

# ゲームのターン

最近ビデオゲームをプレイしたプレイヤーが先手プレイヤーとなる。その後ターンは時計回り順に進行する。ラウンドマーカーが、ラウンド表示表の最後のスペースに到達すると、最後のラウンドとなる。勝利コインを最も多く所持しているプレイヤー（同数の場合は、種族トークンを最も多く所持している方）が、勝者となる。

## I. 第1ターン

### 1. 種族と特殊パワーの組み合わせを選ぶ(p.4)

- ◆ 組み合わせを1つ選び、選んだ組み合わせよりも上に残った各組み合わせに、勝利コイン1を乗せる。
- ◆ 選んだ組み合わせと、その上にあれば、前のプレイヤーが乗せたコインを受け取る。
- ◆ あなたの種族パナーに表示されている数値と特殊パワーバッジに表示されている数値の合計枚数分のその種族トークンを受け取る。

### 2. 地域を征服する (p.5)

- **最初の征服**：最初に征服する地域はどの島のものでよいが、特に（種族や特殊パワーにより）示されていないかぎり、進入地域（錨のアイコン）でなければならない。
- **すべての征服**：征服する地域は（通常は）自分が支配する地域に隣接している地域でなければならない。征服する際に、種族トークン2枚と、その地域にいる敵の種族トークンやウィスピの壁トークンや勇者や砦や山岳地帯や獣1枚につき+1枚と、それが隣接していない進入地域である場合はさらに+1枚が

必要になる。その地域に対戦相手がいる場合、その対戦相手はトークン1枚を失い、ターン終了時まで残りのトークンすべてを撤退して自分の手元に戻す。

- **最後の征服**：そのターンのあなたの最後の征服を試みる場合、征服先の地域を選んだ後に増援部隊ダイスを振ることができる。ダイスの印1つは、トークン1枚として数える。

最低でもトークン1枚は必要：あなたの種族や特殊パワーの能力、増援部隊ダイスの目に関係なく、地域を征服するときは常に種族トークン1枚以上を使用しなければならない。

- **部隊の再配備**：ターンの終了時に、防御のための自分の部隊を自由に再配備できる。ただし各地域には1枚以上のトークンを残さなければならない。対戦相手も、征服された地域から撤退した部隊を、まだ支配している地域へ再配備できる。

### 3. 勝利コインの獲得 (p.7)

あなたのターン終了時、以下を行う。

- ◆ あなたの種族トークン（アクティブ/衰退の両方）が支配している地域1つにつき、勝利コイン1を獲得。
- ◆ あなたの種族や特殊能力（通常アクティブ状態の物だけ）、伝説の地、アーティファクト等の恩恵による勝利コインを獲得。
- ◆ 陣営ボーナスによる勝利コインを獲得（通常、撃退した敵対陣営の種族1つにつき勝利コイン1）。
- ◆ 自分がゲームで獲得した勝利コインの合計は、他のプレイヤーには秘密にする。

## II. その後のターン

### 新たな征服による拡大 (p.8)

- **部隊の用意**：各地域に種族トークン1枚ずつを残し、それ以外すべての種族トークンをあなたの手元へ戻す。もし望めば、このフェイズ中にいくつかの地域（すべてでも可）に種族トークンを残さず放棄できる。しかし、その地域に関連する勝利コインを失うことになる（最初の征服のルールを適用する目的ですべて放棄することは可能）。

- **征服**：新たな地域（通常隣接しているか進入地域）を征服する。地域を征服するルールを適用する（I.2を参照）。

または

### 衰退させる (p.8)

- あなたの種族パナーを裏返して、衰退面を見えるようにし、あなたの特殊パワーバッジを（衰退時の恩恵がないかぎり）捨て札にする。
- 各地域にある種族トークンは1枚だけ裏返して衰退面を上にし、残りすべてを捨て札にする。
- すでにあなたがマップ上に衰退した種族トークンを置いている場合、そのトークンすべてを捨て、その種族パナーは種族パナーの山の一番下へ戻す。
- 次のターンは、第1ターン（I.1を参照）のようにプレイをする。

上記どちらを実行しても、あなたのターン終了時に勝利コインを獲得できる（I.3を参照）。

## 地形の種類



畑



森林



丘



沼



山岳地帯



海や湖

### 地図のシンボル



## アーティファクト



### アグラマーの神聖なる盾

あなたのターンの終了時、自分が支配するいずれかの地域にこの盾を置く。この地域は、相手があなたに勝利コイン2を支払わないかぎり、すべてのパワーの影響を受けず、征服の試みを行うこともできない。



