

# Round di Gioco

L'ultimo giocatore che ha giocato a un videogioco parte per primo e svolge il primo turno. Dopodiché la partita procede in senso orario, da un giocatore all'altro. Quando il segnalino Round raggiunge l'ultima casella sull'Indicatore dei Round, tutti giocano un ultimo turno. Il giocatore che ha accumulato il maggior numero di monete Vittoria (o di segnalini Razza, in caso di pareggio) è dichiarato vincitore.

## I. PRIMO ROUND

### 1. Scegliere una Combinazione Razza e Potere Speciale (p. 4)

- ◆ Seleziona 1 combinazione e paga 1 moneta Vittoria su ognuna delle combinazioni sopra quella scelta.
- ◆ Prendi la tua combinazione e ogni moneta Vittoria su di essa.
- ◆ Prendi un ammontare di segnalini Razza corrispondenti pari alla somma dei valori indicati sul tuo vessillo Razza e sulla tua tessera Potere Speciale.

### 2. Conquistare le Regioni (p. 5)

- **Prima Conquista:** A meno che non sia diversamente specificato, la prima regione che conquisti può trovarsi su una qualsiasi isola ma deve essere una regione di entrata (con il simbolo ancora).
- **Conquiste Successive:** Ogni regione deve essere (generalmente) una

regione di entrata oppure una regione adiacente a una già occupata dalla tua razza. Hai bisogno di: 2 segnalini Razza, +1 per ogni segnalino in difesa (Razza, Muro di Fuochi Fatui, Campione, Guarnigione, Montagna o Bestia) e +1 se è una regione di entrata non adiacente alla tua. Se nella regione si trovano segnalini Razza attivi nemici, l'avversario ne perde 1 e riprende in mano gli altri fino alla fine del turno attuale.

- **Conquista Finale:** Durante il tentativo di Conquista Finale del tuo turno, puoi tirare una volta il Dado dei Rinforzi dopo aver selezionato la regione: ogni pallino conta come 1 segnalino.

Minimo 1 segnalino Razza: Indipendentemente da vessillo Razza, tessera Potere Speciale e Dado dei Rinforzi, quando conquistasti una regione devi sempre usare almeno 1 segnalino Razza.

- **Rischieramento delle Truppe:** Alla fine del turno, rischiera gratuitamente i segnalini Razza che possiedi, purché rimanga almeno 1 segnalino Razza in ogni regione che controlli. Gli avversari possono rischierare le truppe ritirate dalle regioni da te conquistate in altre regioni ancora occupate dalla razza corrispondente.

### 3. Guadagnare Monete Vittoria (p. 7)

Alla fine del tuo turno:

- ◆ Ottieni 1 moneta Vittoria per ogni regione occupata dai tuoi segnalini Razza (attivi o in declino).
- ◆ Ottieni monete Vittoria grazie alle capacità derivate da vessilli Razza (generalmente, solo quello attivo), tessera Potere Speciale e segnalini Manufatto e Luogo Leggendaro.
- ◆ Ottieni monete Vittoria grazie al bonus di fazione (generalmente, 1 moneta Vittoria per ogni razza della fazione opposta sconfitta durante il turno).

- ◆ Tieni le tue monete Vittoria accumulate e nascoste agli altri giocatori.

## II. ROUND SUCCESSIVI

### Espandersi con Nuove Conquiste (p. 8)

- **Preparare le Truppe:** Lasciando almeno 1 segnalino Razza in ogni regione che occupi, puoi riprendere in mano tutti gli altri tuoi segnalini Razza attiva dalla mappa. Se lo desideri, puoi abbandonare alcune regioni (o tutte) durante questo passo, ma perderai le monete Vittoria bonus associate ad esse (ed eventualmente dovrai effettuare una nuova Prima Conquista).

- **Conquistare:** Conquista nuove regioni (generalmente adiacenti o di entrata) seguendo le regole delle Conquiste Successive (vedi al punto 1.2).

OPPURE

### Entrare in Declino (p. 8)

- Gira il tuo vessillo Razza sul lato in declino e scarta la tua tessera Potere Speciale (a meno che la sua capacità non funzioni anche mentre sei in declino).

