sind sowohl die Bewegung als auch der Angriff optional (wie bei der Aktion „Angriff“ mit einem Würfel mit Charakter- oder Armeesymbol“).

GESPIELTE KARTEN ABLEGEN

Die meisten Karten werden auf den Ablagestapel gelegt, nachdem sie gespielt wurden. Karten, auf denen steht „Bleibt im Spiel.“, sind eine Ausnahme.

Diese Karten bleiben, nachdem sie gespielt wurden, vor dem Spieler liegen und haben den auf der Karte beschriebenen Effekt, bis eine bestimmte Bedingung erfüllt wird. Erst dann werden sie abgelegt.

Während sie noch im Spiel sind, gelten sie nicht als Handkarten.



KAPITEL VII: SCHICKSAL

Das Spielelement Schicksal regelt, wann bestimmte Charaktere und Einheiten in der Schlacht der Fünf Heere auf den Plan treten. Das Schicksal kann dem Spieler der Freien Völker auch den Sieg bringen (siehe *Siegbedingungen* auf Seite 31).

SCHICKSALSPLÄTTCHEN

Der Verlauf des Schicksals wird auf der **Schicksalsleiste** angezeigt und über das Ziehen von **Schicksalsplättchen** gesteuert.

Die normalen Schicksalsplättchen (grau) werden gemischt und in einen Beutel oder anderen nicht durchsichtigen Behälter gelegt. Sie bilden den **Schicksalsvorrat**.

Die zwei besonderen Schicksalsplättchen (blau und rot) kommen zunächst beiseite. Sie werden dem Schicksalsvorrat erst hinzugefügt, wenn im Laufe des Spiels die entsprechenden Geschichtenkarten („Thráins Arkenstein“ und „Der Schatten des Nekromanten“) gespielt werden.

Jedes Schicksalsplättchen zeigt eine Zahl, einige von ihnen außerdem das Schicksalssymbol (in Elbenschrift).

DER EINFLUSS DES SCHICKSALS

SCHICKSALSPLÄTTCHEN ZIEHEN

In der Phase „Schicksal“ jedes Zuges zieht der Schattenspieler ein oder mehrere Schicksalsplättchen, je nachdem, wie viele Generäle der Spieler der Freien Völker in diesem Zug aktiviert hat.

- Hat der Spieler der Freien Völker 0 oder 1 General aktiviert, zieht der Schattenspieler 1 Schicksalsplättchen.
- Hat der Spieler der Freien Völker 2 oder mehr Generäle aktiviert, zieht der Schattenspieler zunächst 1 Schicksalsplättchen und entscheidet dann, ob er es anwenden oder es beiseite legen und ein neues ziehen möchte. Der Schattenspieler darf insgesamt höchstens so viele Schicksalsplättchen ziehen, wie der Spieler der Freien Völker Generäle aktiviert hat.
- Der Schattenspieler muss immer das letzte Schicksalsplättchen anwenden, das er gezogen hat.
- Zieht der Schattenspieler ein besonderes Schicksalsplättchen (blau oder rot), muss er es sofort anwenden und darf kein weiteres ziehen.

SCHICKSALSPLÄTTCHEN



Rückseite



Die Hintergrundfarbe zeigt die Art des Plättchens an: grau = normal, blau = Freie Völker, rot = Schatten.

1 Zahl

2 Schicksalssymbol

Das letzte gezogene Schicksalsplättchen wird angewendet (siehe *Bewegung des Schicksalsmarkers* und *Schicksalskarten ziehen und spielen* weiter unten) und dann aus dem Spiel genommen. Davor gezogene und nicht angewandte Schicksalsplättchen kommen zurück in den Schicksalsvorrat.

Beispiel: Der Spieler der Freien Völker hat 3 Generäle aktiviert. Der Schattenspieler darf also bis zu 3 Schicksalsplättchen ziehen. Er zieht das erste Plättchen – eine „3“. Hohe Zahlen sind schlecht für den Schattenspieler, also legt er das Plättchen beiseite und zieht ein zweites – eine „2“. Jetzt muss er sich entscheiden, ob er ein drittes Mal ziehen möchte – ist das dritte Plättchen schlechter für ihn als das zweite, muss er es trotzdem anwenden. Er möchte es nicht darauf ankommen lassen und verzichtet darauf, ein drittes Mal zu ziehen. Er wendet das Plättchen mit der „2“ an, bewegt den Schicksalsmarker also 2 Felder nach rechts. Dann wirft er das angewendete Plättchen ab und legt das Plättchen mit der „3“ zurück in den Schicksalsvorrat.

BEWEGUNG DES SCHICKSALSMARKERS



Schicksalsmarker

Die Zahl auf einem Schicksalsplättchen, gibt an, wie viele Felder der Schicksalsmarker auf der Schicksalsleiste vorwärts (nach rechts) bewegt wird.

AUFBAU DER SCHICKSALSKARTEN



1 Schicksalskartentyp

Schicksalskartentyp



Beorn



Adler



Thorin

- Erreicht der Schicksalsmarker das Feld 15, endet das Spiel sofort mit einem Sieg der Freien Völker.
- Die Charaktere Bilbo, Thorin, der Fürst der Adler und Beorn können ins Spiel kommen, wenn der Schicksalsmarker das Feld des jeweiligen Charakters erreicht. Wenn dies der Fall ist oder der Marker das Feld sogar überschreitet, gilt dieser Charakter als **bereit**. In der Phase „Aktionen“ kann der Spieler der Freien Völker Charaktere mit dem Status "Bereit" ins Spiel bringen.

SCHICKSALSKARTEN ZIEHEN UND SPIELEN

Wenn das angewendete Schicksalsplättchen das Schicksalsymbol zeigt, zieht der Spieler der Freien Völker eine **Schicksalskarte**.

Die Karte wird sofort ausgeführt – anders als bei Ereignis- und Geschichtenkarten kostet das keine Aktion.

Die meisten Schicksalskarten werden auf einen bestimmten Charakter gespielt. Dazu legt der Spieler der Freien Völker die Schicksalskarte neben die entsprechende Charakterkarte, egal, ob der Charakter bereits im Spiel ist oder nicht. Wenn der Charakter im Spielverlauf schon eliminiert wurde, wird die Schicksalskarte abgeworfen.

KAPITEL VIII: CHARAKTERE UND FÜHRUNG

Bilbo Beutlin, Bolg, Gandalf und all die anderen Charaktere aus dem Roman werden im Spiel durch **Charakterfiguren** und entsprechende **Charakterkarten** dargestellt.

Jeder Charakter hat eigene Spezialfähigkeiten und je einen Wert für **Bewegung** und **Führung** (siehe *Charakterkarten im Detail* weiter unten).

Charaktere können alleine oder als Teil einer Armee auf dem Spielplan sein.

Einige Charaktere der Freien Völker gelten außerdem als **Generäle** (siehe *Generäle* auf der nächsten Seite).

Hinweis: Beorn und der Fürst der Adler sind besondere Charaktere, für welche die meisten Regeln für Charaktere nicht gelten. Die Regeln für diese Charaktere stehen unter *Beorn* auf Seite 33 und unter *Der Fürst der Adler und die Adler des Nebelgebirges* auf Seite 32.

CHARAKTERE INS SPIEL BRINGEN

Zu jedem Charakter gibt es eine Charakterkarte, die ihn näher beschreibt. Die Seite mit dem großen Bild wird verwendet, solange der Charakter noch nicht im Spiel ist. Sie beschreibt, unter welcher Bedingung der Charakter ins Spiel kommen kann.

CHARAKTERKARTEN IM DETAIL



Diese Seite der Karte wird verwendet, solange der Charakter bzw. die Spezialeinheit noch nicht im Spiel ist.

- 1 Name
- 2 Startfeld auf der Schicksalsleiste
- 3 Bedingung, um den Charakter bzw. die Spezialeinheit ins Spiel zu bringen.



Wenn der Charakter bzw. die Spezialeinheit ins Spiel kommt, wird die Karte auf diese Seite gedreht.

- 1 Name
- 2 Spezialfähigkeit und Sonderregeln
- 3 Bewegungswert
- 4 Führungswert
- 5 Ablagebereich für Marker (nicht auf jeder Karte)

Einige Charaktere (Bard, Dáin Eisenfuß, Gandalf und Thranduil) sind zu Beginn der Partie bereits im Spiel. Die Figuren dieser Charaktere werden beim Spielaufbau in die auf der Karte angegebene Region des Spielplans gestellt. Dann wird ihre Karte sofort umgedreht.

Die übrigen Charaktere können im Verlauf der Partie ins Spiel kommen. Dazu müssen sie jedoch erst **bereit** sein.

Ein Charakter der Freien Völker ist **bereit**, sobald der Schicksalsmarker auf seinem Feld oder auf einem Feld weiter rechts liegt. Bolg ist **bereit**, wenn in mindestens einer Region im Tal eine Armee des Schattens steht.

Ein Charakter mit dem Status **Bereit** kann in der Phase „Aktionen“ ins Spiel gebracht werden, indem sein Spieler gemäß dem Text auf der Charakterkarte einen bestimmten Aktionswürfel einsetzt. Einige Charaktere können weitere Bedingungen, Effekte und Sonderregeln haben.

Wenn ein Charakter in einer bestimmten Region ins Spiel kommen muss, und in dieser Region gegnerische Einheiten stehen oder sie unter der Kontrolle des Gegners ist, kann der Charakter nicht ins Spiel kommen.

Sobald ein Charakter ins Spiel kommt, wird seine Karte umgedreht, so dass seine Fähigkeiten und Sonderregeln sichtbar sind.

