

SMALL

WORLD

WARCRAFT

Philippe Keyaerts

Reglas

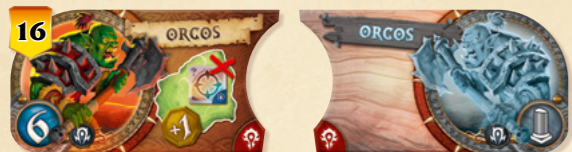
Amanece un nuevo día en Azeroth. Un día como todos los anteriores y como todos los que le seguirán. Un día de lucha despiadada por el control de World of Warcraft. No es solo que este Small World sea un territorio demasiado pequeño para todos, sino que también alberga el interminable conflicto entre las facciones de la Alianza y la Horda. Ya ha amanecido. Ha llegado la hora de luchar a la vanguardia de esta batalla.



DAYS OF
WONDER

Contenido

- 6 tableros de doble cara y de diferente tamaño: 2 grandes, 2 medianos y 2 pequeños
- 16 marcadores de Raza de *World of Warcraft*, coloreados cuando la Raza está Activa y con un tono apagado en el otro lado para indicar que la raza está en Declive



Orcos, lado Activo y lado en Declive

- 20 marcadores de Poderes especiales únicos



- 5 hojas de referencia, una para cada jugador
- Los siguientes elementos de juego:



110 Monedas de Victoria:



- 182 fichas de Raza y 15 fichas de Múrloc:



- 1 dado de Refuerzos
- 1 pista de turnos de juego y 1 marcador de turno
- 1 hoja con reglas para jugar por equipos
- Este reglamento



Preparación de una partida a 3 jugadores



Preparación del juego

Si es la primera vez que juegas, retira con cuidado todas las piezas del juego de sus plantillas troqueladas. Ordénalas y colócalas en los huecos diseñados para cada tipo de pieza. Algunas de ellas van en la bandeja de almacenaje extraíble que viene con el juego. Otros componentes encajan en sus respectivos huecos de la bandeja principal de la caja del juego. Consulta la ilustración en la página 10 del Apéndice I para ver con más detalle cómo organizar las piezas.

- Elige al azar un conjunto de tableros según el número de jugadores que haya en la partida.
 - 5 jugadores: 2 grandes + 1 mediano + 2 pequeños
 - 4 jugadores: 1 grande + 2 medianos + 1 pequeño
 - 3 jugadores: 1 grande + 1 mediano + 1 pequeño
 - 2 jugadores: 1 grande + 1 pequeño.



El tamaño de los tableros se indica mediante el icono S (pequeño), M (mediano) y L (grande). Colócalos en el centro de la mesa, ligeramente separados entre sí. Estos tableros son Islas, por lo que la forma en que estén dispuestos sobre la mesa no tiene ningún efecto en el juego.

✖ Pon la pista de turnos de juego cerca de los tableros con el marcador de turno en la primera posición 1. El marcador de turno se usa para llevar el control del progreso de la partida. La partida termina al final del turno en el que el marcador de turno alcanza la última posición de la pista de turnos de juego (dependiendo del número de jugadores, son: 8 turnos para 5 jugadores, 9 turnos para 4 jugadores, 10 turnos para 2-3 jugadores).

✖ Coge de la caja del juego la bandeja de almacenaje extraíble con todas las fichas de Raza y sitúala, abierta, cerca de los tableros de juego de tal manera que todos los jugadores puedan alcanzarla fácilmente 2.

✖ Mezcla bien todos los marcadores de Raza; roba 5 al azar y ponlos boca arriba, con la cara coloreada visible para los jugadores, formando una columna 3. Pon los restantes marcadores de Raza boca arriba, en una única pila, debajo de la columna 4. Haz lo mismo con los marcadores de Poder especial: mézclalos y coloca uno al lado de cada uno de los marcadores de Raza, encajando sus bordes redondeados entre sí. Apila el resto de los marcadores al lado de la pila de marcadores de Raza 5. Deberías tener un total de 6 combinaciones de marcadores de Raza y marcadores de Poder especial boca arriba en la mesa, incluyendo la combinación de la parte superior de las pilas.

✖ Pon 1 ficha de Múrloc en cada Región del mapa que contenga un símbolo de Múrloc 6. Los Múrlocs son una raza primitiva que se puede encontrar por todo Azeroth, y que puebla algunas Regiones al inicio de la partida. En *Small World of Warcraft*, los Múrlocs se consideran una Raza en Declive.



✖ Sitúa 1 ficha de Montaña en cada Región del mapa que contenga una montaña 7.