- Gira 1 segnalino Razza in ogni regione sul lato in declino e scarta tutti gli altri.

- Se avevi già una razza in declino sulla mappa, scarta i suoi segnalini e colloca il vessillo Razza corrispondente in fondo al mazzo dei vessilli Razza.

- Giochi il tuo prossimo turno come se fosse il tuo primo turno (vedi al punto 1.1).

In entrambi i casi, guadagnerai monete Vittoria alla fine del tuo turno (vedi al punto 1.3).

## Tipi di Terreno



COLTIVAZIONE



FORESTA



COLLINA



PALUDE



MONTAGNA



LAGO O MARE

## SIMBOLI DELLA MAPPA



Caverna



Magia



Regione di Entrata



## Manufatti



### MARTELFATO

Una volta per tuo turno, puoi conquistare una regione usando 1 solo segnalino Razza ma pagando 2 monete Vittoria all'attuale controllore.

## Luoghi Leggendaro



### CAMPO DI BATTAGLIA

Puoi beneficiare del bonus di fazione una seconda volta per razza. Se controlli una razza neutrale, puoi scegliere se combattere a fianco dell'Alleanza oppure dell'Orda per la durata del tuo turno e beneficiare temporaneamente del bonus di fazione così come del bonus del Campo di Battaglia.

### CAPPELLA DELLA LUCE

Non subisci alcuna perdita di segnalini Razza quando vieni attaccato.

### KARAZHAN

Alla fine del tuo turno, ottieni 1 moneta Vittoria bonus per ogni ALTRA regione che controlli corrispondente al tipo di terreno sul quale si trova Karazhan.



### PIETRA DEL RITROVO

Puoi conquistare una regione di entrata non adiacente alla tua regione senza pagare il costo di viaggio di +1 segnalino Razza aggiuntivo.

### PORTALE OSCURO

Alla fine del tuo turno, ottieni 2 monete Vittoria bonus.

### POZZO DELL'ETERNITÀ

Quando viene rivelato, muovi il segnalino Pozzo dell'Eternità nella regione Lago o Mare dell'isola corrispondente (se possibile, altrimenti sostituisilo con 1 altro segnalino Luogo Leggendaro). Alla fine del tuo turno, la razza che controlla più regioni adiacenti a quella con il Pozzo dell'Eternità rispetto a qualsiasi altra razza ottiene 2 monete Vittoria bonus.

### SPIRITO GUARITORE

Durante il passo "Rischieramento delle Truppe", ricevi 1 segnalino Razza bonus (a patto che ce ne siano disponibili nel contenitore rimovibile).



### GENERI DI AL'AR

Una volta per tuo turno, puoi conquistare 1 qualsiasi regione sulla mappa come se fosse adiacente alla tua.



### CUORE DI AZEROTH

Alla fine del tuo turno, colloca il Cuore di Azeroth in una regione che controlli. Ogni avversario la cui razza attiva occupa 1 o più regioni adiacenti al Cuore di Azeroth deve pagarti 1 moneta Vittoria.



### EGIDA DI AGGRAMAR

Alla fine del tuo turno, colloca l'Egida di Aggramar in una regione che controlli. Quella regione è immune a tutte le capacità e ai tentativi di conquista da parte di un avversario a meno che non ti paghi 2 monete Vittoria.



### GELIDANIMA

Una volta per tuo turno, puoi conquistare una regione al costo di 2 segnalini in meno rispetto alla norma (un minimo di 1 segnalino è comunque necessario).

# Razze



## COBOLDI

Puoi attaccare una qualsiasi regione Caverna come se fosse adiacente alla tua; per la tua Prima Conquista, puoi usare una regione Caverna come regione di entrata senza pagare il costo di viaggio di +1 segnalino Razza aggiuntivo.



## DRAENEI

Durante ogni turno avversario, il primo segnalino Razza che stai per scartare (per qualsiasi ragione) viene invece rischierato normalmente. Tutte le perdite successive vengono scartate.



