

# 游戏回合

最近玩过电子游戏的成为起始玩家。玩家按顺时针依次进行回合。游戏回合标志到达游戏回合进度条最后一格时，进入最后一轮。获得胜利钱币最多(如果平手则检查种族标记最多)的玩家获得游戏胜利。

## 一、起始回合

### 1. 挑选一套种族和特殊能力的组合(第4页)

- ◆ 选择一套组合，并在其上方每套组合上支付1胜利钱币。
- ◆ 拿取组合和之前其他玩家放在上面的胜利钱币。
- ◆ 按照种族旗帜和特殊能力徽章上的数值之和，拿取相等数量的种族标记。

### 2. 征服地区(第5页)

- **首次征服：**你征服的第1片地区可以在任何岛屿，但除非另有说明(种族/特殊能力)，否则必须是入口地区(带有船锚图标)。
- **所有征服：**目标地区(通常)必须与你的地区或入口地区相邻。你需要：2个种族标记 + 地区中每有1个其他种族标记、小精灵壁标记、勇士、要塞、

山脉或野兽，额外放置1个种族标记，如果是非相邻的入口地区最后还要+1标记。如果地区中有对手，对手失去其中1个标记，将其他标记拿回手上，保留到该回合结束。

● **最终征服：**在一回合中尝试最后一次征服时，如有需要，你可以在选择目标地区后投掷一次增援骰子。每1点算作1个标记。

**至少1个标记：**无论你的种族、特殊能力或投掷结果如何，你征服一片地区时永远必须使用至少1个种族标记。

● **重新部署部队：**回合结束时，重新自由部署你防御用的部队，每片地区至少留下1个。对手如有地区被征服，可以将撤回的部队重新部署到其控制之下的地区。

### 3. 结算胜利钱币(第7页)

你回合结束时：

- ◆ 你(活跃或衰落)种族标记占领的每片地区收取1胜利钱币。
- ◆ 收取你种族(通常是活跃的种族)、特殊能力、传奇地点、神器产生的胜利钱币。
- ◆ 收取阵营奖励(通常是回合中每击败对立阵营的一个种族1胜利钱币)。

◆ 你的胜利钱币数量始终保密。

## 二、后续回合

### 通过新的征服进行扩张(第8页)

● **准备你的部队：**每片地区保留1个种族标记，将其他的拿回手中。本阶段中你可以放弃某些(或所有)地区，但你会失去与其相关的胜利钱币(之后可能需要根据首次征服规则继续游戏)。

● **征服：**根据征服规则(一、2)征服新的(通常是相邻或入口)地区。

或者

### 进入衰落期(第8页)

● 将你的种族旗帜翻至衰落面，如果衰落时你的特殊能力徽章不能受益，将其弃掉。

● 将每片地区中的1个种族标记翻至衰落面，弃掉所有其余标记。

● 如果你在版图上已经拥有一个衰落种族，弃掉其所有标记，将其种族旗帜放回种族旗帜堆底。

● 下一个回合游戏时，如同第一个回合进行游戏(一、1)

无论哪种情况，你在回合结束时均结算胜利钱币(一、3)。

## 地形



田野



森林



山丘



沼泽



山脉



海洋和湖泊

## 地图符号



洞窟



魔法



入口地区

## 神器



### 阿格拉玛之盾

你回合结束时，将盾放在你控制的一片地区中。除非对手向你支付2胜利钱币，否则这片地区免疫所有能力和征服。



### 奥的灰烬

每回合一次，你可以征服版图上任意一片地区，如同它是相邻地区。



### 毁灭之锤

每回合一次，你只使用1个标记即可征服任意1片地区，但必须向之前的所有者支付2胜利钱币。



### 霜之哀伤

每回合一次，你使用霜之哀伤来征服一片地区时，可以比正常少花费2个标记。



### 艾泽拉斯之心

你回合结束时，将艾泽拉斯之心放在你控制的一片地区中。每有一个对手有活跃种族占领了艾泽拉斯之心的相邻地区，该对手需要向所有者支付1胜利钱币。

## 传奇地点

### 战场

从阵营奖励中受益时，每个种族可以受益两次。如果你控制中立种族，可以在自己回合中可以选择与联盟或部落共同作战，暂时获得战场阵营奖励。

### 黑暗之门

回合结束时，收取2胜利钱币奖励。

### 卡拉赞

回合结束时，根据卡拉赞所处的地形，获得胜利钱币，数量等于你控制的所有其他相同地形的数目。

### 圣光之愿礼拜堂

你受到攻击时，不会损失任何种族标记。

### 集合石

你在征服非相邻的入口地区时，无须支付+1种族标记作为远游费用。

### 灵魂医者

你在重新部署时，拿取一个种族标记奖励(但收纳内衬中必须至少有一个)。

### 永恒之井

翻开时，移动到同一块版图的海洋或湖泊地区(如果没有则抽取一个新标记)。占领永恒之井相邻地区最多的种族，在其回合结束时获得2胜利钱币奖励，即使该种族衰落也可以。





# 种族



## 血精灵

你回合结束时，每占领1片魔法地区，收取1胜利钱币奖励。



## 德莱尼

每个你对手回合中，征服或其他能力导致你弃掉的第一个种族标记可以正常重新部署。之后的伤亡弃掉。



## 矮人

你征服山脉地区时可以比正常少花费2个标记(但仍然需要至少1个标记)。



## 虚灵

每回合一次，你可以偷取自己占领地区相邻的一个神器，将该神器标记移动到其相邻的自己占领的地区或者征服含有传奇地点的相邻地区时比正常少花费2个标记(但仍然需要至少1个标记)。