✖ Mezcla juntos todos los Artefactos y Lugares legendarios. A continuación, roba tantos como jugadores haya en la partida y pon, boca abajo, uno en cada tablero, concretamente en las Regiones que muestren un icono S, M o L 8.

✖ Reparte a cada jugador 5 Monedas de Victoria de valor «1» 9. Pon las restantes monedas, incluidas también las de valor «3», «5» y «10», en un montón cerca de los tableros, al alcance de todos los jugadores. Estas monedas servirán como moneda corriente a lo largo de la partida, y ayudarán a determinar el ganador 10.

Nota importante

Si ya has jugado a *Small World*, este juego te resultará familiar, con la salvedad de que transcurre en Azeroth. Las razas que luchan entre sí en *World of Warcraft* pueden ser diferentes de las que encuentras en el juego original, pero su funcionamiento es bastante similar.

Las reglas nuevas, o aquellas que son ligeramente diferentes, vienen indicadas con este símbolo.

Objetivo del juego

Azeroth es un mundo enorme y majestuoso. Pero no es lo suficientemente grande para todas las Razas que lo habitan, que se muestran reacias a compartirlo, y tratan de expandir sus dominios siempre que pueden. La situación se complica cuando la mayoría de esas Razas pertenecen a facciones en guerra, enfrentadas en un conflicto interminable. Mientras tanto, las Razas que no pertenecen a ninguna de esas facciones aprovechan esa antigua enemistad para apoderarse de todas las tierras que pueden.

Después de elegir una combinación de marcador de Raza de *World of Warcraft* y un Poder especial, deberás usar sus beneficios y habilidades raciales para conquistar las Regiones que te rodean y atesorar Monedas de Victoria, a menudo a expensas de vecinos más débiles. Situarás tropas (fichas de Raza) en varias Regiones, y conquistarás tierras adyacentes, obteniendo Monedas de Victoria por cada Región que ocupes al final de tu turno. Pasado cierto tiempo, tu raza se habrá expandido demasiado, como aquellas a las que ya has aplastado, y necesitarás abandonar a tu civilización y buscar otra. La clave para la victoria es saber cuándo llevar a tu imperio al declive para tomar las riendas de una nueva Raza en su camino hacia la supremacía en la tierra de *World of Warcraft*.

Comenzando la partida

El jugador que haya terminado más recientemente un videojuego será el Jugador Inicial. La partida continuará en el sentido de las agujas del reloj. Una vez que todos los jugadores hayan tenido la oportunidad de jugar una vez, comenzará un nuevo turno.

El Jugador Inicial mueve el marcador a la siguiente casilla de la pista de turnos de juego, y comienza su turno, seguido de los demás jugadores.

Cuando el marcador de turno alcance la última casilla de la pista de turnos de juego, todos los jugadores dispondrán de un último turno y la partida terminará. El jugador que haya acumulado más Monedas de Victoria será declarado ganador de la partida.

I. EL PRIMER TURNO

Durante el primer turno de la partida, cada jugador:

1. Elige una combinación de Raza y Poder especial
2. Conquista Regiones
3. Gana Monedas de Victoria

1. Elige una combinación de Raza y Poder especial

El jugador elige una combinación de Raza y Poder especial de entre las seis que hay visibles en la mesa, incluida la combinación formada por el marcador de Raza y el marcador de Poder especial en la parte superior de las pilas situadas al final de la columna.

El precio de cada combinación se determina por su posición en la columna. La primera combinación, situada en la parte superior de la columna, es gratuita. Cada una de las demás combinaciones, a medida que se desciende en orden por la columna, cuesta 1 Moneda de Victoria adicional. El jugador paga este coste colocando 1 Moneda de Victoria de su propiedad en cada una de las combinaciones situadas por encima de la combinación que desea elegir.



El jugador, que quiere elegir a los Renegados Herboristas como su combinación inicial de Raza y Poder especial, deja una de sus Monedas de Victoria en cada una de las combinaciones que se encuentran por encima de esta antes de llevárselos.

Si la combinación elegida contiene Monedas de Victoria (colocadas allí por los jugadores que quisieron una combinación más allá de esa), el jugador se llevará esas monedas; aun así, deberá dejar 1 Moneda de Victoria de su propia reserva en cada una de las combinaciones situadas por encima de la que ha seleccionado.

El jugador sitúa la combinación elegida boca arriba delante de él, y toma tantas fichas de Raza de la bandeja de almacenaje como la suma de los valores indicados en el marcador de Raza y su marcador de Poder especial asociado.