## ELFI DEL SANGUE

Alla fine del tuo turno, ottieni 1 moneta Vittoria bonus per ogni regione Magia che occupi.



## ELFI DELLA NOTTE

Puoi conquistare le regioni Foresta al costo di 1 segnalino in meno rispetto alla norma (un minimo di 1 segnalino è comunque necessario). Quando conquisti una regione Foresta, colloca 1 segnalino Muro di Fuochi Fatui su di essa (rimane quando entri in declino, ma viene rimosso quando la regione viene conquistata o svuotata).



## ETEREI

Una volta per tuo turno, puoi rubare 1 Manufatto spostandolo da una regione adiacente a quella che occupi OPPURE puoi conquistare una qualsiasi regione adiacente con un Luogo Leggendaro al costo di 2 segnalini in meno rispetto alla norma (un minimo di 1 segnalino è comunque necessario).



## gnomi

Una volta per tuo turno, puoi lanciare un assalto aereo su una qualsiasi regione della mappa e conquistarla come se fosse adiacente alla tua. In aggiunta, tiri gratuitamente il Dado dei Rinforzi prima dell'assalto per poter eventualmente ridurne il costo.



## GOBLIN

Alla fine del tuo turno, puoi collocare 1 segnalino Bomba a faccia in giù in ogni regione adiacente occupata da una razza attiva degli avversari. All'inizio del tuo prossimo turno, se una regione con un segnalino Bomba è ancora occupata da un avversario, rivela il segnalino Bomba: un colpo mancato non ha effetto, mentre un'esplosione conta come una conquista avvenuta con successo; in entrambi i casi, il segnalino Bomba viene scartato nella scatola. Se la regione viene svuotata, il segnalino Bomba torna in cima alla pila.



## NAGA

Puoi conquistare le regioni Lago o Mare. La tua prima conquista può essere una regione Lago o Mare. Rimani nelle regioni Lago o Mare quando entri in declino.



## nani

Conquisti le regioni Montagna al costo di 2 segnalini in meno rispetto alla norma (un minimo di 1 segnalino è comunque necessario).



## ORCHI

Ogni volta che conquisti una regione occupata da una razza dell'Alleanza, ottieni 1 moneta Vittoria bonus (in aggiunta al normale bonus di fazione).



## PANDAREN

Alla fine del tuo turno, consegna 1 segnalino Armonia a ogni avversario a cui non hai attaccato la razza attiva in questo turno. Un giocatore con un segnalino Armonia deve pagarti 2 monete Vittoria prima di attaccarti.



## REIETTI

Ogni volta che causi la perdita di un segnalino Razza (attiva o in declino), puoi spendere 1 moneta Vittoria per ottenere 1 segnalino Reietti aggiuntivo all'inizio del passo "Rischieramento delle Truppe".



## TAUREN

Non puoi occupare (né conquistare) una regione usando meno di 2 segnalini Razza. Quando entri in declino, lasci 2 segnalini Razza in ogni regione invece di 1.



## TROLL

Puoi conquistare le regioni non vuote al costo di 1 segnalino in meno rispetto alla norma (un minimo di 1 segnalino è comunque necessario).



## UMANI

Alla fine del tuo turno, colloca 2 segnalini Obiettivo Militare in regioni diverse non Alleanza. Se una qualsiasi razza non Orda (te incluso) conquista con successo una regione con un segnalino Obiettivo Militare, ottiene 2 monete Vittoria bonus e tu ottieni a tua volta 2 monete Vittoria bonus se non sei stato tu a conquistare quella regione.



## WORGEN

All'inizio del tuo turno, scegli se assumere la forma umana (ottenendo immediatamente 2 monete Vittoria bonus) oppure la forma di Worgen (pagando 1 moneta Vittoria). In forma di Worgen puoi conquistare le regioni al costo di 1 segnalino in meno rispetto alla norma (un minimo di 1 segnalino è comunque necessario).

# Poteri Speciali



## ARCHEOLOGI

Alla fine del tuo turno, ottieni 1 moneta Vittoria bonus per ogni segnalino Manufatto e Luogo Leggendaro che controlli.



