

게임 진행 요약

시작 플레이어부터 시계 방향 순서대로 게임을 진행합니다.

마지막 라운드가 끝나면, 게임을 종료하고 승점이 제일 높은 플레이어가 승리합니다. 동점이라면, 남은 종족 토큰의 수가 더 많은 플레이어가 승리합니다.

I. 첫 번째 라운드

1. 종족과 특수 능력 조합 고르기 (4페이지)

- ◆ 원하는 조합을 고르고, 위쪽에 놓인 모든 조합에 승점을 1점씩 놓습니다.
- ◆ 고른 조합과 그 조합에 놓여 있던 승점 토큰을 함께 가져옵니다.
- ◆ 가져온 조합의 종족 타일과 특수 능력 타일 숫자 합계만큼 해당 종족 토큰을 가져옵니다.

2. 지역 정복하기 (5페이지)

- 첫 번째 정복: 원하는 섬 하나를 골라 그곳의 상륙 지역 중 한 곳을 정복합니다.
- 이후의 정복: 자기 지역과 인접한 지역 또는 새로운 상륙 지역을 정복해 나갑니다. 지역을 정복할 때는 필요한 수만큼의 종족 토큰 (기본 2개 + 다른 종족의 토큰 1개당 추가 1개 + 위습의 벽, 용사, 요새, 산맥, 야수 토큰 1개당 추가 1개 + 자기 지역과 인접하지 않은 상륙 지역이라면 추가 1개)을

놓습니다. 다른 플레이어가 지배하는 지역을 정복하면, 정복당한 플레이어는 현재 차례가 끝날 때 그 지역에 있던 자기 토큰 1개를 버리고 나머지 토큰을 자기 지역에 재배치합니다.

- 마지막 정복: 자기 차례의 마지막 정복을 시도할 때는, 종원 주사위를 굴려 부족한 종족 토큰을 보충할 수 있습니다. 종원 주사위의 그림 1개당 토큰 1개로 간주합니다.

최소 1개 규칙: 종원 주사위를 굴리거나, 어떤 종족 특성이나 특수 능력을 사용하더라도, 지역을 정복하기 위해서는 종족 토큰을 최소 1개 이상 놓아야 합니다.

- 군대 재배치: 자기 차례가 끝날 때, 자기 군대를 원하는 대로 재배치할 수 있습니다. 하지만 자기가 지배하는 각 지역에 종족 토큰을 최소 1개씩 남겨야 합니다.

3. 승점 받기 (7페이지)

자기 차례가 끝나면:

- ◆ 자신이 지배하는 지역마다(활성화된 종족과 몰락한 종족 모두) 승점 1점을 받습니다.
- ◆ 종족 특성과 특수 능력, 그리고 전설적인 장소나 유물의 능력으로 추가 승점을 받습니다.
- ◆ 진영 보너스(이번 차례에 정복한 반대 진영의 종족 종류 1개당 추가 승점 1점)를 받습니다.
- ◆ 받은 승점은 다른 플레이어들에게 보이지 않게 뒷면으로 둡니다.

II. 이후의 라운드

정복 계속하기 (8페이지)

- 군대 준비하기: 자신의 활성화된 종족이 지배하는 각 지역에서 종족 토큰을 원하는 만큼 가져옵니다.
- 정복: 앞서 1.2에서 설명한 방법으로, 정복을 계속합니다.

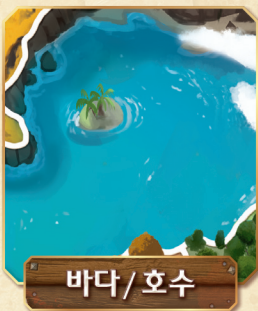
또는

종족 몰락시키기 (8페이지)

- 활성화된 종족 타일을 뒷면으로 뒤집고, 특수 능력 타일을 버립니다.
- 몰락시킨 종족이 지배하는 모든 지역의 종족 토큰을 1개씩 뒷면으로 뒤집은 뒤, 나머지 토큰을 모두 버립니다.
- 몰락한 종족은 하나만 가질 수 있습니다. 이전에 몰락시킨 종족이 있다면 게임판 위에 남아 있는 그 종족의 토큰을 버리고 종족 타일을 더미로 되돌립니다.
- 다음 차례는, '첫 번째 라운드'처럼 플레이합니다. (1.1)

둘 중 어떤 방법을 선택하더라도, 자기 차례가 끝날 때 승점을 받습니다. (1.3)

지역 명칭



유물



아그라마르의 아이기스

자기 차례가 끝날 때, 자신이 지배하는 지역 중 한 곳에 아이기스를 놓습니다. 다른 플레이어들이 이 지역에 종족 특성이나 특수 능력 효과를 사용하거나, 이 지역을 정복하려면 먼저 아이기스의 주인에게 승점 2점을 지불해야 합니다.