A no ser que se mencione lo contrario (por ejemplo, en los Renegados) esas fichas de Raza serán las únicas que el jugador tendrá a su disposición para esa raza durante el transcurso de la partida.

Sin embargo, si un Poder especial (o un poder de Raza) te permite obtener fichas de Raza adicionales durante el transcurso de la partida, estarás limitado por el total de fichas disponibles en la caja. Así, un jugador con 20 fichas de Renegados en los tableros no podrá utilizar el poder de sus Renegados de nuevo hasta que alguna de sus fichas esté disponible.



La combinación elegida de Raza y Poder especial y sus correspondientes 4+6=10 fichas de Raza.

Finalmente, el jugador debe rellenar la columna de combinaciones disponibles para los demás; para ello, desplaza las combinaciones existentes (y las Monedas de Victoria que haya sobre ellas) hacia arriba, una posición en la columna, para rellenar el hueco dejado. Así revelará una nueva combinación en las pilas. Los jugadores deberían tener siempre 6 combinaciones visibles en la mesa. Si se agotan los marcadores de Raza o de Poder especial, mezcla los marcadores descartados para crear una nueva pila.



Así se rellena la columna de combinaciones de Raza y Poderes especiales.

2. Conquistar Regiones

Las fichas de Raza de un jugador se usan para conquistar Regiones del mapa, cuya ocupación le permitirá a este obtener Monedas de Victoria.

▶ 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). Para conquistar una Región de entrada, el jugador tiene que viajar por mar y, por tanto, desplegar al menos 3 fichas de Raza (ver más abajo).

▶ Conquistar una Región

Para conquistar una Región, un jugador debe tener disponibles para desplegar:

- ◆ 2 fichas de Raza.
- ◆ +1 ficha de Raza adicional por cada Muro de fuegos fatuos, Fuerte, o Montaña.
- ◆ +1 ficha de Raza adicional por el coste de viaje si la Región es una Región de entrada que no se encuentra adyacente a otra Región ya ocupada por la misma Raza (esto refleja la dificultad de navegar entre tierras lejanas).
- ◆ +1 ficha de Raza adicional por cada ficha de Múrlóc, o por cada ficha de Raza perteneciente a otro jugador que esté presente en esa Región.

Los Mares y los Lagos no se pueden conquistar normalmente, pero en los casos en los que sí se puede (por ejemplo, con los Nagas), se necesitan 2 fichas de Raza y proporcionan a su conquistador 1 Moneda de Victoria.

Tras conquistar una Región, el jugador debe colocar las fichas de Raza que ha usado para conquistarla dentro de las fronteras de dicha Región en el mapa. Esas fichas deberán permanecer en esa Región hasta que el jugador reorganice sus tropas al final de su turno (ver *Redistribución de tropas*, p. 6).



Nota importante: independientemente del beneficio de Raza y/o su Poder especial, un jugador debe tener siempre, al menos, 1 ficha de Raza disponible para iniciar una nueva conquista.

▶ Pérdidas enemigas y Retiradas

Si las fichas de Raza de otro jugador ocupan una Región antes de su conquista, ese jugador debe recoger inmediatamente todas sus fichas de Raza y:

- ◆ Retirar permanentemente 1 ficha de Raza, devolviéndola a la bandeja de almacenaje;
- ◆ Guardar las otras fichas de Raza en su mano, y redistribuirlas en cualquier otra Región o Regiones que todavía estén ocupadas por su raza, si queda alguna, como acción final del turno del jugador actual.

Las Regiones en las que deben redistribuirse las fichas de Raza restantes no tienen que estar adyacentes o contiguas a la Región de la que han huido. Si todas las Regiones de ese jugador han sido atacadas en el mismo turno, dejándole con algunas fichas de Raza en la mano, pero ninguna en los tableros, podrá redistribuirlas como si estuviera realizando una Primera Conquista, en su siguiente turno.

Cuando una Región defendida por 1 ficha es capturada, la ficha defensora se descarta. Lo normal es que esto suceda cuando la ficha defensora sea un Múrlóc o cuando la ficha defensora pertenezca a una Raza en Declive (ver *Entrar en Declive*, p. 8).

Nota: un jugador puede elegir conquistar una Región ocupada por una ficha en Declive de su propiedad, si así lo desea. Eso hará que pierda esa ficha, pero podrá acceder a una Región que, seguramente, será más provechosa para su nueva Raza Activa.

Las Montañas son inamovibles, y permanecen en su lugar para proporcionar defensas a su nuevo conquistador.

