

Turno de juego

El jugador que haya terminado más recientemente un videojuego será el Jugador Inicial. La partida continuará en el sentido de las agujas del reloj. Cuando el marcador de turno alcanza la última casilla de la pista de turnos de juego, la partida termina. El jugador que haya acumulado más Monedas de Victoria (o más fichas de Raza, en caso de empate) será declarado ganador de la partida.

I. EL PRIMER TURNO

1. Elige una combinación de Raza y Poder especial (p. 4)

- ◆ Elige una combinación y paga 1 Moneda de Victoria por cada combinación que se encuentre por encima de la tuya.
- ◆ Toma tu combinación y las Monedas de Victoria que dejaron sobre ella los jugadores anteriores.
- ◆ Toma un número de fichas de Raza igual a la suma de los números indicados por la Raza y el Poder especial elegidos.

2. Conquistar Regiones (p. 5)

- **Primera conquista:** el primer despliegue en el mapa de la Raza de un jugador puede comenzar en cualquiera de las Islas, pero deberá acceder a ella por una de sus Regiones de entrada (aquellas con el símbolo de un ancla) a no ser que se especifique lo contrario (Raza y/o Poder especial).
- **Siguientes conquistas:** la Región debe encontrarse (normalmente) adyacente a una Región ya ocupada por el jugador, o ser una Región de

entrada. Se necesitan: 2 fichas de Raza + 1 por cada otra ficha de Raza, Muro de fuegos fatuos, Campeón, Fuerte, Montaña o Bestia que se encuentre en la Región, y +1 si se trata de una Región de entrada que no es adyacente a otra ya ocupada por él. Si en esa Región hay fichas de Raza de un oponente, esa Raza pierde 1 ficha y devuelve el resto a su mano hasta el final del turno.

● **Conquista Final:** durante el intento final de conquista de su turno, en caso de que sea necesario, el jugador puede tirar el dado de Refuerzos después de elegir la Región que quiere conquistar. Cada punto cuenta como 1 ficha.

1 **ficha como mínimo:** independientemente de la Raza, el Poder especial o la tirada, siempre hay que utilizar al menos una ficha de Raza para conquistar una Región.

● **Redistribución de Tropas:** al final del turno, el jugador redistribuye sus tropas para defenderse, dejando al menos 1 ficha en cada Región. Los oponentes pueden redistribuir las tropas que tengan en su mano en Regiones que todavía controlen.

3. Ganar Monedas de Victoria (p. 7)

Al final del turno:

- ◆ El jugador gana 1 Moneda de Victoria por cada Región que ocupen sus fichas de Raza (Activa o en Declive).
- ◆ El jugador recibe Monedas de Victoria por su capacidad racial (normalmente solo de la Raza Activa), Poder especial, Lugares legendarios y/o Artefactos.
- ◆ El jugador recibe Monedas de Victoria adicionales por la bonificación por Facción (normalmente 1 Moneda de Victoria por cada Raza de la Facción contraria a la que haya derrotado en ese turno).
- ◆ Las Monedas de Victoria deben mantenerse en secreto en todo momento.

II. SIGUIENTES TURNOS

Expandir dominios con nuevas conquistas (p. 8)

● **Preparar Tropas:** el jugador deja 1 ficha de Raza en cada Región, y devuelve las demás a su mano. Si lo desea, puede abandonar alguna de sus Regiones (o todas) durante esta fase, pero dejará de ganar las Monedas de Victoria que le proporcionan y, seguramente, volverá a estar sujeto a las restricciones de la Primera conquista.

● **Conquista:** el jugador puede conquistar nuevas Regiones (normalmente adyacentes o de entrada) siguiendo las reglas de Conquistar Regiones (1.2 – más arriba).

O BIEN

Entrar en Declive (p. 8)

● El jugador da la vuelta a su marcador de Raza para que se vea el lado apagado y descarta su Poder especial, a no ser que le proporcione sus beneficios estando en Declive.

● El jugador le dará la vuelta a 1 ficha de esa Raza en cada Región para que muestre su lado en Declive, y descartará las demás.

