

# Przebieg gry

Rozgrywka toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, a rozpoczyna ją osoba, która jako ostatnia grała w grę wideo. Gdy znacznik rundy dotrze na ostatnie pole toru rund, rozpoczyna się ostatnia runda rozgrywki. Wygrywa gracz posiadający najwięcej monet zwycięstwa albo – w przypadku remisu – żetonów Rasy na planszy.

## I. PIERWSZA RUNDA

### 1. Wybór zestawu Rasy i Zdolności Specjalnej (str. 4)

- ◆ Wybierz zestaw i zapłać po 1 monecie zwycięstwa za każdy znajdujący się powyżej wybranego zestawu.
- ◆ Zabierz zestaw z leżącymi na nim monetami zwycięstwa położonymi tam wcześniej przez innych graczy.
- ◆ Weź liczbę płytek Rasy odpowiadającą sumie liczb na płytce Rasy oraz płytce Zdolności Specjalnej.

### 2. Podbój regionu (str. 5)

- **Pierwszy Podbój.** Podczas pierwszego Podboju musisz zająć region startowy (z symbolem kotwicy), chyba że zdolność Rasy lub Zdolności Specjalne dają Ci inne możliwości.
- **Następne Podboje.** Możesz podbić kolejny region startowy albo region sąsiadujący z zajmowanym przez Ciebie regionem. Do

Podboju potrzebujesz: 2 żetonów Rasy + 1 dodatkowego żetonu za każdy leżący w regionie żeton Rasy przeciwnika, Ściany Ogników, Czempiona, Bestii i znacznik Twierdzy lub Góry. Dodatkowo potrzebujesz 1 żetonu, jeśli atakujesz region startowy, który nie sąsiaduje z zajmowanym przez Ciebie regionem. Jeśli w podbijanym regionie znajdują się żetony Rasy Aktywnej przeciwnika, przeciwnik kontrolujący ją odrzuca 1 żeton, a pozostałe bierze na rękę i czeka, aż skończy się tura aktywnego gracza.

● **Ostatni Podbój.** Podczas ostatniego Podboju w swojej turze możesz wykonać rzut kością Poślików po uprzednim wybraniu regionu. Każde wyrzucone oczko liczy się jak dodatkowy żeton Rasy.

**Zasada 1 żetonu.** Bez względu na wybraną Rasę, Zdolność Specjalną czy wyrzucaną liczbę oczek Podbój wymaga zawsze co najmniej 1 żetonu Rasy.

● **Przegrupowanie jednostek.** Gdy Twoja tura się skończy, dowolnie przegrupuj swoje jednostki, by wzmocnić niektóre regiony, ale pamiętaj, aby zostawić przynajmniej 1 żeton Rasy na każdym z nich. Przeciwnicy mogą przenieść jednostki zdjęte z odebranych im regionów na inne regiony, które wciąż są przez nich kontrolowane.

### 3. Podliczanie monet zwycięstwa (str. 7)

Na koniec swojej tury:

- ◆ otrzymasz 1 monetę zwycięstwa za każdy region zajmowany przez Twoją Rasę (Aktywną albo Wymierającą).
- ◆ otrzymasz monety zwycięstwa wynikające z Twojej umiejętności rasowej (w większości przypadków tylko Aktywnej Rasy), Zdolności Specjalnej, Legendarnego Miejsca lub Artefaktu.

◆ otrzymasz monety zwycięstwa z bonusu frakcji (zazwyczaj 1 monetę zwycięstwa za każdą Rasę pochodzącą z przeciwnej frakcji, której region podbiłeś podczas tej tury).

◆ nie pokazuj innym graczom, ile masz monet zwycięstwa aż do końca trwania gry.

## II. KOLEJNE RUNDY

### Rozszerzanie panowania przez nowe Podboje (str. 8)

- **Przygotuj jednostki.** Pozostaw po 1 żetonie Rasy na kontrolowanych przez Ciebie regionach. Możesz opuścić jakieś regiony, ale nie otrzymasz za nie monet zwycięstwa. Jeśli opuścisz wszystkie, postępuj wedle zasad pierwszego Podboju.
- **Podbój.** Podbijaj nowe regiony (sąsiednie, chyba że z właściwości Twojej Rasy wynika inaczej) zgodnie z zasadami Podbojów (zob. l.2 powyżej).