## 被遗忘者

每次你导致别的种族失去标记(无论是活跃还是衰落)，都可以在重新部署阶段花费1胜利钱币来获得额外1个被遗忘者种族标记。



## 侏儒

每个回合一次，你可以对任意版图的任意一片地区发动空袭，如同目标是相邻地区。此外，空袭之前你免费投掷一次增援骰子，来降低征服的费用。



## 地精

你回合结束时，可以在对手活跃种族占领的每个相邻地区正面朝下放置1个炸弹。在你下个回合开始时，如果含有炸弹标记的地区仍然由对手控制，翻开标记：爆炸视作一次成功的征服，失手没有效果。无论哪种情况，都将标记弃至游戏盒中。如果地区变为空置，将炸弹标记放回炸弹堆顶。



## 人类

你回合结束时，将2个军事目标标记放到不同的非联盟地区中。如果任何非部落的玩家(包括你)征服了有军事目标的地区，该玩家获取2胜利钱币奖励。如果征服该地区的玩家不是你，你获得2胜利钱币奖励。



## 狗头人

你可以攻击任何洞窟地区，如同它们是相邻地区。你首次征服时，可以将洞窟地区作为入口地区，无需支付额外+1种族标记的远游费用。



## 纳迦

你可以征服海洋和湖泊地区。你首次征服也可以是海洋或湖泊。海洋和湖泊中的纳迦衰落时仍然留在原地。



## 暗夜精灵

你征服森林地区时可以比正常少花费1个标记(但仍然需要至少1个标记)。在该森林地区放置1个小精灵壁标记(防御+1)。衰落时仍然保留小精灵壁，但地区被征服或空置时移除。



## 兽人

每片征服的联盟占领地区都能获得1胜利钱币奖励。这个能力可以与正常的阵营奖励叠加。



## 熊猫人

回合结束时，给每个你本回合未攻击过其活跃种族的对手一个祥和标记。有祥和的玩家必须向你支付2胜利钱币才能攻击你。



## 牛头人

你占领(和征服)地区时使用的种族标记永远不得少于2个。衰落时，你在每片地区留下2个种族标记，而不是1个。



## 巨魔

你征服任何非空置地区时可以比正常少花费1个标记(但仍然需要至少1个标记)。



## 狼人

你每回合开始时，选择人类形态(立即获得2胜利钱币奖励)或狼人形态(支付1胜利钱币，本回合征服任何地区比正常少用1个标记)。但仍然需要至少1个标记。

# 特殊能力



## 考古学家

你控制的每个神器和传奇地点在回合结束时都能获得1胜利钱币奖励。



## 防御者

查看你控制的田野地区的相邻地区，如果其中你控制的地区最多，在该田野地区放置1个哨塔标记。哨塔标记让所在地区免疫所有能力和征服。



## 战斗大师

你每次征服一片非空置地区，收取1胜利钱币奖励。



## 暴怒者

你每次征服的地区如果含有至少2个防御的种族标记，收取的胜利钱币等于防御的种族标记数量。



## 驯兽大师

你每回合开始时，首先弃掉所有其野兽标记。然后拿取野兽标记，数量等同于你控制的山区地区。这些标记视为种族标记。如果被征服的地区含有至少一个野兽标记，弃掉一个野兽标记作为伤亡，其他所有标记按正常规则重新部署。



## 铁匠

你征服任何地区时可以比正常少花费1个标记(但仍然需要至少1个标记)。



## 探险者

回合结束时，每有一块版图含有至少一片你控制的地区，收取1胜利钱币。



## 勇士

每回合一次，你可以将勇士标记放到一片相邻地区，以此方式来征服该地区，此时无视这片地区中敌人的种族标记和防御的数量。在防御时，勇士记作1个种族标记。如果勇士所在的地区被征服，不弃掉种族标记，但你必须立即向攻击者支付1胜利钱币，取回勇士并当作普通种族标记重新部署。



## 农夫

你回合结束时，每控制一片田野地区，收取1胜利钱币奖励。



## 矿工

你回合结束时，每控制一片洞窟地区，收取1胜利钱币奖励。



## 渔夫

你回合结束时，每控制一片与海洋或湖泊相邻的地区，收取1胜利钱币奖励。



## 巡山人

你回合结束时，每控制一片山脉地区，收取1胜利钱币奖励。



## 要塞驻军

在你每片占领的地区放置1个要塞标记。要塞将地区防御提高1点，衰落时仍然保留(每片地区最多1个要塞，版图上最多10个要塞)。



## 传送门法师

每回合两次，你可以交换2片魔法地区中的所有标记(除了山脉和传奇地点)。



## 草药师

你回合结束时，每控制一片山丘地区，收取1胜利钱币奖励。



## 游侠

你回合结束时，每控制一片森林地区，收取1胜利钱币奖励。



## 胁迫者

每回合3次，你可以将1个种族标记从相邻的对手地区移动到同种族控制的任意一个地区(如果没有其他地区，或者该标记是鱼人种族，弃掉这个标记)。



## 水手

你在征服版图上非相邻的入口地区时，无须支付额外+1种族标记作为远游费用。



## 泥沼定居者

对手征服你占领的沼泽地区时，必须向你支付1胜利钱币。这个能力在衰落时仍然有效。



## 沼泽行者

你回合结束时，每控制一片沼泽地区，收取1胜利钱币奖励。