

SMALL WORLD WARCRAFT

Philippe Keyaerts

Livro de Regras

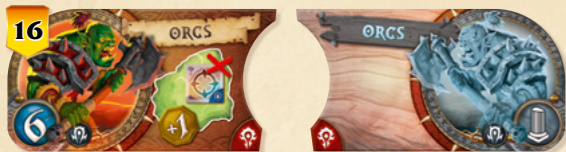
Um novo dia nasce em Azeroth. Um dia como todos os que vieram antes e todos os que virão depois. Um dia de luta impiedosa pelo controle do World of Warcraft. Este território de Small World é palco do conflito interminável entre as facções da Aliança e da Horda - e já não há espaço para todos! O sol nasceu e chegou o momento de assumir seu lugar na linha de frente.



DAYS OF
WONDER®

Componentes

- ◆ 6 Tabuleiros com frente e verso, de diferentes tamanhos: 2 grandes, 2 médios e 2 pequenos
- ◆ 16 Brasões das Raças de *World of Warcraft*, coloridos quando Ativos e cinzentos quando Em Declínio



Orcs, Ativos e Em Declínio

- ◆ 20 Distintivos de Poderes Especiais exclusivos



- ◆ 5 Folhas de Auxílio, uma para cada jogador
- ◆ As peças a seguir:

12 Marcadores de Artefatos & Lugares Lendários

10	9	4	10
6	2	1	5

◆ 110 Moedas de Vitória:

35	20
25	30

Bombas (6 explodindo + 6 sem explodir)

- ◆ 182 Marcadores Correspondentes às Raças & 15 Marcadores de Murlocs

10	12	9	10	10	10	11	10	11
11	11	10	20	16	11	10	15	

- ◆ 1 Dado de Reforços personalizado



- ◆ 1 Trilha de Rodadas & 1 Indicador de Rodada
- ◆ Este livro de regras
- ◆ 1 Folha de regras para a Variante em Equipes



Preparação do Jogo

Se for a primeira vez que você joga, destaque todas as peças dos cartões destacáveis. Separe e coloque as peças nos compartimentos designados para cada tipo. Algumas delas se encaixam na bandeja de armazenamento removível que vem com o jogo. Outros componentes se encaixam em seus respectivos compartimentos na bandeja principal da caixa do jogo. Consulte a ilustração no Anexo I (p.10) para mais detalhes sobre como organizar seus marcadores.

Preparação para 3 jogadores

- ◆ Escolha aleatoriamente um conjunto de Tabuleiros correspondente ao número de jogadores.

- ◆ 5 jogadores: 2 grandes + 1 médio + 2 pequenos.
- ◆ 4 jogadores: 1 grande + 2 médios + 1 pequeno.
- ◆ 3 jogadores: 1 grande + 1 médio + 1 pequeno.
- ◆ 2 jogadores: 1 grande + 1 pequeno.



O tamanho de cada tabuleiro é indicado com um ícone de "P", "M" ou "G" em uma Região. Posicione-os no centro da mesa, com algum espaço entre eles. Cada tabuleiro é uma Ilha; a maneira como você os dispuser não influencia no jogo.

◆ Coloque a Trilha de Rodadas ao lado dos tabuleiros, com o Indicador de Rodada no primeiro espaço 1. A trilha é usada para controlar o progresso do jogo. O jogo termina ao final da rodada em que o Indicador de Rodada chegar à posição final na trilha, dependendo do número de jogadores: 8 rodadas para 5 jogadores, 9 rodadas para 4 jogadores, 10 rodadas para 2 ou 3 jogadores.

◆ Retire da caixa a bandeja removível com os marcadores de Raça e posicione-a ao lado dos tabuleiros, ao alcance de todos os jogadores 2.

◆ Embaralhe os brasões de Raça; pegue cinco aleatoriamente e posicione-os voltados para cima (ou seja, com o lado colorido à mostra) em uma coluna 3. Posicione os brasões restantes voltados para cima em uma pilha, logo abaixo da coluna 4. Repita o processo com os distintivos de Poderes Especiais, embaralhando-os e posicionando um à direita de cada brasão de Raça, com o lado arredondado encaixado na abertura arredondada do brasão. Empilhe os distintivos restantes à direita da pilha de brasões de Raça 5. Neste momento deve haver um total de 6 combinações de brasões de Raça e distintivos de Poder Especial voltados para cima na mesa, incluindo os do topo das pilhas.

◆ Posicione um marcador de Murloc em cada região do mapa que tenha um símbolo de Murloc 6. Os Murlocs são uma Raça primitiva que pode ser encontrada por toda Azeroth e habita algumas Regiões no início do jogo. Em *Small World of Warcraft*, os Murlocs são considerados uma Raça Em Declínio.

◆ Coloque um marcador de Montanha em cada Região do mapa que tenha um símbolo de Montanha 7.

◆ Embaralhe os marcadores de Artefatos e Lugares Lendários juntos. Pegue, aleatoriamente, um número de marcadores igual à quantidade de jogadores e posicione-os voltados para baixo no tabuleiro, nas regiões que tenham um ponto de interrogação 8.

◆ Dê a cada jogador 5 Moedas de Vitória de valor "1" 9. Coloque todas as moedas restantes, inclusive todas de valor "3", "5" e "10" em um banco de Vitória ao lado dos tabuleiros, ao alcance de todos os jogadores. Estas moedas servem como recurso durante o jogo e ajudam a determinar o vencedor no final 10.

Nota Importante

Se você já jogou *Small World*, vai se sentir em casa aqui em Azeroth.