ALBO

### Wymieranie (str. 8)

- Odwróć swoją płytkę Rasy na stronę Wymierającą i odrzuć płytkę Zdolności Specjalnej, z której efektów nie będziesz już korzystać.
- Odwróć po 1 żetonie Rasy w każdym regionie na stronę Wymierającą. Pozostałe żetony odrzuć.
- Jeśli masz już na planszy Rasę, która wymarła wcześniej, odrzuć wszystkie jej żetony, a jej płytkę umieść na spodzie stosu płytek Rasy.
- Kolejną turę rozgrywasz jak turę pierwszą (l.1).

Oba ruchy zapewnią Ci wpływ monet zwycięstwa na koniec rundy (l.3).

## Rodzaje regionów



## Artefakty



### EGIDA AGGRAMARA

Na koniec swojej tury połóż Egidę w 1 z regionów, które kontrolujesz. Region będzie odporny na Podboje i efekty Zdolności Specjalnych i umiejętności rasowych, dopóki przeciwnik nie zapłaci Ci 2 monet zwycięstwa.



### OSTRZE MROZU

Raz na turę możesz użyć Ostrza Mrozu, aby podbić region, płacąc 2 żetony Rasy mniej niż normalnie.



### PROCHY AL'ARA

Raz na turę możesz podbić dowolny region na dowolnej planszy, traktując go tak, jakby był regionem sąsiadującym.



### SERGE AZEROTH

Na koniec swojej tury połóż znacznik Serca Azeroth w 1 z regionów, które kontrolujesz. Odbierz po 1 monecie zwycięstwa od każdego przeciwnika, którego Aktywna Rasa zajmuje co najmniej 1 region sąsiadujący z Sercem Azeroth.



### ZŁADZICIEL

Raz na turę możesz podbić jakiegokolwiek 1 region, mając tylko 1 żeton Rasy, ale musisz zapłacić 2 monety zwycięstwa atakowanemu przeciwnikowi.

## Legendarne Miejsca

### KAMIEŃ SPOTKANIA

Nie musisz płacić dodatkowego żetonu Rasy, gdy podbijasz niesąsiadujący region startowy.

### KAPLICA ŚWIETLISTEJ NADZIEI

Nie odrzucasz żetonu Rasy, gdy jesteś obiektem ataku.

### KARAZHAN

Na koniec tury odbierz 1 dodatkową monetę zwycięstwa za wszystkie INNE kontrolowane przez Ciebie regiony tego samego rodzaju co region, w którym znajduje się Karazhan.

### MROCNY PORTAL

Odbierz 2 dodatkowe monety zwycięstwa na koniec swojej tury.

### POLE BITEW

Możesz skorzystać z bonusu frakcji dwukrotnie przy Podboju 1 Rasy. Jeśli kontrolujesz Rasę neutralną, możesz wybrać, po czyjej stronie walczysz (Hordy czy Przymierza) w trakcie tej tury i czasowo korzystać z efektów bonusu frakcji i z bonusu Pola Bitew.

### STUDNIA WIECZNOŚCI

Po jej odkryciu przenieś znacznik do regionu Jezior albo Mózg na tej samej planszy (jeśli takiego nie ma, wylosuj inne Legendarne Miejsce). Rasa, która na koniec tury zajmuje więcej regionów sąsiadujących ze Studnią Wieczności niż jakiegokolwiek inna, otrzymuje dodatkowe 2 monety zwycięstwa, nawet jeśli jest to Rasa Wymierająca.

### UZDROWICIELKA DUSZ

Podczas przegrupowania otrzymujesz 1 dodatkowy żeton Rasy (pod warunkiem, że jest dostępny w zasobniku).



# Rasy



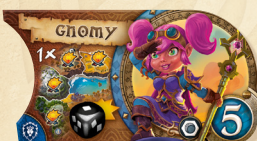
## DRAENEI

Podczas tury przeciwnika zamiast odrzucać (z różnych powodów) 1 żeton Rasy możesz przelożyć go na planszę. Pozostałe żetony musisz odrzucić zgodnie z zasadami gry.



## ETERYCZNI

Raz na turę możesz ukraść znacznik Artefaktu, przekładając go z sąsiadującego regionu na zajmowany przez siebie, ALBO podbić jakkolwiek sąsiadujący region z Legendarnym Miejscem, płacąc 2 żetony Rasy mniej niż normalnie (musisz zapłacić przynajmniej 1 żeton).



## GNOMY

Raz na turę możesz wykonać atak powietrzny na jakikolwiek region na którejkolwiek z plansz i podbić go, traktując go tak, jakby był regionem sąsiadującym. W dodatku możesz rzucić kością Posiłków przed tym atakiem, by zmniejszyć jego koszt.



