

# Herní kolo

Prvním hráčem je ten, kdo jako poslední hrál počítačovou hru. Hráči se střídají po směru hodinových ručiček. Poslední kolo začne, když Ukazatel herních kol dosáhne posledního pole. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem vítězných mincí (v případě remízy hráč s nejvyšším počtem rasových žetonů).

## I. PRVNÍ TAH

### 1. Výběr kombinace rasy a zvláštní schopnosti (str. 4)

- ♦ Vyberte si kombinaci a zaplatte 1 vítěznou minci za každou kombinaci nad tou, kterou jste si vybrali.
- ♦ Vezměte si svou kombinaci a vítězné mince, které na ní zanechali předchozí hráči.
- ♦ Vezměte si tolik rasových žetonů, kolik je součet hodnoty na standartě vaší rasy a připojené zvláštní schopnosti.

### 2. Dobývání regionů (str. 5)

- **První dobývání:** První oblast, kterou budete dobývat, se může nacházet na libovolném ostrově, ale musí jít o Vstupní region (s ikonou kotvy), pokud není uvedeno jinak (vlastnost rasy a/nebo zvláštní schopnost).
- **Všechna dobývání:** Region musí (obvykle) sousedit s regionem, který

ovládáte, nebo to musí být Vstupní region. Budete potřebovat: 2 rasové žetony + 1 žeton za každý jiný rasový žeton, Přízračnou stěnu, Šampiona, Pevnost, Hory nebo Šelmu v dobývaném regionu. Pokud jsou v regionu rasové žetony aktivní rasy, soupeř jeden ztrácí a zbývající se mu vrací do ruky, dokud kolo neskončí.

- **Poslední dobývání:** Během pokusu o poslední dobývání v tahu si můžete po výběru regionu jednou hodit kostkou posil. Každá tečka se počítá jako 1 rasový žeton.

**Minimum 1 žetonu:** Bez ohledu na rasu, zvláštní schopnost nebo hod kostkou musíte při dobývání regionu vždy použít minimálně 1 rasový žeton.

- **Rozmístění bojovníků:** Na konci tahu můžete libovolně přesunout své bojovníky, aby bránili vaše regiony, ale v každém vašem regionu musí nejméně jeden zůstat. Soupeři mohou přesunout bojovníky, kteří se stáhli z dobytého regionu, do dalších, které ovládají.

### 3. Získání vítězných mincí (str. 7)

Na konci svého tahu:

- ♦ Získáváte 1 vítěznou minci za každý region, který okupují vaše rasové žetony (aktivní i v úpadku).
- ♦ Získáváte vítězné mince, které vám zajistily vlastnosti rasy, zvláštní schopnosti, Legendární místa a/nebo Artefakty.
- ♦ Získáváte vítězné mince za Frakční bonus (obvykle 1 vítěznou minci za každou rasu z nepřátelské frakce, kterou jste v daném tahu porazili).

- ♦ Celkovou hodnotu svých mincí neprozrazujete a před ostatními hráči ji tajíte.

## II. NÁSLEDUJÍCÍ TAHY

### Rozšiřování území dalším dobýváním (str. 8)

- **Přesun bojovníků:** Ponechte v každém regionu 1 rasový žeton a ostatní si vezměte do ruky. Pokud budete chtít, můžete některé (nebo všechny) regiony opustit úplně, ale přijdete o vítězné mince, které by vám poskytovaly. Pokud opustíte všechny regiony, budete se znovu řídit pravidly prvního dobývání.
- **Dobývání:** Dobývejte nové (obvykle sousední nebo vstupní) regiony podle pravidel dobývání (I. 2).

NEBO

### Vyhlášení úpadku (str. 8)

- Otočte standartu své rasy, aby ukazovala stranu v úpadku, a odstraňte svůj odznak zvláštní schopnost, pokud jeho výhody nepokračují i během úpadku.
- Otočte v každém svém regionu 1 rasový žeton na úpadkovou stranu a ostatní odstraňte.
- Pokud již na mapě jednu svou rasu v úpadku máte, odstraňte její žetony a její standartu zasuňte do spodní balíčku nepoužitých standart.
- Následující tah odehrajete, jako by to byl váš první tah. (I. 1)

V obou případech na konci svého tahu získáváte vítězné mince. (I. 3).

## Typy terénu



POLE



LESY



KOPCE



BAŽINY



HORY



MOŘE/JEZERA

## SYMBOLY NA MAPÁCH



Jeskyně



Magický region



Vstupní region



## Artefakty



### HEART OF AZEROTH

Na konci svého tahu tento Artefakt umístíte do jednoho regionu, který ovládáte. Každý hráč, který se svou aktivní rasou ovládá alespoň jeden region sousedící s Heart of Azeroth vám musí zaplatit 1 vítěznou minci.

## Legendární místa

### BATTLEGROUND

Můžete na nepřátelskou rasu dvakrát uplatnit Frakční bonus. Pokud ovládáte neutrální rasu, můžete po dobu trvání svého tahu bojovat za Alianci nebo Hordu a dočasně získat Frakční bonus spolu s bonusem poskytovaným tímto Legendárním místem.