As Raças que se enfrentam em *World of Warcraft* podem ser diferentes das que você conhece do jogo original, mas as mecânicas de jogo são bastante similares.

As regras que forem novas ou diferentes são identificadas com este ícone.

Funcionamento do Jogo

Azeroth é um mundo vasto e majestoso. Mas não é grande o bastante para todas as Raças que se recusam a compartilhá-lo e estão sempre tentando se expandir. As coisas se complicam ainda mais quando a maioria dessas Raças pertence a facções guerreiras envolvidas em um conflito eterno. As Raças neutras, enquanto isso, se aproveitam dessa antiga discórdia para tomar as terras que conseguirem e prosperar.

Após escolher uma combinação de Raça de *World of Warcraft* e Poder Especial, você deve usar suas características raciais e habilidades para conquistar as Regiões vizinhas e acumular Moedas de Vitória - geralmente às custas de seus vizinhos mais fracos. Ao posicionar tropas (marcadores de Raça) nas várias Regiões e conquistar terras adjacentes, você ganha Moedas de Vitória para cada Região que ocupa ao final do seu turno. Em algum momento, sua raça vai se expandir demais (como as que você já destruiu!) e você precisará abandonar sua civilização e procurar outra. A chave para a vitória é saber quando entregar seu império ao declínio e levar outro à supremacia no *World of Warcraft*!

Iniciando o Jogo

O jogador que jogou videogame mais recentemente começa a partida, iniciando seu primeiro turno. O jogo prossegue em sentido horário, de jogador para jogador. Quando todos tiverem jogado seu turno, começa uma nova rodada de jogo.

O Primeiro Jogador move o Indicador de Rodada um espaço na Trilha de Rodada e continua com seu próximo turno, seguido pelos outros jogadores.

Quando o Indicador de Rodada chegar ao último espaço na Trilha de Rodadas, cada jogador joga seu último turno e o jogo termina. O jogador que tiver acumulado mais Moedas de Vitória vence o jogo.

I. A PRIMEIRA RODADA

Durante a Primeira Rodada de jogo, cada jogador:

1. Escolhe uma combinação de Raça e Poder Especial
2. Conquista algumas Regiões
3. Ganha algumas Moedas de Vitória

1. Escolhendo uma Combinação de Raça e Poder Especial

O jogador seleciona uma combinação de Raça e Poder especial das seis que estiverem à mostra na mesa (incluindo a combinação da Raça e do Poder Especial que estiverem no topo das pilhas, abaixo da coluna).

O custo de cada combinação é determinado por sua posição na coluna. A primeira combinação, no topo da coluna, é gratuita. Cada outra combinação,

mais abaixo na coluna, custa uma Moeda de Vitória a mais que a da posição anterior. O custo é pago pelo jogador, que deixa uma Moeda de Vitória em cada combinação que esteja acima da que ele quer pegar.



O jogador, querendo iniciar o jogo com a combinação Renegados Herboristas, deixa uma Moeda de Vitória em cada combinação acima dela e a pega para si.

Se a combinação que o jogador escolher tiver Moedas de Vitória que foram deixadas pelos jogadores anteriores, o jogador ganha estas moedas; ele ainda precisa deixar uma Moeda de Vitória em cada combinação que estiver acima da que ele escolher.

O jogador posiciona a combinação escolhida em frente a si, voltada para cima, e pega da bandeja removível uma quantidade de marcadores de Raça igual à soma dos valores indicados em seu brasão de Raça e em seu distintivo de Poder Especial.

Exceto quando especificado o contrário (por exemplo, no brasão dos Renegados), esses marcadores de Raça são os únicos que o jogador poderá posicionar para essa Raça ao longo do jogo.

Se, por outro lado, um Lugar Lendário ou um poder de Raça permitir que você pegue marcadores adicionais da bandeja de armazenamento no decorrer do jogo, você ainda tem como limite a quantidade total de marcadores disponíveis. Portanto, um jogador com 20 marcadores de Renegados nos tabuleiros não será capaz de usar o poder dos Renegados novamente até que alguns de seus marcadores fiquem disponíveis.



A combinação de Raça e Poder Especial do jogador e os marcadores de Raça correspondentes, 4+6=10.

Por fim, o jogador reabastece a coluna de combinações disponíveis para os outros; ele faz isso arrastando as combinações existentes (e as Moedas de Vitória em cima de cada uma, se houver) uma posição acima, para ocupar o espaço vazio, e revelando uma nova combinação do topo da pilha, se possível. Portanto, deve haver 6 combinações à mostra para os jogadores a todo momento. Se acabarem os Brasões de Raça ou os distintivos de Poder Especial, embaralhe os que tiverem sido descartados e forme uma nova pilha.



Reabastecendo a coluna de combinações de Raça e Poder Especial.

2. Conquistando Regiões

Os marcadores de Raça do jogador são usados para conquistar Regiões do mapa, e ocupá-las concede Moedas de Vitória ao jogador.

> Primeira Conquista

Cada jogador, ao posicionar sua Raça no mapa pela primeira vez, pode começar por qualquer Ilha, mas deve entrar por uma das **Regiões de Entrada** (que mostrem um ícone de âncora). Para Conquistar essa Região de Entrada, o jogador precisa viajar pelo mar; portanto, precisa posicionar pelo menos 3 marcadores de Raça (veja abaixo).