Hinweis: Es kann passieren, dass ein Charakter nicht mehr bereit ist, wenn die entsprechenden Bedingungen nicht mehr erfüllt ist und er noch nicht ins Spiel gebracht wurde.

CHARAKTERE IM SPIEL

Charaktere können allein (oder zu mehreren) in einer Region stehen oder Teil einer Armee sein.

Wenn ein Charakter nicht Teil einer Armee ist, ignoriert er gegnerische Armeen: d. h. er kann weder angreifen noch angegriffen werden und kann sich ungehindert durch sie hindurch bewegen.

Wenn ein Charakter Teil einer Armee ist, bewegt er sich und kämpft gemeinsam mit ihr. Wenn die Armee angegriffen wird, gilt der Charakter als Teil der Armee.

CHARAKTERE BEWEGEN

Charaktere können mit der Aktion „Charakter(e) bewegen“ über den Spielplan bewegt werden (siehe *Aktionswürfelübersicht* auf Seite 13).

Mit einer solchen Aktion kann ein Spieler beliebig viele eigene Charaktere bewegen. Jeder Charakter kann sich um bis zu so viele Regionen bewegen, wie sein Bewegungswert angibt.

Ist ein Charakter Teil einer Armee, kann er automatisch mit bewegt werden, wenn diese Armee bewegt wird (siehe *Armeen bewegen* auf Seite 22), oder er kann in der Ausgangsregion zurückgelassen werden.

DIE FUNKTION VON CHARAKTEREN

Jeder Charakter hat seine eigenen Fähigkeiten. Charaktere können außerdem Armeen führen (siehe *Armeen mit Führung* auf Seite 21).

Einige Charaktere der Freien Völker können außerdem in ihrer Funktion als Generäle den Kampf beeinflussen (siehe *Generäle* weiter unten).

GENERÄLE

Bard, Thranduil, Gandalf, Dáin Eisenfuß und der Fürst der Adler sind die **Generäle** der Freien Völker – sie haben einen besonderen Einfluss auf den Kampf.

GENERÄLE AKTIVIEREN

In der Phase „Generäle aktivieren“ legt der Spieler der Freien Völker je einen **Aktivierungsmarker** auf bis zu 3 Charakterkarten seiner Generäle im Spiel. Das hat zwei Auswirkungen:

- Der Spieler der Freien Völker erhält so viele **Führungsmarker** (siehe *Führungsmarker* auf Seite 20), wie er Generäle aktiviert hat.
- Jeder General hat eine Fähigkeit, die nur genutzt werden kann, wenn ein **Aktivierungsmarker** auf seiner Karte liegt.

Je mehr Generäle der Spieler der Freien Völker aktiviert, desto mehr Schicksalsplättchen kann der Schattenspieler ziehen (siehe Kapitel *Schicksal*), wodurch er den Verlauf des Schicksals zu seinen Gunsten beeinflussen kann.

GENERAL-FÄHIGKEITEN

Um die *General-Fähigkeit* eines Generals zu nutzen, muss der Spieler der Freien Völker den Aktivierungsmarker von der entsprechenden Charakterkarte abwerfen. Das tut er in der Phase „Aktionen“, direkt bevor er einen seiner Aktionswürfel einsetzt.

Der Spieler der Freien Völker kann vor jeder Aktion höchstens eine General-Fähigkeit nutzen.

Am Ende des Zuges werden verbleibende Aktivierungsmarker von den Charakterkarten abgeworfen.

DIE FERNKAMPFSCHABLONE

Zwei Generäle, Gandalf und Thranduil, haben eine Spezialfähigkeit, für die die **Fernkampfschablone** benötigt wird. Mit der Schablone wird gemessen, ob zwei Regionen in Fernkampfreichweite zueinander sind.

Dazu wird das eine Ende der Schablone vollständig in die Region gestellt, aus welcher der Angriff stammt. Wenn die angegriffene Region vom anderen Ende der Schablone berührt oder von der Schablone überspannt wird, ist sie in Fernkampfreichweite.

Hinweis: Auch mit der Fernkampfschablone kann kein Angriff über den schwarzen Rand des Einsamen Berges hinweg stattfinden.



Beispiel: Der Spieler der Freien Völker nutzt die Fähigkeit „Bogenschützenangriff“, um die Armee des Schattens oben rechts anzugreifen. Die Seemenschen im Lager sind in Fernkampfreichweite und können am Angriff teilnehmen. Die Elben-Bogenschützen auf den Unteren Hängen sind zu weit entfernt, und die Seemenschen in den Ruinen von Thal sind nicht im richtigen Gelände, keiner von ihnen kann also mit angreifen.

Beispiel: In der Phase „Generäle aktivieren“ aktiviert der Spieler der Freien Völker Gandalf und Thranduil. Er legt je einen Aktivierungsmarker auf ihre Charakterkarten. Er erhält 2 Führungsmarker für diesen Zug. In der Phase „Aktionen“ entscheidet er sich, Gandalfs General-Fähigkeit zu nutzen, direkt bevor er seinen ersten Aktionswürfel (einen mit Musterungssymbol) einsetzt. Er kann jetzt nicht gleichzeitig auch noch Thranduils General-Fähigkeit nutzen. Er kann sie später nutzen, bevor er einen seiner verbleibenden Aktionswürfel einsetzt.

Hinweis: Wenn Thranduils Bogenschützenangriff oder Gandalfs Magischer Blitzschlag einer Armee Schaden zufügt, wird dieser Schaden genauso behandelt wie Kampfschaden (siehe Effekte, die Schaden verursachen auf Seite 29).

FÜHRUNGSMARKER

Geringere Truppenführer, Hauptmänner und andere Offiziere der Armeen werden nicht durch Figuren dargestellt, sondern durch **Führungsmarker**.

FÜHRUNGSMARKER LEGEN UND ENTFERNEN

Beide Spieler können Führungsmarker zu eigenen Armeen legen, um deren Bewegung und Siegeschancen im Kampf zu verbessern (siehe *Armeen mit Führung* auf Seite 21).

- Der Spieler der Freien Völker erhält so viele Führungsmarker, wie er in diesem Zug Generäle aktiviert hat, höchstens aber 3. Dann legt er je 1 Führungsmarker zu *unterschiedlichen* eigenen Armeen auf dem Spielplan.
- Der Schattenspieler wählt in der Phase „Führung des Schattens“, wie viele Führungsmarker und/oder Große Fledermäuse er in diesem Zug hat, wobei die Summe aus Führungsmarkern und Großen Fledermäusen gleich der Anzahl der Aktionswürfel in seinem Vorrat ist. Dann legt er je 1 Führungsmarker zu *unterschiedlichen* eigenen Armeen auf dem Spielplan.

Führungsmarker in einer Region, in der keine Armee steht, werden sofort vom Spielplan genommen. **Alle Führungsmarker beider Spieler werden am „Ende des Zuges“ vom Spielplan genommen.**

KAPITEL IX: ARMEEN

Alle **Armeeeinheiten** eines Spielers in derselben Region bilden zusammen eine **Armee**. **Charaktere** und **Führungsmarker** in einer Region mit einer Armee des Spielers sind Teil dieser Armee.

ERLAUBTE ARMEEGRÖSSE

Es gibt eine maximale **erlaubte Armeegröße**, und zwar dürfen in jeder Region höchstens **5 Armeeeinheiten** stehen.

Charaktere, Führungsmarker und Spezialeinheiten (Adler und Große Fledermäuse) werden dabei nicht mitgezählt.

Für Musterungsregionen (siehe Seite 10) und Goblin-Musterungsplätze (siehe *Gebirgspässe* auf Seite 25) gilt diese Beschränkung nicht. In ihnen können beliebig viele Einheiten des Schattens stehen.

ARMEEEINHEITEN

Jede Armeeeinheit gehört einem bestimmten **Typ** an.

Zu jedem Einheitentyp gibt es eine passende Einheitenkarte, auf der die Werte und Fähigkeiten dieses Einheitentyps aufgeführt sind und die im Kampf als **Manöverkarte** gespielt werden kann, um die Manöverfähigkeit dieses Einheitentyps auszulösen. Auf jeder Karte steht das/die **bevorzugte(n) Gelände**, die **Kampfstärke** und die **Manöverfähigkeit** des Einheitentyps.

- Das **bevorzugte Gelände** eines Einheitentyps ist wichtig, um zu Beginn eines Kampfes die Geländeüberlegenheit zu bestimmen (siehe *Geländeüberlegenheit bestimmen* auf Seite 26).
- Die **Kampfstärke** bestimmt, wie viele Kampfwürfel ein Spieler im Kampf würfelt (siehe *Kampfwurf* auf Seite 27).
- Die **Manöverfähigkeit** kann der Armee für eine Kampfrunde einen bestimmten Vorteil bringen (siehe *Manöver* auf Seite 26).

ARMEEN MIT FÜHRUNG

Die **Führung** einer Armee ist gleich der Summe der Führungswerte aller Charaktere und der Anzahl der Führungsmarker in der Region dieser Armee.

Eine Armee, die mindestens 1 Charakter mit einem Führungswert von mindestens 1 oder mindestens 1 Führungsmarker hat, ist eine „Armee mit Führung“ (diese Formulierung taucht oft auf Karten auf).

Führung verleiht einer Armee mehr Flexibilität in der Bewegung und bessere Siegeschancen im Kampf (mehr dazu auf den folgenden Seiten).

Führungsmarker



Freie Völker



Schatten

EINHEITENKARTE



- 1 Einheitentyp
- 2 Einheitensymbol
- 3 Kampfstärke
- 4 Bevorzugte(s) Gelände
- 5 Manöverfähigkeit und Sonderregeln

ARMEEN BEWEGEN

Armeen können auf dem Spielplan von ihrer Region in eine beliebige Nachbarregion bewegt werden, in der keine gegnerische Armee steht.