### アラールの灰

ターンに1回、あなたはボード上の任意の地域1つを、この地域と隣接しているかのように征服できる。



### ドゥームハンマー

あなたのターン1回、あなたは地域1つをトークン1個のみで征服できるが、先にドゥームハンマーの直前の所有者に勝利コイン2を支払う必要がある。



### フロストモーン

あなたのターン1回、あなたがいずれかの地域を征服する場合、通常よりコストとしてのトークン数を2枚少なくすることができる。



### アゼロスの心

あなたのターンの終了時、自分が支配するいずれかの地域にこのアーティファクトを置く。アゼロスの心に隣接する地域を1つ以上アクティブな種族で支配している各相手は、あなたに勝利コイン1を支払う義務がある。

## 伝説の地

### バトルグラウンド

あなたは陣営ボーナスを、種族につき2回ずつまで受けられる。あなたが支配する中立の種族は、そのターン中に一時的にアライアンスかホードのいずれかの味方となることを選び、その陣営ボーナスに加えて上記のバトルグラウンドのボーナスも受け取ることができる。

### ダークポータル

ターン終了時にボーナス勝利コイン2を受け取る。

### カラザン

あなたのターンの終了時に、カラザンのある地域の地形タイプと一致する、あなたが支配している他の地域1つにつき、ボーナス勝利コイン1を受け取る。

### 希望なる光の礼拝堂

あなたは攻撃されたときに種族トークンを失わない。

### 集合石

あなたは隣接していない侵入地域を征服するときに、種族トークン+1枚のコストを支払わない。

### 魂の回復者

再配備中、あなたはボーナスとして追加の種族トークンを1枚受け取る（トレイの中に残っている場合に限り）。

### 久遠の聖泉

公開されたとき、このトークンを同じボードの海か湖の地域に移動する（無い場合、新たな伝説の地トークンを1枚引きなおす）。ある種族が自身のターンの終了時に、久遠の聖泉に隣接している地域を他のどの種族よりも多く支配している場合、その種族はボーナス勝利コイン2を受け取る。これは衰退種族であってもかまわない。



# 種族



## ブラッドエルフ

自分のターン終了時に占領している魔法の地域1つにつき、ボーナス勝利コイン1を獲得する。



## ドラナイ

各相手のターン中あなたが最初に（理由を問わず）失う種族トークン1枚は、通常どおりに再配備される。それ以降は捨てられる。



## ドワーフ

あなたが山岳地帯の地域を征服する場合、通常よりコストとしてのトークン数を2枚少なくすることができる（最低1枚は必要）。



## イセリアル

あなたの各ターンに1回、隣接する地域のアーティファクト1つを自分の地域に移動して盗むか、または、伝説の地のある隣接する地域を征服する場合、通常よりコストとしてのトークン数を2枚少なくすることができる（最低1枚は必要）。



## フォーセイケン

あなたがいずれかの種族トークン（アクティブでも衰退でも）を1つ失わせるたび、再配備フェイス中に勝利コイン1を支払って追加のフォーセイケンの種族トークンを1つ得ることができる。



## ノーム

あなたの各ターンに1回、任意のボードの任意の地域に空襲を仕掛け、そこを隣接しているかのように征服できる。さらに、その空襲の前に増援部隊ダイスをふって、そこを征服するためのコストをその分下げる。



## ゴブリン

あなたのターンの終了時、相手のアクティブな種族のいる隣接する各地域に爆弾を置く。あなたの次のターンの開始時、爆弾トークンが置かれている地域がまだ占領されている場合、そのトークンを公開する。爆発なら成功した征服として扱い、不発なら効果は無い。いずれの場合も、その爆弾トークンは箱に捨てる。地域が空いた場合、その爆弾トークンは山に戻す。



## ヒューマン

あなたの各ターンの終了時、アライアンスでない地域2つまでに軍事目標トークンを置く。ホードでないプレイヤー（貴方を含む）が軍事目標のある地域を征服した場合、そのプレイヤーはボーナス勝利コイン2を得る。その地域を征服したのがあなたでない場合、あなたのボーナス勝利コイン2を得る。



## コボルド

あなたは大洞窟の地域を隣接しているかのように扱うことができる。あなたは最初の征服の際に大洞窟の地域を侵入地域のように使用でき、旅コストとしての種族トークン+1枚を支払わない。



## ナーガ

あなたは海や湖の地域を征服できる。最初の征服を海や湖に行ってもよい。ナーガは衰退しても海や湖にそのまま残る。



## ナイトエルフ

あなたが森林の地域を征服する場合、通常よりコストとしてのトークン数を1枚少なくすることができる（最低1枚は必要）。また、あなたの森の地域にウィスピの壁トークン（防御+1）を配置できる。ウィスピの壁は衰退の際もそのまま残るが、その地域が征服されたり空いたりした場合には取り除く。



