

SMALL

WORLD

WARCRAFT

Philippe Keyaerts

Játékszabály

Újabb nap virradt Azerothra! Pont olyan nap, mint a korábbiak, és pont olyan, mint minden ezután. A World of Warcraft világáért folytatott kegyetlen küzdelem napja. Az értékes területekért véget nem érő harcot folytat egymással a Horda és a Szövetség. Új nap virradt, és ideje neked is csatába állnod!



DAYS OF
WONDER

Tartozékok

- ◆ 6 kétoldalas, különböző méretű játéktábla: 2 nagy, 2 közepes és 2 kicsi.
- ◆ 16 World of Warcraft faj lobogója, ezeknek aktív állapotban a színes, hanyatlás idején a szürkés oldaluk látszik.



Orkok aktív állapotban és hanyatlás idején.

- ◆ 20 különleges képesség



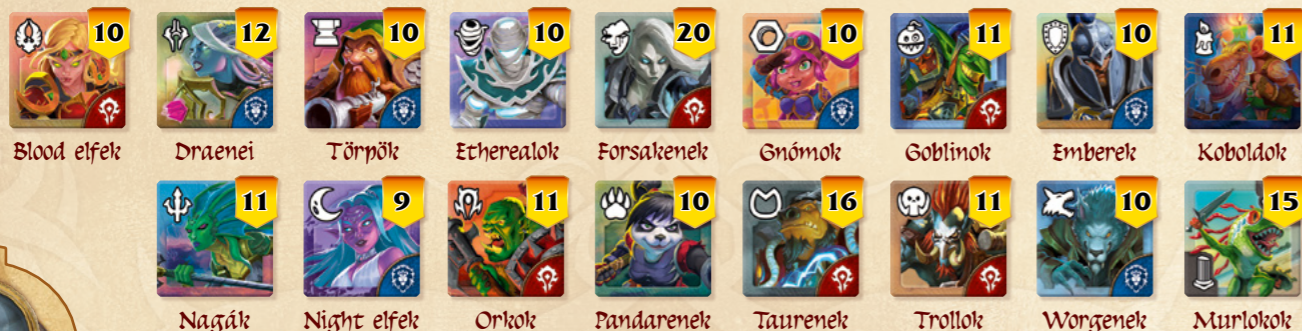
- ◆ 5 segédlap, egy-egy minden játékosnak.
- ◆ Továbbá a következő játékelemek:



12 Erelye és Legendás hely jelző



- ◆ 182 egységlapka, fajonként más-más eloszlásban és 15 Murlok lapka:



- ◆ 1 erősítőkocka
- ◆ 1 fordulójelző sáv és 1 fordulójelző korona
- ◆ 1 csapatjáték-szabálylap
- ◆ ez a szabálykönyv



Előkészületek

Az első játék előtt nyomkodjátok ki az elemeket a kartonlapokból. Válogassátok szét őket, és tegyétek be a megfelelő rekeszekbe. Néhány elem helye a kivehető tálcán van, mások a nagyobb dobozbelsőn kialakított rekeszekben férnek el. Az I. sz. függelékben, a 10. oldalon ábrát és részletes leírást találtok arról, mit hova érdemes pakolni, hogy minden beleérjen a dobozba.

Egy 3 fős játszma előkészületei



- ◆ Véletlenül tegyetek ki táblákat a játékosok számának megfelelően:
 - ◆ 5 játékos: 2 nagy + 1 közepes + 2 kicsi.
 - ◆ 4 játékos: 1 nagy + 2 közepes + 1 kicsi.
 - ◆ 3 játékos: 1 nagy + 1 közepes + 1 kicsi.
 - ◆ 2 játékos: 1 nagy + 1 kicsi.



A táblák méretét az egyik területre nyomtatott S, M vagy L betű jelzi. A táblákat tegyetek az asztal közepére, egymástól egy kicsit távolabb. Ezek a táblák szigeteket, az elrendezésük nem befolyásolja a játékmenetet.

✘ Helyezzétek a fordulójelzőt a fordulósámláló első mezőjére **1**! Ez arra szolgál, hogy nyomon tudjátok követni a játék előrehaladását. A játék akkor ér véget, amikor a fordulójelző eléri az utolsó mezőt (a játékosok számától függően: 5 játékosnál ez a 8., 4 játékosnál a 9., míg 2-3 játékosnál a 10. fordulót jelenti).

✘ Tegyétek az egységlapkákat tartalmazó, kiemelhető tálcát a tábla mellé, mindenki számára elérhető helyre **2**.

✘ Keverjétek össze a fajok lobogóit, és véletlenül tegyetek ki ötöt, képpel (vagyis a színes oldalukkal) felfelé egy oszlopba **3**. A többi lobogót egymásra helyezve tegyetek az oszlop aljára **4**. Tegyetek ugyanezt a képességjelölőkkel is: keverjétek meg, és tegyetek egyet-egyet a sorba rendezett lobogók mellé: látni fogjátok, hogy az íves oldaluknál jól illeszkednek. A megmaradt képességjelölőket szintén tegyetek egymásra az oszlop aljára **5**. Ha mindent jól csináltatok, összesen 6 db lobogó-képességjelölő kombináció lesz látható a tábla mellett, beleértve a kupacok tetején lévőket is.

✘ A térkép minden olyan mezőjére, amin Murlok szimbólum van **6**, tegyetek egy-egy Murlok lapkát. A Murlokok Azeroth egy ősi, primitív faja, az egész kontinensen megtalálhatók, és a játék kezdetén feltűnnek néhány területen. A Small World of Warcraft játékban a Murlokok hanyatlásban lévő fajnak számítanak.



✘ Minden olyan mezőre, amin „hegység” ikon látható, tegyetek egy hegységlapkát **7**.



✘ Keverjétek össze az Erelye- és a Legendás hely jelzőket! Véletlenül húzzatok közülük annyit, amennyien játszatok, és tegyetek fel képpel lefelé egyet-egyet az S, M vagy L betűvel jelzett területekre **8**.

✘ A játékosok 5-5 db 1-es értékű győzelmi érmével kezdenek **9**. Az összes többi érmét tegyetek a tábla mellé, mindenki által elérhető helyre. Ezek az érmék a játék folyamán fizetőeszközök lesznek, a játék végén pedig győzelmi pontokat jelentenek **10**.

Fontos megjegyzés

Ha már játszottál a Small World társasjátékkal, Azeroth világa ismerős terep lesz. A World of Warcraft fajai különböznek az eredeti játék népeitől, de a játék mechanizmusai hasonlóak.

⚠ Az új vagy eltérő szabályokat ez a szimbólum jelzi.



