

# 격전의 아제로스



얼라이언스



호드

**이 규칙서**는 여러분이 스몰 월드 오브 워크래프트의 기본 규칙에 익숙하다고 가정하고, '격전의 아제로스' 변형 규칙을 설명합니다. 그러므로, 이 게임을 처음 한다면 먼저 기본 규칙으로 몇 번 게임을 해볼 것을 권장합니다.

격전의 아제로스에서 플레이어들은 호드와 얼라이언스 팀을 나누어 본격적으로 대립하게 됩니다. 물론, 중립 종족으로서 두 진영의 갈등을 잘 이용해 아제로스의 패권을 장악할 수도 있겠죠. 이 변형 규칙은 일반적으로 4~5명 플레이에 적합하지만, 2~3명 플레이에도 적용할 수 있습니다.

스몰 월드 워크래프트의 팀전 변형 규칙

2~5명

## 팀전으로 플레이하기

플레이 인원수에 따라, 다음과 같이 모든 플레이어를 2개 또는 3개의 진영으로 나눕니다.

- ◆ 2명 플레이: 얼라이언스 1명, 호드 1명
- ◆ 3명 플레이: 얼라이언스 1명, 호드 1명, 중립 1명
- ◆ 4명 플레이: 얼라이언스 2명, 호드 2명
- ◆ 5명 플레이: 얼라이언스 2명, 호드 2명, 중립 1명

플레이어들은 원하는 진영을 선택한 뒤, 다음과 같은 순서로 앉습니다. (이 순서는 게임 진행 순서와도 동일합니다.)

- ◆ 얼라이언스 - 호드 - 중립 - 얼라이언스 - 호드

같은 진영의 플레이어들은 서로 동맹 관계입니다. 그들은 공동의 목표를 가지고 있지만, 지역을 정복하거나 승점을 얻는 것은 개별적으로 진행합니다.

각자의 승점은 비공개지만, 동맹 세력에게는 언제든지 보여줄 수 있습니다. 때로는 자기 동맹 세력을 공격해야 할 수도 있습니다. 전략적으로 필요하다면 말이지요.

## 게임 준비

게임 준비 과정은 아래 규칙을 제외하면 스몰 월드 오브 워크래프트 기본 규칙과 같습니다.

모든 종족 타일을 진영에 따라 세 덱으로 나눕니다. (호드, 얼라이언스, 중립) 2명 또는 4명 게임이라면, 중립 진영은 사용하지 않으므로 상자에 되돌려 놓습니다.

각 덱을 잘 섞은 뒤, 호드와 얼라이언스 진영에서 각각 타일을 3장씩 뽑아 세로줄로 펼쳐 놓습니다. 남은 타일 덱은 세로줄 아래에 앞면이 보이도록 놓습니다.

중립 진영을 사용하는 경우, 중립 종족 타일 4개를 모두 섞어 세로줄로 펼쳐 놓습니다. (중립 진영은 덱이 따로 남지 않습니다.)

특수 능력 타일을 잘 섞고, 종족 타일의 가로줄 맨 왼쪽에 하나씩 총 4개를 세로로 펼칩니다. 나머지 타일은 앞면이 보이도록 세로줄 아래쪽에 덱을 만들어둡니다.

이제 여러분에게는 특수 타일 4개와 각 진영의 종족 타일이 4개씩 보일 것입니다. (다음 그림을 참조하세요.)



## 종족과 특수 능력 조합 고르기

격전의 아제로스 규칙에서는, 종족과 특수 능력 조합을 고르는 방법이 기본 규칙과 약간 다릅니다.

- ◆ 종족을 고를 때는, 반드시 자기 진영의 종족을 골라야 합니다.
- ◆ 고른 종족은 반드시 같은 가로줄에 있는 특수 능력과 조합됩니다.
- ◆ 종족 타일을 가져가기 위해 승점을 지불할 때는, 기본 규칙과는 다르게 다른 타일 위에 승점을 놓지 않습니다. 그 대신, 승점 토큰을 공급처에 되돌립니다.
- ◆ 종족과 특수 능력 조합을 골랐다면, 해당 세로줄 2개의 빈칸 아랫부분을 밑에서 위로 끌어올려 빈칸을 채웁니다. 끌어올릴 타일이 없다면, 빈칸은 그대로 둡니다.

결과적으로, 기본 규칙과는 달리 누군가 종족을 고르면 항상 모든 종족과 특수 타일의 조합이 바뀌게 됩니다.

- ◆ 어떤 종족 타일이 버려진다면, 해당 진영의 덱이 맨 아래 놓입니다. 해당 진영의 종족 타일이 세로줄에 3개 미만으로 남아있다면, 빈칸 중 가장 위쪽에 놓습니다.

위 내용을 제외한 다른 규칙은 스몰 월드 오브 워크래프트 기본 규칙과 같습니다.



게임을 시작하면서, 얼라이언스 플레이어는 '격노한 인간' 조합을 가져온 뒤 승점 1점을 공급처에 되돌립니다. 얼라이언스 종족 타일과 특수 능력 타일을 한 칸씩 위로 올려 빈칸을 채웁니다.



게이미 어느 정도 진행된 뒤, 얼라이언스 플레이어는 나이트 엘프를 몰락시키기로 했습니다. 이 플레이어는 이미 인간 종족을 몰락시켰으므로 가지고 있던 인간 종족 타일을 버려야 합니다.



다음으로 호드 플레이어가 종족을 고를 차례입니다. 특수 능력 타일의 위치가 바뀌었기 때문에 '격노한 오크'는 '위협하는 오크'가 되었으며, '위협하는 포세이큰'은 '항해사 포세이큰'이 되었습니다.



가지고 있던 인간 종족 타일을 앞면으로 뒤집고, 얼라이언스 세로줄 빈칸 맨 위에 놓습니다.



## 게임 종료

기본 규칙과 마찬가지로, 플레이 인원에 따라 정해진 수만큼의 라운드를 진행하면 게임을 종료합니다. 그 후, 각자 자기 승점 토큰을 공개하고 숫자를 모두 더합니다.

- ◆ 2~3명 게임이라면, 자기 승점이 곧 자기 진영의 점수가 됩니다.
- ◆ 4~5명 게임이라면, 호드와 얼라이언스 진영의 점수는 두 명의 플레이어 중 승점이 낮은 플레이어의 점수가 됩니다. 중립 진영 플레이어는 혼자이므로, 자기 승점이 곧 자기 진영의 점수가 됩니다.

승점이 가장 높은 진영이 승리합니다. 동점이라면, 동점인 진영의 플레이어 각각의 점수를 비교해 가장 높은 점수를 확보한 플레이어가 있는 진영이 승리합니다. 여전히 동점이라면, 승리의 기쁨을 함께 나누세요.

### 점수 예시

- ▶ 플레이어 1 = 51점 ✓ 플레이어 4 = 88점
- ▶ 중립 ▶ 플레이어 3 = 67점 ✓
- ▶ 플레이어 2 = 79점 ▶ 플레이어 5 = 72점 ✓

호드 진영이 72점으로 승리했습니다.

Distributed by Mandoo Games. 2020