## DELLE MONTAGNE

Alla fine del tuo turno, ottieni 1 moneta Vittoria bonus per ogni regione Montagna che occupi.



## CON CAMPIONE

Una volta per tuo turno, puoi conquistare 1 qualsiasi regione adiacente gratuitamente, a prescindere dal numero di segnalini nemici e difese presenti, collocandovi sopra il tuo segnalino Campione, che vale come 1 segnalino Razza per la difesa. Se un altro giocatore conquista la regione con il Campione, non scarti alcun segnalino Razza ma devi immediatamente pagare 1 moneta Vittoria all'avversario come riscatto per recuperare il Campione e rischierarlo come un normale segnalino Razza.



## CON GUARNIGIONE

Colloca 1 segnalino Guarnigione in ogni regione che occupi, che vale come 1 segnalino per la difesa e rimane quando la razza entra in declino (limite di 1 Guarnigione per regione e di 10 sulla mappa).



## DELLE PALUDI

Alla fine del tuo turno, ottieni 1 moneta Vittoria bonus per ogni regione Palude che occupi.



## CONTADINI

Alla fine del tuo turno, ottieni 1 moneta Vittoria bonus per ogni regione Coltivazione che occupi.



## DIFENSORI

Alla fine del tuo turno, colloca 1 segnalino Torre di Guardia in ogni tua regione Coltivazione dove occupi più regioni adiacenti di qualsiasi altra razza. Una regione con un segnalino Torre di Guardia è immune a tutte le capacità e ai tentativi di conquista.



## DEI PANTANI

Prima di conquistare una regione Palude da te occupata, un giocatore deve pagarti 1 moneta Vittoria (anche se sei in declino).



## ERBALISTI

Alla fine del tuo turno, ottieni 1 moneta Vittoria bonus per ogni regione Collina che occupi.



## ESPLORATORI

Alla fine del tuo turno, ottieni 1 moneta Vittoria bonus per ogni isola in cui occupi almeno 1 regione.



## FABBRI

Puoi conquistare le regioni al costo di 1 segnalino in meno rispetto alla norma (un minimo di 1 segnalino è comunque necessario).



## GUARDABOSCHI

Alla fine del tuo turno, ottieni 1 moneta Vittoria bonus per ogni regione Foresta che occupi.



## INFURIATI

Ogni volta che conquisti una regione che possiede 2 o più segnalini Razza in difesa, ottieni un ammontare di monete Vittoria bonus pari al numero di segnalini Razza in difesa.



## MAESTRI DELLE BESTIE

All'inizio di ogni tuo turno, scarta tutti i tuoi segnalini Bestia e prendi un ammontare di segnalini Bestia pari alle regioni Collina che controlli. Questi segnalini vengono considerati come segnalini Razza. Tuttavia, quando una regione con 1 o più segnalini Bestia viene conquistata, 1 segnalino Bestia viene scartato come perdita mentre tutti gli altri vengono rischierati normalmente.



## MAESTRI DI GUERRA

Ogni volta che conquisti una regione non vuota, ottieni 1 moneta Vittoria bonus.



## MAGHI DEL PORTALE

Due volte per tuo turno, puoi scambiare tutti i segnalini (esclusi i segnalini Montagna e Luogo Leggendaro) tra 2 regioni Magia.



## MARINAI

Puoi conquistare una regione di entrata non adiacente a una tua regione senza pagare il costo di viaggio di +1 segnalino Razza aggiuntivo.



## MINACCIOSI

Tre volte per tuo turno, puoi muovere 1 segnalino Razza da una regione adiacente occupata da una razza avversaria fino a una qualsiasi regione occupata dalla stessa razza (se non ce ne sono o se è un segnalino Murloc, il segnalino viene scartato).



## MINATORI

Alla fine del tuo turno, ottieni 1 moneta Vittoria bonus per ogni regione Caverna che occupi.



## PESCATORI

Alla fine del tuo turno, ottieni 1 moneta Vittoria bonus per ogni regione che occupi adiacente a una regione Lago o Mare.