A játék célja

Azeroth világa hatalmas és lenyűgöző. Mégsem fér el rajta békében minden faj. Senki nem akar osztozkodni, mindenki terjeszkedni vágyik. És hogy a dolog még bonyolultabb legyen, a fajok nagy része egy véget nem érő háború két oldalán küzd. Azok a fajok, akik nem köteleződtek el a háborúban, boldogan használják ki ezt az ősi ellentétet, hogy a lehető legjobb területeket szerezzék meg maguknak.

Válassz ki egy faj-képesség kombinációt, használd ki az általuk nyújtott előnyöket, foglald el a környező területeket, zsebelj be minél több érmét – természetesen a gyengébb szomszédok kárára. Küldj csapatokat (egységlapkákat) a különböző területekre, és a szomszédos földeket elfoglalva a köröd végén minden általad uralt terület után győzelmi érmét kapsz majd. Folytasd ezt egészen addig, amíg a fajod túlságosan messzire terjeszkedik, és elgyengül (épp úgy, mint azok, akiket legyőztél), ezzel el is érkezett az ideje, hogy elhagyd őket, és másokat vegyél pártfogásba! A győzelem kulcsa, hogy tudd, mikor kell egy fajt hanyatlásba taszítani és egy másikat (ki)használva, újult erővel fölénybe kerülni a Small World of Warcraft világán!

A játék kezdete

Az a játékos kezd, aki legutóbb játszott valamilyen videojátékkal. Őt az első köre után a többiek az óra járásának megfelelően követik. Ha minden játékos sorra került, új forduló kezdődik.

A kezdőjátékos a fordulójelzőt a következő mezőre tolja, végrehajtja a második körét, a többiek követik és így tovább.

Amikor a fordulójelző eléri az utolsó mezőt a számlálón, mindenkinek van még egy utolsó köre, és a játék véget ér. Aki a legtöbb győzelmi érmét szerezte a játék végére, az a győztes.

I. AZ ELSŐ FORDULÓ

Az első fordulóban minden játékos:

1. Kiválaszt egy faj-képesség kombinációt
2. Elfoglal néhány területet
3. Győzelmi érmét gyűjt be

1. Egy faj-képesség kombináció kiválasztása

A játékos kiválaszt egy lapkapárt a látható hat lehetőség közül (beleértve a kupacok tetején található faj-képesség kombinációt is az oszlop alján).

Minden ilyen kombinációnak az árát az határozza meg, hol helyezkedik el az oszlopban. Az első páros – a legfelső – ingyenes. Minden egyes további páros annyi győzelmi érmébe kerül, ahány lépést tettünk meg lefelé, hogy elérjük azt. Ehhez a játékos minden kihagyott kom-

binációra ráhelyez egy győzelmi érmét, majd magához veszi azt, amit kiválasztott.



A játékos a Herbalista Forsakeneket szeretné megszerezni kezdőfajnak. Ennek érdekében minden felette lévő lapkapárosra rátesz egy győzelmi érmét, és elveszi a lobbogót és a képességjelölőt.

Amennyiben a kiszemelt kombinációra kerültek már győzelmi érmék (mert korábban a többi játékos rakott rá, amikor nem vitte el), a játékos azokat is megkapja, amikor elveszi. Természetesen, ha a kiválasztott páros felett voltak további lapkák, azokra a játékosnak ugyanúgy rá kell tennie egy-egy győzelmi érmét.

A játékos képpel felfelé maga elé helyezi a megszerzett lobbogót és képességjelölőt, ezután a kiemelhető tálcából kivessz annyi egységlapkát, amennyi a két lapkán látható számok összege.

Hacsak külön szabály nem rendelkezik másképp (mint például a Forsakenek esetében), az így megkapott egységlapkákon kívül nem áll más a játékos rendelkezésére a hódításhoz, amíg ezt a fajt irányítja.

Ugyanakkor, ha egy Legendás hely vagy egy faj képessége meg is engedné további egységek toborzását, de nincs több egységlapka a dobozban, a játékos elesik ettől a lehetőségtől. Tehát ha egy játékos már 20 Forsaken egységet hozott játékba, nem használhatja a Forsakenek különleges képességét, amíg nem válik elérhetővé további egységlapka.



A játékos által választott faj lobbogója és a képességjelölő, valamint a számuknak megfelelő 4+6=10 egységlapka.

A kör végén a játékos feltölti a választható kombinációk oszlopát úgy, hogy a már létrejött párokat (és az esetlegesen rá-

juk került érméket) eggyel feljebb csúsztatja, kitöltve a helyet, ahonnan az imént elvette a lapkákat. Ezzel felfed a kupacok tetején felbukkanó lapkákból egy új faj-képesség kombinációt, ily módon mindig 6 választható páros lesz látható (mivel mind a fajok, mind a képességek száma véges, ha elfogyna valamelyik kupac, a korábban felhasználtakat újrakeverve feltölthetjük azokat).



A faj-képesség kombinációk oszlopjának feltöltése.

2. Területek elfoglalása

A játékosok az egységlapkáikkal tudnak területeket elfoglalni a térképen, és ezekkel tudnak győzelmi érmét szerezni.

! > Az Első hódítás

Amikor egy játékos faja először kerül fel a térképre, bármelyik szigeten kezdhet, de ehhez el kell foglalnia az adott szigetet valamelyik **kezdőterületét** (ezeket horgony szimbólum jelzi). A kezdőterületek elfoglalásához a játékosoknak tengeren kell utazniuk, vagyis legalább 3 egységlapkát kell használniuk (lásd alább).

! > Egy terület elfoglalása

Egy terület elfoglalásához a játékosnak rendelkeznie kell:

- ◆ 2 egységlapkával;
- ◆ +1 további egységlapkával minden egyes Lidércfal, Erőd vagy hegység után;
- ◆ +1 további egységlapkával, ami az utazási költségeket fedezi, ha a terület egy olyan kezdőterület, ami nem szomszédos egy, az adott faj által korábban már elfoglalt területtel (ez a távoli területek közti tengeri út nehézségeit jelképezi);
- ◆ +1 további egységlapkával minden egyes, az adott területen lévő Murlok vagy más fajba tartozó egységlapka után.

A tengerek és tavak alapesetben nem foglalhatók el. Amennyiben mégis (pl. Nagák), ehhez 2 egységlapkára van szükség, és szokás szerint 1 győzelmi érmét jelentenek az őket birtokló játékosnak.

Egy terület elfoglalása esetén a játékos köteles a hódításhoz felhasznált összes egységlapkát az elnyert területre helyezni. A lapkák egészen addig ott maradnak, amíg a játékos a köre

végén át nem szervezi az egységeit (lásd Átszervezés, 6. oldal).



