

アゼロスの戦い



アライアンス



ホード

このルールでは「アゼロスの戦い」選択ルールを解説します。このルールは、事前に『スモールワールド・オブ・ウォークラフト』のルールブックの基本ルールに慣れているプレイヤーを想定しています。新しいプレイヤーは、この選択ルールを試す前に、何ゲームか通常のルールを楽しむことをお勧めします。

「アゼロスの戦い」はチーム戦で、アライアンスとホードが互いにアゼロスの覇権を争います。その一方で、中立の種族はこの紛争の機会に裏舞台から登場して世界を乗っ取ることを狙っています。この選択ルールは4-5人ゲームを想定していますが、2-3人でも対戦可能です。

『スモールワールド・オブ・ウォークラフト』2-5人用チーム戦

選択ルール

チーム戦

プレイヤーは参加人数に応じて、以下のように2つか3つの陣営に分かれます。

- ◆2人ゲーム：アライアンス1人、ホード1人
- ◆3人ゲーム：アライアンス1人、ホード1人、中立1人
- ◆4人ゲーム：アライアンス2人、ホード2人
- ◆5人ゲーム：アライアンス2人、ホード2人、中立1人

プレイヤーは人数に従って、以下の先頭から順に座ります。これはターン順にもなります：アライアンス#1、ホード#1、中立、アライアンス#2、ホード#2。

同じ陣営のプレイヤーは同盟者です。同盟仲間は共通の戦略をとりますが、ゲームを通じて地域の征服や勝利コインの獲得は個別に行います。各個人の獲得勝利コインはグループにも秘密にしますが、この重要な情報はゲーム中にいつでも同盟に対して共有することができます。恩恵がある状況であれば、同盟仲間を攻撃することも可能です！

セットアップ

ゲームのセットアップは『スモールワールド・オブ・ウォークラフト』と同様ですが、1点だけ大きく異なります。種族バナーはシャッフルしません。代わりに、それをアライアンスとホードと中立の3つの種族の山に分けます。2人や4人ゲームでは、中立の種族は箱に戻してください。ホードとアライアンスの山は別々にシャッフルします。そのそれぞれについてランダムに3枚引いて表向きに縦一列に並べ、残った3枚のバナーは表向きの山として縦列の一番下に置きます。2つの列は横に並べるようにしてください。中立プレイヤーがいる場合、中立種族バナー4枚をシャッフルし、ランダムに3列目の縦列として並べます(山はありません)。

特殊パワーバッジはすべてシャッフルし、そのうち3枚を表向きに4列目の縦列として並べます。その後、残ったバッジを表向きの山としてその他手列の一番下に置きます。これでテーブル上には、4枚の特殊パワーと、陣営別に分かれた4枚ずつの種族の列が2-3列見えている状態になります(図を参照)。



種族と特殊パワーの組み合わせを1つ選ぶ

「アゼロスの戦い」では、種族と特殊パワーの組み合わせを選ぶルールは元のルールと若干異なります。

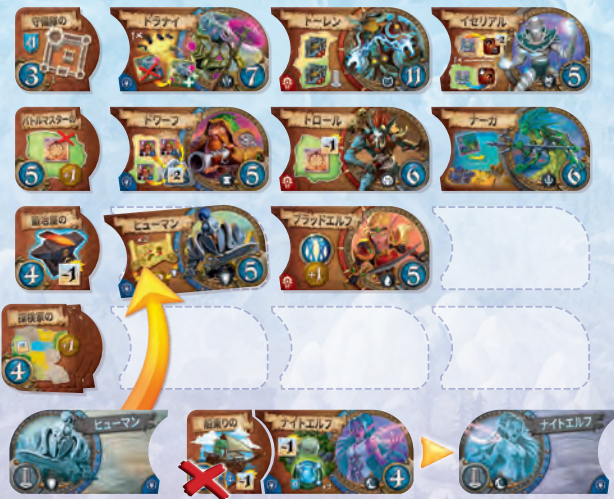
- ◆プレイヤーが種族を選ぶ場合、それが最初の種族であれ衰退後の新たな種族であれ、自分の陣営(アライアンス、ホード、中立)から選ばなければなりません。
- ◆種族は常に同じ横列にある特殊パワーバッジと組み合わせられます。
- ◆各組み合わせの勝利コインのコストは、これまでと同様にその縦列内での位置で決まりますが、元のルールとは異なり、プレイヤーが勝利コインで支払うコストは、各個人の隠し場所からボード脇の勝利の隠し場所に支払います。
- ◆種族と対応する特殊パワーを選んだ後、プレイヤーはその2列を補充します。それぞれの列に残っている種族バナーと特殊パワーを1列上に詰め、(残っているなら)山の一番上を公開します。残っていない場合、山の場所は空けておきます。これにより、通常ルールとは異なり、種族と特殊パワーの組み合わせはプレイヤーが選ぶ毎に変わっていきます。
- ◆種族を捨てる場合、そのバナーをその陣営の山の一番下に置きます。列の残り種族が3枚未満の場合、縦列の空いている一番上の場所に置きます。

上記のルール以外は、『スモールワールド・オブ・ウォークラフト』のルールブックのルールと同じです。

ゲーム開始時、1人目のアライアンスのプレイヤーは激怒したヒューマンの組み合わせを選び、コストとして勝利コイン1を勝利の隠し場所に戻した。特殊パワーとアライアンスの種族パナーは1枠上に詰める



ゲームの後の時点で、アライアンスのプレイヤーはナイトエルフを衰退させることにした。そのプレイヤーはすでに衰退した種族を持っているので、それは捨てなければならない。



ホードのプレイヤーのターンでは望む組み合わせを選べるが、そのうち一部は変わっている可能性がある。例えば、オークはすでに激怒しておらず、代わりに威嚇している。その一方で、フォーセイクンは船乗りになった!



これにより、ヒューマンの種族パナーがアクティブの面になり、アライアンスの縦列の一番上の空きスペースに置かれた。



ゲームの終了

「アゼロスの戦い」のラウンド数は、通常のゲームと同じです。ゲームが終わったら、各プレイヤーは個別の勝利コインを公開します。

- ◆ 2-3人ゲームでは、個人の勝利コインが最も多い陣営が勝利します。
- ◆ 4-5人ゲームでは、中立のプレイヤーの勝利コインが中立陣営の点数になります。アライアンスとホードは、2人のプレイヤーのうち少ない方の勝利コイン数が点数になります。点数が最も多い陣営が勝利します。同点の場合、最も勝利コインが多いプレイヤーの陣営が勝利します。それでも陣営が同点の場合、その陣営は勝利を分かち合います。

例:

- プレイヤー1 = 勝利コイン51 ✓ プレイヤー4 = 勝利コイン88
 - 中立 ▶ プレイヤー3 = 勝利コイン67 ✓
 - プレイヤー2 = 勝利コイン79 プレイヤー5 = 勝利コイン72 ✓
- ホードが勝利コイン72で勝利する。