➤ Sigüientes conquistas

El jugador activo puede repetir el proceso para conquistar tantas regiones como desee durante su turno, siempre y cuando tenga fichas de Raza suficientes para cumplir con las sucesivas conquistas.

Cada una de las Regiones que vaya a conquistar debe, a menos que su combinación de Raza y Poder especial le permita otra cosa:

- ◆ ser adyacente a (es decir, compartir frontera con) una Región ya ocupada por sus fichas de Raza
- ◆ ser una Región de entrada, por la que pagará la ficha adicional por coste de viaje si no es una Región adyacente a otra Región ya controlada por su Raza.



Tras conquistar con éxito las Tierras de labranza, esta banda de Renegados se aventura en las Colinas vecinas, propiedad de los Kóbolds.

➤ Intento de Conquista Final/ Tirada del dado de Refuerzos

Durante el intento final de conquista de su turno, un jugador puede encontrarse sin suficientes fichas de Raza para conquistar otra Región. Mientras tenga al menos 1 ficha de Raza sin usar, podrá intentar una última conquista para su turno, eligiendo una Región para la que normalmente le faltarían 3 (o menos) fichas de Raza. Una vez que elija la Región, el jugador tira el dado de Refuerzos. Es preciso que el jugador elija la Región en la que quiere realizar su conquista final antes de tirar el dado. Esta Región no tiene por qué ser necesariamente la más débil de entre todas las disponibles para atacar, siempre y cuando pueda ser conquistada con una tirada afortunada del dado.

Si la suma del dado y de la(s) ficha(s) de Raza que quedan en su posesión es lo suficientemente alta como para conquistar la Región, el jugador situará su(s) ficha(s)

restante(s) allí. De lo contrario, deberá distribuir su(s) ficha(s) restante(s) en una de las Regiones que estén ocupadas por sus fichas de Raza Activa. Sea cual sea el resultado, sus conquistas para ese turno terminan inmediatamente.



Gracias a una providencial tirada del dado de Refuerzos, y a pesar de tener pocas fichas de Raza, el jugador Renegado consigue quedarse con estas Montañas como conquista final de su turno.

➤ Redistribución de Tropas

Una vez que las conquistas del jugador hayan terminado para ese turno, podrá redistribuir libremente las fichas de Raza que tenga en el tablero, moviéndolas de una Región a otra que esté ocupada por su Raza (no necesariamente a Regiones adyacentes o contiguas), siempre y cuando deje al menos 1 ficha de Raza en cada Región bajo su control.



El jugador redistribuye sus tropas de Renegados entre sus Regiones. Esta redistribución incluye 1 ficha de Renegado adicional recibida como resultado de la capacidad racial de los Renegados. Ha provocado la pérdida de 2 fichas este turno (1 ficha de Múrlot y 1 ficha de Kóbold), por lo que podría comprar hasta 2 fichas adicionales pagando 1 Moneda de Victoria por cada una, pero el jugador Renegado solo ha querido adquirir 1 ficha.

3. Ganar Monedas de Victoria

Al final de su turno, el jugador recibe 1 Moneda de Victoria por cada Región que sus fichas de Raza ocupen en el mapa. El jugador podrá recibir Monedas de Victoria adicionales como resultado de los beneficios que le otorguen su Raza, Poder especial, o los Lugares legendarios y Artefactos que controle.



Con 3 Regiones ocupadas, los Renegados reciben 3 Monedas de Victoria, más 1 Moneda de Victoria adicional por su Poder especial de Herboristas (1 Moneda de Victoria adicional por cada Región con Colinas que ocupen al final de su turno)

➤ Bonificación por Facción de la Alianza y la Horda

La mayoría de las Razas pertenecen a la Alianza o a la Horda, dos Facciones que luchan entre sí desde tiempos inmemoriales. Atacar a una Raza de una Facción con una Raza de otra diferente proporciona una Bonificación por Facción: al final de su turno, el

jugador obtiene 1 Moneda de Victoria por cada Raza a la que haya derrotado que pertenezca a la Facción contraria.

- ◆ Conquistar dos o más Regiones de una misma Raza solo proporciona 1 Moneda de Victoria, a no ser que se indique lo contrario (por ejemplo, los Campos de batalla, p. 14).
- ◆ Una Raza Activa y una Raza en Declive cuentan como dos Razas diferentes, incluso si pertenecen al mismo jugador.