알라르의 재

자기 차례마다 한 번씩, 게임판의 원하는 지역을 골라 마치 인접한 것처럼 정복할 수 있습니다.



덤해머

자기 차례마다 한 번씩, 지역을 정복할 때 종족 토큰 1개로 정복할 수 있습니다. 그 대신, 정복할 지역의 주인에게 승점 2점을 지불해야 합니다.



서리한

자기 차례마다 한 번씩, 지역을 정복할 때 종족 토큰 2개를 덜 내고 정복할 수 있습니다.



아제로스의 심장

자기 차례가 끝날 때마다, 자신이 지배하는 지역 중 한 곳에 아제로스의 심장을 놓습니다. 그 지역 주변에 자신의 활성화된 종족으로 최소 1개 이상의 지역을 지배하는 모든 플레이어는, 아제로스의 심장 주인에게 승점 1점을 지불해야 합니다.

전설적인 장소

희망의 빛 예배당

항상 자기 종족 토큰을 버리지 않고 재배치합니다.

어둠의 문

자기 차례가 끝날 때 추가 승점 2점을 받습니다.

카라잔

자기 차례가 끝날 때 지배하는 다른 지역 중 카라잔이 놓인 지역과 같은 종류의 지역마다 추가 승점 1점을 받습니다.

전장

진영 보너스를 받을 때 이번 차례에 2개 이상의 땅을 정복한 반대 진영 종족마다 추가 승점을 1점 대신 2점 얻습니다. 중립 진영이라면, 자기 차례마다 얼라이언스나 호드 중 어떤 진영의 편에 서서 싸울지 결정하고, 그 진영의 보너스를 받습니다.

만남의 돌

자기 지역에서 인접하지 않은 상륙 지역을 정복할 때, 추가 종족 토큰 1개를 놓지 않습니다.

영혼의 치유사

재배치를 할 때, 종족 토큰 1개를 보너스로 받습니다. (보관함에 여분이 있어야 합니다.)

영원의 샘

공개된 영원의 샘 토큰을 같은 게임판의 바다나 호수 지역으로 옮깁니다. (바다나 호수 지역이 없다면, 새로운 토큰을 뽑습니다.) 자기 차례가 끝날 때마다, 자기 종족 중 하나가 다른 모든 종족보다 영원의 샘에 인접한 지역을 더 많이 지배하고 있다면 추가 승점 2점을 받습니다. (몰락한 종족도 가능합니다.)



종족



드레나이
다른 플레이어의 차례마다 첫 번째로 버리는 자기 종족 토큰을 재배치할 수 있습니다. 그 이후로 버리게 되는 토큰은 정상적으로 버립니다.



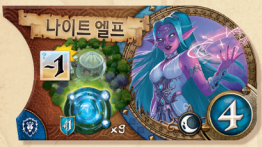
드워프
산맥 지역을 정복할 때, 필요한 종족 토큰의 수가 2개 줄어듭니다. (최소 1개는 필요합니다.)



노움
차례마다 한 번씩 원하는 지역을 공습합니다. 공습을 할 때는, 인접하지 않은 지역도 정복할 수 있으며 추가로 중인 주사위를 굴러 필요한 종족 토큰의 수를 줄입니다.



인간
자기 차례가 끝날 때, 군사 목표 토큰 2개를 가져와 얼라이언스가 지배하는 지역이 아닌 서로 다른 지역 2곳에 1개씩 놓습니다. 호드 진영이 아닌 플레이어(인간도 포함)가 군사 목표 토큰이 있는 지역을 정복하면, 추가 승점 2점을 얻습니다. 만약, 인간이 아닌 종족이 이렇게 추가 승점을 얻었다면, 인간 플레이어도 함께 추가 승점 2점을 받습니다.