Fontos: *Függetlenül a faj saját és/vagy a különleges képessége nyújtotta előnyöktől, a játékosnak rendelkeznie kell legalább egy egységlapkával, ha új hódítást szeretne kezdeményezni.*

> Az ellenfél vesztesége és visszavonulás

Ha az elfoglalt területen egy másik játékosnak voltak egységlapkái a hódítás kezdetén, a legyőzött játékosnak minden egységlapkát vissza kell vennie a kezébe, majd:

- ◆ **egy egységlapkát** végleg visszatesz a dobozba;
- ◆ **az összes többi egységlapkát** az aktuális játékos körének utolsó lépéseként leteszi a saját faja által uralt terület(ek) re (ha van még ilyen).

A visszavonulásra készített egységeket nem kötelező az elvesztett területtel közvetlenül szomszédos földekre menekíteni. Ha a játékos az összes meglévő területét elvesztette, és nem tudná a fenti szabály szerint letenni a kezében maradt egységeket, akkor új hódításba kezdhet, az Első hódítás szabályai szerint, amikor újra rá kerül a sor.

Ha a meghódított területen egyetlen egységlapka volt, az visszakerül a dobozba. Erre általában akkor kerül sor, ha a védekező fél egy Murlok, vagy ha egy olyan faj egységlapkája, amely hanyatlásba kezdett (lásd még: *Hanyatlás*, 8. oldal).

Megjegyzés: *A játékos dönthet úgy is, hogy olyan mezőt támad meg, ahol egy korábbi, általa vezetett faj hanyatló egysége található. Ebben az esetben elveszíti ugyan a megtámadott területen lévő egységlapkát, de ily módon hozzáférhet olyan területhez, aminek elfoglalása jövedelmezőbb lehet az aktív faja számára.*

A hegységlapkákat nem lehet levenni a tábláról, és elfoglalásukkal nagyobb védelmet biztosítanak a terület új birtokosának.

További hódítások

A soron lévő játékos annyiszor hajthatja végre ezt a fázist, ahányszor szeretné, amíg elegendő egységlapkával rendelkezik hozzá.

Minden újonnan elfoglalni kívánt területnek (hacsak az aktuális faj saját vagy különleges képessége fel nem menti a játékost ezen megkötés alól):

- ◆ szomszédosnak kell lennie (vagyis közös határral kell rendelkeznie) egy olyan területtel, amit a játékos aktív egységlapkája foglal el.

VAGY

- ◆ egy tetszőleges tábla kezdőterülete kell, hogy legyen; ilyen esetben a játékosnak ki kell fizetnie a +1 egységlapkát (**útköltség**), hacsak az új terület nem szomszédos egy saját aktív faja által birtokolt területtel.



A mező sikeres elfoglalása után a Forsakenek serege beveszi magát a szomszédos Kobold dombok közé.

Végső támadási kísérlet: dobás az erősítéskockával

A köré legutolsó hódítási kísérlete során előfordulhat, hogy egy játékosnak nem marad elegendő egységlapkája egy sikeres támadáshoz. **Feltéve, ha még maradt legalább egy egységlapka, amit nem használt fel**, a játékosnak lehetősége van egy utolsó próbálkozásra, hogy új területet szerezzen, ha nem több, mint 3 további egységre lenne szüksége a meghódításához. Miután kijelölte a célterületet, a játékos egyetlen egyszer dob az erősítéskockával. Fontos, hogy a meghódítani kívánt területet még a dobás előtt meg kell nevezni. Ennek nem kell a leggyengébbnek lennie az elérhető mezők közül, de fontos, hogy a támadó játékos egy jó dobással meg tudja szerezni azt.

Ha a kockával dobott értéknek és a játékos megmaradt lapkáinak az összege elegendő a terület meghódításához, minden lapkát a megszerzett területre kell letennie. Ha nem sikerült a támadás, minden megmaradt egységlapkát a birtokában lévő területek között kell szétosztania. A játékos körének hódítás fázisa azonnal véget ér.



Szerencsés dobásának köszönhetően a Forsakenek irányító játékosnak – a csontsovány sereg ellenére – sikerült elfoglalnia a hegységet köre utolsó hódításaként.

Átszervezés

Ha a soron lévő játékos körében a hódítási fázis véget ért, szabadon átszervezheti a táblán lévő egységlapkáit, elmozgatva őket egyik területről bármely másikra, amin van saját egysége (nem feltétel, hogy ezek szomszédosak vagy akár egybefüggők legyenek), de ezt csak akkor teheti, ha végül legalább egy egységlapka marad minden egyes birtokában lévő területen.



A játékos átszervezi Forsaken egységeit a területei között. Ehhez hozzátartozik, hogy a fajának különleges képessége miatt új egységlapkákat is kivehet a dobozból (ebben a körben 2 egységlapkát is végleg legyőzött – 1 Murlok és 1 Kobold jelzőt –, így akár 2 egységlapkát is vehetne, darabját 1 győzelmi érmeért, de a játékos úgy dönt, csak egy lapkát vásárol).

3. Győzelmi érmék begyűjtése

A köré végeztével a játékos 1 győzelmi érmét kap a készletből minden olyan terület után, amin az általa vezetett faj egységei állnak. Ezen felül fajának saját és/vagy különleges képességéből, a Legendás helyekből, valamint az Erelyékből eredően is kaphat további győzelmi érméket.



A három elfoglalt terület a Forsaken fajnak 3 győzelmi érmét ér, de a Herbalista képességéből fakadóan (a köré végén 1 győzelmi érme minden birtokolt domb terület után) a játékos további 1 érmét szerez.

A Szövetség és a Horda bónuszai

A legtöbb faj vagy a Szövetség, vagy a Horda kötelékébe tartozik. Ez a két oldal ember(ork)emlékezet óta vívja háborúját. Ha az egyik oldalhoz tartozó faj elfoglalja egy másik oldalhoz tartozó faj legalább egy területét, bónuszt kap: a köré végén a játékos 1 győzelmi érmét kap minden ilyen fajért.



Miután a Forsakenek hagyatásnak indulnak, a játékos a Hordához tartozó Régész Blood Elfekkel tér vissza. Először elfoglalja a Törpök kezdőterületét, majd két szomszédos, az Emberek által birtokolt területet. A játékos a köré végén 2 extra győzelmi érmét kap: minden olyan szövetségbeli faj után 1-et, amelynek legalább 1 területét elfoglalta (1-et a Törpöktől és 1-et az Emberektől).

- ◆ Egyazon faj két vagy több területének elfoglalása csak 1 győzelmi érmét ér, kivéve, ha valami másként nem mondja (pl. Battleground, 14. oldal).

- ◆ Az aktív és a hanyatlóban lévő fajok külön-külön számítanak még akkor is, ha ugyanaz a játékos irányítja őket.