● Si ya tenía una Raza en Declive, el jugador deberá retirar esas fichas de los tableros y devolver el marcador de Raza correspondiente a la parte inferior de la pila de marcadores de Raza.

● El jugador deberá jugar su siguiente turno como si fuera el primero (1.1)

Independientemente de la acción que decida realizar, el jugador vuelve a ganar Monedas de Victoria (1.3).

Tipos de terreno



SÍMBOLOS DEL MAPA



Cavernas



Magia



Región de entrada



Artefactos



AGONÍA DE ESCARCHA

Una vez por turno, el propietario de la Agonía de Escarcha puede hacer uso de ella para conquistar una Región utilizando 2 fichas de Raza menos de lo normal.



CENIZAS DE AL'AR

Una vez por turno su propietario puede conquistar cualquier Región en cualquier tablero como si esta fuera adyacente.



CORAZÓN DE AZEROTH

Al final de su turno, el poseedor del Corazón de Azeroth lo coloca en una de las Regiones bajo su control. Todos los oponentes cuya Raza Activa esté ocupando al menos una Región adyacente al Corazón de Azeroth deberán pagarle 1 Moneda de Victoria.



ÉGIDA DE AGGRAMAR

Al final de su turno, el propietario de la Égida la coloca en una de las Regiones bajo su control. Dicha Región es inmune a todos los Poderes especiales e intentos de conquista, a menos que el oponente pague al propietario de la Égida 2 Monedas de Victoria.



MARTILLO MALDITO

Una vez por turno su propietario puede conquistar cualquier Región con solo 1 ficha, pero debe pagar 2 Monedas de Victoria al anterior propietario de esa Región.

Lugares legendarios

ÁNGEL DE LA RESURRECCIÓN

Durante la Redistribución de Tropas, su controlador recibe 1 ficha de Raza adicional (siempre y cuando haya, al menos, una disponible en la bandeja).

CAMPO DE BATALLA

Su controlador puede beneficiarse de la bonificación por Facción una segunda vez por Raza. En el caso de que el controlador lleve una Raza Neutral podrá elegir combatir con la Alianza o con la Horda durante el resto del turno y beneficiarse temporalmente de la bonificación por Facción, así como de esta bonificación.

CAPILLA DE LA ESPERANZA DE LA LUZ

Su controlador no sufre ninguna pérdida de fichas de Raza cuando es atacado.



PORTAL OSCURO

Su controlador obtiene 2 Monedas de Victoria adicionales al final del turno.



POZO DE LA ETERNIDAD

Cuando se revele, mueve la ficha del Pozo de la Eternidad a la Región de Mar o de Lago del mismo tablero (si hay alguna; de lo contrario, roba otra ficha de Lugar Legendario). La Raza que, al final de su turno, ocupe más Regiones adyacentes al Pozo que cualquier otra Raza gana 2 Monedas de Victoria adicionales, aunque esa Raza se encuentre en Declive.



ROCA DE ENCUENTRO

Su controlador no paga la ficha de Raza adicional que supone el coste del viaje al conquistar una Región de entrada no adyacente de un tablero.



KARAZHAN

Su controlador obtiene 1 Moneda de Victoria adicional al final del turno por todas las DEMÁS Regiones que controle y coincidan con el tipo de terreno en el que se encuentra Karazhan.



Razas



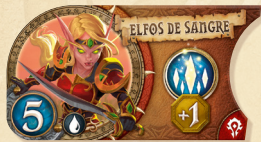
DRAENEI

Durante el turno de cada oponente, la primera ficha de Raza que deban descartar (por el motivo que sea) permanece en la mano de su jugador hasta su redistribución. El resto de bajas sí deberá descartarse.



ELFOS DE LA NOCHE

Los Elfos de la noche pueden conquistar Regiones de Bosque utilizando 1 ficha de Raza menos de lo normal (aunque se sigue necesitando un mínimo de 1 ficha para la conquista). También colocan 1 ficha de Muro de fuegos fatuos (defensa +1) en sus Regiones de Bosque. Estos Muros permanecen en la Región aunque los Elfos de la noche entren en Declive, pero deberás retirarlos cuando la Región sea conquistada o quede vacía.



