

# Battaglia per Azeroth

Queste regole descrivono la variante Battaglia per Azeroth e danno per scontato che abbiate familiarità con le regole base introdotte nel regolamento di *Small World of Warcraft*.

Si consiglia ai nuovi giocatori di giocare svariate partite con il regolamento standard prima di provare questa variante.

La variante Battaglia per Azeroth si gioca a squadre: l'Alleanza e l'Orda combattono l'una contro l'altra per il predominio su Azeroth, mentre le razze neutrale vedono questo conflitto come un'opportunità per emergere dalle ombre e dimostrare il loro valore. Questa variante è stata ideata per 4 e 5 giocatori, ma funziona anche con 2 e 3 giocatori.

Una variante a squadre di *Small World of Warcraft*

2-5 giocatori

## Giocare a Squadre

I giocatori si dividono in 2 o 3 fazioni a seconda del loro numero, come segue:

- ◆ **2 giocatori:** 1 Alleanza, 1 Orda
- ◆ **3 giocatori:** 1 Alleanza, 1 Orda, 1 Neutrale
- ◆ **4 giocatori:** 2 Alleanza, 2 Orda
- ◆ **5 giocatori:** 2 Alleanza, 2 Orda, 1 Neutrale

I giocatori si siedono nell'ordine seguente a seconda di quante persone stanno giocando. Questo ordine indica anche l'ordine di turno: Alleanza 1, Orda 1, Neutrale, Alleanza 2, Orda 2.

I giocatori della stessa fazione sono alleati: possono condividere una strategia comune ma conquistano regioni e guadagnano monete Vittoria in maniera indipendente l'uno dall'altro nel corso della partita. Le loro scorte di monete Vittoria individuali rimangono segrete, ma questa e altre informazioni vitali possono essere scambiate tra loro in qualsiasi momento durante la partita. Possono persino attaccarsi l'un l'altro, se viene ritenuto vantaggioso!

## PREPARAZIONE

La preparazione del gioco è simile a quella di *Small World of Warcraft*, con una notevole eccezione: non mescolate i vessilli Razza, ma divideteli invece in 3 mazzi: Alleanza, Orda e Neutrale. Nelle partite a 2 o 4 giocatori, rimettete il mazzo Neutrale nella scatola e mescolate i mazzi Alleanza e Orda separatamente. Per ognuno di essi, pescate 3 vessilli casuali disponendoli a faccia in su a formare una singola colonna e collocate i 3 vessilli rimanenti a faccia in su in un mazzo in fondo alla colonna. Collocate le due colonne in modo che siano parallele tra loro. Se c'è anche un giocatore Neutrale, mescolate i 4 vessilli del mazzo Neutrale e disponeteli casualmente formando una terza colonna (senza alcun mazzo in fondo a essa).

Fate altrettanto con le tessere Potere Speciale, mescolandole e collocandone 3 a faccia in su per formare una quarta colonna sulla destra. Usate le tessere rimanenti per formare un altro mazzo in fondo alla colonna.

Ora dovrete avere una colonna con 4 Poteri Speciali visibili e due/tre colonne (una per fazione) con 4 vessilli Razza visibili in ognuna.



## SCEGLIERE UNA COMBINAZIONE RAZZA E POTERE SPECIALE

In una partita Battaglia per Azeroth, la fase "Scegliere una Combinazione Razza e Potere Speciale" differisce leggermente dalle regole standard.

- ◆ Quando un giocatore sceglie un vessillo Razza (che sia la sua prima o quella che sceglie dopo aver fatto entrare in declino quella precedente), deve prenderne uno della sua fazione (Alleanza, Orda o Neutrale).
- ◆ Il vessillo Razza viene sempre associato alla tessera Potere Speciale posizionata sulla stessa linea.
- ◆ Il costo in monete Vittoria di ogni combinazione è comunque determinato dalla sua posizione nella colonna, ma, contrariamente alle regole standard, i giocatori pagano questo costo direttamente alla riserva, anziché depositando le monete Vittoria richieste sulle combinazioni.
- ◆ Dopo aver preso una combinazione, il giocatore rifornisce le due colonne. Per farlo, fa scorrere le combinazioni già esistenti di una posizione verso l'alto lungo la colonna, in modo da riempire lo spazio vuoto, e rivela una nuova combinazione dalla cima del mazzo se necessario; se non ne sono rimaste, lascia uno spazio vuoto. Di conseguenza, a differenza delle regole standard, le combinazioni Razza e Potere Speciale possono cambiare ogni volta che un giocatore ne prende una.
- ◆ Quando un vessillo Razza viene scartato, mettetelo in fondo al mazzo corrispondente, oppure, se ci sono meno di 3 vessilli Razza nella colonna, nello spazio vuoto più in alto della colonna corrispondente.

Le altre regole sono identiche a quelle descritte nel regolamento di *Small World of Warcraft*.

All'inizio della partita, il primo giocatore Alleanza prende la combinazione Umani Infuriati e paga il costo di 1 moneta Vittoria alla riserva. I vessilli Razza Alleanza e le tessere Potere Speciale scorrono di una posizione.



Successivamente, un giocatore Alleanza decide di far entrare in declino i suoi Elfi della Notte. Ha già una razza in declino, quindi deve scartarla.



Quando arriva il suo turno, il giocatore Orda può scegliere la combinazione che desidera ma alcune sono cambiate: gli Orchi per esempio non sono più Infuriati, bensì Minacciosi, mentre i Reietti sono diventati Marinai!



Di conseguenza, il vessillo Umani viene girato sul suo lato attivo e collocato nello spazio vuoto più in alto della colonna dei vessilli Razza Alleanza.





## Fine della Partita

Il numero di turni in una partita a Battaglia per Azeroth è lo stesso della versione standard. Una volta che la partita è finita, ogni giocatore rivela il suo punteggio individuale e la fazione con il punteggio più alto vince la partita.

- ◆ Nelle partite a 2-3 giocatori, il punteggio individuale è pari al punteggio della propria fazione.
- ◆ Nelle partite a 4-5 giocatori, il punteggio del giocatore Neutrale è pari al punteggio della fazione Neutrale. Tuttavia, per quanto riguarda Alleanza e Orda, il punteggio di ogni fazione è pari al punteggio più basso tra i due individuali della fazione corrispondente. In caso di parità, la fazione in parità con il giocatore con il punteggio individuale più alto vince la partita.

### Esempio

-  ► **Giocatore 1 = 51 mV** ✓ **Giocatore 4 = 88 mV**
- Neutrale** ► **Giocatore 3 = 67 mV** ✓
-  ► **Giocatore 2 = 79 mV** **Giocatore 5 = 72 mV** ✓

**L'Orda vince con 72 monete Vittoria.**