

# Rodada de Jogo

O primeiro jogador é o que mais recentemente jogou videogame. Cada jogador joga seu turno, em sentido horário. A rodada final acontece quando o Indicador de Rodada chegar à posição final na Trilha de Rodadas. Vence o jogador quem tiver mais Moedas de Vitória (ou, em caso de empate, quem tiver mais marcadores de Raça).

## I. PRIMEIRO TURNO

### 1. Escolha uma combinação de Raça & Poder Especial (p. 4)

- ◆ Escolha uma combinação e deixe 1 Moeda de Vitória em cada combinação acima da que você escolher.
- ◆ Pegue sua combinação e quaisquer Moedas de Vitória que tenham sido deixadas nela por outros jogadores.
- ◆ Pegue uma quantidade de marcadores de Raça igual à soma dos números no seu brasão de Raça e no seu distintivo de Poder Especial.

### 2. Conquiste Regiões (p. 5)

- **Primeira Conquista:** A 1ª Região que você conquistar pode estar em qualquer ilha, mas precisa ser uma Região de Entrada (com um ícone de âncora) exceto quando especificado o contrário (com um poder de Raça ou Poder Especial).

- **Todas as Conquistas:** A Região (normalmente) precisa estar adjacente a uma das suas ou ser uma Região de Entrada. Você precisa de 2 marcadores de Raça + 1 para cada marcador de uma outra Raça, marcador de Muralha de Fogos-Fátuos, Campeão, Guarnição, Montanha ou Fera na Região; + 1 se for uma Região de Entrada não adjacente. Se um oponente estiver presente em uma Região, ele descarta 1 marcador e mantém os restantes na mão até o fim do turno.

- **Última Conquista:** em sua última tentativa de conquista no turno, se necessário, você pode rolar o Dado de Reforço uma vez após escolher a Região. Cada ponto equivale a um marcador.

**Mínimo de 1 marcador:** independentemente da Raça, Poder Especial ou da rolagem do dado, é sempre necessário usar pelo menos 1 marcador de Raça ao conquistar uma Região.

- **Reposicionamento de Tropas:** ao final do turno, reposicione suas tropas para defesa, deixando pelo menos uma em cada Região. Os adversários podem reposicionar tropas de Regiões conquistadas para outras regiões que ainda controlem.

### 3. Ganhe Moedas de Vitória (p. 7)

Ao final do seu turno:

- ◆ Ganhe 1 Moeda de Vitória para cada Região ocupada por seus marcadores de Raça (Ativa ou Em Declínio).
- ◆ Ganhe Moedas de Vitória decorrentes dos benefícios de sua Raça (apenas a Raça Ativa, geralmente), Poder Especial, Lugares Lendários e/ou Artefatos.
- ◆ Ganhe Moedas de Vitória do Bônus de Facção (geralmente, 1 Moeda de Vitória para cada Raça da Facção oposta derrotada neste turno).

- ◆ Mantenha o valor de suas Moedas de Vitória em segredo dos outros jogadores.

## II. TURNOS SEQUINTE

### Expanda por meio de novas conquistas (p. 8)

- **Prepare suas Tropas:** pegue seus marcadores de Raça na mão, deixando 1 em cada Região. Se quiser, nesta fase você pode abandonar uma Região (ou mais de uma), mas com isso deixa de ganhar as Moedas de Vitória que vêm delas (e, possivelmente, precisará seguir a regra de Primeira Conquista novamente).

- **Conquistar:** Conquiste novas Regiões (geralmente adjacentes ou Regiões de Entrada), conforme as regras de Conquista (1.2 - acima).

OU

### Entre Em Declínio (p. 8)

- Vire seu brasão de Raça de modo que o lado Em Declínio fique à mostra e descarte seu distintivo de Poder Especial, a não ser que ele tenha um benefício mesmo Em Declínio.

- Vire 1 marcador de Raça em cada Região para o lado Em Declínio e descarte todos os restantes.