Vannak olyan fajok, amelyek nem tartoznak sem a Szövetséghez, sem a Hordához. Ezek a fajok Semlegesek. Számukra nem hoz bónusz győzelmi érméket egy Szövetséghez vagy Hordához tartozó faj területének elfoglalása, mint ahogy a Szövetség és a Horda fajainak sem jelent extra jutalmat a Semleges fajok legyőzése.



A Nagák például Semlegesek.

A Blood Elfek különleges képessége aktív: az őket irányító játékos egy bónusz győzelmi érmet kap, mivel a Blood Elfek birtokolnak egy mágikus területet. Ugyanezen játékos Herbalista Forsakenei különleges képessége már nem aktív, mivel a Forsaken faj hanyatlásnak indult. A játékos kap minden, Forsaken-uralom alatt lévő terület után 1 győzelmi érmet, de bónusz érmeiket nem.



> A hanyatló fajok pontszerzése

A játék előrehaladtával a játékosoknak valószínűleg több fajból is lesz a térképen egységlapkájuk. Ezek egy korábbi, a játékos által már hanyatlásra ítélt faj maradványai (a Hanyatlást lásd később).

A hanyatló fajok egységlapkái által elfoglalt területek továbbra is győzelmi érmeiket jelentenek a játékosoknak, de sem a faj saját, sem a hozzá tartozó különleges képesség nem használható már, kivéve, ha ezt az adott lobogó vagy képességjelölő másképp állítja.

A játékosok a győzelmi érmeiket maguk elé helyezik, de összértéküket rejtve tartják a többi játékos előtt a játék végéig. Ha szükséges, a játékosok szabadon felválthatják a győzelmi érmeiket a közös készletből.

II. TOVÁBBI FORDULÓK

Minden további forduló első lépése, hogy a kezdőjátékos eggyel továbbtolja a fordulójelzőt a sávján. Ezután a játék ugyanúgy az óra járása szerint halad tovább. Innentől minden játékos a következő egyikét teheti a körében:

- ◆ **Tovább terjeszkedik az aktív fajával, újabb hódításokba kezdve**

VAGY

- ◆ **Hanyatlásba küldi a fajtát, és újat választ.**

Függetlenül attól, hogy melyik akciót választotta, a kör végén a játékos újabb győzelmi érmeiket kap (lásd: Győzelmi érmeik begyűjtése, 7. oldal).

Terjeszkedés

> Az egységek előkészítése

Minden elfoglalt területen egy-egy egységlapkát ott hagyva, a játékos a kezébe gyűjtheti az egységeit, majd új területek hódításába kezdhet velük.

> Hódítás

Minden, a hódításra vonatkozó szabály ugyanúgy érvényes most is (lásd: Új területek elfoglalása, 5. oldal), kivéve az Első hódítás különleges szabályát – az ugyanis csak a térképre belépő új fajokra vonatkozik.

> Egy terület kiürítése

Csak a kézbe felvett egységlapkák használhatók új területek meghódítására. Ha a játékos szeretne felszabadítani egységeket, hogy terjeszkedni tudjon, dönthet úgy, hogy nem hagy egyetlen egységet sem egy-egy területen, de ebben az esetben az már nem számít sajátjának, és győzelmi érmet sem fog hozni a kör végén. Ha a játékos minden területét kiüríti, akkor a kezében lévő egységekkel ugyanúgy indulhat új hódításra, mint ahogy az első körben tette (lásd: Első hódítás, 5. oldal).

Hanyatlás

Amikor egy játékos úgy érzi, hogy az aktív faja túl messzire terjeszkedett, és már nincs benne elég lendület a folytatáshoz, vagy akár csak a védekezéshez az egyre erősödő szomszédokkal szemben, dönthet úgy, hogy hanyatlásba küldi őket. Ekkor a következő köre elején új fajt és hozzá tartozó képességet választhat az elérhető kombinációk közül.

A gyakorlatban ez úgy néz ki, hogy a játékos megfordítja a fájának lobogóját, hogy annak a szürkés fele kerüljön felülre. A képességjelölőjét eldobja, és a továbbiakban nem élhet annak előnyeivel, kivéve, ha a képesség másképp nem rendelkezik (pl.: a Helyőrségbéli vagy a Lápvidéki képesség). Ezután minden általa elfoglalt területen egy-egy egységlapkát átforgat a szürkés oldalára, a többi lapkát pedig visszateszi a dobozba.

Megjegyzés: Bizonyos esetekben (a Tauren faj képessége által vagy a Rettentő különleges képessége használata után) több, egy hanyatló fajhoz tartozó egységlapka is lehet egy területen, ezzel növelve az adott terület védelmét. Egy ilyen terület elfoglalásakor az összes, a hanyatló fajhoz tartozó egységlapkát el kell dobni.

Minden játékos egyetlen hanyatlásban lévő fajjal rendelkezhet a térképen. Ha a játékosnak a játék egy korábbi fázisából maradtak hanyatlásban lévő egységei a térképen, azok még a hanyatlás megkezdése előtt visszakerülnek a dobozba.

Az így letűnt faj lobogóját a többi lobogó alá kell helyezni vagy az elérhető párok legelső, üres helyére tenni, ha van ilyen. (Ugyanezt kell tenni abban az esetben is, ha egy hanyatló faj utolsó egységét is legyőzték.)



A játékos úgy dönt, hogy eljött a Blood Elfek hanyatlásának ideje. Már van a térképen egy hanyatlásban lévő faja, így a Herbalista Forsaken faj ideje lejárt! Maradványaik nyom nélkül eltűnnek a térképről, lobogójuk pedig a kupac aljára kerül.

A játékos nem hódíthat meg újabb területeket abban a körben, amelyben a fajtát hanyatlásba küldte; a köre véget ér az érmeik begyűjtése után. Minden olyan területért, amit hanyatló egységlapkáival birtokol, egy-egy győzelmi érmet kap, és hacsak nem állítja másképp a rá vonatkozó szabály, sem a faj saját képességével, sem az imént eldobott különleges képességgel nem szerez további pontokat.

A következő körében ez a játékos új fajt és hozzá tartozó képességet fog választani a számára elérhetőek közül. Ezután ugyanúgy folytatja a hódítást, ahogy a játék első körében kezdte. Az egyetlen, ám lényeges különbség az, hogy a játékos ettől fogva mind az új, mind a hanyatló faja által elfoglalt területek után egyaránt kap győzelmi érmeiket a köre végén.

Megjegyzés: A Murlok faj mindig hanyatlásban lévő, egyetlen játékoshoz sem tartozó fajnak számít.



Elérkezett a Régész Blood Elfek hanyatlásának ideje is. Az egységlapkái – területenként egyet-egyet kivéve – lekerülnek a térképről, ami marad, az átfordul hanyatló oldalára. A lobogójuk is megfordul, a különleges képességét pedig el kell dobni, ezek már nem használhatók.