Zur Bewegung seiner Armeen stehen einem Spieler verschiedene Aktionen zur Verfügung:

- Über einen Würfel mit **Armeesymbol** (bzw. Armee/Musterung) können beliebige *Armeen* bewegt werden. Dazu gibt es zwei Möglichkeiten:
 - Mit der Aktion „Strategische Bewegung“ kann ein Spieler 2 verschiedene Armeen jeweils in eine Nachbarregion bewegen.
 - Mit der Aktion „Angriff“ kann er 1 Armee in eine Nachbarregion bewegen und dann mit ihr angreifen.
- Über einen Würfel mit **Charaktersymbol** können *Armeen mit Führung* bewegt werden. Auch dazu gibt es zwei Möglichkeiten:
 - Mit der Aktion „Angriff“ kann ein Spieler 1 Armee in eine Nachbarregion bewegen und dann mit ihr angreifen.
 - Mit der Aktion „Schnelle Bewegung“ kann er 1 Armee um bis zu 2 Regionen bewegen.
- Über einen Würfel mit dem **Lidlosen Auge** können *Armeen mit mindestens einem Goblin* bewegt werden, wiederum auf eine von zwei Weisen:
 - Mit der Aktion „Strategische Bewegung“ kann der Spieler 2 verschiedene Armeen jeweils in eine Nachbarregion bewegen (oder von einem Musterungsplatz zu einem Gebirgspass).
 - Mit der Aktion „Angriff“ kann er 1 Armee in eine Nachbarregion bewegen (oder von einem Musterungsplatz zu einem Gebirgspass) und dann mit ihr angreifen.

Bewegungen müssen nicht ausgeführt werden. Ein Spieler kann immer beliebig viele Bewegungen, die ihm seine Aktion erlaubt, verfallen lassen.

Hinweis: In einem Zug kann dieselbe Armee mehrmals bewegt werden. Dazu müssen jedoch mehrere Aktionswürfel eingesetzt werden.

EINE ARMEE TEILEN

Mit einer Bewegung kann ein Spieler eine Armee in zwei neue Armeen aufteilen, indem er nur einige Einheiten dieser Armee bewegt und die übrigen in der Ausgangsregion zurücklässt.

BEISPIEL



Eine Armee des Schattens mit 5 Einheiten wird mit der Aktion „Strategische Bewegung“ geteilt. 2 Große Orks werden mit der ersten Bewegung nach Westen bewegt, 2 Orks mit der zweiten Bewegung nach Süden. 1 Ork bleibt in der Ausgangsregion.

Mit der Aktion „Strategische Bewegung“ kann ein Spieler beide Teile jeweils in eine andere Nachbarregion bewegen oder die Armee in drei Teile spalten, indem er zwei Teile jeweils in eine andere Nachbarregion bewegt und den dritten in der Ausgangsregion zurücklässt. Damit sind beide Bewegungen der Aktion verbraucht

SONDERFÄLLE

- Wenn eine Armee mit Führung über einen Würfel mit Charaktersymbol bewegt wird, muss der Teil der Armee, der sich bewegt, Führung haben (also mindestens 1 Führungsmarker oder einen Charakter mit einem Führungswert von mindestens 1).

Beispiel: Eine Armee mit 3 Orks, 2 Großen Orks und 2 Führungsmarkern wird mit der Aktion „Schnelle Bewegung“ eines Würfels mit Charaktersymbol bewegt. Der Schattenspieler möchte die Armee teilen und nur die Großen Orks bewegen. Er muss mindestens 1 Führungsmarker mit den beiden Großen Orks bewegen. – Er kann nicht beide Führungsmarker bei den 3 Orks lassen.

- Wenn eine Armee geteilt wird, die Schadensmarker hat, müssen die Schadensmarker so aufgeteilt werden, dass kein Teil der Armee mehr Schadensmarker als Einheiten hat.

Beispiel: Eine Armee mit 1 Seemenschen, 2 Elben-Bogenschützen und 2 Schadensmarkern wird geteilt, indem die Elben in eine Nachbarregion bewegt werden. Die Seemenschen bleiben in der Ausgangsregion. Der Spieler der Freien Völker kann die Elben entweder 1 oder 2 Schadensmarker mitnehmen lassen.

ARMEEN NACH DER BEWEGUNG VEREINIGEN

Beendet eine Armee ihre Bewegung in einer Region mit einer anderen Armee derselben Seite, werden die beiden Armeen zu einer vereinigt.

Hat die vereinigte Armee mehr als 5 Armeeeinheiten, muss sie auf 5 reduziert werden. Dabei kann der Spieler für jede entfernte Einheit bis zu 2 Schadensmarker von der Armee entfernen (siehe *Verluste hinnehmen* auf Seite 28). Der Spieler kann frei wählen, welche Einheiten er entfernt.

- Bei der Aktion „Angriff“ werden die Armeen nach der Bewegung, aber vor dem Kampf vereinigt, die vereinigte Armee muss also, wenn nötig, vor dem Kampf reduziert werden.
- Bei der Aktion „Strategische Bewegung“ müssen beide Armeen ihre Bewegung beenden, bevor Armeen vereinigt werden (es kann sich also keine Einheit zweimal in derselben Aktion bewegen).

ARMEEBEWEGUNGEN ÜBER MEHRERE REGIONEN

Mit der Aktion „Schnelle Bewegung“ sowie mit verschiedenen Karteneffekten und Fähigkeiten kann eine Armee sich um mehr als eine Region bewegen. Für jede einzelne Bewegung gelten die üblichen Regeln mit den folgenden Ausnahmen:

- Die Armee kann sich nur in der Ausgangsregion spalten.
- Eine sich bewegende Armee kann nicht „unterwegs andere Einheiten mitnehmen“.
- Betritt die Armee eine Nachbarregion einer gegnerischen Armee, endet ihre Bewegung sofort. Zur Erinnerung: Regionen, die durch eine unpassierbare Grenze getrennt sind, gelten nicht als benachbart.

Wichtig: Wenn eine Armee durch Regionen bewegt wird, in der andere eigene Armeen stehen, wird die erlaubte Armeegröße erst **am Ende** aller Bewegungen geprüft.

BEISPIEL



Eine Armee aus 2 Zwergensoldaten und Dáin Eisenfuß wird mit der Aktion „Schnelle Bewegung“ eines Würfels mit Charaktersymbol bewegt. Zunächst betritt sie die Ruinen von Thal, wo bereits 4 Armeeeinheiten stehen. Das macht insgesamt 6 Armeeeinheiten, doch die Aktion ist noch nicht vorbei – die erlaubte Armeegröße wird also noch nicht geprüft. Die Armee bewegt sich noch eine Region weiter und beendet die Aktion in einer leeren Region. Jetzt gibt es keine Armee mit mehr als 5 Armeeeinheiten, es muss also keine Armee reduziert werden.

Wenn die Zwerge in den Ruinen von Thal stehen geblieben wären, wären die beiden Armeen zu einer Armee mit 6 Einheiten vereint worden, 1 hätte also entfernt werden müssen.

KONTROLLE VON SIEDLUNGEN

Wenn eine Armee des Schattens eine Region mit einer Siedlung betritt, fällt die Siedlung unter die Kontrolle des Schattens. Zur Kennzeichnung legt der Schattenspieler einen Kontrollmarker auf diese Siedlung.

Wenn später eine Armeeeinheit der Freien Völker (kein Charakter oder Adler) die Region mit dieser Siedlung betritt, wird der Kontrollmarker entfernt.

Bewegt sich eine Armee um mehrere Regionen, kann sie „unterwegs“ einen Kontrollmarker legen bzw. entfernen – dazu muss sie ihre Bewegung nicht beenden.

Hinweis: Eine Region mit einer Siedlung zu betreten gilt nicht als Angriff, selbst wenn sie unter der Kontrolle des Gegners war.



Kontrollmarker

ARMEEN REKRUTIEREN

Zu Beginn der Partie sind einige Einheiten bereits im Spiel (siehe *Armeeaufbau* auf Seite 7). Im Verlauf der Partie bringen die Spieler weitere Einheiten ins Spiel:

- Beide Spieler können mit der Aktion „Rekrutierung“ eines Würfels mit Musterungssymbol (bzw. Armee/Musterung) neue Einheiten ins Spiel bringen. Mit dieser Aktion kann ein Spieler je 1 Rekrutierungsmarker in 2 verschiedenen Regionen aufdecken (siehe *Rekrutierungsmarker aufdecken* weiter unten).
- Der Schattenspieler kann mit der Aktion „Goblin-Rekrutierung“ eines Würfels mit dem Lidlosen Auge jeweils 1 Goblin in beide Goblin-Musterungsplätze stellen.

REKRUTIERUNGSMARKER LEGEN

Über Rekrutierungsmarker kommen neue Einheiten ins Spiel.

Rekrutierungsmarker gehören zu einer von 3 Gruppen, erkennbar an der Rückseite: **Schatten**, **Zwerge und Menschen** und **Elben**.

Die Vorderseite zeigt an, welche und wie viele Armeeeinheiten ins Spiel kommen, wenn er aufgedeckt wird.

Neue Rekrutierungsmarker werden meist durch Karten oder Fähigkeiten auf den Spielplan gelegt.

Sowohl beim Aufbau als auch während der Partie werden Rekrutierungsmarker immer zufällig gezogen und unbesehen verdeckt auf den Spielplan gelegt.