Algunas Razas no pertenecen ni a la Alianza ni a la Horda. Esas Razas son Neutrales, por lo que conquistar Regiones ocupadas por Razas de la Alianza o de la Horda no les proporciona ninguna bonificación en Monedas de Victoria. Conquistar una Región ocupada por una Raza Neutral con una Raza de la Alianza o de la Horda tampoco proporciona bonificación alguna.



Los Nagas son un ejemplo de Raza Neutral.



Después de hacer que sus Renegados entraran en Declive, el jugador regresa al tablero con una combinación de Elfos de sangre, Arquero, una Raza que pertenece a la Horda. En primer lugar, conquista una Región ocupada por Enanos, y luego dos Regiones vecinas controladas por Humanos. Al final de su turno ganará una Bonificación por Facción de 2 Monedas de Victoria: 1 por cada Raza de la Alianza a las que les ha arrebatado una Región (1 por los Enanos + 1 por los Humanos).

El Poder especial de los Elfos de sangre está activo; el jugador que los controla recibe 1 Moneda de Victoria extra, ya que los Elfos de sangre ocupan una Región Mágica. El Poder especial de los Renegados Herboristas no está activo, porque los Renegados entraron en Declive. El jugador recibe 1 Moneda de Victoria por cada Región que ocupan sus Renegados, pero no recibe ninguna bonificación adicional.



> Ganar Monedas de Victoria con Razas en Declive

A medida que progresa la partida, es probable que un jugador tenga algunas fichas de otra Raza en el mapa. Estas fichas serán los restos de una Raza anterior que decidió poner en Declive (ver Entrar en Declive, p. 8).

Las Regiones ocupadas por esas fichas de Raza en Declive también contribuyen con 1 Moneda de Victoria a su dueño al final del turno; pero ten en cuenta que ni su Marcador de Raza ni su Poder especial ni ningún otro beneficio de su Poder proporcionan Monedas adicionales, a no ser que se especifique lo contrario.

Los jugadores deberán mantener sus Monedas de Victoria apiladas, ocultando su valor al resto de jugadores en todo momento; la puntuación final no se revela hasta el final de la partida. Cuando lo necesiten, los jugadores pueden pedir cambio del montón de Monedas de Victoria en cualquier momento.

II. TURNOS SIGUIENTES

Cuando todos los jugadores hayan completado su turno, el primer jugador hará avanzar el marcador de turno una posición, y el juego continuará en dirección de las agujas del reloj. Durante su turno, cada jugador puede:

- ◆ Expandir los dominios de su Raza con nuevas conquistas
-
- ◆ Poner su Raza en Declive para seleccionar una nueva

Independientemente de la acción que decida realizar, el jugador volverá a ganar Monedas de Victoria al final del turno (ver Ganar Monedas de Victoria, p. 7).

Expandir dominios con nuevas conquistas

> Preparar Tropas

Siempre y cuando deje 1 ficha de Raza en cada Región que ocupe, el jugador puede recuperar

todas las demás fichas de su Raza Activa del mapa y usarlas para conquistar nuevas Regiones.

> Conquista

Todas las reglas relativas a la conquista de una nueva Región (ver Conquistar Regiones, p. 5) deben respetarse, con la excepción de la regla relativa a la Primera Conquista, que solo se aplica a las nuevas Razas que entran en el mapa.

> Abandonar una Región

Solo aquellas fichas de Raza que hayan vuelto a la mano del jugador podrán usarse para conquistar nuevas Regiones. Si un jugador desea recuperar más fichas de Raza, puede optar por dejar alguna de sus Regiones vacías (o todas ellas). En ese caso, las Regiones abandonadas ya no se considerarán de su propiedad, ni le reportarán Monedas de Victoria. Si el jugador elige abandonar todas las Regiones que ocupaba anteriormente, su siguiente conquista deberá seguir las mismas reglas de Primera Conquista (ver Primera Conquista, p. 5).

Entrar en Declive

En el momento en el que un jugador considera que su Raza Activa está demasiado expandida y no posee el ímpetu necesario para continuar expandiéndose o para defenderse de sus amenazantes vecinos, que no paran de crecer, puede elegir entrar en Declive y seleccionar una nueva combinación de Raza y Poder especial de entre las disponibles en la mesa al inicio de su siguiente turno.

Para ello, el jugador da la vuelta a su marcador de Raza Activa, de tal manera que su lado apagado quede a la vista de todo el mundo, y descarta el marcador de Poder especial que estuviera asociado a esa Raza, ya que ese Poder especial no seguirá teniendo efecto, a no ser que se indique lo contrario (por ejemplo, el Poder especial de los Pantanos o Acuartelados).