Abban a valószínűtlen esetben, ha nem lenne elegendő képességjelölő új lobogó- és képességpárok alkotásához, a korábban eldobott jelölőket megkeverve új paklit kell képezni.



Amikor a fordulójelző eléri a sáv (játékosok számától függő) utolsó mezőjét, és mindenkinek volt lehetősége egy utolsó körre, a játékosok felfedik a győzelmi érmeiket, és összeadják azokat. Aki a legtöbb pontot szerezte, az győzött. Egyenlőség esetén az a játékos győz, akinek több egysége maradt a táblán (aktív és hanyatló összesen).

Függelék

I. A DOBOZ TARTALMÁNAK ELRENDEZÉSE

Miután a *Small World of Warcraft* rengeteg tartozékát, a jelzőket, lapkákat és érmeket mind kinyomkodtátok a sok kartonlapból, most hatalmas rés tárong a műanyag tároló és a doboz teteje között. Ha a dobozt felállítva szeretnétek tárolni, így mind a táblák, mind az alattuk tárolt apró lapkák könnyedén összekeverednének. Ahhoz, hogy ezt elkerüljétek, azt tanácsoljuk, hogy miután minden alkatrészt kinyomkodtatok belőlük, ahelyett, hogy kidobnátok, fogjátok a megmaradt, de most már üres kinyomólapkereteket, és tegyétek egymásra

őket. Ezután óvatosan emeljétek ki a dobozbelsőt, ügyelve, hogy el ne törjétek a vékony műanyagot. Most tegyétek a doboz aljába a kartonlapokat, és helyezétek vissza rá a dobozbelsőt. A kartonlapok megemelik annyira ezt a műanyag rekeszt, hogy ha ráteszitek a játéktáblákat, az egész halom szépen kitölti a doboz belsejét. A tétőt ráhelyezve most már fel is állíthatjátok a dobozt anélkül, hogy a tartozékok összekeveredése miatt kellene aggódnotok.

A lenti ábrán láthatjátok, a dobozbelső melyik rekeszébe melyik lapka, jelölő vagy érme kerül. A kiemelhető tálcára csak az egységlapkák kerülnek, minden rekeszben egy-egy fajnak jut hely. A rekeszek a fajok méretére lettek szabva, ezért fontos, hogy az egységlapkákat az ábra szerint tegyétek a helyükre. Ha minden egyéb érmet, lapkát és jelölőt a nagyobb dobozbelsőben a megfelelő helyre tesztek, akkor már csak a játéktáblákat, segédlapokat és a szabályfüzetet kell a tetejére tenni.



II. A FAJOK ÉS KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEIK

A *Small World of Warcraft* játékban 16-féle faj és 20-féle különleges képesség kapott helyet.

Minden egyes fajnak saját lobogója van, és annyi egység-lapkája, ami elegendő a betelepítéshez a hozzá tartozó különleges képességtől függetlenül.

Minden képességjelölő egyedi előnyhöz juttatja azt a fajt, amivel párba került.

Az egységlapkák színes oldalukkal felfelé kerülnek a térkép-re, amikor aktívak és a színes oldalukkal lefelé, amikor a faj hanyatlásba fordult. Hacsak külön szabály nem írja másképp, az előny, amit az aktív faj saját vagy különleges képessége ad, nem érvényesül, amint a faj hanyatlásba fordult.

Egy terület csak és kizárólag akkor számít foglaltnak, ha legalább egy Murlok vagy (aktív vagy hanyatló) egység-lapka van rajta. Azok a területek, ahol hegység-, Ereklje- vagy Legendás hely jelölő van, de sem Murlok, sem más egység-lapka nincs, üresnek számít.

4 fajok



BLOOD ELFEK

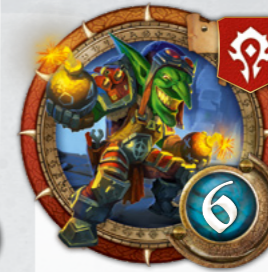
A Blood Elfek a mágiára szomjaznak. A körük végén minden általuk birtokolt mágikus terület után 1 bónusz győzelmi érmét kapnak.



GNÓMOK

Repülő gépezeteiknek köszönhetően a Gnó-mok körönként egyszer légítámadást indíthatnak a térkép bármely területe ellen. Ezt a területet úgy kezelhetik, mintha szomszédos lenne. Ráadásul miután kiválasztották a területet, még a támadás előtt dobhatnak

az erősítőkockával, ezzel esetlegesen csökkentve a költséget. Ha ez a légítámadás az utolsó lehetséges hódításuk, kétszer is dobhatnak az erősítőkockával: egyszer a Gnom képesség, egyszer pedig az utolsó hódításra vonatkozó általános szabályok miatt.



GOBLINOK

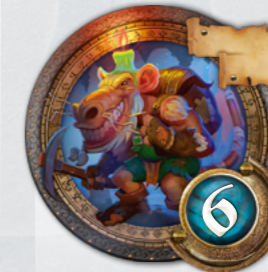
A körük végén a Goblinok bombákat helyezhetnek le szomszédos, ellenfeleik aktív egység-lapkáit tartalmazó területekre.

Amikor egy játékos először választja a Goblin fajt, vegye el a 12 bomba-

jelzőt, keverje össze őket, és tegye a jelzőket egy kupacba maga mellé. Amikor a játékos bombát tesz a szomszédos ellenséges területekre, a bombajelzőket a kupac tetejéről vegye el, és anélkül, hogy megnézné, képpel lefelé tegye le azokat (egy területre mindig legfeljebb egyet).

Ha a játékos következő köre elején egy bombával rendelkező területen még mindig egy ellenfél (akár aktív, akár hanyatló) egység-lapkáit találhatók, fedjétek fel a bombajelzőt: a robbanás sikeres hódításnak számít (az ellenfél elveszít 1 egység-lapkát, a többi ott lévő egység-lapkáját pedig visszakapja), kivéve, hogy a terület ezután üres lesz. A besült bombáknak nincs hatásuk. A bombajelző ezután mindenképpen visszakerül a dobozba.

Ha a terület már a játékos következő köre előtt kiürül, a bombajelző vissza-kerül a Goblin bombakupac tetejére anélkül, hogy bárki megnézné azt. Amikor a Goblinok hanyatlani kezdenek, az előző kör végén letett bombákat fel kell fedni, és a hatásuk érvénybe lép. Ha a bombakupac kiürül, a Goblinok nem tudnak több bombát lerakni a térképre.