- Se você já tem uma Raça Em Declínio nos tabuleiros, descarte os marcadores dela e coloque o brasão de Raça no fundo da pilha de brasões de Raça.

- No seu próximo turno, jogue como se fosse seu primeiro turno (1.1). De qualquer forma, você ganha Moedas de Vitória no fim do turno (1.3).

## Tipos de Terreno



CAMPOS



FLORESTAS



COLINAS



PÂNTANOS



MONTANHAS



MARES / LAGOS

## SÍMBOLOS NO MAPA



Cavernas



Magia



Região de Entrada



## Artefatos



### CINZAS DE AL'AR

Uma vez por turno, você pode conquistar qualquer Região de qualquer tabuleiro como se fosse adjacente.



### CORAÇÃO DE AZEROTH

Ao final de seu turno, posicione este Artefato em uma das Regiões que você controla. Cada oponente cuja Raça Ativa ocupe ao menos uma Região adjacente ao Coração de Azeroth deve pagar a você 1 Moeda de Vitória.



### ÉGIDE DE AGGRAMAR

Ao final do seu turno, posicione a Égide em uma das Regiões que você controla. A Região se torna imune a todos os poderes e tentativas de conquista a não ser que o adversário pague a você 2 Moedas de Vitória.



### GÉLIDO LAMENTO

Uma vez por turno, você pode usar a Gélido Lamento para conquistar uma Região a um custo de 2 marcadores a menos que o normal (mas ainda precisa usar pelo menos 1 marcador).



### MARTELO DA PERDIÇÃO

Uma vez por turno, você pode conquistar uma Região usando apenas 1 marcador, mas deve pagar 2 Moedas de Vitória ao jogador que ocupa a Região, se houver. Se não houver, deve pagar ao banco.



## Lugares Lendários

### ANJO DA CURA

Durante sua fase de reposicionamento, você recebe um marcador de Raça bônus, desde que haja algum disponível na bandeja.

### CAMPO DE BATALHA

Você pode se beneficiar do bônus de Facção uma vez a mais por Raça. Se você controlar uma Raça Neutra, pode escolher lutar do lado da Aliança ou da Horda durante seu turno, beneficiando-se temporariamente do bônus de Facção e também do bônus do Campo de Batalha.

### CAPELA ESPERANÇA DA LUZ

Você não sofre nenhuma baixa de marcadores de Raça ao ser atacado.

### KARAZHAN

Ao final do seu turno, ganhe 1 Moeda de Vitória para cada OUTRA Região que você controla que seja do mesmo tipo de terreno em que Karazhan está localizada.

### NASCENTE DA ETERNIDADE

Quando for revelada, mova-a para uma Região de Mar ou Lago no mesmo tabuleiro, se houver. Se não houver, saque um novo marcador de Lugar Lendário. A Raça que ocupar, ao final de seu turno, mais Regiões adjacentes à Nascente da Eternidade ganha 2 Moedas de Vitória bônus, mesmo se estiver Em Declínio.

### PEDRA DE ENCONTRO

Você não paga o custo de +1 marcador de Raça ao conquistar uma Região de Entrada não adjacente.

### PORTAL NEGRO

Ao final do seu turno, ganhe 2 Moedas de Vitória bônus.

# Raças



## ANÕES

Você conquista Regiões de Montanha a um custo de 2 marcadores a menos que o normal (mas ainda precisa usar pelo menos 1 marcador).



## DRAENEIS

No turno de cada adversário, o primeiro marcador de Raça que você normalmente descartaria (por qualquer razão) é reposicionado normalmente. As baixas seguintes são descartadas.



## ELFOS NOTURNOS

Você conquista Regiões de Floresta a um custo de 1 marcador a menos que o normal (mas ainda precisa usar pelo menos 1 marcador). Além disso, posicione uma Muralha de Fogos-Fátuos (+1 de defesa) em suas Regiões de Floresta. As Muralhas de Fogos-Fátuos permanecem na Região mesmo Em Declínio, mas são descartadas se a Região for conquistada ou ficar vazia.