Meist werden Rekrutierungsmarker in eine Region mit einer Siedlung (Freie Völker) oder eine Musterungsregion (Schatten) gelegt. Rekrutierungsmarker können nie in eine Region mit einer gegnerischen Armee oder einem gegnerischen Kontrollmarker gelegt werden.

Wenn bereits alle Rekrutierungsmarker einer Gruppe gelegt wurden, kann kein weiterer dieser Gruppe mehr gelegt werden, selbst wenn eine Karte oder Fähigkeit dies fordert.

REKRUTIERUNGSMARKER AUFDECKEN

Wenn ein Spieler einen Rekrutierungsmarker aufdecken darf, wählt er eine Region mit einem Marker der passenden Gruppe und dreht ihn um. Dann stellt er eine (oder mehrere, je nach Marker) Einheit des dargestellten Typs in diese Region.

Der Marker wird dann komplett aus dem Spiel genommen.

Rekrutierungsmarker (Rückseite – zeigt Gruppe an)



Zwerge und Menschen



Elben



Schatten

Rekrutierungsmarker der Zwerge und Menschen (Vorderseite)



Seemenschen



Zwergensoldaten



Zwergenveteranen

Rekrutierungsmarker der Elben (Vorderseite)



Elben-Bogenschützen



Elben-Speerträger

Rekrutierungsmarker des Schattens (Vorderseite)



Orks



2 Orks



Warge



Große Orks

Zur Erinnerung: Von jedem Einheitentyp können nur so viele Figuren auf dem Spielplan stehen, wie in der Spielschachtel enthalten sind. Wenn ein Spieler einen Rekrutierungsmarker aufdeckt, aber keine passende Einheit mehr zur Verfügung hat, kann er eine beliebige andere Einheit derselben Gruppe rekrutieren.

Beispiel: Der Spieler der Freien Völker deckt einen Rekrutierungsmarker der Zwerge und Menschen auf. Er zeigt einen Zwergensoldaten. Alle fünf Zwergensoldaten sind aber bereits im Spiel, er kann also einen Seemenschen oder einen Zwergenveteranen ins Spiel bringen.

Aufgedeckte Rekrutierungsmarker werden komplett aus dem Spiel genommen.

REKRUTIERUNGSMARKER ENTFERNEN

Wenn eine Armee während einer Bewegung oder nach einem Kampf eine Region mit einem gegnerischen Rekrutierungsmarker betritt (oder sich durch sie hindurch bewegt), wird dieser Marker entfernt. Rekrutierungsmarker können auch durch bestimmte Karteneffekte entfernt werden.

Entfernte Rekrutierungsmarker werden unbesehen vom Spielplan genommen und zurück zum Vorrat gelegt.

DIREKTES REKRUTIEREN

Durch bestimmte Fähigkeiten und Karteneffekte können Einheiten direkt ins Spiel kommen, ohne dass dafür ein Rekrutierungsmarker nötig wäre. Solche Einheiten werden aus dem Vorrat unbenutzter Figuren genommen. Ist keine entsprechende Figur im Vorrat, kann diese Einheit nicht ins Spiel gebracht werden.

ÜBERSCHREITEN DER ERLAUBTEN ARMEEGRÖSSE

Wenn durch die Rekrutierung neuer Einheiten mehr als 5 Armeeeinheiten in derselben Region sind, müssen überzählige sofort entfernt werden. Der rekrutierende Spieler kann frei wählen, welche Einheiten er entfernt. Dies gilt nicht für Musterungsregionen. Hier können beliebig viele Einheiten des Schattens stehen.

ERHOLEN

Mit der Aktion „Erholen“ eines Würfels mit **Musterungssymbol** kann ein Spieler Schadensmarker von eigenen Armeen entfernen.

- Bei der Aktion „Erholen“ kann ein Spieler 2 eigene Armeen sich erholen lassen. Dazu wirft er für jede der beiden Armeen so viele Würfel, wie sie Einheiten hat. Für jede gewürfelte 5 oder 6 entfernt er einen Schadensmarker von ihr. Er darf höchstens so viele Würfel einmal neu werfen, wie die Führung der jeweiligen Armee beträgt. Das neue Ergebnis gilt.

Nach dem Wurf (bzw. Neuwurf, falls erfolgt) kann der Spieler in der jeweiligen Armee Verluste hinnehmen, d. h. er entfernt Einheiten, um doppelt so viele Schadensmarker zu entfernen (siehe *Verluste hinnehmen* auf Seite 28).

GEBIRGSPÄSSE

Zu Beginn der Partie sind die Gebirgspässe versperrt – Goblins können sich nicht vom Musterungsplatz zum daneben liegenden Gebirgspass bewegen. Um dies anzuzeigen, wird je ein Marker für Versperrte Gebirgspässe zwischen die Musterungsplätze und Gebirgspässe gelegt.

Ein Gebirgspass wird frei, sobald auf dem Musterungsplatz daneben mindestens 5 Einheiten stehen.

Sobald ein Gebirgspass frei wird, wird der entsprechende Marker für Versperrte Gebirgspässe aus dem Spiel genommen. Der Pass kann nicht wieder versperrt werden.

- Mit einer Aktion, die Armeebewegung erlaubt, kann die Armee auf einem Musterungsplatz auf den Gebirgspass daneben bewegt werden.
- Die Armee auf einem Gebirgspass kann nur in die mit dem Pfeil verbundene Region bewegt werden. Steht dort eine Armee der Freien Völker,

kann sie von der Armee auf dem Gebirgspass normal angegriffen werden. Ein solcher Angriff gilt nicht als Angriff den Hang hinauf (siehe *Treffergrenze* auf Seite 27). Eine Armee auf einem Gebirgspass kann nicht gemeinsam mit einer Armee in einer normalen Region angreifen.

Die Verbindung vom Gebirgspass zur normalen Region (auf die der Pfeil zeigt) ist eine „Einbahnstraße“: Keine Armee in dieser (oder einer anderen normalen) Region kann den Gebirgspass betreten, angreifen oder sich dorthin zurückziehen oder fliehen. Für „Schnelle Bewegung“, „Rückzug“ und „Flucht“ gilt der Gebirgspass nicht als Nachbarregion.

Hinweis: Karten, mit denen in Regionen mit einer Armee rekrutiert werden kann, können auch auf Gebirgspässe (und Musterungsplätze) angewendet werden.



Zu Beginn der Partie ist der Gebirgspass versperrt.



Sobald der Gebirgspass frei ist, können sich Goblins vom Musterungsplatz zum Gebirgspass bewegen.

KAPITEL X: KAMPF

Eine Armee kann eine gegnerische Armee in einer Nachbarregion angreifen. Dies ist ein **Kampf**. Um einen Kampf zu beginnen, stehen einem Spieler verschiedene Aktionen zur Verfügung:

- Mit der Aktion „Angriff“ eines Würfels mit **Armee**-symbol kann eine Armee (ggf. nach einer Bewegung) einen Kampf beginnen.
- Mit der Aktion „Gemeinsamer Angriff“ eines Würfels mit **Armee**-symbol kann eine Armee gemeinsam mit anderen Armeen derselben Seite in Nachbarregionen der attackierten Region angreifen.
- Mit der Aktion „Angriff“ eines Würfels mit **Charakter**-symbol kann eine Armee mit Führung (ggf. nach einer Bewegung) einen Kampf beginnen.
- Mit der Aktion „Angriff“ eines Würfels mit **Lidlosem Auge** kann eine Armee mit mindestens 1 Goblin (ggf. nach einer Bewegung) einen Kampf beginnen.

Der aktive Spieler ist der **Angreifer**, der andere Spieler der **Verteidiger**.

Hinweis: Sind zwei Regionen durch eine unpassierbare Grenze getrennt, gelten sie nicht als Nachbarregionen. Angriffe über eine solche Grenze sind nicht möglich.

EINEN KAMPF BEGINNEN

Bevor der eigentliche Kampf beginnt, müssen zwei Schritte abgehandelt werden:

1. Geländeüberlegenheit bestimmen
2. Handkarten vorbereiten

GELÄNDEÜBERLEGENHEIT BESTIMMEN

Ein Kampf findet immer in der Region des Verteidigers statt, d. h. das Gelände dieser Region ist ausschlaggebend.

Jeder Spieler zählt die *Einheiten* in seiner Armee, die dieses Gelände bevorzugen (wie auf den Einheitenkarten angegeben).

Die Armee mit mehr Einheiten, die dieses Gelände bevorzugen, hat **Geländeüberlegenheit**.

Hinweis: Ausschlaggebend ist die Anzahl der Einheiten, nicht ihre Kampfstärke.

Der Spieler mit Geländeüberlegenheit zieht sofort eine Ereigniskarte (und wirft ggf. auf 6 Handkarten ab). Bei Gleichstand hat keiner Geländeüberlegenheit.

HANDKARTEN VORBEREITEN

Bevor der Kampf beginnt, bereitet jeder Spieler seine Handkarten vor.

Zunächst legt er vorübergehend seine Geschichtenkarten ab (sie werden im Kampf nicht benutzt). Zu seinen Ereigniskarten nimm er dann noch folgende auf die Hand:

- Alle Einheiten-/Manöverkarten seiner am Kampf beteiligten Einheiten.
- Die Karte „Sammeln“
- Die besondere Manöverkarte von Thorin Eichenschild bzw. den Großen Fledermäusen (falls am Kampf beteiligt).

Diese 3 Arten von Karten werden nach dem Kampf wieder abgelegt und werden für das Handkartenlimit nicht mitgezählt.

KAMPFABLAUF

Kämpfe werden in Kampfrunden ausgetragen. Jede Kampfrunde wiederum ist in die folgenden 5 Schritte unterteilt:

Schritt 1) Manöver

Beide Spieler legen verdeckt je eine Handkarte und decken sie gleichzeitig auf.

