

Bitwa o Azeroth



Ta instrukcja opisuje wariant gry *Small World of Warcraft – Bitwa o Azeroth*, więc zakłada, że znasz już podstawowe zasady znajdujące się w instrukcji do gry. Początkującym graczom zalecamy, aby zagrali kilka razy w podstawową wersję rozgrywki, a dopiero później próbowali grać według tych zasad.

Bitwa o Azeroth to wariant, w którym drużyny Przymierza i Hordy stają do walki o dominację nad Azeroth, podczas gdy Rasy neutralne szukają w tym konflikcie okazji do wyjścia z cienia i podbicia świata. Rozgrywka jest domyślnie zaprojektowana dla 4 albo 5 graczy, ale można w nią grać w 2 albo 3 graczy.

**Wersja gry Small World of Warcraft
w wariantcie drużynowym**

2–5 graczy

Wariant drużynowy

Musicie podzielić się na 2 albo 3 frakcje — zależnie od tego, ilu jest graczy:

- ♦ **2 graczy:** 1 gracz Przymierza + 1 gracz Hordy
- ♦ **3 graczy:** 1 gracz Przymierza + 1 gracz Hordy + 1 gracz neutralny
- ♦ **4 graczy:** 2 graczy Przymierza + 2 graczy Hordy
- ♦ **5 graczy:** 2 graczy Przymierza + 2 graczy Hordy + 1 gracz neutralny

Następnie usiądźcie w odpowiedniej kolejności zgodnie z tym, ilu graczy bierze udział w rozgrywce. To również wskaże Wam kolejność rozgrywania tur: gracz Przymierza 1, gracz Hordy 1, gracz neutralny, gracz Przymierza 2, gracz Hordy 2.

Gracze z tej samej frakcji są sojusznikami. Możecie mieć wspólną strategię, ale przez całą grę podbijacie regiony i zdobywacie monety zwycięstwa niezależnie od siebie. Każdy gracz ma swój stos monet zwycięstwa, który musi pozostać tajny, ale na każdym etapie rozgrywki możecie ujawnić sojusznikom, ile macie monet. Możecie się nawet atakować, jeśli okaże się to korzystne.

PRZYGOTOWANIE GRY

Przygotowanie gry przebiega podobnie jak w podstawowej rozgrywce *Small World of Warcraft*. Jest 1 wyjątek: nie tasujecie płytek Ras. Zamiast tego posortujcie je na 3 stosy: Rasy Przymierza, Hordy i neutralne. W wariantcie dla 2 albo 4 graczy Rasy neutralne odłóżcie do pudełka. Osobno potasujecie stos Ras Hordy i Przymierza. Z każdego z nich wylosujcie po 3 płytki i połóżcie je kolorową stroną do góry w 1 kolumnie, a z 3 pozostałych uformujcie stos i połóżcie pod kolumną. W ten sposób stworzycie 2 takie same kolumny. Jeśli gracze w wariant z Rasą neutralną, potasujecie 4 płytki tej Rasy, a następnie połóżcie je losowo, tworząc 3. taką samą kolumnę (ale bez stosu).

Potasujecie wszystkie płytki Zdolności Specjalnych i połóżcie 3 z nich kolorową stroną do góry, tworząc 4. kolumnę po lewej stronie. Pozostałe płytki Zdolności ułóżcie w stos kolorową stroną do góry i połóżcie poniżej. Powinniście teraz mieć 1 kolumnę złożoną z 4 widocznych płytek Zdolności Specjalnych i 2/3 kolumny płytek Rasy posortowanych według frakcji z 4 widocznymi Rasami w każdej.



WYBÓR ZESTAWU RASY I ZDOŁNOŚCI SPECJALNEJ

W Bitwie o Azeroth wybór zestawu Rasy i Zdolności Specjalnej różni się od tradycyjnej rozgrywki.

- ♦ Gdy wybierasz Rasę — niezależnie od tego, czy jest to 1. Rasa, czy kolejny wybór po ogłoszeniu Wymierania poprzedniej — musisz wybrać 1 z Waszej frakcji.
- ♦ Rasa jest zawsze połączona z płytką Zdolności Specjalnych, która leży w tym samym rzędzie.
- ♦ Koszt każdego zestawu dalej zależy od jego pozycji w kolumnie, ale inaczej niż w podstawowym wariantcie gry gracze płacą monetami zwycięstwa bezpośrednio z własnego stosu do rezerwy.
- ♦ Po wyborze Rasy i dołączonej do niej płytki Zdolności Specjalnych uzupełnijcie obie kolumny. Przesuńcie wszystkie płytki Rasy i płytki Zdolności Specjalnych rząd wyżej w ich kolumnach, a w wolne miejsca dołóżcie, o ile są dostępne, dodatkowe płytki z wierzchu odpowiedniego stosu. Jeśli nie ma już żadnych płytek, zostawcie puste miejsce. W związku z tym zupełnie inaczej niż w podstawowym wariantcie gry kombinacje zestawów Rasy i Zdolności Specjalnej zmieniają się za każdym razem, gdy 1 z graczy wybierze swój zestaw.
- ♦ Gdy w trakcie rozgrywki Rasa jest odrzucana, połóż jej płytkę na spodzie stosu danej frakcji albo, jeśli w kolumnie są mniej niż 3 Rasy, na najwyższym wolnym rzędzie w kolumnie.

Poza tymi zmianami wszystkie pozostałe zasady są identyczne jak te opisane w instrukcji do gry *Small World of Warcraft*.

Na początku gry pierwszy z graczy Przymierza wziął zestaw Ludzi ze Zdolnością Specjalną „Zdobycy” i zapłacił 1 monetą zwycięstwa. Płytki Ras Przymierza i Zdolności Specjalnych są przesuwane do góry o 1 rząd.



W trakcie gry gracz Przymierza zdecydował się ogłosić Wymieranie Nocnych Elfów. Ma już Rasę Wymierającą, więc musi ją odrzucić.



W swojej turze gracz Hordy może wybrać zestaw, który chce, ale teraz coś się zmieniło: Orkowie nie mają już Zdolności Specjalnej „Zdobycy”, tylko „Siłacze”, podczas gdy Porzuceni mają teraz Zdolność Specjalną „Żeglarze”!



W związku z tym płytka Rasy Ludzi zostaje z powrotem odwrócona na kolorową stronę i położona na najwyższym wolnym miejscu w kolumnie Ras Przymierza.



Koniec gry

Liczba rund w Bitwie o Azeroth jest taka sama jak w podstawowym wariancie gry. Gdy gra się skończy, każdy z graczy ujawnia zgromadzone monety zwycięstwa.

- ◆ w grze 2–3 osobowej indywidualny wynik gracza jest wynikiem jego frakcji.
- ◆ w grze 4–5 osobowej indywidualny wynik gracza Rasy neutralnej jest wynikiem frakcji neutralnej. Wówczas wynikiem frakcji Hordy i Przymierza jest najniższy wynik gracza z każdej z nich. Frakcja z najwyższym wynikiem wygrywa. W przypadku remisu wygrywa ta z frakcji remisujących, której gracz miał najwyższy indywidualny wynik.

Przykład



➤ Gracz 1 = 51 monet zwycięstwa ✓
Gracz 4 = 88 monet zwycięstwa

Frakcja neutralna



➤ Gracz 3 = 67 monet zwycięstwa ✓

➤ Gracz 2 = 79 monet zwycięstwa
Gracz 5 = 72 monety zwycięstwa ✓

Horda wygrywa z 72 monetami zwycięstwa.