## ELFOS SANGRENTOS

Ao final do seu turno, ganhe 1 Moeda de Vitória bônus para cada Região Mágica que você ocupa.



## ETEREOS

Uma vez por turno, você pode roubar um Artefato, movendo-o de uma Região adjacente para uma que você ocupa OU conquistar qualquer Região adjacente que tenha um Lugar Lendário a um custo de 2 marcadores a menos que o normal (mas ainda precisa usar pelo menos 1 marcador).



## GNOMOS

Uma vez por turno, você pode lançar um ataque aéreo a qualquer Região de qualquer tabuleiro e conquistá-la como se fosse adjacente. Além disso, você rola gratuitamente o Dado de Reforço antes do ataque para reduzir o custo.



## GOBLINS

Ao final do seu turno, você pode posicionar 1 marcador de Bomba voltado para baixo em cada Região adjacente ocupada pela Raça Ativa de um adversário. No início de seu próximo turno, se a Região com um marcador de Bomba ainda estiver ocupada, revele o marcador: uma explosão é tratada como uma conquista bem-sucedida e uma falha não tem efeito. Nos dois casos, o marcador é descartado e devolvido à caixa. Se a Região estiver vazia, devolva o marcador de Bomba para o topo da pilha.



## HUMANOS

Ao final de seu turno, posicione 2 marcadores de Objetivo Militar em Regiões diferentes que não sejam da Aliança. Se qualquer jogador que não seja da Horda (inclusive você) conquistar uma Região com um Objetivo Militar, ele ganha 2 Moedas de Vitória bônus. Você também ganha 2 Moedas de Vitória se não tiver conquistado a Região.



## KOBOLDS

Você pode atacar qualquer Região de Caverna como se fosse adjacente. Em sua primeira conquista, você pode usar qualquer Região de Caverna como Região de Entrada, sem pagar o custo de viagem de +1 marcador de Raça.



## NAGAS

Você pode conquistar Regiões de Mares e Lagos. Sua primeira conquista pode ser uma Região de Mar ou de Lago. As Nagas permanecem nas Regiões Regiões de Mares e Lagos mesmo estando Em Declínio.



## ORCS

Cada vez que conquistar uma Região ocupada pela Aliança, ganhe 1 Moeda de Vitória bônus. Esse poder é cumulativo com o Bônus de Facção.



## PANDARENS

Ao final de cada turno, dê um marcador de Harmonia a cada adversário que você não tiver atacado no turno. Cada jogador com um marcador de Harmonia precisa pagar 2 Moedas de Vitória a você para atacá-lo.



## RENEGADOS

Toda vez que você causar a baixa de um marcador de Raça (Ativo ou Em Declínio), você pode gastar 1 Moeda de Vitória para ganhar um marcador de Renegado adicional na sua fase de reposicionamento.



## TAURENS

Você nunca pode ocupar (nem conquistar) uma Região usando menos que 2 marcadores de Raça. Ao Entrar Em Declínio, deixe 2 marcadores de Raça em cada Região em vez de 1.



## TROLLS

Você pode conquistar qualquer Região ocupada a um custo de 1 marcador a menos que o normal (mas ainda precisa usar pelo menos 1 marcador).



## WORGENS

No início de cada turno, escolha entre a forma humana (ganhe 2 Moedas de Vitória imediatamente) ou a forma Worgen (gaste 1 Moeda de Vitória e conquiste qualquer Região neste turno a um custo de 1 marcador a menos que o normal). Você ainda precisa usar pelo menos 1 marcador.

# Poderes Especiais



## ANDARILHOS DO PÂNTANO

Ao final do seu turno, ganhe 1 Moeda de Vitória bônus para cada Região de Pântano que você controla.



