

Harc Azerothért

Ezek a szabályok részletezik a **Harc Azerothért** játékváltozatot. A leírás feltételezi, hogy a **Small World of Warcraft** szabálykönyvében leírtakat már elsajátítottátok.

Azt javasoljuk, hogy az új játékosok először játsszanak le néhány partit az alapszabályokban leírtak alapján. A **Harc Azerothért** csapatok küzdelme, ahol a **Szövetség** és a **Horda** vetélkedik az Azeroth feletti uralomért, míg a **Semleges** fajok ebben a küzdelemben látják saját felemelkedésük lehetőségét. Végre kimerészkednek az árnyak közül, hogy átvegyék Azeroth irányítását. Ez a játékváltozat elsősorban 4-5 játékos számára készült, de 2-3 játékoskal is játszható.

Small World of Warcraft – Csapatjáték-változat

2-5 játékos részére



Szövetség



Horda

Csapatjáték

A játékosok a létszámuk alapján 2 vagy 3 csapatra oszlanak az alábbiak szerint:

- ◆ **2 játékos:** 1 Szövetség, 1 Horda
- ◆ **3 játékos:** 1 Szövetség, 1 Horda, 1 Semleges
- ◆ **4 játékos:** 2 Szövetség, 2 Horda
- ◆ **5 játékos:** 2 Szövetség, 2 Horda, 1 Semleges

A játékosok az alábbi sorrendben üljenek egymás mellé, természetesen a létszámhoz igazítva: Szövetség 1, Horda 1, Semleges, Szövetség 2, Horda 2.

Az egyazon oldalhoz tartozó játékosok egy csapatot alkotnak. Megtervezhetik közösen a stratégiájukat, de a területeket egyedül kell elfoglalniuk, és győzelmi érmeiket is saját maguknak szereznék, csapattársuktól függetlenül. Az egyes játékosok a játék során bármikor megoszthatják győzelmi érmeinek számát a csapattársukkal, de ez az információ mindenki más előtt rejtve marad. Ha a játékosok úgy látják jónak, akár meg is támadhatják csapattársuk területeit!

ELŐKÉSZÜLETEK

Az előkészületek a *Small World of Warcraft* általános szabályai szerint zajlanak, egy jelentős kivétellel: ne keverjétek össze a fajok lobogóit. Ehelyett válogassátok őket háromfelé: Szövetség, Horda és Semleges fajok. 2 vagy 4 játékos esetén a Semleges fajokat tegyétek vissza a dobozba. A Horda és a Szövetség lobogóit külön-külön keverjétek össze, majd mindkét kupacból húzzatok fel hármat-hármát, és ezeket tegyétek egy-egy oszlopba képpel felfelé. Mindkét kupac maradék három lobogóját tegyétek egy kupacba képpel felfelé az oszlop alá. A két oszlopot tegyétek egymás mellé. Ha Semleges fajra is szükség van, azok 4 lobogóját keverjétek össze, és alakítsatok ki belőlük egy harmadik oszlopot (ennek aljára nem kerül lobogókupac).

A különleges képességeket keverjétek össze, és közülük hármat tegyetek a fajok lobogói mellé egy negyedik oszlopba. A többi különleges képességet tegyetek képpel felfelé egy kupacba, az oszlop aljára. Így kialakul egy négy látható különleges képesség-ből álló oszlop, valamint 2 vagy 3 oszlop az oldalak szerint szétválogatott fajlobogókból, oszloponként 4 látható fajjal (lásd a képen).



EGY FAJ-KÉPESSÉG KOMBINÁCIÓ KIVÁLASZTÁSA

A **Harc Azerothért** játékváltozatban kicsit különbözik a fajok és képességek kiválasztása az alapszabályoktól.

- ◆ Amikor egy játékos választ egy fajt, akár első fajként, akár az előző hanyatlása miatt, akkor az új fajt a saját oldala (Szövetség, Horda vagy Semleges) fajai közül kell választania.
- ◆ Minden fajhoz a vele egy sorban lévő képesség tartozik.
- ◆ Az egyes kombinációk árát továbbra is az oszlopon belül elfoglalt helyük határozza meg, de az alapszabályokkal ellentétben a játékosok fizetéskor a győzelmi érmeiket a készletbe teszik vissza.
- ◆ A faj és a hozzá tartozó képesség kiválasztása után a két oszlopot fel kell tölteni. A már ott lévő fajlobogókat és különleges képességeket egy hellyel feljebb kell csúsztatni a saját oszlopon belül, majd a kupacokból egy-egy új lapkát kell felfedni. Ha már nincs több lapka, egy hely üresen marad. Ennek következtében (az alapszabályokkal ellentétben) a fajok és különleges képességek kombinációja minden választás után változhat.
- ◆ Amikor egy fajt el kell dobni, tegyétek a lobogóját a saját kupaca aljára, vagy ha már kevesebb, mint 3 faj maradt, akkor az oszlop legfelső üresen álló helyére.

Ezektől eltekintve a többi szabály, amit a *Small World of Warcraft*-ban megismertetek, változatlan.

A játék elején az első Szövetség játékos a Dühöngő Embereket választja, és fizetségként visszatesz 1 győzelmi érmét a készletbe. A Szövetség fajlobogói és a különleges képességek feljebb csúsznak eggyel.



A játék egy későbbi pontján egy Szövetség játékos úgy dönt, hogy eljött a Night Elfelek hanyatlásának ideje. Már van egy hanyatló faja, amit így el kell dobnia.



Amikor a Horda játékos sorra kerül, tetszőleges kombinációt választhat, de van, ami már megváltozott: például az Orkok már nem Dühöngők, hanem Rettentők, míg a Forsakenek Tengerészek lettek!



Így az Emberek fajlobogóját az aktív oldalára kell fordítani, ez a Szövetség oszlopának legfelső türes helyére kerül.



A játék vége

A Harc Azerothért játékváltozat ugyanannyi fordulóból áll, mint az alap játékváltozat. A játék végén minden játékos felfedi, mennyi győzelmi érmét szerzett.

- ◆ 2-3 játékos esetén az egyes játékosok saját pontszáma megegyezik az oldaluk összpontszámával.
- ◆ 4-5 játékos esetén a Semleges játékos pontszáma megegyezik a Semleges oldal pontszámával. A Szövetség és a Horda pontszáma annyi, mint amennyit az adott oldal kevesebb pontot szerző játékos szerzett. A legtöbb pontot elérő oldal nyeri a játékot. Döntetlen esetén az az oldal nyer, amelynek játékos a legtöbb pontot érte el. Ha az eredmény továbbra is döntetlen, a játékosok osztoznak a győzelmen.

Példa

1. játékos = 51 GyÉ ✓ 4. játékos = 88 GyÉ

Semleges 3. játékos = 67 GyÉ ✓

2. játékos = 79 GyÉ 5. játékos = 72 GyÉ ✓

A játékot 72 győzelmi érmével a Horda nyeri.