### DARK PORTAL

Na konci tahu získáte 2 bonusové vítězné mince.

### KARAZHAN

Na konci tahu získáte 1 bonusovou vítěznou minci za všechny OSTATNÍ kontrolované regiony stejného terénního typu jako ten, kde se nachází Karazhan.



### LIGHT'S HOPE CHAPEL

Když jste napadeni, neztrácíte rasové žetony.

### MEETING STONE

Nemusíte platit +1 rasový žeton jako náklady na přepravu, když dobýváte nesousedící region.

### SPIRIT HEALER

Během přesunu bojovníků získáváte 1 bonusový rasový žeton (pokud se ještě nějaký nachází v zásobníku).

### WELL OF ETERNITY

Po odhalení tento žeton přesuňte do regionu Jezero na stejné mapě (pokud tam žádné není, otočte nový žeton). Rasa, která na konci svého tahu ovládá nejvíc regionů sousedících s tímto Jezerem, získává 2 bonusové vítězné mince, i kdyby se nacházela v úpadku.



### AEGIS OF AGGRAMAR

Na konci svého tahu umístíte tento Artefakt do jednoho regionu, který ovládáte. Tento region je imunní vůči všem schopnostem a pokusům o dobytí, dokud vám soupeř nezaplatí 2 vítězné mince.



### ASHES OF AL'AR

Jednou za tah můžete dobýt libovolný region na libovolné mapě, jako by byl vybraný region sousední.



### DOOMHAMMER

Můžete jednou za tah dobýt libovolný 1 region, kde se nachází jen jeden žeton, ale musíte předchozímu vlastníkovi zaplatit 2 vítězné mince.



### FROSTMOURNE

Můžete jednou za tah tento Artefakt použít, abyste o 2 žetony snížili náklady na dobývání jednoho regionu.

# Rasy



## BLOOD ELVES

Získáváte 1 bonusovou vítěznou minci za každý Magický region, který ovládáte na konci svého tahu.



## DRAENEI

Během tahu každého soupeře si první rasový žeton, který byste měli ztratit (z libovolného důvodu), vraťte do ruky. Následující ztracené žetony již ze hry odstraněny jsou.



## DWARVES

Náklady na dobývání regionů Hory jsou o 2 žetony nižší než obvykle (stále je požadován minimálně 1 žeton).



## ETHEREALS

Jednou za tah můžete ukrást Artefakt jeho přesunutím ze sousedního regionu do toho, který ovládáte, NEBO můžete dobýt libovolný sousedící region s Legendárním místem a náklady na dobývání budou 2 žetony nižší než obvykle (stále je požadován minimálně 1 žeton)



## FORSAKEN

Pokaždé, když odstraníte nepřátelský rasový žeton (aktivní i v úpadku), můžete si během fáze Přesun bojovníků za 1 vítěznou minci koupit dodatečný rasový žeton.



## GNOMES

Jednou za tah můžete provést letecký útok na libovolný region na libovolném ostrově a dobývat ho, jako by byl sousední. Navíc si před útokem hodíte kostkou posil, abyste snížili náklady na dobývání.



## GOBLINS

Na konci svého tahu můžete do sousedních regionů, které ovládá soupeřova aktivní rasa, položit lícem dolů otočený žeton Bomby. Na začátku dalšího tahu, pokud je region stále okupován rasovými žetony, žeton otočte. Výbuch je považován za úspěšné dobytí regionu, selhání Bomby nemá žádný účinek. Žeton je v obou případech odstraněn ze hry. Pokud je region opuštěn, vezměte si žeton Bomby zpátky k sobě.



## HUMANS

Na konci svého tahu umístěte do dvou různých nealiančních regionů 2 žetony Vojenských cílů. Pokud region s Vojenským cílem dobyde hráč, který nepatří k Hordě (včetně vás), získává 2 bonusové vítězné mince. Pokud jste region neobsadili vy, dostanete 2 bonusové vítězné mince také.



## KOBOLDS

Můžete dobývat libovolný region Jeskyně, jako by byl sousední. Během prvního dobývání můžete Jeskyně využít jako Vstupní region a nebudete platit 1 rasový žeton nákladů za dopravu.



## NAGA

Můžete dobývat mořské regiony a to včetně prvního dobývání. V regionech Moře zůstávají i během úpadku.



## NIGHT ELVES

Náklady na dobývání regionů Lesy jsou o 1 žeton nižší než obvykle (stále je požadován minimálně 1 žeton). Ve svých Lesích také umístíte žeton Přízračné stěny (obrana +1). Přízračné stěny zůstávají i během úpadku, ale jsou odstraněny, když je region dobyt nebo opuštěn.



## ORCS

Každé dobytí Aliancí ovládaného regionu vám na konci tahu zajistí 1 bonusovou vítěznou minci. Tento bonus se sčítá s Frakčním bonusem.