Schritt 2) Kampfwurf

Jeder Spieler wirft so viele Kampfwürfel, wie die Kampfstärke seiner Armee beträgt (höchstens 5).

Schritt 3) Anführer-Neuwurf

Jeder Spieler darf höchstens so viele Würfel einmal neu werfen, wie die Führung seiner Armee beträgt.

Schritt 4) Schaden

Die Armeen erhalten Schadensmarker und nehmen evtl. Verluste hin.

Schritt 5) Ende der Kampfrunde

Wenn weder der Angreifer noch der Verteidiger vollständig eliminiert wurde, kann der Angreifer den Kampf abbrechen. Wenn er dies nicht tut, kann der Verteidiger fliehen oder sich zurückziehen. Wählt er keine dieser Optionen, beginnt die nächste Kampfrunde.

SCHRITT 1) MANÖVER

Jeder Spieler muss verdeckt 1 Handkarte spielen. Dann decken beide ihre Karte gleichzeitig auf. Gespielt werden kann:

- Eine Einheiten-/Manöverkarte, um die Manöverfähigkeit des Einheitentyps zu nutzen.
- Eine Ereigniskarte, um ihren Kampfeffekt zu nutzen.
- Eine besondere Manöverkarte
- Die Karte „Sammeln“

EINHEITEN-/MANÖVERKARTEN

Spielt ein Spieler eine Einheiten-/Manöverkarte, kann er in dieser Kampfrunde je nach Ergebnis seines Kampfwurfs (und Anführer-Neuwurfs) evtl. die Manöverfähigkeit dieser Karte nutzen (siehe *Kampfwurf* weiter unten).

Gespielte Einheiten-/Manöverkarten bleiben offen auf dem Tisch liegen. Sie können im selben Kampf erst wieder gespielt werden, nachdem der Spieler die Karte „Sammeln“ spielt.

EREIGNISKARTEN

Der Kampfeffekt einer Ereigniskarte wird wie auf der Karte beschrieben angewendet, meist direkt vor oder nach einem Schritt einer Kampfrunde. Würden zwei Karten gleichzeitig angewendet, wird die Karte des Verteidigers zuerst angewendet.

Gespielte Ereigniskarten kommen auf einen Ablagestapel.

BESONDERE MANÖVERKARTEN

Es gibt zwei besondere Manöverkarten: „Thorins gewaltige Hiebe“ und „Vampirgleich“. Der Effekt dieser Karten ist nicht vom Kampfwurf abhängig. „Thorins gewaltige Hiebe“ kann wie eine Einheiten-/Manöverkarte erst wieder gespielt werden, nachdem der Spieler die Karte „Sammeln“ spielt. „Vampirgleich“ kann in jeder Kampfrunde wieder eingesetzt werden, solange noch mindestens 1 Große Fledermaus im Territorium der Kampfregion steht.

DIE KARTE „SAMMELN“

Spielt ein Spieler die Karte „Sammeln“, nimmt er alle seine bereits gespielten Einheiten-/Manöverkarten und besonderen Manöverkarten auf die Hand (ebenso die Karte „Sammeln“ selbst).

Außerdem erlaubt diese Karte es dem Spieler, sich am Ende der aktuellen Kampfrunde zurückzuziehen, ohne fliehen zu müssen (siehe *Ende der Kampfunde* auf Seite 29).

SCHRITT 2) KAMPFWURF

Die Spieler werfen Kampfwürfel, um Treffer zu erzielen. Dazu bestimmt jeder Spieler zunächst die **Kampfstärke** seiner Armee, die sich aus der Summe der Kampfstärkewerte seiner Einheiten ergibt.

Jeder Spieler wirft so viele weiße Kampfwürfel, wie die Kampfstärke seiner Armee beträgt (höchstens 5).

MANÖVERFÄHIGKEITEN AUSLÖSEN

Hat ein Spieler im Manöverschritt eine Einheiten-/Manöverkarte gespielt, ersetzt er vor dem Kampfwurf so viele weiße Kampfwürfel durch schwarze, wie er Einheiten dieses Typs in seiner Armee hat (die Kampfstärke der Einheiten ist dabei unwichtig). Wenn mindestens 1 schwarzer Würfel im Kampfwurf und/oder Anführer-Neuwurf einen Treffer erzielt, kann er die Manöverfähigkeit der gespielten Karte nutzen. Für den verursachten Schaden ist es egal, ob die Treffer von weißen oder schwarzen Würfeln stammen.

Beispiel: Der Schattenspieler hat eine Armee mit 2 Orks und 1 Großen Ork. Die Kampfstärke seiner Armee ist 4 (1 + 1 + 2), er wirft also 4 Kampfwürfel. Im Manöverschritt hat er die Einheiten-/Manöverkarte der Großen Orks gespielt. Da seine Armee 1 Großen Ork hat, ersetzt er 1 weißen Kampfwürfel durch einen schwarzen. Er wirft also 3 weiße und 1 schwarzen Kampfwürfel. Wenn er mit dem schwarzen einen Treffer erzielt, kann er die Manöverfähigkeit der Großen Orks nutzen.

Hinweis: Falls nötig, muss der Angreifer zuerst ansagen, ob er seine Manöverfähigkeit tatsächlich nutzt, bevor es der Verteidiger tut.

TREFFERGRENZE

Jeder Kampfwürfel, der eine die so genannte **Treffergrenze** erreicht oder übertrifft, erzielt einen Treffer. Die Treffergrenze steht jeweils vor dem Kampfwurf fest.

Normalerweise ist die Treffergrenze 5. Es gibt jedoch Ausnahmen:

- Die Treffergrenze für eine Armee, die eine **Wehranlage** angreift, ist 6, solange die Wehranlage noch nicht zerstört ist (siehe *Wehranlagen* auf Seite 28).
- Die Treffergrenze für eine Armee, die über eine **Furt** hinweg angreift, ist nur in der **ersten Kampfunde** 6.
- Die Treffergrenze für eine Armee, die einen **Hang** hinauf angreift, ist nur in der **ersten Kampfunde** 6. (Für eine Armee, die einen Hang *hinab* angreift, gilt die normale Treffergrenze).

Die Treffergrenze kann außerdem durch Karteneffekte und Fähigkeiten modifiziert werden. In solchen Fällen muss genau darauf geachtet werden, ob der Kampfwurf, der Anführer-Neuwurf oder beide modifiziert werden.

Die Treffergrenze kann nie unter 2 gesenkt oder über 6 erhöht werden.

SCHRITT 3) ANFÜHRER-NEUWURF

Hat eine Armee Führung, kann ihr Spieler Würfel, die im Kampfwurf keinen Treffer erzielt haben (egal, ob schwarz oder weiß) neu werfen, allerdings höchstens so viele wie die **Führung** der Armee beträgt. Das neue Ergebnis gilt und jeder Kampfwürfel kann nur einmal neu gewürfelt werden.

Die Treffergrenze im Anführer-Neuwurf ist dieselbe wie im Kampfwurf, es sei denn, ein Karteneffekt besagt etwas anderes – so könnte z. B. der Kampfeffekt einer Ereigniskarte den Kampfwurf modifizieren, nicht aber den Anführer-Neuwurf.

WEHRANLAGEN

3 Regionen auf dem Spielplan (der *Rabenberg*, das *Vordertor* und der *Östliche Ausläufer*) haben je eine **Wehranlage**, dargestellt durch ein graues Dreieck mit einer Zahl, dem **Schutzwert** der Wehranlage.



Wird eine Armee in einer Region mit einer Wehranlage angegriffen, werden Schadensmarker, die die Armee erhalten würde, zunächst auf die Wehranlage gelegt, bis so viele Schadensmarker auf ihr liegen, wie ihr Schutzwert angibt. Ab dann gilt die Wehranlage als zerstört. Weitere Schadensmarker erhält die verteidigende Armee wie üblich.

Wird eine Wehranlage zerstört, sinkt die Treffergrenze für den Angreifer in der *folgenden* Kampfrunde wieder auf 5.

Schaden an einer Wehranlage ist dauerhaft. Er kann weder durch Erholung noch durch irgendeinen Effekt entfernt werden, außer der Effekt erlaubt es ausdrücklich.

Hinweis: Ignoriert oder verhindert eine Fähigkeit Schaden (z. B. die *Mauer aus Speeren* der Elben-Speerträger), kann damit auch Schaden an einer Wehranlage ignoriert oder verhindert werden.

Beispiel: Der Spieler der Freien Völker hat eine Armee mit 2 Zwergensoldaten, 1 Zwergenveteranen, Dáin Eisenfuß und 1 Führungsmarker. Die Kampfstärke der Armee beträgt 4 (2 von den Soldaten und 2 vom Veteranen), ihre Führung 3 (2 von Dáin, 1 vom Führungsmarker). Der Spieler hat die Manöverkarte der Zwergenveteranen gespielt, wirft also 3 weiße und 1 schwarzen Kampfwürfel. Er würfelt: 2, 3, 3, 4 – kein Treffer. Aufgrund der Führung seiner Armee kann er 3 Würfel neu werfen. Er entscheidet sich, den schwarzen und zwei weiße neu zu werfen.

Hinweis: Da die Würfel beider Seiten gleichzeitig angewendet werden, können die Spieler ihre Kampfwürfel und Anführer-Neuwürfe in beliebiger Reihenfolge ausführen (erst der Angreifer, dann der Verteidiger, oder umgekehrt).

SCHRITT 4) SCHADEN

Für jeden Treffer, der gegen eine Armee erzielt wird, erhält diese einen **Schadensmarker**. Schadensmarker werden in die Region der Armee gelegt.