El jugador dará la vuelta a 1 ficha de Raza de cada Región que esté ocupando con esa Raza, mostrando su lado en Declive, y deberá retirar las fichas restantes de esa Raza del mapa, guardándolas de nuevo en la bandeja de almacenaje.

Nota: en algunos casos (la capacidad racial de los Tauren,

o después de utilizar el Poder especial de los Intimidadores), una Región puede estar ocupada por varias fichas de Raza en Declive, lo que aumenta las defensas de ese territorio. Si se conquista esa Región, se descartan todas las fichas en Declive.

Cada jugador solo puede tener una única Raza en Declive en el mapa al mismo tiempo. Si el jugador aún posee en el mapa fichas de una Raza anterior en Declive, esas fichas deben retirarse inmediatamente y guardarse de nuevo en la bandeja de almacenaje, antes de dar la vuelta a las nuevas fichas para que muestren su lado en Declive.

El marcador de esa Raza extinguida se sitúa en la parte inferior de la pila de marcadores de Raza, o en el primer hueco disponible empezando por abajo de la columna de marcadores de Raza, si hay alguno. Se debe hacer lo mismo cuando la última ficha de una Raza en Declive es eliminada del mapa como resultado de una conquista.



El jugador ha decidido que sus Elfos de sangre entren en Declive. Como ya tiene otra Raza en Declive en el mapa, ¡ha llegado la hora final para los Renegados Herboristas! Sus restos son barridos del mapa y su marcador de Raza devuelto a la parte inferior de la pila de marcadores de Raza.

El jugador no podrá realizar conquistas durante el turno en el que su Raza entre en Declive, ¡su turno termina de inmediato tras ganar las Monedas de Victoria! Obtiene 1 Moneda de Victoria por cada Región que ocupen las fichas de su nueva Raza en Declive; no gana Monedas de Victoria adicionales por los beneficios que le otorgaba su marcador de Raza, ahora en Declive, ni por el marcador de Poder especial descartado.

En su siguiente turno, el jugador seleccionará una nueva combinación de Raza y Poder especial de entre aquellos que estén disponibles. Deberá seguir las mismas reglas que se

usaron durante el primer turno de la partida. La única diferencia, pero de gran importancia, es que ahora el jugador recibirá Monedas de Victoria tanto de su nueva Raza como de aquellas fichas de su Raza en Declive que aún se encuentren en el mapa durante el paso Ganar Monedas de Victoria de su turno.

Nota: se considera que los Múrlocs son una Raza en Declive que no pertenece a ningún jugador.



Ya no hay más reliquias por descubrir para los Elfos de sangre Arquéólogos. Sus fichas de Raza se retiran del tablero, excepto una por cada una de las Regiones que estaban ocupando; a esas fichas se les deberá dar la vuelta para que muestren su lado en Declive. A continuación, también se le da la vuelta al marcador de Raza de los Elfos de sangre y se descarta su Poder especial.

En el caso de que no queden suficientes marcadores de Poder especial para crear una nueva combinación de Raza y Poder especial, mezcla los marcadores de Poder especial descartados y crea una nueva pila de marcadores de Poder especial.

Final de la partida

Una vez que el marcador de turno alcance la última posición de la pista de turnos de juego (que depende del número de jugadores en la partida), y que todos los jugadores hayan tenido la oportunidad de jugar un último turno, se muestran y contabilizan las Monedas de Victoria acumuladas por cada jugador. El jugador con la puntuación de Monedas de Victoria más alta es el ganador. En caso de empate, el jugador que tenga más fichas de Raza (Activas + en Declive) en el mapa es el ganador.

Apéndices

I. ORGANIZAR LA BANDEJA DE ALMACENAJE

Debido a la gran cantidad de fichas troqueladas que contiene *Small World of Warcraft*, una vez que las hayas separado de su troquel, te encontrarás con mucho espacio libre entre la bandeja inferior en la que situarás los tableros y la tapa de la caja del juego. Si deseas guardar el juego en posición vertical, ese espacio hará que los tableros y las fichas se muevan, y que estas acaben mezcladas.

Para evitar eso, recomendamos que realices la siguiente operación: una vez que todas las piezas han sido separadas de su

troquel, y en vez de tirar los marcos de cartón sobrantes, apílalos en la mesa. Con cuidado, retira la bandeja interior encajada en la parte inferior de la caja de juego (ten cuidado de no romper el plástico, ya que es muy fino). Después, coloca los marcos de cartón en el interior de la caja y pon la bandeja interior que has retirado encima de esos cartones. Ahora, el interior de la caja habrá recuperado la altura necesaria para que cuando guardes los tableros, estos ocupen todo el espacio disponible. Ya puedes guardar tu juego en posición vertical, sin tener que preocuparte de que los componentes del juego se desplacen por el interior de la caja.