ELFOS DE SANGRE

Ganan 1 Moneda de Victoria adicional por cada Región Mágica que ocupen al final del turno.



ENANOS

Conquistar Regiones de Montaña con un coste de 2 fichas menos de lo normal. Se sigue necesitando un mínimo de 1 ficha para la conquista.



ETEREOS

Una vez por turno pueden robar un Artefacto moviéndolo de una Región adyacente a una que ocupen, O pueden conquistar cualquier Región adyacente que contenga un Lugar legendario con un coste de 2 fichas menos de lo normal, aunque se sigue necesitando un mínimo de 1 ficha para la conquista.



GNOMOS

Una vez por turno lanzan un asalto aéreo a cualquier Región de cualquiera de los tableros, y la conquistan como si fuera adyacente. Además, después de elegir la Región, tiran el dado de Refuerzos antes del asalto para reducir el coste de la conquista.



GOBLINS

Al final de su turno, pueden poner 1 Bomba boca abajo en cada una de las Regiones adyacentes que estén ocupadas por fichas de Raza Activa de sus oponentes. Al inicio de su siguiente turno revelarán las fichas: en caso de explosión conquistarán la Región, pero dejándola vacía; si no explota, no pasa nada. En ambos casos se descarta la ficha de Bomba. Si la Región está vacía al inicio de su turno, devolverán la ficha de Bomba a la parte superior de la pila de Bombas.



HUARGEN

Al inicio de cada turno, los Huargen deben elegir entre su forma humana para ganar de inmediato 2 Monedas de Victoria, o su forma Huargen para pagar 1 Moneda de Victoria y que todas sus conquistas del turno necesiten 1 ficha de Raza menos de lo normal (aunque se sigue necesitando un mínimo de 1 ficha para la conquista).



HUMANOS

Al final de su turno colocan 2 Objetivos militares en Regiones diferentes que no estén ocupadas por la Alianza. Si una Raza que no pertenezca a la Horda (incluyendo a los Humanos) conquista una Región con una de esas fichas, esa Raza ganará 2 Monedas de Victoria adicionales. Los Humanos también ganan 2 Monedas de Victoria si no fueron ellos quienes conquistaron la Región con el Objetivo militar.



KÓBOLDS

Pueden atacar cualquier Región de Caverna como si fuera adyacente. Para su primera conquista, los Kóbolds pueden usar una Región de Caverna como Región de entrada y, si lo hacen, no pagan la ficha de Raza adicional por coste de viaje.



NAGAS

Pueden conquistar Regiones de Mar y de Lago. Su primera conquista puede ser una Región de Mar o de Lago. Los Nagas permanecen en las Regiones de Mar o de Lago cuando entran en Declive.



ORCOS

Por cada Región ocupada por la Alianza que logran conquistar, obtienen 1 Moneda de Victoria adicional al final del turno. Esta capacidad es acumulativa y se añade a la bonificación por Facción que puedan obtener.



PANDAREN

Al final de cada turno los Pandaren entregan 1 ficha de Armonía a cada oponente a cuya Raza Activa no hayan atacado durante ese turno. Un jugador con una ficha de Armonía debe pagar 2 Monedas de Victoria a los Pandaren antes de atacarlos.



RENEGADOS

Cada vez que provoquen la pérdida de 1 ficha de Raza (Activa o en Declive), pueden gastar 1 Moneda de Victoria para recibir 1 ficha de Renegado adicional antes del paso de Redistribución de Tropas.



TAUREN

No pueden ocupar ni conquistar una Región utilizando menos de 2 fichas de Raza. Al entrar en Declive, dejan 2 fichas de Raza en cada Región, en lugar de una.



TROLS

Los Trols pueden conquistar cualquier Región que no esté vacía utilizando 1 ficha de Raza menos de lo normal (aunque siguen necesitando un mínimo de 1 ficha para la conquista).