## PANDAREN

Na konci každého tahu dáte žeton Harmonie každému soupeři, na jehož aktivní rasu jste v tomto tahu neútočili. Hráč s žetonem Harmonie na vás nemůže zaútočit, dokud vám nezaplátí 2 vítězné mince.



## TAUREN

Nikdy neokupujete (ani nedobýváte) region s méně než dvěma rasovými žetony. Když vyhlásíte úpadek, v každém regionu místo jednoho ponecháte 2 rasové žetony.



## TROLLS

Náklady na dobývání všech neprázdných regionů jsou o 1 žeton nižší než obvykle (stále je požadován minimálně 1 žeton).



## WORGEN

Na začátku každého tahu si vyberete mezi lidskou podobou (okamžitě získáváte 2 bonusové vítězné mince) a worgení podobou (zaplatíte 1 vítěznou minci a náklady na veškerá dobývání budou o 1 žeton nižší než obvykle, ale stále bude nutno použít nejméně 1 žeton).

# Zvláštní schopnosti



## ARCHEOLOGOVÉ

Získáváte 1 bonusovou vítěznou minci za každý Artefakt a Legendární místo, které ovládáte.



## BYLINKAŘI

Získáváte 1 bonusovou vítěznou minci za každé Kopce, které ovládáte na konci tahu.



## FARMÁŘI

Získáváte 1 bonusovou vítěznou minci za každé Pole, které ovládáte na konci tahu.



## HORALOVÉ

Získáváte 1 bonusovou vítěznou minci za každé Hory, které ovládáte na konci tahu.



## HORNÍCI

Získáváte 1 bonusovou vítěznou minci za každou Jeskyni, kterou ovládáte na konci tahu.



## HRANIČAŘI

Získáváte 1 bonusovou vítěznou minci za každé Lesy, který ovládáte na konci tahu.



## KOVÁŘI

Náklady na dobývání všech regionů jsou o 1 žeton nižší než obvykle (minimum je stále 1 žeton).



## KROTÍTELE

Na začátku svého tahu nejprve odstraňte všechny žetony Šelem. Pak si do ruky vezměte tolik žetonů Šelem, kolik ovládáte Kopců. Tyto žetony můžete použít jako rasové žetony. Když je však dobyt region s nejméně jedním žetonem Šelmy, jeden žeton Šelmy je odstraněn, zatímco ostatní žetony se vraćejí do ruky jako obvykle.



## MOŘEPLAVCI

Nemusíte platit +1 rasový žeton jako náklady na přepravu, když dobýváte nesousedící Vstupní region na mapě.



## OBRÁNCI

Umístíte žeton Hlídkové věže na každé Pole, u kterého ovládáte většinu sousedních regionů. Region s Hlídkovou věží je imunní vůči všem útokům a zvláštním schopnostem.



## OBYVATELÉ MOKRII

Soupeři vám musí zaplatit 1 vítěznou minci, pokud obsadí vámi ovládané Bažiny. Tato zvláštní schopnost je aktivní i během úpadku.



## PORTÁLOVÍ MÁGOVÉ

Dvakrát za tah můžete vyměnit všechny žetony (s výjimkou žetonů Hor a Legendárních míst) mezi dvěma Magickými regiony.



## PRŮZKUMNÍCI

Získáváte 1 bonusovou vítěznou minci za každý ostrov, na kterém na konci tahu ovládáte alespoň jeden region.



## RAŠELINÁŘI

Získáváte 1 bonusovou vítěznou minci za každou Bažinu, kterou ovládáte na konci tahu.



## RYBÁŘI

Získáváte 1 bonusovou vítěznou minci za každý region sousedící s mořem nebo jezerem, který ovládáte na konci tahu.



## ŠAMPIONI

Jednou za tah můžete umístěním žetonu svého Šampiona zdarma dobýt libovolný sousední region bez ohledu na to, kolik je v něm nepřátelských rasových žetonů a obran. Šampion se při obraně počítá jako 1 rasový žeton. Pokud nepřítel tento region dobyde, neztratíte žádný rasový žeton, ale musíte nepříteli okamžitě zaplatit 1 vítěznou minci a vzít si Šampiona zpět. Znovu ho umístíte stejně jako běžný rasový žeton.



## VOJEVŮDCI

Získáváte 1 bonusovou vítěznou minci pokaždé, když obsadíte neprázdný region.



## ZASTRAŠOVATELÉ

Třikrát za tah můžete přesunout 1 rasový žeton ze soupeřova sousedícího regionu do libovolného regionu, který ovládá stejná rasa. Pokud žádný další region není, nebo pokud se jednalo o žeton rasy Murlocs, žeton odstraňte.



## ZUŘIVCI

Po každém dobývání získáte tolik vítězných mincí, kolik se v dobývaném regionu bránilo rasových žetonů, pokud tam byly nejméně dva.



## ŽENISTÉ

Umístíte 1 žeton Pevnosti do každého regionu, který ovládáte. Pevnost posiluje obranu o 1 a zůstává na místě i během úpadku. Maximum je 1 Pevnost v regionu a 10 pevností ve hře.