Diverse Karteneffekte und Fähigkeiten können den Schaden, den eine Armee erleidet, erhöhen, verringern oder verhindern. Diese Effekte werden angewendet, nachdem Schadensmarker gelegt wurden, aber bevor Verluste hingenommen werden.

VERLUSTE HINNEHMEN

Die Spieler können Verluste hinnehmen, um Schadensmarker, die ihre Armeen angesammelt haben, abzuwerfen.

- Für jede Einheit, die ein Spieler aus seiner Armee entfernt, kann er bis zu 2 Schadensmarker der Armee entfernen.

Entfernte Einheiten kommen zurück in den Vorrat und können im weiteren Verlauf der Partie wieder rekrutiert werden.

OBLIGATORISCHE VERLUSTE

Ein Spieler muss keine Verluste hinnehmen, solange seine Armee höchstens so viele Schadensmarker wie Einheiten hat und sie nicht flieht (siehe *Ende der Kampfrunde* auf der nächsten Seite).

Wenn eine Armee jedoch mehr Schadensmarker als Einheiten hat, muss ihr Spieler Verluste hinnehmen: Dazu entfernt er so oft je 1 Einheit und 2 Schadensmarker, bis die Armee höchstens so viele Schadensmarker wie Einheiten hat.

VERNICHTUNG EINER ARMEE

Wenn alle Einheiten einer Armee entfernt wurden, werden auch alle Charaktere (und Führungsmarker) in derselben Region eliminiert. Eliminierte Charaktere werden komplett aus dem Spiel genommen.

BEISPIEL



Eine Armee mit 3 Einheiten hat schon 2 Schadensmarker. In der aktuellen Kampfrunde erhält sie 3 weitere.



Jetzt hat sie mehr Schadensmarker (5) als Einheiten (3), muss also Verluste hinnehmen. Ihr Spieler entfernt 1 Einheit und 2 Schadensmarker.



Jetzt hat die Armee 2 Einheiten und 3 Schadensmarker. Der Spieler entfernt wieder 1 Einheit und 2 Schadensmarker.



Jetzt hat die Armee so viele Schadensmarker (1) wie Einheiten (1), muss also keine weiteren Verluste hinnehmen.

SCHRITT 5) ENDE DER KAMPFRUNDE

Ein Kampf endet am Ende einer Kampfrunde, wenn die angreifende und/oder verteidigende Armee vernichtet ist oder einer der folgenden Fälle eintritt. Andernfalls beginnt eine neue Kampfrunde.

- **Der Angreifer bricht den Kampf ab:** Der Angreifer möchte nicht weiter angreifen. Der Kampf endet sofort.
- **Der Verteidiger zieht sich zurück:** Wenn der Verteidiger in dieser Kampfrunde die Karte „Sammeln“ gespielt hat, kann er sich am Ende der Kampfrunde zurückziehen und seine Armee in eine Nachbarregion bewegen (siehe *Rückzug* weiter unten).
- **Der Verteidiger flieht:** Wenn der Verteidiger in dieser Kampfrunde *nicht* die Karte „Sammeln“ gespielt hat, kann er sich ebenfalls in eine Nachbarregion bewegen, muss jedoch die Konsequenzen einer Flucht tragen (siehe *Flucht* auf Seite 30).

Zuerst muss immer der Angreifer ansagen, ob er den Kampf abbrechen will. Wenn nicht, sagt der Verteidiger an, ob er sich zurückziehen bzw. fliehen will.

Wenn die verteidigende Armee vernichtet wird, sich zurückzieht oder flieht, kann die angreifende Armee *vorrücken* (siehe *Vorrücken nach dem Kampf* auf Seite 30).

Hinweis: Werden beide Armeen vernichtet, bleibt die Kampfregion unter der Kontrolle des Verteidigers.

RÜCKZUG

Eine Armee zieht sich zurück, wenn ihr Spieler die Karte „Sammeln“ gespielt hat und am Ende derselben Kampfrunde entscheidet, den Kampf zu beenden.

Beim Rückzug darf sich die verteidigende Armee in eine Nachbarregion bewegen, wenn:

- in dieser Region keine gegnerische Armee oder Siedlung unter gegnerischer Kontrolle ist;
- in keiner Nachbarregion dieser Region eine gegnerische Armee steht (auch nicht die angreifende);
- der Rückzug nicht über eine Furt stattfindet.

Ausnahme: Eine Armee darf sich immer in eine Region zurückziehen, in der eine eigene Armee oder eine Siedlung unter eigener Kontrolle ist.

EFFEKTE, DIE SCHADEN VERURSACHEN

Mit bestimmten Karten und Fähigkeiten können Spieler einer Armee auch außerhalb eines Kampfes Schaden zufügen. Solcher Schaden wird genauso behandelt wie im Schritt *Schaden* einer Kampfrunde (Schadensmarker verteilen, ggf. unter Berücksichtigung defensiver Effekte, Verluste hinnehmen, etc.).

BEISPIEL



Die Armee der Freien Völker nördlich der Ruinen von Thal wird von der Armee „A“ angegriffen. In der ersten Kampfrunde spielt der Spieler der Freien Völker die Karte „Sammeln“ und entscheidet sich am Ende der Kampfrunde, sich zurückzuziehen. Seine Armee kann sich nicht über die Furt und auch nicht in die Ruinen von Thal zurückziehen (unter der Kontrolle des Schattens). Ihr bleibt nur der Rückzug nach Westen.

Gibt es keine Region, in die sich die verteidigende Armee nach den obigen Regeln zurückziehen kann, bewegt der Angreifer sie in eine Nachbarregion seiner Wahl. Dabei erhält die verteidigende Armee 1 Schaden zusätzlich. In der gewählten Region kann keine Armee des Angreifers oder Siedlung unter dessen Kontrolle sein.

Gibt es auch hierfür keine Region, ist kein Rückzug möglich.

FLUCHT

Eine Armee flieht, wenn ein Verteidiger den Kampf beenden möchte, aber in der aktuellen Kampfrunde nicht die Karte „Sammeln“ gespielt hat.

Wenn eine Armee flieht, muss sie Verluste hinnehmen, bis sie höchstens noch 1 Schadensmarker hat. Dann kann sie sich nach denselben Regeln wie beim Rückzug in eine Nachbarregion bewegen.

VORRÜCKEN NACH DEM KAMPF

Wenn die verteidigende Armee vernichtet wird, sich zurückzieht oder flieht, gewinnt der Angreifer den Kampf und darf beliebig viele Einheiten seiner Armee in die jetzt leere Region bewegen.

Dabei kann er die angreifende Armee teilen (siehe Seite 22). Wie üblich dürfen dabei in keinem Teil der geteilten Armee mehr Schadensmarker bleiben als die jeweilige neue Armee Einheiten hat.

GEMEINSAMER ANGRIFF

Ein Würfel mit Armeesymbol erlaubt die Aktion „Gemeinsamer Angriff“, mit der der Angreifer mit mehreren Armeen gleichzeitig angreifen kann, wenn sie alle in Nachbarregionen der verteidigenden Armee stehen.

Für einen gemeinsamen Angriff gelten dieselben Regeln wie für einen normalen, nur dass der Angreifer zu Beginn jeder Kampfrunde eine seiner Armeen in Nachbarregionen der verteidigenden Armee wählt, mit der er in dieser Kampfrunde angreift.

Für Kampfstärke, Führung, Einheitentyp etc. wird immer nur die gewählte Armee betrachtet, und vom Verteidiger erzielte Treffer verursachen nur bei der gewählten Armee Schaden.

HINWEISE ZU GEMEINSAMEN ANGRIFFEN

- Geländeüberlegenheit wird nur vor der ersten Kampfrunde ermittelt, sie richtet sich also nach der ersten angreifenden Armee.
- Wechselt der Angreifer die angreifende Armee, nimmt er alle gespielten Einheitenkarten und besonderen Manöverkarten wieder auf die Hand.
- Furten und Hänge wirken sich auf jede einzelne angreifende Armee nur in der ersten Kampfrunde aus, in der diese Armee angreift.
- Gewinnt der Angreifer den Kampf, darf er nur mit einer der angreifenden Armeen (oder einem Teil von ihr) in die jetzt leere Region vorrücken.
- Wenn die verteidigende Armee vernichtet wird, sich zurückzieht oder flieht und die in dieser Kampfrunde angreifende Armee ebenfalls vernichtet wird, gewinnt der Angreifer den Kampf, sofern noch mindestens eine am gemeinsamen Angriff beteiligte Armee überlebt – eine davon (oder ein Teil von ihr) darf dann vorrücken.

KAPITEL XI: SIEGBEDINGUNGEN

Über den Sieg in *Die Schlacht der Fünf Heere* wird durch die Kontrolle wichtiger Regionen auf dem Spielplan entschieden bzw. durch den Tod von Bolg, dem obersten Heerführer des Schattens, oder den Verlauf des Schicksals.

Kontrolle über die folgenden Regionen bringt dem SchattenspielerS iegpunkte:

- Wehranlagen (Rabenberg, Vordertor, Östlicher Ausläufer) bringen je 4 Punkte.
- Andere Siedlungen (Ruinen von Thal, Lager, Untere Hänge und Verfallene Brücke) bringen je 2 Punkte.

Die Freien Völker gewinnen sofort, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Bolg wird eliminiert.
- Beorn kommt ins Spiel, und der Schatten hat zu diesem Zeitpunkt weniger als 6 Siegpunkte.
- Der Schicksalsmarker erreicht das Feld 15 der Schicksalsleiste.