Poderes especiales



ACUARTELADOS

Ponen 1 Fuerte en cada Región que ocupan. Los Fuertes aumentan en uno la defensa de la Región y permanecen en el tablero cuando la Raza entra en Declive (máximo de 1 Fuerte por Región y de 10 en el tablero).



ARQUEÓLOGOS

Reciben 1 Moneda de Victoria adicional por cada Artefacto y cada Lugar legendario que controlen al final del turno.



CAMINALODOS

Obtienen 1 Moneda de Victoria adicional por cada Región de Pantano que controlen al final del turno.



CAMPEONES

Una vez por turno, pueden conquistar una Región adyacente de forma gratuita, independientemente del número de fichas y defensas enemigas que haya, poniendo la ficha de Campeón en esa Región. El Campeón cuenta como 1 ficha de Raza para la defensa. Si otro jugador conquista la Región con el Campeón, este será tomado prisionero. No se descarta ninguna otra ficha de Raza defensiva. El dueño del Campeón debe pagar inmediatamente a su oponente un rescate de 1 Moneda de Victoria para recuperarlo.



DE LOS PANTANOS

Los oponentes deben pagar 1 Moneda de Victoria a la Raza con este Poder especial si conquistan una Región de Pantano que esta esté ocupando. Este Poder especial sigue activo cuando la Raza está en Declive.



DEFENSIVOS

Colocan 1 Torre de vigilancia en cada una de sus Regiones con Tierra de labranza donde tengan el control de la mayoría de sus Regiones adyacentes. Una ficha de Torre de vigilancia hace que una Región sea inmune a cualquier poder o intento de conquista.



ENFURECIDOS

Obtienen tantas Monedas de Victoria adicionales como el número de fichas de Raza defensoras, siempre y cuando realicen conquistas en Regiones con 2 o más fichas de Raza.



EXPLORADORES

Obtienen 1 Moneda de Victoria adicional por cada tablero en el que ocupan al menos una Región.



FORESTALES

Obtienen 1 Moneda de Victoria adicional por cada Región de Bosque que controlen al final del turno.



GRANJEROS

Obtienen 1 Moneda de Victoria adicional por cada Región de Tierra de labranza que controlen al final del turno.



HERBORISTAS

Obtienen 1 Moneda de Victoria adicional por cada Región de Colina que controlen al final del turno.



HERREROS

Pueden conquistar todas las Regiones utilizando 1 ficha de Raza menos de lo normal (aunque se sigue necesitando un mínimo de 1 ficha para la conquista).



INTIMIDADORES

Pueden, tres veces por turno, mover 1 ficha de Raza enemiga de una Región adyacente a otra Región controlada por la misma Raza (descarta la ficha si no hay más Regiones, o si se trata de una ficha de Múrloc).



MAESTROS DE BATALLA

Cada vez que conquistan una Región que no está vacía, reciben 1 Moneda de Victoria adicional.



MAESTROS DE BESTIAS

Al inicio de cada uno de sus turnos, se descartan de todas sus fichas de Bestia. Después comprueban el número de Regiones de Colina que controlan, y reciben ese mismo número de fichas de Bestia. Estas fichas se consideran fichas de Raza. Sin embargo, cuando se conquista una Región con al menos 1 ficha de Bestia, se debe descartar una de esas fichas como pérdida, mientras que todas las fichas restantes se redistribuyen con normalidad.



MAGOS DE PORTAL

Pueden intercambiar, dos veces por turno, todas las fichas que se encuentren entre dos Regiones Mágicas (exceptuando las fichas de Montaña y de Lugar legendario).



MINEROS

Obtienen 1 Moneda de Victoria adicional por cada Región de Caverna que controlen al final del turno.



MONTARACES

Obtienen 1 Moneda de Victoria adicional por cada Región de Montaña que controlen al final del turno.



NAVEGANTES

No pagan la ficha de Raza adicional que supone el coste de viaje al conquistar una Región de entrada no adyacente de un tablero.



PESCADORES

Obtienen 1 Moneda de Victoria adicional por cada Región que controlen adyacente a un Lago o a un Mar.