> Conquistando Regiões

Para conquistar uma Região, o jogador deve ter à disposição para posicionar:

- ◆ 2 marcadores de Raça
- ◆ +1 marcador de Raça adicional para cada Muralha de Fogos-fátuos, Guarnição ou Montanha
- ◆ +1 marcador de Raça pelo custo da viagem, se a Região for uma Região de Entrada e não estiver adjacente a outra Região já ocupada pela mesma Raça (devido à dificuldade de navegar entre terras distantes).
- ◆ +1 marcador de Raça para cada marcador de Murloc ou de outra Raça que já esteja na Região.

Mares e Lagos geralmente não podem ser conquistados; mas, quando podem (pelas Nagas), requerem 2 marcadores de Raça e concedem 1 Moeda de Vitória cada ao jogador que as controla.

Ao conquistar uma Região, o jogador deve posicionar os marcadores de Raça usados para conquistá-la dentro de suas fronteiras no mapa. Estes marcadores permanecem nesta Região até o jogador reorganizar suas tropas, ao final do turno (consulte **Reposicionamento de Tropas**, p. 6).



Para entrar neste tabuleiro, é preciso primeiro conquistar uma Região de Entrada. Para entrar no tabuleiro por este Campo ocupado pelos Murlocs, o jogador deve usar 4 de seus preciosos marcadores de Raça.

Importante: independentemente do benefício da Raça e/ou do Poder Especial, o jogador precisa ter sempre pelo menos um marcador de Raça disponível para iniciar uma nova Conquista.

> Baixas & Retiradas Inimigas

Se a Região estiver ocupada por marcadores da Raça de outro jogador antes de ser conquistada, aquele jogador deve imediatamente pegar todos os seus marcadores de Raça da Região e:

- ◆ **Descartar permanentemente um marcador de Raça**, devolvendo-o para a bandeja de armazenamento;
- ◆ **Manter os outros marcadores de Raça na mão** e, ao final do turno do jogador atual, reposicioná-los em qualquer Região (ou Regiões) ainda ocupadas por sua Raça (se houver).

As Regiões (se houver) em que o jogador reposicionar seus marcadores de Raça não precisam ser adjacentes à Região da qual eles foram retirados. Se todas as Regiões de um jogador forem atacadas no mesmo turno e isso o deixar com marcadores de Raça na mão, mas não nos tabuleiros, ele pode reposicioná-los em seu próximo turno como se estivesse fazendo sua Primeira Conquista.

Quando uma Região defendida por um único marcador de Raça é conquistada, o marcador é descartado. Geralmente isso acontece se o marcador defensor

for de Murloc ou de uma Raça Em Declínio (consulte *Entrando em Declínio*, p. 8).

Observação: *um jogador pode conquistar uma Região ocupada por um marcador de sua própria Raça Em Declínio, se quiser: ele perde aquele marcador, mas sua Raça Ativa atual pode ganhar acesso a uma Região mais vantajosa para ocupar.*

As Montanhas não se movem, continuando no lugar para oferecer defesa ao seu novo conquistador.

Conquistas Subsequentes

O jogador atual pode repetir esse processo, conquistando quantas Regiões quiser em seu turno, desde que tenha marcadores de Raça suficientes para todas as conquistas seguidas.

Cada nova Região conquistada, a não ser que a combinação de Raça e Poder Especial permita o contrário, deve ser:

- adjacente a uma Região já ocupada por marcadores de sua Raça ativa; ou seja, que elas tenham uma margem em comum

OU

- qualquer Região de Entrada do tabuleiro, pagando o custo de viagem de +1 marcador se a Região de Entrada não for adjacente a nenhuma Região ocupada pelo jogador.



Após conquistar os campos, esta tropa de Etéreos se aventura nas colinas adjacentes ocupadas pelos Kobolds.

Última Tentativa de Conquista/Rolagem do Dado de Reforço

Em sua última tentativa de conquista no turno, o jogador pode não ter marcadores de Raça suficientes para conquistar mais uma Região normalmente. Desde que ainda tenha pelo menos um marcador de Raça disponível, o jogador pode tentar uma última conquista em uma Região que ele normalmente precisaria de 3 ou menos marcadores de Raça para conquistar. Após escolher a Região, o jogador rola o Dado de Reforço uma vez. Note que o jogador deve selecionar a Região para sua última conquista no turno antes de rolar o dado. A Região em questão não precisa ser a mais fraca disponível para o ataque, desde que possa ser conquistada se o jogador tiver sorte no dado.

Se o resultado do dado, somado à quantidade de marcadores de Raça que o jogador tiver disponíveis, for o suficiente para conquistar a Região, o jogador posiciona seus marcadores de Raça restantes nela. Se não for, ele posiciona seus marcadores restantes em uma Região já ocupada por ele. De um jeito ou de outro, suas conquistas neste turno acabam.



Apesar de ter uma força insuficiente, graças a uma boa rolagem no Dado de Reforço, o jogador que controla os Renegados consegue conquistar as Montanhas em sua última conquista do turno

Reposicionamento de Tropas

Após terminar suas conquistas no turno, o jogador pode reposicionar livremente seus marcadores de Raça pelo tabuleiro, movendo-os para qualquer Região ocupada por sua Raça (não necessariamente uma Região adjacente), desde que mantenha pelo menos um marcador de Raça em cada Região que controla.



O jogador reposiciona suas tropas de Renegados em suas Regiões. Este reposicionamento inclui um marcador de Renegado que o jogador recebe graças ao poder racial dos Renegados (eles causam a baixa de 2 marcadores neste turno - 1 marcador de Murloc e 1 marcador de Kobold - e podem receber até 2 marcadores extras, pagando 1 Moeda de Vitória por cada, mas o jogador que controla os Renegados decide comprar apenas um)

3. Ganhando Moedas de Vitória

Tendo terminado seu turno, o jogador ganha 1 Moeda de Vitória do banco para cada Região do mapa ocupada por seus marcadores de Raça. O jogador também pode ganhar Moedas de Vitória bônus decorrentes do benefício de sua Raça, Poder Especial, Lugares Lendários e/ou Artefatos.