나이트 엘프
숲 지역을 정복할 때 필요한 종족 토큰의 수가 1개 줄어듭니다. (최소 1개는 필요합니다.) 숲 지역을 정복하면, 위승의 벽 토큰(방어 + 1)을 그 지역에 놓습니다. 위승의 벽은 나이트 엘프가 몰락해도 남아있지만, 해당 지역이 정복당하거나 그 지역에 종족 토큰이 하나도 남지 않게 되면 버립니다.



늑대인간
자기 차례를 시작할 때마다, 인간 형상이나 늑대인간 형상을 선택합니다.
인간 형상 - 즉시 승점 2점을 받습니다.
늑대인간 형상 - 승점 1점을 지불하고, 이번 차례에 정복할 때 필요한 종족 토큰의 수가 1개 줄어듭니다. (최소 1개는 필요합니다.)



전쟁광
멀룩이나 종족 토큰이 놓여있는 지역을 정복할 때마다, 추가 승점 1점을 받습니다.



격노한
종족 토큰이 2개 이상 있는 지역을 정복할 때마다, 그 종족 토큰의 수만큼 추가 승점을 받습니다.



대장장이
어떤 지역을 정복하더라도 필요한 종족 토큰의 수가 1개 줄어듭니다. (최소 1개는 필요합니다.)



방어적인
자기 차례가 끝날 때, 감시탑 토큰 1개를 자신이 지배하는 들판 지역 중 한 곳에 놓습니다. 이때, 그 들판 지역에 인접한 모든 지역 중 과반수를 지배하고 있어야 합니다. 다른 플레이어들은 감시탑 토큰이 놓은 지역을 정복할 수 없으며, 종족 특성이나 특수 능력의 효과를 사용할 수도 없습니다.



야수 조련사
자기 차례를 시작할 때, 가지고 있는 모든 야수 토큰을 버린 뒤 지배하는 언덕 지역마다 야수 토큰을 1개씩 받습니다. 야수 토큰은 자기 종족 토큰처럼 간주합니다. 만약 야수 토큰이 1개 이상 있는 지역이 정복당한다면 야수 토큰 중 1개를 버리고 나머지 토큰은 재배치합니다.



고고학자
자기 차례가 끝날 때 지배하는 지역에 있는 유물과 전설적인 장소 1개당 추가 승점 1점을 받습니다.



농부
자기 차례가 끝날 때, 자신이 지배하는 들판 지역마다 추가 승점 1점을 받습니다.



낚시꾼
자기 차례가 끝날 때, 자신이 지배하는 바다나 호수에 인접한 지역마다 추가 승점 1점을 받습니다.



광부
자기 차례가 끝날 때, 자신이 지배하는 동굴 지역마다 추가 승점 1점을 받습니다.



산악경비대
자기 차례가 끝날 때, 자신이 지배하는 산맥 지역마다 추가 승점 1점을 받습니다.



에테리얼
차례마다 한 번씩, 자신이 지배하는 지역과 인접한 지역에 놓인 유물을 자기 지역으로 옮기거나 전설적인 장소가 있는 지역을 정복할 때 필요한 종족 토큰의 수를 2개 줄입니다. (최소 1개는 필요합니다.)



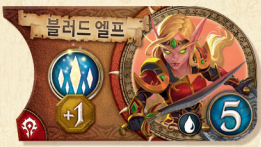
코볼트
동굴이 있는 모든 지역을 인접한 지역처럼 정복할 수 있습니다. 동굴이 있는 지역을 첫 번째로 정복할 수 있으며, 그 지역에 상륙 지역 표시가 있더라도 추가 종족 토큰을 놓지 않습니다.



나가
바다나 호수 지역을 정복할 수 있습니다. 바다나 호수 지역을 첫 번째 정복 지역으로 선택할 수 있으며, 종족 토큰은 2개가 필요합니다. 몰락할 때도 여전히 바다나 호수 지역에 남아 있습니다.



판다렌
자기 차례가 끝날 때마다, 이번 차례에 자신이 종족 토큰을 버리게 만든 활성화된 종족의 주인을 제외한 다른 모든 플레이어에게 조화 토큰을 1개씩 줍니다. 조화 토큰을 가지고 있는 플레이어가 판다렌의 종족 토큰을 버리게 하려면, 먼저 승점 2점을 지불해야 합니다.



블러드 엘프
자기 차례가 끝날 때, 지배하는 마법 지역마다 추가 승점 1점을 받습니다.