## GOBLINY

Na koniec swojej tury możesz podłożyć 1 Bombę awersom do dołu w każdym regionie sąsiadującym, który zajmowany jest przez Aktywną Rasę przeciwnika. Na początku następnej tury, gdy region z Bombą wciąż będzie zajęty, odwróć żeton: eksplozja oznacza, że region uznaje się za pusty, niewypał nie daje żadnych efektów. W obu przypadkach odrzuć żeton do pudełka. Jeśli region będzie pusty przed detonacją Bomby, odłóż żeton na spód stosu.



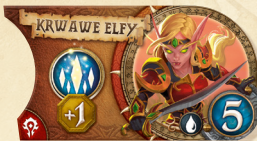
## KOBOLDY

Możesz zaatakować każdy region Jaskiń tak, jakby był sąsiadującym. Podczas pierwszego Podboju możesz użyć regionu Jaskiń jako regionu startowego i nie musisz płacić 1 dodatkowego żetonu Rasy (koszty podróży).



## KRASNOLUDY

Podbijasz region Gór, płacąc 2 żetony Rasy mniej niż normalnie (musisz zapłacić przynajmniej 1 żeton).



## KRWAWY ELFY

Otrzymujesz 1 dodatkową monetę zwycięstwa za każdy region magiczny, który zajmujesz na koniec swojej tury.



## LUDZIE

Na koniec swojej tury połóż 2 żetony Celów Militarnych w różnych regionach niezajmowanych przez Przymierze. Jeśli jakikolwiek gracz niegrający Hordą (wliczając w to Ciebie) podbije ten region, otrzyma 2 dodatkowe monety zwycięstwa. Jeśli Podboju dokonał inny gracz, Ty również otrzymujesz 2 monety.



## NAGI

Możesz podbijać regiony Mórz i Jezior i traktować je jak region startowy przy pierwszym Podboju. Nagi pozostają w regionach Mórz i Jezior podczas Wymierania.



## NOCNE ELFY

Możesz podbić region Lasów, płacąc 1 żeton Rasy mniej niż normalnie (musisz zapłacić przynajmniej 1 żeton). Po Podboju połóż żeton Ściany Ogników (+1 do obrony) w Twoim regionie Lasów. Ściany Ogników pozostaje na planszy podczas Wymierania Rasy, ale usuwa się ją, gdy region zostanie podbity albo opuszczony.



## ORKOWIE

Każdy Podbój regionu zajmowanego przez Rasę należącą do Przymierza daje Ci 1 dodatkową monetę zwycięstwa. Ta zdolność łączy się z bonusem frakcji.



## PANDARENI

Na koniec każdej swojej tury przekaz żeton Harmonii każdemu przeciwnikowi, którego Aktywna Rasa nie została zaatakowana przez Pandareniów w tej rundzie. Gracz z żetonem Harmonii musi zapłacić Ci 2 monety zwycięstwa, zanim Cię zaatakują.



## PORZUCENI

Za każdym razem, gdy Porzuceni wymuszają stratę żetonu Rasy (Aktywnej albo Wymierającej), możesz wydać 1 monetę zwycięstwa, by otrzymać dodatkowy żeton Rasy Porzuconych w fazie Przegrupowania.



## TAURENI

Nie możesz zajmować (ani podbijać) regionów z użyciem mniej niż 2 żetonów Rasy. Gdy ogłosisz Wymarcie Rasy, zostawiasz w każdym regionie 2 żetony Rasy zamiast 1.



## TROLLE

Możesz podbić zajęty region, płacąc 1 żeton Rasy mniej niż normalnie (musisz zapłacić przynajmniej 1 żeton).



## WORGENI

Na początku każdej tury wybierz między ludzką formą (od razu otrzymasz 2 dodatkowe monety zwycięstwa) albo formą Worgenów (zapłacić 1 monetę zwycięstwa, by wszystkie Podboje w tej turze kosztowały 1 żeton Rasy mniej niż normalnie). Musisz zapłacić przynajmniej 1 żeton.

## Zdolności Specjalne



## ARCHEOLODZY

Otrzymujesz 1 dodatkową monetę zwycięstwa za każdy znacznik Artefaktu i Legendarnego Miejsca w regionach, które Archeolodzy kontrolują na koniec swojej tury.



## KOWALE

Możesz podbić każdy region, płacąc 1 żeton Rasy mniej niż normalnie (musisz zapłacić przynajmniej 1 żeton).