Com 3 Regiões ocupadas, os Renegados recebem 3 Moedas de Vitória, mais 1 Moeda de Vitória bônus por seu Poder Especial de Herboristas (1 Moeda de Vitória bônus para cada Região de Colina que ocuparem ao final de seu turno).

Bônus de Facção da Horda e da Aliança

A maioria das Raças pertence à Aliança ou à Horda, duas facções que se enfrentam desde tempos imemoriais. Atacar uma Raça de uma facção com uma Raça da outra concede um Bônus de Facção: ao final de seu turno, o jogador ganha 1 Moeda de Vitória por cada Raça da facção oposta que derrotou.

- Conquistar duas ou mais Regiões da mesma Raça ainda concede apenas 1 Moeda de Vitória, exceto quando especificado o contrário (consulte *Campo de Batalha*, p. 14).
- Uma Raça Ativa e uma Raça Em Declínio contam como duas Raças diferentes, mesmo que pertençam ao mesmo jogador.
- Raças Neutras não pertencem a nenhuma facção; portanto, não concedem Bônus de Facção.



Algumas Raças não pertencem à Aliança nem à Horda. Essas são Raças Neutras. Conquistar uma Região de uma Raça da Horda ou da Aliança não concede a elas nenhuma Moeda de Vitória bônus. Conquistar uma Região de uma Raça Neutra usando uma Raça da Aliança ou da Horda também não concede nenhuma Moeda de Vitória bônus.



As Nagas são um exemplo de Raça Neutra.



Após colocar seus Renegados Em Declínio, o jogador volta com Elfos Sangrentos Arqueólogos, pertencentes à Horda. Ele conquista primeiro uma Região de Entrada dos Andes e depois duas Regiões adjacentes controladas pelos Humanos. Ao final de seu turno, ele recebe um Bônus de Facção de 2 Moedas de Vitória: 1 para cada Raça da Aliança da qual ele conquistou uma Região (1 pelos Andes + 1 pelos Humanos).

O poder racial dos Elfos Sangrentos está Ativo; o jogador que os controla recebe uma Moeda de Vitória bônus, já que os Elfos Sangrentos estão ocupando uma Região Mágica. O poder especial de Herboristas dos Renegados do mesmo jogador não está mais ativo, porque os Renegados entraram Em Declínio. O jogador recebe uma Moeda de Vitória por cada região ocupada pelos Renegados, mas nenhuma Moeda de Vitória bônus.



› Pontuando com Raças Em Declínio

Com o decorrer do jogo, cada jogador provavelmente terá marcadores de outra Raça no mapa. Esses marcadores são resquícios de uma Raça anterior que o jogador decidiu colocar Em Declínio (consulte *Entrando em Declínio*, p. 8).

As Regiões ocupadas por esses marcadores Em Declínio também conferem ao jogador 1 Moeda de Vitória cada. O brasão de Raça, o Poder Especial e quaisquer outros poderes não concedem nenhuma Moeda de Vitória bônus, exceto quando especificado o contrário na descrição do poder em questão.

Os jogadores devem manter suas Moedas de Vitória empilhadas, de um modo que esconda o valor delas dos outros jogadores; a pontuação final só é revelada ao final do jogo. Se necessário, o jogador pode pedir para trocar moedas no banco de Vitória a qualquer momento.

II. AS RODADAS SUBSEQUENTES

Nas rodadas subsequentes, o primeiro jogador move o Indicador de Rodada um espaço na trilha e o jogo continua em sentido horário. Em seu turno, cada jogador deve:

- ◆ Expandir o território de sua Raça fazendo novas conquistas

OU

- ◆ Colocar sua Raça Em Declínio e escolher uma nova.

Qualquer que seja a ação escolhida, o jogador ganha Moedas de Vitória novamente (consulte *Ganhando Moedas de Vitória*, p. 7).

Expandindo Através de Novas Conquistas

› Preparar suas Tropas

Deixando apenas um marcador de Raça em cada Região que ocupa, o jogador pode pegar todos os outros marcadores de sua Raça Ativa do mapa e usá-los para conquistar novas Regiões.

› Conquistar

Todas as regras relativas à conquista de uma nova Região (consulte *Conquistando Regiões*, p. 5) devem ser respeitadas, exceto a regra relativa à Primeira Conquista - que só se aplica a Raças novas entrando no mapa.

› Abandonando uma Região

Apenas os marcadores de Raça que o jogador pegou de volta podem ser usados para conquistar novas Regiões. Se o jogador quiser liberar mais marcadores de Raça, ele pode esvaziar completamente algumas de suas Regiões, ou todas elas; mas, nesse caso, as Regiões abandonadas não são mais consideradas como seus territórios e não lhe concederão mais Moedas de Vitória. Se o jogador decidir abandonar todas as Regiões que ocupa, sua próxima conquista deve seguir as regras para a Primeira Conquista (consulte *Primeira Conquista*, p. 5).

Entrando Em Declínio

Quando o jogador decidir que sua Raça Ativa se expandiu demais e não tem o ímpeto necessário para continuar se expandindo ou para se defender de seus vizinhos cada vez mais ameaçadores, ele pode escolher colocá-la Em Declínio e, no início de seu próximo turno, selecionar uma nova combinação de Raça e Poder Especial das que estiverem disponíveis na mesa.