## EXPLORADORES

Ao final do seu turno, ganhe 1 Moeda de Vitória bônus para cada tabuleiro em que você controle pelo menos uma Região.



## ARQUEÓLOGOS

Ganhe 1 Moeda de Vitória bônus para cada Artefato e cada Lugar Lendário que você controla ao fim do turno.



## FAZENDEIROS

Ao final do seu turno, ganhe 1 Moeda de Vitória bônus para cada Região de Campos que você controla.



## CAMPEÕES

Uma vez por turno, você pode posicionar o marcador de Campeão para conquistar qualquer Região adjacente sem custo, independentemente da quantidade de marcadores inimigos e defesas na Região. O Campeão conta como 1 marcador de Raça para defesa. Se a Região em que o Campeão está for conquistada, não descarte nenhum marcador de Raça, mas pague ao atacante 1 Moeda de Vitória, recupere o Campeão e o reposicione como um marcador de Raça normal.



## DEFENSIVOS

Posicione um marcador Torre de Guarda em cada Região de Campos sob seu domínio em que você controle a maioria das Regiões adjacentes. Uma Região com uma Torre de Guarda se torna imune a qualquer poder ou tentativa de conquista.



## FERREIROS

Você pode conquistar qualquer Região a um custo de 1 marcador a menos que o normal (mas ainda precisa usar pelo menos 1 marcador).



## ENFURECIDOS

Toda vez que conquistar uma Região que tenha pelo menos dois marcadores de Raça, ganhe uma quantidade de Moedas de Vitória igual ao número de marcadores de Raça defensores.



## GUARNECIDOS

Posicione 1 marcador de Guarnição em cada Região que você ocupa. A Guarnição aumenta a defesa da Região em 1 e permanece quando a Raça entra Em Declínio (no máximo 1 Guarnição por Região e no máximo 10 Guarnições em jogo).



## HERBORISTAS

Ao final do seu turno, ganhe 1 Moeda de Vitória bônus para cada Região de Colina que você controla.



## INTIMIDANTES

3 vezes por turno, você pode mover 1 marcador de uma Raça inimiga de uma Região adjacente para qualquer outra Região controlada pela mesma Raça (o marcador é descartado se não houver outra Região ou se for um marcador de Murloc).



## MAGOS DOS PORTAIS

Duas vezes por turno, você pode trocar todos os marcadores (exceto marcadores de Montanhas e Lugares Lendários) entre 2 Regiões Mágicas.



## MESTRES DAS FERAS

No início do seu turno, descarte todos os seus marcadores de Fera. Depois, pegue uma quantidade de marcadores de Fera igual ao número de Regiões de Colina que você controla. Estes marcadores são tratados como marcadores de Raça. No entanto, quando uma Região com pelo menos um marcador de Fera for conquistada, descarte um marcador de Fera como baixa e reposicione todos os outros marcadores normalmente.



## MESTRES DE BATALHA

Ganhe 1 Moeda de Vitória bônus cada vez que conquistar uma Região ocupada.



## MÍNERADORES

Ao final do seu turno, ganhe 1 Moeda de Vitória bônus para cada Região de Caverna que você controla.



## MONTANHISTAS

Ao final do seu turno, ganhe 1 Moeda de Vitória bônus para cada Região de Montanha que você controla.



## NAVEGANTES

Você não paga o custo de 1 marcador de Raça adicional ao conquistar uma Região de Entrada não adjacente em qualquer tabuleiro.



## PANTANOSOS

Cada adversário deve pagar a você 1 Moeda de Vitória ao conquistar uma Região de Pântano que você ocupa. Este poder continua ativo quando a Raça Entra Em Declínio.



## PATRULHEIROS

Ao final do seu turno, ganhe 1 Moeda de Vitória bônus para cada Região de Floresta que você controla.



## PESCADORES

Ao final do seu turno, ganhe 1 Moeda de Vitória bônus para cada Região que você controla que esteja adjacente a um Lago ou Mar.