## BAGNOŁAZY

Otrzymujesz 1 dodatkową monetę zwycięstwa za każdy region Bagien, który Bagnołazy kontrolują na koniec swojej tury.



## MAGOWIE PORTALI

Dwa razy na turę możesz zamienić wszystkie żetony (z wyjątkiem znaczników Gór i Legendarnych Miejsc) między 2 regionami magicznymi.



## CZEMPIONI

Raz na turę możesz podbić jakikolwiek sąsiadujący region za darmo, kładąc na nim żeton Czempiona, niezależnie od tego, ile jest na nim żetonów Rasy przeciwnika i żetonów obronnych. Czempion liczy się jak 1 żeton Rasy podczas obrony. Jeśli region z Czempionem zostanie podbity, nie musisz odrzucać żadnego żetonu Rasy, ale musisz natychmiast zapłacić przeciwnikowi 1 monetę zwycięstwa, zabrać Czempiona i przelożyć go jak normalny żeton Rasy.



## GÓRALE

Otrzymujesz 1 dodatkową monetę zwycięstwa za każdy region Gór, który Górale kontrolują na koniec swojej tury.



## MISTRZOWIE BITEW

Otrzymujesz 1 dodatkową monetę zwycięstwa za każdym razem, gdy podbijesz zajęty region.



## GÓRNICY

Otrzymujesz 1 dodatkową monetę zwycięstwa za każdy region Jaskiń, który Górnicy kontrolują na koniec swojej tury.



## MOKRADŁOWCY

Przeciwnik musi zapłacić Ci 1 monetę zwycięstwa, gdy podbija region Bagien, który zajmujesz. Ta zdolność pozostaje aktywna, gdy ogłosisz Wymieranie Rasy.



## OBROŃCY

Za każdym razem, gdy Obrońcy kontrolują większość regionów sąsiadujących z Twoim regionem Pól, połóż na nim znacznik Wieży Strażniczej. Wieża Strażnicza sprawia, że region jest odporny na Podboje i efekty Zdolności Specjalnych i umiejętności rasowych.



## ODKRYWCY

Otrzymujesz 1 dodatkową monetę zwycięstwa za każdą planszę, na której Odkrywcy kontrolują na koniec swojej tury choć 1 region.



## ROLNICY

Otrzymujesz 1 dodatkową monetę zwycięstwa za każdy region Pól, który Rolnicy kontrolują na koniec swojej tury.



## RYBACY

Otrzymujesz 1 dodatkową monetę zwycięstwa na koniec swojej tury za każdy kontrolowany przez Rybaków region, który sąsiaduje z regionem Jezior albo Mórz.



## ŚILACZE

Trzy razy na turę możesz przemieścić 1 żeton Rasy z nienależącego do Ciebie sąsiadującego regionu do jakiegokolwiek innego regionu zajmowanego przez tę samą Rasę (odrzuć żeton, jeśli dana Rasa nie kontroluje już żadnych regionów albo gdy przekładasz żeton Murloka).



## TROPICIELE

Otrzymujesz 1 dodatkową monetę zwycięstwa za każdy region Lasów, który Tropiciiele kontrolują na koniec swojej tury.



## WARTOWNICY

Położ 1 znacznik Twierdzy w każdym regionie, który zajmujesz. Twierdze zwiększają obronność regionu o 1 i zostają na nim podczas Wymierania Rasy (możesz mieć maksymalnie 1 Twierdzą w 1 Regionie i 10 Twierdzy w grze).



## WŁADCY BESTII

Na początku swojej tury odrzuć wszystkie swoje żetony Bestii. Następnie weź ich na rękę tyle, ile regionów Wzgórz kontrolują Władcy Bestii. Te żetony są traktowane jak żetony Rasy. Gdy Twój region z przynajmniej 1 żetonem Bestii zostanie podbity, musisz odrzucić Bestię, a pozostałe żetony Rasy wziąć na rękę i rozłożyć zgodnie z zasadami.



## ZDOBYWCY

Za każdym razem, gdy podbijasz region z przynajmniej 2 żetonami Rasy, otrzymujesz tyle monet zwycięstwa, ile wynosi liczba żetonów Rasy w tym regionie.



## ZIELARZE

Otrzymujesz 1 dodatkową monetę zwycięstwa za każdy region Wzgórz, który Zielarze kontrolują na koniec swojej tury.



## ŻEGLARZE

Nie musisz płacić dodatkowego żetonu Rasy jako kosztów podróży, gdy podbijasz nieszasujący region startowy na dowolnej planszy.