Para isso, o jogador deve virar seu brasão de Raça para baixo, deixando o lado cinzento Em Declínio à mostra para

todos os jogadores, e descartar seu distintivo de Poder Especial; o Poder Especial não tem mais efeito, exceto quando especificado o contrário (por exemplo, os Poderes Especiais Guarnecidos ou Pantanosos).

O jogador também deve virar ao contrário um marcador de Raça em cada Região que controla, deixando à mostra seu lado Em Declínio, e retirar do mapa todos os outros marcadores da Raça, devolvendo-os à bandeja de armazenamento.

Observação: em alguns casos (com o poder racial dos Taurens, ou após usar o Poder Especial Intimidantes), vários marcadores da Raça Em Declínio podem ocupar a mesma Região, aumentando a defesa do território em questão. Quando essa Região é conquistada, todos os marcadores Em Declínio são descartados.

Cada jogador pode ter apenas uma Raça Em Declínio no mapa a qualquer momento. Se o jogador ainda tiver marcadores de uma Raça Em Declínio anterior no mapa, ele deve retirá-los do mapa imediatamente e guardá-los na bandeja de armazenamento, antes de virar os marcadores da nova Raça em Declínio.

O brasão da Raça que agora desapareceu deve ser colocado no fundo da pilha de brasões de Raça, ou no espaço vago mais abaixo na coluna de brasões, se houver. O mesmo processo deve ser feito quando o último marcador de uma Raça Em Declínio é retirado do mapa como resultado de sua última Região ser conquistada.



O jogador decidiu colocar seus Elfos Sangrentos Em Declínio. Ele já tinha uma Raça Em Declínio no mapa, então o tempo dos Renegados Herboristas acabou! Os resquícios deles são varridos do mapa e seu brasão de Raça é colocado no fundo da pilha.

O jogador não pode conquistar nenhuma Região no mesmo turno em que coloca uma Raça Em Declínio; seu turno termina imediatamente após pontuar! Ele ganha 1 Moeda de Vitória para cada Região ocupada pelos marcadores da Raça que acabou de entrar Em Declínio, mas, exceto quando especificado o contrário, não ganha mais moedas pelo benefício do poder de sua Raça que agora está Em Declínio nem do Poder Especial que foi descartado.

Em seu próximo turno, o jogador deve selecionar uma nova combinação de Raça e Poder Especial das que estiverem disponíveis. A partir daí, ele segue as mesmas regras usadas na primeira rodada de jogo. A única diferença, mas significativa, é que agora ele provavelmente ganhará Moedas de Vitória de sua nova Raça Ativa e também dos marcadores restantes de sua Raça que agora está Em Declínio, durante a fase Ganhando Moedas de Vitória do seu turno.

Observação: os Murlocs são sempre considerados uma Raça em Declínio que não pertence a nenhum jogador.




Agora o momento do declínio chegou para os Elfos Sangrentos Arqueólogos. O jogador retira todos os marcadores deles, exceto um em cada Região ocupada pela Raça, que é virado para o lado Em Declínio; depois, vira o brasão de Raça para o lado Em Declínio e descarta o distintivo de Poder Especial.

Se acontecer de não haver distintivos de Poder Especial suficientes na pilha para fazer novas combinações de Raça e Poder Especial, embaralhe os distintivos de Poder Especial descartados e forme uma nova pilha.

Fim do Jogo

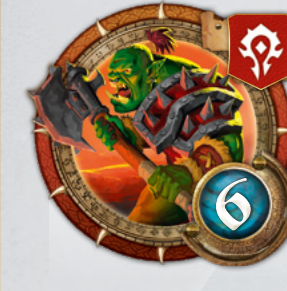
Quando o Indicador de Rodada chegar à posição final na trilha (dependendo do número de jogadores) e todos os jogadores tiverem jogado seu último turno, cada jogador revela e conta suas Moedas de Vitória. O jogador com a maior pontuação vence. Em caso de empate, o jogador com mais marcadores de Raça (Ativos + Em Declínio) nos tabuleiros é o vencedor.






NAGAS

As Nagas são acostumadas a viver no fundo do oceano; então, diferente das outras Raças, elas podem conquistar Regiões de Mar e Lago. Sua primeira conquista pode ser uma Região de Mar ou Lago (precisando de 2 marcadores de Raça) e elas podem se expandir a partir dela. As Nagas permanecem nas Regiões de Mar ou Lago mesmo estando Em Declínio.



ORCS

Os Orcs são conquistadores naturais. Cada Região ocupada pela Aliança que for conquistada pelos Orcs concede 1 Moeda de Vitória bônus. Esse poder é cumulativo com o Bônus de Fação.




PANDARENS

Ao final de cada turno, os Pandarens dão 1 marcador de Harmonia a cada jogador cuja Raça Ativa eles não tenham atacado no turno (inclusive, na rodada inicial do jogo, aos jogadores que ainda não tiverem uma Raça). Um jogador que tenha um marcador de Harmonia deve pagar 2 Moedas de Vitória aos Pandaren antes de atacá-los (tentando conquistar uma Região ocupada por eles ou forçar a remoção de um marcador de Raça do território deles por quaisquer meios). Essas 2 Moedas de Vitória devem ser pagas apenas uma vez por turno, mesmo que o adversário ataque várias Regiões ocupadas pelos Pandarens. No início de seu turno, o jogador que controla os Pandarens pega de volta todos os marcadores de Harmonia que estejam com outros jogadores.