KOBOLDOK

A föld mélyén lakó Koboldok bármelyik barlangból előugorhatnak; bármelyik barlangos területet megtámadhatják úgy, mintha az szomszédos lenne. Az Első hódításuk során a Koboldok használhatják a barlangos területeket

kezdőterületként, és ha így tesznek, nem kell kifizetniük az extra +1 egység-lapka útiköltséget.



NAGÁK

A Nagák az óceánmélyi élethez vannak szokva, így más fajokkal ellentétben elfoglalhatnak tenger és tó területeket is. Akár az Első hódításuk is lehet tenger vagy tó (ehhez 2 egység-lapkára van szükségük), és terjeszkedhetnek onnan. A hanyatlás során a Nagák a tengerekben és a tavakban maradnak.



DRAENEI

A Draenei minden ellenfél körében Szent Fényt idézhet: az első egység-lapka, amit el kellene dobniuk (hódítás vagy bármilyen képesség miatt) a játékosnál marad, és később bevethető. A további veszteségeket a szokott szabályok szerint el kell dobni.



EMBEREK

Az Emberek kijelölhetnek stratégiaiul fontos területeket. Minden körük végén feltehetnek

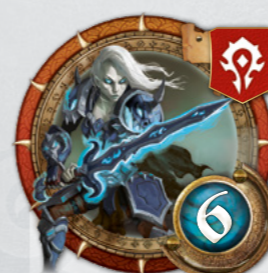
2 Katonai célpont jelzőt (akár máshonnan visszavéve) legfeljebb 2 különböző, nem a Szövetséghez tartozó fajok által elfoglalt területre. Ha egy nem Hordához tartozó faj (akár maguk az Emberek) sikeresen elfoglal egy Katonai célpont jelzővel rendelkező területet, 2 bónusz győzelmi érmét kap, a Katonai célpont jelző pedig visszakerül az Emberek játékosához. Ha nem ő volt, aki elfoglalta a területet, szintén kap 2 bónusz győzelmi érmét. Ha a Katonai célpontként megjelölt területet egy Hordához tartozó faj foglalja el, semmi nem történik, a jelző pedig a területen marad.



ETHEREALOK

Az Etherealok gyűjtik az Erekljét. Körönként egyszer ellophatnak egy Erekljét egy általuk birtokolt területtel szomszédos területről úgy, hogy az Erekljét átmozgadják erre a saját területükre (és akár azonnal használhatják is annak képességét) VAGY

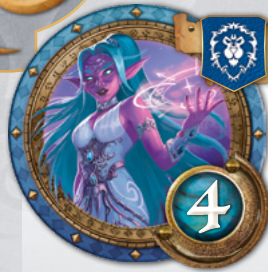
2 egység-lapkával kevesebb elfoglalhatnak egy tetszőleges, Legendás hellyel rendelkező szomszédos területet (de legalább 1 egység-lapkára így is szükségük van).



FORSAKENEK

A Forsaken faj csatasorba állíthatja ellenfeleinek holttesteit. Minden egyes alkalommal, amikor elérik, hogy egy (akár aktív, akár hanyatló) egység-lapka lekerüljön a térképről, elkölthetnek 1 győzelmi érmét, hogy kapjanak egy bónusz Forsaken egység-lapkát.

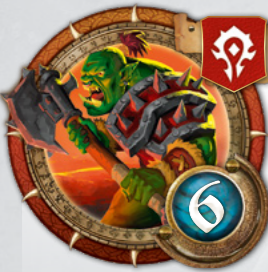
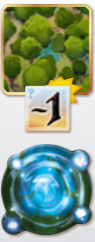
A bónusz egység-lapkákat a játékos a kör utolsó hódítása után, de még az átszervezés előtt kapja meg (vagyis legkorábban a következő körben használhatók a hódítások során).



NIGHT ELFEK



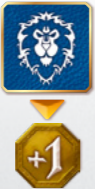
A Night Elfek 1 egységglapkával kevesebbet foglalhatnak el az erdei területeket (de legalább 1 egységglapkára így is szükségük van). Minden egyes alkalommal, amikor a Night Elfek elfoglalnak egy erdőt, tegyetek rá egy Lidércfaljelzőt. A Lidércfal a védekezés során egy egységnek számít, és hanyatlás után is fennmarad, csak a terület elfoglalásakor vagy kiürülésekor kerül le.



ORKOK



Az Orkok született hódítók. Minden, a Szövetséghez tartozó faj által birtokolt terület elfoglalásakor 1 bónusz győzelmi érmét kapnak. Ez a szokásos Horda bónuszon felül jár.



PANDARENEK



Minden egyes kör végén a Pandarenek egy Harmóniajelzőt adnak minden olyan ellenfelüknek, akinek az aktív fajtát nem támadták meg ebben a körben (ebbe a játék első köre is beletartozik, amikor a játékosoknak még nincs aktív fajjuk). A Harmóniajelzővel rendelkező játékosoknak 2 győzelmi érmét kell fizetniük a Pandareneket irányító játékosnak, ha meg szeretnék hódítani egy Pandarenek által birtokolt területét (vagy ha bármilyen módon eltávolítanak egy Pandarenek egységglapkát a térképről). Ezt a 2 győzelmi érmét még akkor is csak egyszer kell kifizetni, ha az ellenfél több Pandaren területet is megtámad. A Pandareneket irányító játékos minden köre elején visszakapja az összes Harmóniajelzőjét.



TAURENEK



Ezek a hatalmas termetű, szívós harcosok sosem birtokolhatnak (vagy foglalhatnak el) egy területet kevesebb, mint 2 egységglapkával. Amikor őket legyőzik, továbbra is egy egységglapkát veszítenek. A Tauren egységglapkák semmilyen körülmények között sem maradhatnak egyedül, még az egységek előkészítése során sem. Ha valamilyen okból mégis egyedül maradna egy Tauren egységglapka, a Tauren játékosnak át kell azt helyezni egy általa irányított másik területre. Amikor a Taurenek hanyatlásnak indulnak, minden területükön nem 1, hanem 2 egységglapkát hagynak fenn.



TÖRPÖK



A Törpök 2 egységglapkával kevesebbet foglalhatnak el a hegység területeket (de legalább 1 egységglapkára így is szükségük van).



TROLLOK



A ravasz harcosok hírében álló Trollok minden nem üres területet egy egységglapkával kevesebbet foglalhatnak el (de legalább 1 egységglapkára így is szükségük van).



WORGENEK



A Worgenek minden körük elején választhatnak, hogy emberi vagy farkas alakot öltenek. Emberi alakban azonnal kapnak 2 bónusz győzelmi érmét, míg farkas alakban befizethetnek 1 győzelmi érmét, hogy a körben minden hódításukhoz elég legyen eggyel kevesebb, de legalább 1 egységglapka is.

