

Batalha por Azeroth

As regras a seguir descrevem a variante Batalha por Azeroth e pressupõem que você esteja familiarizado com as regras básicas apresentadas no livro de regras de *Small World of Warcraft*.

É recomendado que novos jogadores joguem várias vezes com as regras clássicas antes de experimentar esta variante.

A Batalha por Azeroth é jogada em equipes, com a Aliança e a Horda lutando pelo domínio de Azeroth, enquanto as Raças Neutras veem o conflito como uma chance de sair das sombras e tomar o mundo para si. Esta variante foi projetada inicialmente para 4 ou 5 jogadores, mas também funciona com 2 ou 3 jogadores.

Uma variante em equipes de *Small World of Warcraft*

2-5 jogadores



Jogando em Equipes

Dependendo do número de jogadores, eles se dividirão em 2 ou 3 facções, da seguinte forma:

- ◆ **2 jogadores:** 1 da Aliança, 1 da Horda
- ◆ **3 jogadores:** 1 da Aliança, 1 da Horda, 1 Neutro
- ◆ **4 jogadores:** 2 da Aliança, 2 da Horda
- ◆ **5 jogadores:** 2 da Aliança, 2 da Horda, 1 Neutro

Os jogadores se sentam na seguinte ordem, ajustando conforme a quantidade de jogadores. Isto também indica a ordem dos turnos: Aliança 1, Horda 1, Neutro, Aliança 2, Horda 2.

Jogadores da mesma facção são aliados. Eles podem compartilhar a mesma estratégia, mas conquistam Regiões e ganham Moedas de Vitória separadamente ao longo do jogo. Cada pilha individual de Moedas de Vitória fica escondida do grupo; mas, por ser informação vital, pode ser compartilhada entre aliados ao longo do jogo. Aliados podem até atacar um ao outro, se considerarem que isso vai beneficiá-los!

PREPARAÇÃO

A preparação do jogo é similar à do *Small World of Warcraft*, com uma importante diferença: não embaralhe todos os brasões de Raça. Em vez disso, separe-os em três pilhas: Raças da Aliança, da Horda e Neutras. Com 2 ou 4 jogadores, devolva as Raças Neutras para a caixa. Embaralhe as pilhas da Horda e da Aliança separadamente. Para cada facção, saque três brasões de Raça aleatoriamente e posicione-os voltados para cima em uma coluna e os três brasões restantes em uma pilha abaixo da coluna. Posicione as duas colunas em paralelo. Se houver um jogador Neutro, embaralhe os 4 brasões das Raças Neutras e posicione-os aleatoriamente em uma terceira coluna (sem uma pilha abaixo dela).

Embaralhe todos os distintivos de Poder Especial e posicione três deles voltados para cima numa quarta coluna à direita, depois posicione os distintivos restantes em uma pilha abaixo da coluna. Agora deve haver duas/três colunas de brasões de Raça separados por facção, cada uma com 4 Raças à mostra; e uma coluna com 4 distintivos de Poder Especial à mostra.



ESCOLHENDO UMA COMBINAÇÃO DE RAÇA E PODER ESPECIAL

Numa partida de Batalha por Azeroth, o processo de escolher uma combinação de Raça & Poder Especial é um pouco diferente das regras originais.

- ◆ Quando um jogador escolhe uma Raça, seja sua primeira Raça ou após colocar a anterior Em Declínio, ele deve escolher da sua própria facção (Aliança, Horda ou Neutra).
- ◆ A Raça sempre deve ser combinada com o distintivo de Poder Especial que estiver posicionado na mesma linha.
- ◆ O custo de cada combinação em Moedas de Vitória ainda é determinado pela posição na coluna; mas, diferente das regras originais, os jogadores pagam esse custo devolvendo as Moedas de Vitória necessárias de sua reserva para o banco.
- ◆ Depois de pegar para si uma Raça e o Poder Especial correspondente, o jogador reabastece as duas colunas. Ele arrasta os brasões de Raça e distintivos de Poder Especial uma posição acima em cada coluna e revela novos brasões e distintivos no topo de cada pilha, se houver. Se não houver mais nenhum, deixe um espaço vazio. Graças a isso, e ao contrário das regras originais, as combinações de Raça e Poder Especial podem mudar a cada vez que um jogador escolher uma.
- ◆ Quando uma Raça for descartada, coloque o brasão no fundo da pilha de sua facção ou, se restarem menos que 3 Raças, no espaço vazio mais acima na coluna.

Fora isso, todas as regras são idênticas às descritas no livro de regras de *Small World of Warcraft*.

No início do jogo, o primeiro jogador da Aliança escolhe a combinação Humanos Enfurecidos e paga o custo devolvendo 1 Moeda de Vitória à reserva. Ele move os brasões da Aliança e os Poderes especiais um espaço para cima.



Mais tarde no jogo, um jogador da Aliança decide colocar os Elfos Noturnos Em Declínio. Ele já tem uma Raça Em Declínio, então deve descartá-la.



No seu turno, o jogador da Horda pode escolher a combinação que quiser, mas algumas mudaram: os Orcs não são mais Enfurecidos, mas Intimidantes, enquanto os Renegados se tornaram Navegantes!



Portanto, ele vira para cima o brasão de Raça dos Humanos e o coloca no espaço vazio mais acima na coluna da Aliança.



Fim de Jogo

A quantidade de turnos num jogo de Batalha por Azeroth é a mesma da versão clássica. Quando o jogo terminar, cada jogador revela sua pontuação individual.

- ◆ Em jogos com 2-3 jogadores, o pontuação individual é a pontuação da Facção.
- ◆ Em jogos com 4-5 jogadores, a pontuação do jogador Neutro é a pontuação da Facção Neutra. No entanto, para a Aliança e a Horda, a pontuação da Facção é a menor das pontuações dos dois jogadores. A Facção com a maior pontuação vence. Em caso de empate, a Facção que tenha o jogador com a maior pontuação individual entre as equipes empatadas vence o jogo.

Exemplo

➤ Jogador 1 = 51 MdV ✓ Jogador 4 = 88 MdV

Neutro ➤ Jogador 3 = 67 MdV ✓

➤ Jogador 2 = 79 MdV Jogador 5 = 72 MdV ✓

A Horda vence, com 72 Moedas de Vitória.