Der Schatten gewinnt, wenn er am Ende eines Zuges mindestens 10 Siegpunkte hat, oder sofort, wenn er mindestens 10 Siegpunkte hat und das Vordertor unter seiner Kontrolle ist.



KAPITEL XII: ZUSÄTZLICHE REGELN

Die Fähigkeiten der Charaktere und Spezialeinheiten stehen auf ihren jeweiligen Karten. Einige von ihnen bedürfen jedoch genauerer Erklärung.

DER FÜRST DER ADLER UND DIE ADLER DES NEBELGEBIRGES

Der Fürst der Adler ist kein normaler Charakter, und die Adler des Nebelgebirges keine normalen Einheiten. Für sie gelten die Regeln für Charaktere und Einheiten nicht, sondern nur die Regeln auf ihren Karten und anderen Karten, auf denen sie ausdrücklich erwähnt sind.

ADLER REKRUTIEREN

Adler können nicht normal rekrutiert werden, sondern nur durch:

- bestimmte Karten (selbst, wenn der Fürst der Adler noch nicht im Spiel ist) *oder*
- die General-Fähigkeit des Fürsten der Adler (anstatt sie einzusetzen, um die Adler zu bewegen).



Wenn neue Adler rekrutiert werden, werden sie immer auf den Adlerhorst gestellt.

Hinweis: Adler, die durch eine Karte auf den Adlerhorst gestellt werden, können erst verwendet werden, wenn der Fürst der Adler im Spiel ist.

ADLER BEWEGEN

Die Adler (und der Fürst der Adler) bewegen sich vom Adlerhorst zum Schlachtfeld und wieder zurück.

Zu Beginn eines Zuges sind (bereits rekrutierte) Adler immer im Adlerhorst. Durch die General-Fähigkeit des Fürsten der Adler können alle Adler im Adlerhorst (auch der Fürst selbst) in beliebige Regionen des Spielplans gestellt, wobei die genau Region nicht wichtig ist, sondern nur das Territorium, in das sie gestellt werden.

Wenn Adler ihre Fähigkeit einsetzen, werden sie wieder zurück auf den Adlerhorst bewegt (siehe unten). Am Ende eines Zuges werden immer alle Adler vom Spielplan zurück auf den Adlerhorst gestellt.

ADLER EINSETZEN

Die Adler des Nebelgebirges kommen ins Spiel, sobald der Fürst der Adler ins Spiel kommt. Für sie heißt „ins Spiel kommen“ jedoch nicht, dass sie sofort auf den Adlerhorst gestellt werden, sondern dass sie jetzt rekrutiert werden können.

Damit Adler ihre Funktion erfüllen können, müssen sie zunächst mit der General-Fähigkeit des Fürsten der Adler aus dem Adlerhorst bewegt worden sein. Ab dann kann der Spieler der Freien Völker einen Würfel mit Musterungssymbol einsetzen, um ihre Fähigkeit *Stark und edelmütig* zu nutzen. Dazu kann er beliebig viele Adler (auch den Fürsten) vom Spielplan auf den Adlerhorst bewegen. Jeder so bewegte Adler greift eine Armee des Schattens in dem Territorium an, in dem er gerade noch stand.

Dabei muss jeder Adler eine andere Armee angreifen.

Der Spieler der Freien Völker wirft pro Angriff 3 Würfel. Dabei ist jede 4+ ein Treffer. Jeder Würfel, der kein Treffer ist, kann einmal neu geworfen werden. Diese Angriffswürfel können durch nichts modifiziert werden.

Hinweis: Der Spieler der Freien Völker muss erst alle Adler bewegen, mit denen er angreifen möchte, und dann die Angriffe durchführen.

BEORN

Beorn ist ein sehr mächtiger Charakter, der im Spiel im Prinzip eine eigene Armee ist. Er kann den Freien Völkern den sofortigen Sieg bringen, wenn er ins Spiel kommt und der Schattenspieler zu diesem Zeitpunkt weniger als 6 Siegpunkte hat.

Die übermenschliche Stärke Beorns wird durch Wutmarker dargestellt, die auf seiner Charakterkarte liegen. Wenn Beorn ins Spiel kommt, hat er 8 Wutmarker. Durch bestimmte Schicksalskarten kann er insgesamt bis zu 16 haben.



Wutmarker



Rückseite (Wert 1)



Vorderseite (Wert 1)



Rückseite (Wert 5)



Vorderseite (Wert 5)

BEWEGUNG

Der Spieler der Freien Völker kann Beorn bewegen, indem er einen Würfel mit dem Symbol des Willens des Westens einsetzt. Alternativ kann er einen beliebigen anderen Würfel einsetzen und zusätzlich 1 Wutmarker von Beorn abwerfen. Die Bewegung Beorns ist nicht dasselbe wie eine Aktion „Charakter(e) bewegen“ – andere Charaktere können sich nicht gleichzeitig mit ihm bewegen.

Nach seiner Bewegung kann Beorn eine Armee in einer Nachbarregion angreifen.

Hinweis: Beorn kann eine Siedlung zurück unter die Kontrolle der Freien Völker bringen, indem er sich durch ihre Region bewegt.

BEORN UND FIGUREN DER FREIEN VÖLKER

Beorn kann seine Bewegung nie in einer Region mit Armeeinheiten beenden. Andere Charaktere der Freien Völker in seiner Region haben keine Auswirkung auf ihn.

BEORN UND ARMEEN DES SCHATTENS

Beorn kann sich nicht in oder durch Regionen mit Armeen des Schattens bewegen.

Für die Bewegung von Armeen des Schattens gilt Beorn als Armee der Freien Völker, sprich:

- Armeen des Schattens können sich nicht in oder durch die Region Beorns bewegen.
- Armeen des Schattens können sich nicht mit der Aktion „Schnelle Bewegung“ durch eine Nachbarregion Beorns bewegen, sondern müssen die Bewegung dort beenden.

Beorn kann Armeen des Schattens in einer Nachbarregion angreifen, und umgekehrt.

BEORN IM KAMPF

Beorn verhält sich im Kampf im Wesentlichen wie eine Armee der Freien Völker. Es gibt jedoch einige Unterschiede:

- Geländeüberlegenheit wird nicht bestimmt.
- Beorn benutzt weder Ereignis- noch Manöverkarten.
- Beorn wirft 4 Würfel. Jede 5+ ist ein Treffer. Jeder Würfel, der kein Treffer ist, kann einmal neu geworfen werden. Schicksalskarten können diese Werte modifizieren.
- Beim Angriff auf eine Wehranlage, über eine Furt oder einen Hang hinauf gelten für Beorn dieselben Treffergrenzen wie für Armeen.
- Wenn Beorn Schadensmarker erhalten würde, werden stattdessen ebenso viele Wutmarker von seiner Karte entfernt. Wenn Beorn keine Wutmarker mehr hat, wird er eliminiert. Beorn muss nie Verluste hinnehmen.
- Für Beorn gelten dieselben Rückzugsregeln wie für eine Armee (fliehen kann er nicht), nur dass er sich nie in eine Region mit einer Armee der Freien Völker zurückziehen kann.
- Beorn kann sich nicht erholen.
- Beorn ist immun gegen die Manöverfähigkeit der Warge.
- Beorn kann an keinem gemeinsamen Angriff teilnehmen.

GROSSE FLEDERMÄUSE

Die großen Fledermäuse sind keine normalen Einheiten. Für sie gelten die Regeln für Einheiten nicht, sondern nur die Regeln auf ihrer Karte und anderen Karten, auf denen sie ausdrücklich erwähnt sind.



DIE GROSSEN FLEDERMÄUSE IM SPIEL

In Phase 4 jedes Zuges entscheidet der Schattenspieler, wie viele Große Fledermäuse er in diesem Zug zur Verfügung haben will (höchstens 6), wobei die Summe aus Großen Fledermäusen und Führungsmarkern im aktuellen Zug immer gleich der Anzahl der Aktionswürfel in seinem Vorrat sein muss.

Dann stellt er die gewählte Anzahl an Großen Fledermäusen auf den Spielplan. Wie bei den Adlern spielt die genaue Region, in der eine Große Fledermaus steht, keine Rolle. Wichtig ist nur, in welchem Territorium sie steht.

GROSSE FLEDERMÄUSE EINSETZEN

Die Großen Fledermäuse haben zwei verschiedene Fähigkeiten:

- Mit der Fähigkeit *Fledermauswolke* kann der Schattenspieler in der Phase „Aktionen“ einen Würfel mit Musterungssymbol einsetzen, um eine Große Fledermaus aus einem Territorium zu entfernen und eine eigene Armee im selben Territorium zu bewegen. Dadurch sind die Armeen des Schattens flexibler in der Bewegung, denn Würfel mit Musterungssymbol können normalerweise nicht für Bewegungen eingesetzt werden.
- Die Fähigkeit *Vampirgleich* wird im Kampf als Manöver eingesetzt. Vor einem Kampf, bei dem mindestens eine Große Fledermaus im *Territorium* der Kampfregion steht, nimmt der Schattenspieler die gleichnamige besondere Manöverkarte auf die Hand. Er kann diese Karte im Manöverschritt

einer Kampfrunde spielen. Wenn er das tut und seine Armee in derselben Kampfrunde dem Gegner mindestens 1 Schaden zufügt, kann er 1 Große Fledermaus aus diesem Territorium entfernen, um 1 Schaden zusätzlich zuzufügen. Anders als bei einer normalen Einheiten-/Manöverkarte nimmt der Schattenspieler die Karte *Vampirgleich* wieder auf die Hand, sofern noch mindestens 1 Fledermaus im Territorium des Verteidigers steht.

Am Ende eines Zuges werden immer alle Großen Fledermäuse vom Spielplan genommen.