Poderes Especiais

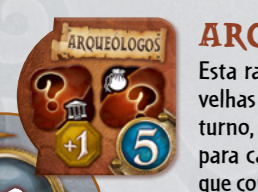
Nas descrições a seguir, cada Poder Especial só se aplica à Raça com a qual estiver combinado. Exceto quando especificado o contrário, isso não inclui nenhum marcador Em Declínio da sua Raça anterior.

A lista a seguir detalha as vantagens concedidas por cada Poder Especial; o número de marcadores de Raça adicionais que o jogador recebe quando o Poder Especial se combina com um brasão de Raça é mostrado no círculo no distintivo de Poder Especial.



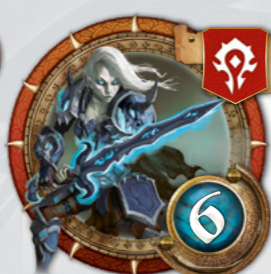
ANDARILHOS DO PÂNTANO

A Raça dos Andarilhos do Pântano ganha, ao final do turno, 1 Moeda de Vitória bônus para cada Região de Pântano que controla.




ARQUEÓLOGOS

Esta raça acadêmica adora estudar coisas velhas e lugares estranhos; ao final de seu turno, ela ganha 1 Moeda de Vitória bônus para cada Artefato e cada Lugar Lendário que controle.



RENEGADOS

Os Renegados podem recrutar os cadáveres de seus inimigos. Toda vez que causarem a baixa de um marcador de Raça (Ativa ou Em Declínio), eles podem pagar 1 Moeda de Vitória para ganhar um marcador de Renegado adicional. O jogador recebe os marcadores adicionais depois de sua última conquista no turno, antes da fase de reposicionamento (ou seja, eles não podem ser usados para conquistas até a próxima rodada).




TAURENS

Estes grandes e resistentes guerreiros nunca podem ocupar (ou conquistar) uma Região usando menos que 2 marcadores de Raça. No entanto, eles ainda perdem um marcador quando uma Região ocupada por eles é conquistada. Um marcador de Tauren nunca pode ficar sozinho, nem mesmo durante a fase de Preparar suas Tropas. Se um marcador de Raça ficar sozinho por qualquer motivo, o jogador deve reposicioná-lo em uma Região sob seu controle. Quando entram Em Declínio, eles deixam 2 marcadores de Raça em cada Região em vez de 1.




TROLLS

Conhecidos por serem guerreiros astutos, os Trolls podem conquistar qualquer Região ocupada pagando um custo de 1 marcador a menos que o normal (ainda é preciso usar pelo menos 1 marcador).



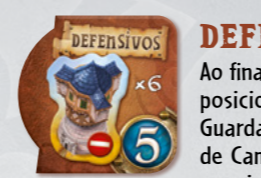
WORGENS

No início de cada um dos seus turnos, os Worgens devem escolher entre a forma humana (eles ganham imediatamente 2 Moedas de Vitória bônus) ou a forma Worgen (eles pagam 1 Moeda de Vitória e todas as conquistas neste turno têm um custo de 1 marcador a menos que o normal, embora ainda seja preciso usar pelo menos 1 marcador).



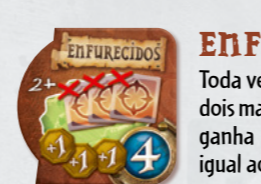
CAMPEÕES

Esta raça controla 1 poderoso Campeão. Uma vez por turno, ele pode conquistar qualquer região adjacente de graça, independentemente do número de marcadores inimigos e de defesas nela. Quando a Região é conquistada, posicione o Campeão nela. O Campeão conta como 1 marcador de Raça para defesa. Se outro jogador conquistar a Região em que o Campeão se encontra, o Campeão é aprisionado. O dono do Campeão não descarta nenhum marcador de Raça. Ele deve pagar ao adversário imediatamente 1 Moeda de Vitória como resgate para recuperar o Campeão. Então ele o reposiciona, como um marcador de Raça normal, e poderá usá-lo novamente em seu próximo turno.



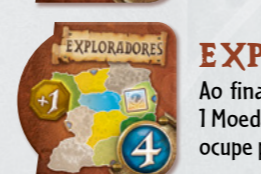
DEFENSIVOS

Ao final de seu turno, a Raça Defensiva posiciona um marcador de Torre de Guarda em cada uma de suas Regiões de Campos em que controle também a maioria das Regiões adjacentes (ou seja, controle mais Regiões que qualquer outra Raça Ativa ou Em Declínio) e retira quaisquer marcadores de Torre de Guarda das Regiões de Campos em que não controle a maioria em questão. Uma Região com uma Torre de Guarda se torna imune a qualquer poder ou tentativa de conquista.




ENFURECIDOS

Toda vez que conquistar uma Região com pelo menos dois marcadores de Raça defensores, a Raça Enfurecida ganha uma quantidade de Moedas de Vitória bônus igual ao número de marcadores de Raça defensores.




EXPLORADORES

Ao final do turno, a Raça dos Exploradores ganha 1 Moeda de Vitória bônus para cada tabuleiro em que ocupe pelo menos uma Região.



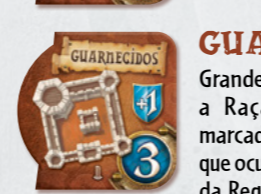
FAZENDEIROS

Ao final do turno, a Raça dos Fazendeiros ganha 1 Moeda de Vitória bônus para cada Região de Campos que controla.