La ilustración de abajo muestra dónde deberías guardar las fichas, marcadores y monedas. La bandeja extraíble de almacenaje se usa para guardar las fichas de Raza, con un compartimento dedicado a cada raza. El tamaño de algunos de los huecos de esta bandeja está preparado para facilitar el almacenaje de las diferentes fichas de Raza (las fichas de Múrlóc se guardan en la bandeja principal). El resto de las fichas, las monedas y los marcadores se guardan en sus respectivos huecos de la bandeja principal de la caja del juego. Los tableros, hojas de resumen y reglas van encima de la bandeja interior.



II. LAS RAZAS Y LOS PODERES ESPECIALES

Hay 16 Razas y 20 Poderes especiales en *Small World of Warcraft*.

Cada Raza tiene su propio marcador de Raza distintivo, y fichas en cantidad suficiente para combinarse con cualquier marcador de Poder especial.

Cada marcador de Poder especial otorga un beneficio único a la raza con la que está asociado.

Las fichas de Raza se sitúan en el mapa con su lado coloreado visible cuando la raza está Activa, y con el lado coloreado boca abajo una vez que la raza está en Declive.

A no ser que se indique lo contrario, los beneficios que otorga un marcador de Raza Activa y su Poder especial asociado son acumulables, y no permanecen activos una vez que la raza entra en Declive.

Una Región solo se considera **ocupada** si contiene al menos 1 ficha de Múrlóc o 1 ficha de Raza (Activa o en Declive). Una Región con 1 ficha de Montaña, Artefacto o Lugar legendario, pero sin ficha de Múrlóc o fichas de Raza enemiga sobre ella, se considera vacía.

Las Razas

7

DRAENEI

Durante el turno de cada oponente, los Draenei pueden invocar la Luz Sagrada para que la primera ficha de Raza que deban descartar (debido a conquistas o a cualquier tipo de poder) permanezca en la mano de su jugador hasta su redistribución. El resto de las bajas sí deberán descartarse.

4

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). Cada vez que los Elfos de la noche conquisten una Región con Bosque, pondrán un Muro de fuegos fatuos en ella. Un Muro de fuegos fatuos cuenta como 1 ficha para la defensa, y permanece en la Región, aunque los Elfos de la noche entren en Declive. Retira del tablero los Muros de fuegos fatuos cuando la Región que ocupen sea conquistada o quede vacía.

Los Elfos de la noche conquisten una Región con Bosque, pondrán un Muro de fuegos fatuos en ella. Un Muro de fuegos fatuos cuenta como 1 ficha para la defensa, y permanece en la Región, aunque los Elfos de la noche entren en Declive. Retira del tablero los Muros de fuegos fatuos cuando la Región que ocupen sea conquistada o quede vacía.

5

ELFOS DE SANGRE

Los Elfos de sangre están sedientos de magia. Ganan 1 Moneda de Victoria adicional por cada Región Mágica que ocupen al final del turno.

5

ENANOS

Los Enanos pueden 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.

5

ETÉREOS

Los Etereos son coleccionistas de Artefactos. Una vez por turno pueden robar un Artefacto de una Región adyacente a una que ya estén ocupando (para ello, se mueve la ficha del Artefacto a la Región desde la que se haya realizado el robo, pudiéndolo utilizar de inmediato), 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.

5

GNOMOS

Gracias a sus Máquinas voladoras, los Gnomos pueden realizar, una vez por turno, un asalto aéreo a cualquier Región de cualquiera de los tableros. Esa Región se trata 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. Si este asalto aéreo es su conquista final del turno, pueden beneficiarse del dado de Refuerzos dos veces: una por esta capacidad racial y otra para la conquista final.

6

GOBLINS

Al final de su turno, los Goblins pueden colocar Bombas en las Regiones adyacentes ocupadas por Razas Activas de sus oponentes. Al elegir a los Goblins, el jugador deberá mezclar boca abajo las 12 fichas de Bomba y colocarlas en una pila a su lado. Para colocar fichas de Bombas en las Regiones, el jugador robará las fichas superiores de la pila de bombas y, sin mirar su contenido, las colocará boca abajo en las Regiones seleccionadas. Cada Región solo puede contener 1 ficha de Bomba.