BOLG

Bolg ist der oberste Heerführer des Schattens. Er kann ins Spiel kommen, wenn mindestens 1 Armee des Schattens in einer Region im Tal (rotes Territorium) steht. Wenn zusätzlich noch die Ruinen von Thal unter der Kontrolle des Schattens sind, kommt er sogar mit 3 Leibwachemarkern ins Spiel (statt nur 1).

Bolg ist der einzige Charakter des Schattenspielers. Seine Fähigkeit *Leibwache* ist sehr wichtig, denn wenn Bolg eliminiert wird, endet das Spiel sofort mit einem Sieg der Freien Völker.

Mit seiner Fähigkeit *Leibwache* kann Bolg allen Schaden, den seine Armee in einer Kampfrunde hingenommen hätte, abwehren, indem er 1 Leibwachemarker abwirft. Die Fähigkeit lässt Bolg also länger überleben und macht seine Armee außerordentlich widerstandsfähig.

Wie jeder andere Charakter wird auch Bolg eliminiert, wenn seine Armee vernichtet wird.

Alleine, ohne Armee, kann er weder angreifen noch angegriffen werden.

Bolgs Leibwache kann auch Schaden abwehren, der nicht im Kampf verursacht wird (z. B. durch Gandalfs oder Thranduils Fähigkeiten), aber immer nur Schaden, der Bolgs Armee zugefügt worden wäre.



INHALT

**KAPITEL I:
EINFÜHRUNG** 2
 SPIELMATERIAL 3
 ÜBERBLICK 3
 SPIELMATERIAL IM ÜBERBLICK 4

**KAPITEL II:
SPIELVORBEREITUNGEN** 6
 Schritt 1 6
 Schritt 2 6
 Schritt 3 6
 Schritt 4 6
 Schritt 5 6
 Schritt 6 6
 Schritt 7 6
 STARTFELDER AUF DER SCHICKSALSLEISTE 6
 ARMEEAUFBAU 7

**KAPITEL III:
SPIELMATERIAL IM DETAIL** 8
 DER SPIELPLAN 8
 REGIONEN 8
 GRENZEN 9
 VERSCHIEDENE GRENZEN 9
 SIEDLUNGEN 9
 WEHRANLAGEN 9
 MUSTERUNGSREGIONEN 10
 GOBLIN-MUSTERUNGSPLÄTZE UND GEBIRGSPÄSSE 10
 DER ADLERHORST 10
 DIE SCHICKSALSLEISTE 10
 DIE SPIELFIGUREN 10
 ARMEEEINHEITEN 10
 SPEZIALEINHEITEN 10
 CHARAKTERE 10

**KAPITEL IV:
DER SPIELZUG** 11
 Phase 1 – Vorbereiten 11
 Phase 2 – Generäle aktivieren 11
 Phase 3 – Schicksal 11
 Phase 4 – Führung des Schattens 11
 Phase 5 – Aktionen 11
 Phase 6 – Ende des Zuges 11

**KAPITEL V:
DIE AKTIONSWÜRFEL** 12
 DER AKTIONSWÜRFELVORRAT 12
 AKTIONSWÜRFEL EINSETZEN 12
 AKTIONSWÜRFELÜBERSICHT 13

**KAPITEL VI:
EREIGNIS- UND
GESCHICHTENKARTEN** 14
 EREIGNISKARTEN 14
 GESCHICHTENKARTEN 14

KARTEN ZIEHEN 15
 Aufgebrauchte Kartenstapel 15
**EREIGNIS- ODER GESCHICHTENKARTEN
ALS AKTION SPIELEN** 15
 Karten mit Bedingungen 15
 Effekte einer Karte 15
 Gespielte Karten ablegen 15

**KAPITEL VII:
SCHICKSAL** 16
 SCHICKSALSPLÄTTCHEN 16
 DER EINFLUSS DES SCHICKSALS 16
 SCHICKSALSPLÄTTCHEN ZIEHEN 16
 BEWEGUNG DES SCHICKSALSMARKERS 17
 SCHICKSALKARTEN ZIEHEN
UND SPIELEN 17

**KAPITEL VIII:
CHARAKTERE UND
FÜHRUNG** 18
 CHARAKTERE INS SPIEL BRINGEN 18
 CHARAKTERE IM SPIEL 19
 CHARAKTERE BEWEGEN 19
 DIE FUNKTION VON CHARAKTEREN 19
 GENERÄLE 19
 GENERÄLE AKTIVIEREN 19
 GENERAL-FÄHIGKEITEN 19
 DIE FERNKAMPFSCHABLONE 20
 FÜHRUNGSMARKER 20
 FÜHRUNGSMARKER LEGEN UND ENTFERNEN 20

**KAPITEL IX:
ARMEEN** 21
 ERLAUBTE ARMEEGRÖSSE 21
 ARMEEEINHEITEN 21
 ARMEEN MIT FÜHRUNG 21
 ARMEEN BEWEGEN 22
 EINE ARMEE TEILEN 22
 Sonderfälle 22
 ARMEEN NACH DER BEWEGUNG VEREINIGEN 23
 ARMEEBEWEGUNGEN ÜBER MEHRERE REGIONEN 23
 KONTROLLE VON SIEDLUNGEN 23
 ARMEEN REKRUTIEREN 24
 REKRUTIERUNGSMARKER LEGEN 24
 REKRUTIERUNGSMARKER AUFDECKEN 24

REKRUTIERUNGSMARKER ENTFERNEN 24
 DIREKTES REKRUTIEREN 25
 ÜBERSCHREITEN DER ERLAUBTEN ARMEEGRÖSSE 25
 GEBIRGSPÄSSE 25
 ERHOLEN 25

**KAPITEL X:
KAMPF** 26
 EINEN KAMPF BEGINNEN 26
 GELÄNDEÜBERLEGENHEIT BESTIMMEN 26
 HANDKARTEN VORBEREITEN 26

KAMPFABLAUF 26
SCHRITT 1) MANÖVER 26
 EINHEITEN/MANÖVERKARTEN 27
 EREIGNISKARTEN 27
 BESONDERE MANÖVERKARTEN 27
 DIE KARTE „SAMMELN“ 27

SCHRITT 2) KAMPFWURF 27
 MANÖVERFÄHIGKEITEN AUSLÖSEN 27
 TREFFERGRENZE 27

SCHRITT 3) ANFÜHRER-NEUWURF 28
SCHRITT 4) SCHADEN 28
 WEHRANLAGEN 28
 VERLUSTE HINNEHMEN 28
 Obligatorische Verluste 28
 Vernichtung einer Armee 28
 EFFEKTE, DIE SCHADEN VERURSACHEN 29

SCHRITT 5) ENDE DER KAMPFRUNDE 29
 RÜCKZUG 29
 FLUCHT 30
 VORRÜCKEN NACH DEM KAMPF 30

GEMEINSAMER ANGRIFF 30
 HINWEISE ZU GEMEINSAMEN ANGRIFFEN 30

**KAPITEL XI:
SIEGBEDINGUNGEN** 31

**KAPITEL XII:
ZUSÄTZLICHE REGELN** 32

**DER FÜRST DER ADLER UND
DIE ADLER DES NEBELGEBIRGES** 32
 ADLER REKRUTIEREN 32
 ADLER BEWEGEN 32
 ADLER EINSETZEN 32

BEORN 33
 BEWEGUNG 33
 BEORN UND FIGUREN DER FREIEN VÖLKER 33
 BEORN UND ARMEEN DES SCHATTENS 33
 BEORN IM KAMPF 33

GROSSE FLEDERMÄUSE 34
 DIE GROSSEN FLEDERMÄUSE IM SPIEL 34
 GROSSE FLEDERMÄUSE EINSETZEN 34

BOLG 34

Ein Spiel von **ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI** und **FRANCESCO NEPITELLO**

DIE SCHLACHT DER FÜNF HEERE™

DER HOBBIT™

Autoren **ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI** und **FRANCESCO NEPITELLO**

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

Künstlerische Leitung & Grafik-Design **FABIO MAIORANA**

Figuren **BOB NAISMITH**

Figuren-Design **MATTEO MACCHI** und **BOB NAISMITH**

Fotos **CHRISTOPH CIANCI**

Redaktion und Produktion **ROBERTO DI MEGLIO** und **FABRIZIO ROLLA**

Weitere Redakteure **KRISTOFER BENGTTSSON, KEVIN CHAPMAN, ANDREW POULTER, LEONARDO RINA**

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

Übersetzung **STEPHAN ROTHSCUHL**

Redaktion **HEIKO ELLER**

Lektorat **RALF SCHEMMANN, FALKO SIEVERDING, EIKE IMPING**

Grafische Bearbeitung & Layout **MARINA FAHRENBACH**

Produktionsmanagement **HEIKO ELLER**

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

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

Entwickelt, veröffentlicht und weltweit vertrieben durch **ARES GAMES SRL**



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

Fon: +39 0584 968696, Fax +39 0584 325968

www.aresgames.eu

Deutsche Ausgabe herausgegeben und exklusiv vertrieben von **HEIDELBERGER SPIELEVERLAG**

**Heidelberger
Spielverlag**



Dr. August-Stumpf-Str. 7-9, 74731 Walldürn, Germany

WWW.HDS-FANTASY.DE



The Battle of Five Armies, Middle-earth, The Lord of the Rings, The War of the Ring, The Hobbit, and the characters, items, events and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises and are used under license by Sophisticated Games Ltd and their respective licensees. The Battle of Five Armies Boardgame © 2014 Ares Games Srl. © 2014 Sophisticated Games Ltd. **Achtung!** Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Hergestellt in China. Diese Informationen sollten gut aufbewahrt werden.