Különleges képességek

Az alábbi leírásban a játékban található különleges képességeket ismerheted meg. Hacsak nem jelezzük külön, ezek a képességek az aktív fajodra vonatkoznak, a korábban hanyatlásba fordítottakra nem.

A lista részletesen ismerteti a különleges képességek előnyeit, de emellett a különböző képességjelölők további egységglapkákat jelentenek a játékosnak, aminek a mennyiségét a rajtuk lévő szám határozza meg.



BÁNYÁSZ

A Bányász fajok mindennél jobban vágnak az értékes drágakövekre: 1 bónusz győzelmi érmét kapnak minden, a kör végén általuk birtokolt barlangos területért.



CSATAMESTER

Az ezzel a képességgel rendelkező faj él-hal a csatákért és a győzelemért. Minden egyes alkalommal, amikor egy nem üres területet foglal el, 1 bónusz győzelmi érme üti a markát.



DÜHÖNGŐ

Minden olyan terület elfoglalása után, amelyet legalább két egységglapkja védett, a Dühöngő faj annyi bónusz győzelmi érmét szerez, amennyi egységglapka a területet védte.



FELFEDEZŐ

A Felfedező faj 1 bónusz győzelmi érmét kap minden olyan játéktábláért, amelyen a köre végén legalább egy területet birtokol.



GAZDÁLKODÓ

A Gazdálkodó faj 1 bónusz győzelmi érmét kap minden egyes szántóföld területért, amit a köre végén birtokol.



HALÁSZ

A Halász faj 1 bónusz győzelmi érmét kap a köre végén minden egyes olyan általa birtokolt területért, amely szomszédos egy tóval vagy egy tengerrel.



HEGYI

A Hegyi fajok 1 bónusz győzelmi érmét kapnak minden, a kör végén általuk birtokolt hegység területért.



HELYŐRSÉGBELI

A Helyőrségbeli fajok nagyszerű erősítőményeket emelnek; 1 erődjelzőt tesznek minden általuk birtokolt területre. Az erődök eggyel növelik a területük védelmét (pont úgy, mintha még egy egységglapka állomásozna ott). Hanyatló állapotban fennmaradnak, de lekerülnek, ha a terület elfoglalják vagy kiürül. Egy területen legfeljebb 1 erőd lehet, a térképre pedig összesen legfeljebb 10 erőd kerülhet.



HERBALISTA

A Herbalista faj felismerte a növényekben rejlő hatalmat, így 1 bónusz győzelmi érmét szerez minden, a köre végén birtokolt domb terület után.



HŐSIES

Ez a faj kiállíthat egy Bajnokot. Körönként egyszer ingyen elfoglalhat egy szomszédos területet, függetlenül az azon lévő védők számától és az egyéb védelmekről. A terület elfoglalása után a Bajnok jelzője erre a területre kerül. A Bajnok a védelem szempontjából egy egységglapkának számít. Ha egy másik játékos elfoglalja a Bajnok területét, foglyul ejti a Bajnokot. Ilyenkor egyetlen védekező egységglapkát sem kell eldobni. A Bajnok tulajdonosának azonnal fizetnie kell váltásdíjul 1 győzelmi érmét, ezután visszakapja Bajnokát. A Bajnok ezután hagyományos egységglapkaként újra bevethető, és a következő körben újra használható.



IDOMÁR

A megszelídített vadállatok komoly segítséget jelenthetnek a csaták során. Az Idomár minden köre elején eldobja az összes vadállatjelzőjét. Ezután megnézi, hogy mennyi domb területet birtokol, és magához vesz ennyi vadállatjelzőt. Ezek a vadállatjelzők minden szempontból egységglapkának számítanak, használhatók a hódítások során, és a kör végén átszervezhetők. Amikor egy játékos elfoglal egy olyan területet, ahol van legalább egy vadállatjelző, veszteségként egy vadállatjelzőt kell eldobni, a többi egységglapkát pedig a megszokott módon át lehet szervezni.



KOVÁCS

Az ezzel a képességgel rendelkező fajok fegyvereket kovácsolhatnak: minden területet eggyel kevesebb egységglapkával foglalhatnak el (de legalább 1 egységglapkára így is szükségük van).



LÁPVIDÉKI

Az ellenfeleknek 1 győzelmi érmét kell fizetniük a Lápvidéki faj tulajdonosának, ha el akarják foglalni egy általa birtokolt mocsár területet. Ez a képesség a faj hanyatlása során is aktív.



MOCSÁRJÁRÓ

A Mocsárjárók 1 bónusz győzelmi érmét kapnak minden, a kör végén általuk birtokolt mocsár területért.



RÉGÉSZ

Ez a tudós faj szereti a régmúlt időkől megmaradt tárgyakat és különös helyszíneket tanulmányozni: 1 bónusz győzelmi érmét kap minden, a köre végén általa birtokolt Ereklejeért és Legendás helyért.



RETTENTŐ

A manipuláció mestereként körönként legfeljebb háromszor elmozgathat egy (akár aktív, akár hanyatló) egységglapkát egy ellenfél szomszédos területéről egy ugyanazon faj által birtokolt, tetszőleges másik területre. Ha nincs ilyen terület, az egységglapkát el kell dobni. Ezt megteheti három különböző területen, vagy akár egyazon területen többször.

- ◆ A Murlokokat mindig el kell dobni.
- ◆ Ha egy területen Lidércfal vagy Erőd van, a képesség használatával először azt kell elmozgatni.
- ◆ Ez a képesség nem használható a kör utolsó hódítása után.



TENGERÉSZ

Ezeknek a szakértő tengerjáróknak nem kell kifizetniük az 1 extra egységglapka útiköltséget, amikor egy tábla nem szomszédos kezdőterületét foglalják el.



TÉRKAPUMÁGUS

Körönként kétszer a térkapuk mesterei kicserélhetik két mágikus terület összes lapkáját (a hegységeket és a Legendás helyeket kivéve).



VADONJÁRÓ

Az erdő szerelmeseiként a Vadonjárók 1 bónusz győzelmi érmét kapnak minden, a kör végén általuk birtokolt erdő területért.



VÉDEKEZŐ


A köre végén a Védekező faj feltesz egy Őrtorny-jelzőt minden olyan általa birtokolt szántóföld területre, amelynek szomszédos területei többségét ő birtokolja (vagyis több szomszédos területet birtokol, mint bármely másik aktív vagy hanyatló faj); a védekező fajnak le kell vennie minden olyan Őrtornyát, ahol a szomszédos területek többsége már nem az övé. Azok a területek, ahol Őrtorny áll, immunisak minden képességre, és minden hódítási kísérletnek ellenállnak.


III. EREKLYÉK ÉS LEGENDÁS HELYEK

A Small World of Warcraft 5 Ereklýt és 7 Legendás helyet tartalmaz. Ezek mindegyikéhez egy-egy egyedi jelző tartozik.