## オーク

アライアンスが支配する地域を1つ征服するたびに、あなたはボーナス勝利コイン1を獲得する。このパワーは通常の陣営ボーナスと累積する。



## パンダレン

あなたの各ターンの終了時、そのターンにあなたが攻撃しなかったアクティブな種族を所有する各相手に調和トークンを1枚与える。調和トークンを持つ相手は、あなたを攻撃する場合に勝利コイン2をあなたに支払わなければならない。



## トローレン

あなたは種族トークン2枚未満では地域を支配（あるいは征服）しない。衰退させる場合、あなたは各地域にトークン（1枚残す代わりに）2枚残します。



## トロール

あなたが空いていない地域を征服する場合、通常よりコストとしてのトークン数を1枚少なくすることができる（最低1枚は必要）。



## ウォーゲン

あなたの各ターンの開始時、あなたは人間の形態（ただしにボーナス勝利コイン2を得る）かウォーゲンの形態（勝利コイン1を支払い、このターンは任意の地域を通常より1枚少ないトークンで征服できる）かを選ぶ。最低トークン1枚は必要。

# 特殊パワー



## 考古学者の

あなたのターン終了時に占領しているアーティファクトか伝説の地1つにつき、ボーナス勝利コイン1を獲得する。



## 守りの堅い

あなたの畑の地域のうち、隣接する地域をより多く支配している各地域に監視塔トークンを1枚置く。監視塔トークンがある地域はすべてのパワーの影響を受けず、征服の試みを行うこともできない。



## バトルマスターの

あなたが空いていない地域を1つ征服するたび、ボーナス勝利コイン1を得る。



## 激怒した

あなたが2枚以上の防御側の種族トークンがある地域を征服するたび、その防御側の種族トークンの枚数に等しい勝利コインを得る。



## ビーストマスターの

あなたのターンの開始時、最初にすべての獣トークンを捨てる。その後、あなたが支配する丘の数に等しい獣トークンを手に入れる。このトークンは種族トークンとして扱う。獣トークンのある地域が征服された場合、損失分として獣トークンを1枚捨て、その他のトークンは通常どおりに再配備できる。



## 農家の

あなたのターン終了時、あなたが占領している畑の地域1つにつき、ボーナス勝利コイン1を得る。



## 探掘家の

あなたのターン終了時、あなたが占領している大洞窟の地域1つにつき、ボーナス勝利コイン1を得る。



## 漁師の

あなたのターン終了時、あなたが占領している、海や湖に隣接する地域1つにつき、ボーナス勝利コイン1を得る。



## 山岳育ちの

あなたのターン終了時、あなたが占領している山岳地帯の地域1つにつき、ボーナス勝利コイン1を得る。



## 守備隊の

あなたが占領している各地域に砦トークンを1枚置く。砦はその地域の防御を+1し、衰退時に残る（最大で各地域に砦1枚、ゲーム全体で砦10枚）。



## ポータルメイジの

あなたの各ターン中に2回まで、2つの魔法の地域にあるすべてのトークン（山岳地帯と伝説の地トークンを除く）を交換することができる。



## 薬草学者の

あなたのターン終了時、あなたが占領している丘の地域1つにつき、ボーナス勝利コイン1を得る。



## レンジャーの

あなたのターン終了時、あなたが占領している森林の地域1つにつき、ボーナス勝利コイン1を得る。



## 鍛冶屋の

あなたが任意の地域を征服する場合、通常よりコストとしてのトークン数を1枚少なくすることができる（最低1枚は必要）。



## 探検家の

あなたのターン終了時、あなたがいずれかの地域を支配しているゲームボード1つにつき、ボーナス勝利コイン1を受け取る。



## 威圧的な

あなたの各ターンに3回、隣にある空いて地域1つの種族トークン1枚を、同じ種族が支配している任意の地域に移動できる（他にないがマロックの種族トークンなら捨てる）。



## 船乗りの

あなたがいずれかのボードの隣接していない進入地域を征服するとき、追加コストの種族トークン+1枚を支払わない。



## 勇者の

あなたのターン中に1回、任意の隣接地域1つを、そこにいる敵トークンの枚数や防御の状況に関係なく、勇者トークンをそこに置くことでコスト無しで征服できる。防御の際は勇者は種族トークン1枚に数える。勇者のいる地域が征服された場合、種族トークンは捨てず、ただちに攻撃プレイヤーに1勝利コインを支払って勇者を回収し、通常の種族トークンのように再配備する。



## 湿地棲みの

あなたが支配している沼の地域を相手が征服する場合、あなたに勝利コイン1を支払わなければならない。このパワーは、衰退していてもアクティブである。



## 沼渡りの

あなたのターン終了時、あなたが占領している沼の地域1つにつき、ボーナス勝利コイン1を得る。