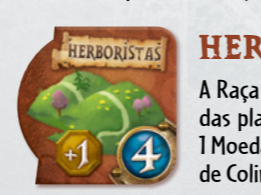
FERREIROS

A Raça que possui este poder é capaz de forjar armas poderosas: ela pode conquistar todas as Regiões pagando um custo de 1 marcador a menos que o normal (ainda é preciso usar pelo menos 1 marcador).




GUARNECIDOS

Grandes construtores de fortificações, a Raça Guarnecida posiciona um marcador de Guarnição em cada Região que ocupa. A Guarnição aumenta a defesa da Região em 1, como se houvesse um marcador de Raça a mais nela, e permanece na Região quando a Raça entra Em Declínio. Descarte a Guarnição se a Região for conquistada ou ficar vazia. Cada Região pode ter no máximo 1 marcador de Guarnição e não pode haver mais que 10 Guarnições no mapa.



HERBORISTAS

A Raça dos Herboristas entende o poder das plantas e, ao final do turno, ganha 1 Moeda de Vitória bônus para cada Região de Colina que controla.




INTIMIDANTES

Três vezes por turno, estes mestres da manipulação podem mover 1 marcador de qualquer Raça, Ativa ou Em Declínio, de uma Região adjacente ocupada por um adversário para qualquer outra Região ocupada pela mesma Raça, se houver. Se não houver, o marcador é descartado. O jogador pode fazer isso em 3 Regiões diferentes ou até 3 vezes na mesma Região.

- ◆ Murlocs são sempre descartados
- ◆ Muralhas de Fogos-Fátuos e Guarnições, se houver, devem ser descartadas

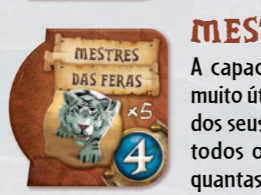
antes de se mover os marcadores de Raça. Isso conta como um uso do poder.

- ◆ Este poder deve ser usado antes da última conquista no turno




MAGOS DOS PORTAIS

Duas vezes por turno, estes mestres dos Portais podem trocar todos os marcadores (exceto marcadores de Montanhas e Lugares Lendários) entre 2 Regiões Mágicas.



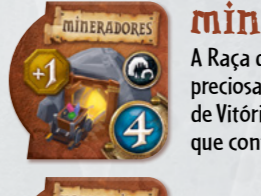
MESTRES DAS FERAS

A capacidade de domar feras pode ser muito útil na batalha. No início de cada um dos seus turnos, o jogador deve descartar todos os seus marcadores de Fera. Após conferir quantas Regiões de Colinas a Raça dos Mestres das Feras controla, o jogador pega um número correspondente de marcadores de Fera. Para todos os fins, esses marcadores de Fera são tratados como marcadores de Raça, sendo usados para conquistar Regiões e reposicionados ao final do turno. 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

A Raça com esse poder vive pela vitória na batalha. Cada vez que conquistar uma Região ocupada, ela ganha uma Moeda de Vitória bônus.



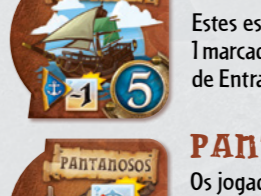
MINERADORES

A Raça dos Mineradores tem sede de pedras preciosas: ao final do turno, ela ganha 1 Moeda de Vitória bônus para cada Região de Caverna que controla.



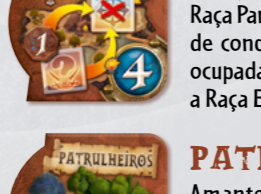
MONTANHISTAS

A Raça dos Montanhistas, ao final do turno, ganha 1 Moeda de Vitória bônus para cada Região de Montanha que controla.



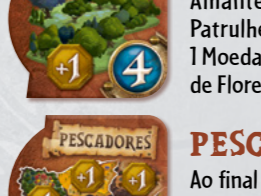
NAVEGANTES

Estes especialistas em viagem não pagam o custo de 1 marcador de Raça adicional ao conquistar uma Região de Entrada não adjacente em qualquer tabuleiro.



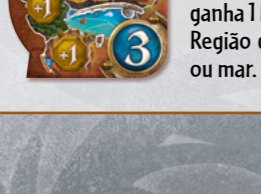
PANTANOSOS

Os jogadores adversários devem pagar à Raça Pantanosos 1 Moeda de Vitória antes de conquistar uma Região de Pântano ocupada por ela. Este poder continua ativo quando a Raça Entra Em Declínio.



PATRULHEIROS

Amantes das florestas, a Raça dos Patrulheiros ganha, ao final do turno, 1 Moeda de Vitória bônus para cada Região de Floresta que controla.



PESCADORES

Ao final do turno, a Raça dos Pescadores ganha 1 Moeda de Vitória bônus para cada Região que controla adjacente a um lago ou mar.

III. ARTEFATOS E LUGARES LENDÁRIOS

Small World of Warcraft tem 5 Artefatos e 7 Lugares Lendários. Cada Artefato e cada Lugar Lendário é identificado por um marcador distinto.



Artefato Lugar Lendário

Quando um jogador entrar em uma Região com um marcador de Artefato ou Lugar Lendário voltado para baixo, revele-o. Depois de revelado, o marcador fica à mostra até o fim do jogo. O jogador que ocupar uma Região com um Lugar Lendário ou um Artefato pode usar seu efeito imediatamente.

Marcadores com este ícone são Artefatos. Um Artefato permanece na Região em que foi usado mais recentemente.

Marcadores com este ícone são Lugares Lendários. Marcadores de Lugares Lendários não podem ser movidos (exceto a Nascente da Eternidade, que, após ser revelada, deve ser posicionada em uma Região de Mar ou Lago).