Amikor egy játékos egy olyan területet hódít meg, ahol lefordított Ereklýt- vagy Legendás hely jelző található, a jelzőt fel kell fednie. A felfedett jelzők a játék végéig így is maradnak. A Legendás helyet vagy Ereklýtvel rendelkező területet megszerző játékos akár azonnal használhatja annak hatásait.


 Ez a szimbólum jelzi az Ereklýtet. Egy Ereklýt mindig azon a területen marad, ahol legutóbb használták.


 Ez a szimbólum jelzi a Legendás helyeket. Ezeket a jelzőket nem lehet elmozgatni (kivéve a Well of Eternity jelzőjét, amelyet felfedésekor át kell tenni egy tenger vagy tó területre).


Amikor valaki elfoglal egy Ereklýt vagy Legendás helyet tartalmazó területet, a jelző új gazdájához kerül, aki akár azonnal használhatja azt. Amikor egy Ereklýt tartalmazó terület kiürül, az Ereklýt az adott területen marad.


Megjegyzés: A hanyatló fajok nem részesülnek az Ereklýt és a Legendás helyek nyújtotta előnyökből és hatásokból, kivéve, ha az a leírásban külön szerepel.


Ereklýt

 **AEGIS OF AGGRAMAR**
A köre végén a tulajdonosa az egyik általa birtokolt területre teszi az Ereklýtét. Ezt a területet nem lehet elfoglalni és minden képességnek ellenáll, hacsak a támadó nem fizet 2 győzelmi érmét az Ereklýt tulajdonosának.


 **ASHES OF AL'AR**
Körönként egyszer a tulajdonosa a tábla egy tetszőleges területét elfoglalhatja. Ehhez úgy kell kifizetnie a hódítás költségét, mintha az adott terület szomszédos lenne.

 **DOOMHAMMER**
Körönként egyszer a tulajdonosa 1 egységglapkával elfoglalhat egy tetszőleges területet, de ehhez 2 győzelmi érmét kell fizetnie a terület előző tulajdonosának. Ha a terület senkié sem volt, a 2 győzelmi érme a készletbe kerül vissza.

 **FROSTMOURNE**
Körönként egyszer a tulajdonosa az Ereklýt segítségével 2 egységglapkával kevesebbet elfoglalhat egy területet (de legalább 1 egységglapkára így is szüksége van).


 **HEART OF AZEROTH**
A köre végén az Ereklýt tulajdonosa felteheti azt egy általa birtokolt területre. Minden olyan játékosnak fizetnie kell 1 győzelmi érmét a tulajdonosának, aki aktív fajával birtokol legalább egy, az Ereklýtvel szomszédos területet.


Legendás helyek


 **BATTLEGROUND**
Amikor egy faj elfoglalja a Battlegroundot, még egyszer kihasználhatja a Horda vagy a Szövetség bónuszát (pl. egy ellenséges oldalon álló faj 2 vagy több területének elfoglalása egy körön belül 2 bónusz győzelmi érmét ér).


A Battlegroundot birtokló Semleges fajok eldönthetik, hogy az adott körben a Horda vagy a Szövetség oldalán állnak, és így időlegesen részesülnek az adott oldal, valamint a Battleground bónuszából is. A köre végén ez a faj újra Semlegessé válik. Ha a következő körében a Battleground még mindig a birtokában van, a Semleges faj irányítója újra választhat a két oldal közül, a korábbi választásától függetlenül.


 **DARK PORTAL**
A Dark Portalt birtokló faj a köre végén 2 bónusz győzelmi érmét kap.

 **KARAZHAN**
Az a faj, amely birtokolja ezt a Legendás helyet, a köre végén egy bónusz győzelmi érmét kap minden MÁSIK területéért, amelynek a típusa megegyezik Karazhan területtípusával.

 **LIGHT'S HOPE CHAPEL**
A Light's Hope Chapel tulajdonosa nem veszít egységglapkát, amikor megtámadják. Ha ezt a területet elfoglalja egy másik játékos, a korábbi tulajdonos még egyszer utoljára érvényesíti ezt a képességet, így a támadás után minden egységglapkáját visszaveszi a kezébe.

 **MEETING STONE**
A Meeting Stone területét birtokló fajnak nem kell +1 egységglapkát fizetnie, ha nem szomszédos kezdőterület foglal el.

 **SPIRIT HEALER**
Az átszervezés során a Spirit Healer területén lévő aktív faj egy bónusz egységglapkával gazdagodik (feltéve, hogy még van legalább egy lapka a tálcán).

 **WELL OF ETERNITY**
Amikor felfeditek a Well of Eternityt, tegyétek át a jelzőjét ugyanazon tábla egy tenger vagy tó területére (ha van ilyen; ha nincs, húzzatok másik Legendás hely jelzőt). Az a faj, amelyik a köre végén minden más fajnál több, a Well of Eternityvel szomszédos területet birtokol, kap 2 bónusz győzelmi érmét még akkor is, ha épp hanyatló. Döntetlen esetén senki sem kapja meg ezt a bónuszt.

Alkotók

Tervezte
Philippe Keyaerts
Rajzolta
Miguel Coimbra

Grafikai tervezés: Cyrille Daujean

„Sebnek és Adriennek.
Nektek köszönhető, hogy a Small World of Warcraft ennyire jó hely”

– Philippe Keyaerts

A Days of Wonder, a Days of Wonder logó és a Small World – a társasjáték a Days of Wonder, Inc. tulajdona és bejegyzett védjegye, azt szerzői jog védi © 2009–2020 Days of Wonder, Inc.

© 2020 Blizzard Entertainment, Inc. Blizzard, World of Warcraft és a Blizzard Entertainment logó a Blizzard Entertainment tulajdona és bejegyzett védjegye az Egyesült Államokban és más országokban. Keressétek fel a gear.blizzard.com weboldalt!

Minden más védjegy a tulajdonosának birtokában van.



Days of Wonder Online

Regisztráld a társasjátékodat:

Csatlakozz játékosaink online közösségéhez a Days of Wonder Online felületén, ahol több játékunk online változata is megtalálható! Days of Wonder Online számod használatához add hozzá egy meglévő Days of Wonder Online felhasználói fiókodhoz vagy regisztrálj új fiókot a

www.daysof wonder.com/small-world-of-warcraft oldalon, majd kattints a **New Player Signup** gombra a főoldalon. Ezután csak követned kell az instrukciókat. A kiadó többi játékát is megismerheted a www.daysof wonder.com weboldalon.

Azeroth a legendák, a mágia és végtelen kalandok folyton változó és fejlődő világa. Ismerd meg te is a www.worldofwarcraft.com oldalon!