고블린
자기 차례가 끝날 때, 자기 지역과 인접한 지역 중 다른 플레이어의 활성화된 종족이 지배하는 지역을 원하는 만큼 골라, 폭탄 토큰을 1개씩 놓을 수 있습니다. 다음 자기 차례가 시작할 때, 폭탄 토큰이 놓인 지역을 누군가 여전히 지배하고 있다면, 폭탄 토큰을 공개합니다: 폭탄이 터지면 그 지역의 주인은 정복당한 것처럼 자기 종족 토큰을 버리고 재배치해야 합니다. 불발이라면, 아무 일도 일어나지 않습니다. 어느 쪽이든, 토큰을 버립니다. 폭탄이 놓인 지역에 아무도 없다면, 폭탄을 회수합니다.



오크
얼라이언스 진영이 지배하는 지역을 정복할 때마다, 추가 승점 1점을 받습니다. 이 능력은 진영 보너스와는 별도로 얻습니다.



포세이큰
다른 종족 토큰 1개를 버리게 만들 때마다, 자기 지배지 단계에 승점 토큰 1점을 지불해서 추가 포세이큰 종족 토큰 1개를 얻을 수 있습니다.

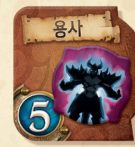


타우렌
자기 종족 토큰을 놓을 때, 각 지역에 반드시 2개 이상의 종족 토큰을 놓아야 합니다. 몰락할 때 지배하는 각 지역에 종족 토큰을 2개씩 남겨 놓습니다.



트롤
멀룩이나 종족 토큰이 놓여있는 지역을 정복할 때 필요한 종족 토큰의 수가 1개 줄어듭니다. (최소 1개는 필요합니다.)

특수 능력



용사
차례마다 한 번씩 인접한 지역을 종족 토큰 대신 용사 토큰을 놓고 정복할 수 있습니다. (그 지역에 얼마나 많은 토큰이 놓여 있는지는 관계없습니다.) 방어를 때는 용사 토큰을 종족 토큰 1개로 간주합니다. 다른 플레이어가 용사가 있는 지역을 정복하면, 용사를 포로로 데려갑니다. 정복당한 종족은 자기 종족 토큰을 버리지 않고 재배치한 뒤, 즉시 용사의 몸값으로 승점 1점을 지불하고 용사 토큰을 다시 가져와 재배치합니다.



탐험가
자기 차례가 끝날 때, 자신이 지배하는 지역에 최소 1개 이상 있는 게임판 1개마다 추가 승점 1점을 받습니다.



차원문 마법사
자기 차례마다 2번씩, 차원문 마법사는 마법 지역 2곳에 있는 모든 토큰(산맥 토큰과 전설적인 장소 토큰 제외)을 서로 교환할 수 있습니다.



약초채집사
자기 차례가 끝날 때, 자신이 지배하는 언덕 지역마다 추가 승점 1점을 받습니다.



순찰자
자기 차례가 끝날 때, 자신이 지배하는 숲 지역마다 추가 승점 1점을 받습니다.



습지 거주자
습지 거주자가 지배하는 늪 지역을 정복하려는 상대는 반드시 습지 거주자에게 승점 1점을 지불해야 합니다. 이 특수 능력은 습지 거주자가 몰락했을 때에도 지속됩니다.



항해사
자신이 지배하는 지역과 인접하지 않은 상륙 지역을 정복할 때, 추가 종족 토큰 1개를 놓지 않습니다.



늪지 방랑자
자기 차례가 끝날 때, 자신이 지배하는 늪 지역마다 추가 승점 1점을 받습니다.



위협하는
자기 차례마다 3번씩, 자신이 지배하는 지역과 인접한 지역의 다른 종족 토큰 1개를 그 종족이 지배하는 다른 지역으로 옮깁니다. (만약 옮길 수 있는 다른 지역이 없다면, 그 종족 토큰 1개를 버립니다. 멀룩 토큰은 항상 버립니다.)



주둔지의
자신이 지배하는 모든 지역에 요새 토큰을 1개씩 올려놓습니다. 요새 토큰은 방어할 때 종족 토큰 1개처럼 간주합니다. 요새 토큰은 해당 종족이 몰락해도 남아있습니다. 요새 토큰은 지역마다 1개만 놓을 수 있으며, 전체 게임판에 10개까지만 놓을 수 있습니다.