Quando uma Região contendo um Artefato ou um Lugar Lendário for conquistada, o marcador muda de mãos e pode ser usado imediatamente por seu novo dono. Quando uma Região contendo um Artefato é abandonada, o Artefato permanece naquela Região.

Observação: Raças Em Declínio não recebem benefícios de efeitos ou bônus de Artefatos ou Lugares Lendários, exceto quando especificado o contrário.

Artefatos

CINZAS DE AL'AR
Uma vez por turno, as Cinzas de Al'Ar permitem que seu dono conquiste qualquer Região de qualquer tabuleiro. O dono deve pagar o custo normal pela conquista como se a Região fosse adjacente.

CORAÇÃO DE AZEROTH
Ao final de seu turno, o dono do Coração de Azeroth posiciona-o em uma das Regiões que controla e ganha 1 Moeda de Vitória para cada Raça Ativa diferente que ocupe uma Região adjacente ao Coração de Azeroth.

ÉGIDE DE AGGRAMAR
Ao final do turno, o dono posiciona a Égide em uma das Regiões que controla. A Região se torna imune a todos os poderes e tentativas de conquista, a não ser que o adversário pague ao dono da Égide 2 Moedas de Vitória.

GÉLIDO LAMENTO
Uma vez por turno, o dono da Gélido Lamento pode usá-la para conquistar uma Região pagando um custo de 2 marcadores a menos que o normal (ainda é preciso usar pelo menos 1 marcador).

MARTELO DA PERDIÇÃO
Uma vez por turno, o jogador que usa o Martelo da Perdição pode conquistar uma Região usando apenas 1 marcador, mas deve antes pagar 2 Moedas de Vitória ao jogador que ocupa a Região em questão. Se a Região não for ocupada por nenhum jogador, ele deve pagar ao banco.

Lugares Lendários

ANJO DA CURA
Durante o reposicionamento, a Raça Ativa que ocupa a Região em que o Anjo da Cura está localizado recebe um marcador de Raça bônus, desde que haja pelo menos um disponível na bandeja.

CAMPO DE BATALHA
Quando uma Raça ocupa o Campo de Batalha, ela pode receber o Bônus de Facção uma segunda vez por Raça (ou seja, conquistar 2 Regiões ou mais da mesma Raça que pertença à Facção oposta no mesmo turno concede 2 Moedas de Vitória bônus).

Uma Raça Neutra que ocupe o Campo de Batalha pode 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 como descrito acima. Ao final do turno, a Raça é considerada Neutra novamente. Em seu próximo turno, se ainda controlar o Campo de Batalha, o jogador que controla a Raça Neutra em questão pode escolher novamente entre as duas Facções, independentemente de sua escolha anterior.

CAPELA ESPERANÇA DA LUZ
A Raça que ocupa a Capela Esperança da Luz não sofre nenhuma baixa de marcadores de Raça quando é atacada. Quando a Região em que a Capela Esperança da Luz está localizada é conquistada por outro jogador, o dono anterior ainda recebe o benefício uma última vez, não descartando nenhum marcador de Raça devido ao ataque.

KARAZHAN
A Raça que controla este Lugar Lendário ganha 1 Moeda de Vitória bônus ao final do turno para cada OUTRA Região sob o controle dela e que seja do mesmo tipo de terreno em que Karazhan está localizada.

PEDRA DE ENCONTRO
A Raça que controla a Pedra de Encontro não paga o custo de +1 marcador de Raça ao conquistar uma Região de Entrada não adjacente.

NASCENTE DA ETERNIDADE
Ao revelar a Nascente da Eternidade, mova-a para uma região de Mar ou Lago no mesmo tabuleiro, se houver. Se não, saque outro 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 de bônus, mesmo se estiver Em Declínio. Em caso de empate, ninguém recebe o bônus.



PORTAL NEGRO

A Raça que controla a Região em que o Portal Negro está localizado ganha 2 Moedas de Vitória bônus ao final do turno.

Créditos

Design do Jogo
Philippe Keyaerts

Ilustrações
Miguel Coimbra

Design Gráfico: Cyrille Daujean

Tradução: Rafael Brandão / **Revisão:** Fábio Gullo e Paula Pizauro

*"Para Seb e Adrien.
Graças a vocês o Small World of Warcraft é um lugar melhor."*

— Philippe Keyaerts

Days of Wonder, o logo Days of Wonder e Small World Board Game são marcas registradas da Days of Wonder, Inc., e direitos autorais © 2009-2020 Days of Wonder, Inc. todos os direitos reservados.
© 2020 Blizzard Entertainment, Inc. Blizzard, World of Warcraft e o logo Blizzard Entertainment são marcas comerciais ou registradas da Blizzard Entertainment, Inc. nos EUA e em outros países.

Visite-nos em gear.blizzard.com.

Todas as outras marcas registradas são propriedade de seus respectivos donos.



Days of Wonder Online

Registre seu jogo:

Você está convidado a se juntar à nossa comunidade online de jogadores na Days of Wonder Online, onde hospedamos uma variedade de versões online de nossos jogos. Para usar seu número da Days of Wonder Online, adicione-o à sua conta da Days of Wonder Online ou crie uma conta em:

www.daysofwonder.com/small-world-of-warcraft e clique em **New Player Signup** na página inicial. Depois é só seguir as instruções. Você também pode conhecer outros jogos da Days of Wonder ou visitar-nos em:

www.daysofwonder.com

Azeroth é um mundo em constante evolução de mito, magia e aventura ilimitada. Explore-o em:

www.worldofwarcraft.com