Al inicio de su siguiente turno, por cada Región con Bomba que siga ocupada por una Raza enemiga (incluso si la Raza ha entrado en Declive), el jugador revelará su ficha de Bomba: en caso de explosión, la Región se considera conquistada (el oponente pierde 1 ficha de Raza y devuelve las demás a su mano para redistribuirlas), con la salvedad de que permanece vacía. Si la Bomba no explota, no sucede nada. Independientemente del resultado, el jugador deberá devolver la ficha de Bomba a la caja del juego.

Si la Región se queda vacía antes del siguiente turno, devolverá la Bomba a la parte superior de la pila de Bombas sin mirar su contenido. Cuando los Goblins entren en Declive, revelarán las fichas de Bomba que colocaron en el turno anterior, y aplicarán su efecto con normalidad. Si no quedan fichas en la pila de fichas de Bomba, los Goblins no podrán colocar fichas de Bomba en los tableros.

5

HUARGEN

Al inicio de cada uno de sus turnos, 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

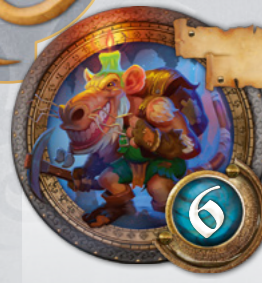
1 ficha para la conquista).

5

HUMANOS


Los Humanos pueden designar Regiones estratégicas para aquellos jugadores que no pertenezcan a la Horda. Al final de cada uno de sus turnos, colocan sus 2 fichas de

Objetivo militar (recuperándolas de otras Regiones si es necesario) en 2 Regiones diferentes que no estén bajo el control de la Alianza. Si cualquier jugador que no pertenezca a la Horda (incluyendo a los Humanos) conquista con éxito una Región con 1 ficha de Objetivo militar, obtendrá 2 Monedas de Victoria adicionales, y luego devolverá la ficha de Objetivo militar al jugador que controle a los Humanos, que también obtiene 2 Monedas de Victoria (si no fue quien conquistó dicha Región). Si cualquier jugador perteneciente a la Horda conquista una Región con 1 ficha de Objetivo militar, no sucede nada y la ficha se queda en dicha región.




KÓBOLDS

Habitantes del mundo subterráneo, los Kóbolds pueden aparecer en cualquier Caverna: 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. Si lo hacen, no pagan la ficha de Raza adicional por coste de viaje.




NAGAS

Los Nagas solían vivir bajo la superficie del océano, por lo que, a diferencia de las demás Razas, pueden conquistar Regiones de Lago y de Mar. Los Nagas pueden realizar su primera conquista (gastando 2 fichas de Raza) en Regiones de Lago o de Mar, y expandirse a partir de ahí. Los Nagas permanecen en las Regiones de Lago o de Mar cuando entran en Declive.



ORCOS

Los Orcos son conquistadores natos. Por cada Región ocupada por la Alianza que logran conquistar, obtienen una Moneda de Victoria adicional. Esta capacidad es acumulativa, y se añade a la bonificación por Facción que puedan obtener.



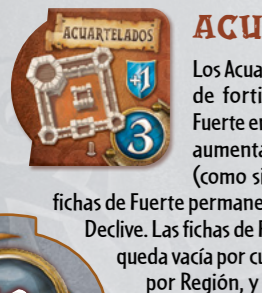
PANDAREN

Al final de cada turno, los Pandaren entregan 1 ficha de Armonía a cada oponente cuya Raza activa no haya sido atacada por ellos durante ese turno.

Poderes especiales

En la descripción que sigue, los Poderes especiales se aplican solamente a la Raza asociada. A menos que se indique explícitamente lo contrario, esto normalmente excluye a las fichas de su Raza anterior que estén en Declive.

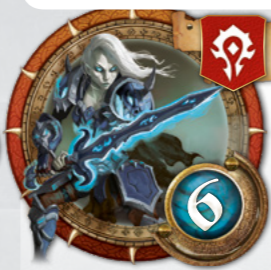
La siguiente lista detalla la(s) ventaja(s) otorgada(s) por cada Poder especial; el número adicional de fichas de Raza recibidas cuando el Poder especial se combina con una Raza aparece rodeado por un círculo en el marcador de Poder especial.



ACUARTELADOS

Los Acuartelados son grandes constructores de fortificaciones, y colocan 1 ficha de Fuerte en cada Región que ocupan. El Fuerte aumenta la defensa de la Región en uno (como si hubiera una ficha más de su Raza). Además, las fichas de Fuerte permanecen en el tablero después de que la Raza entre en Declive. Las fichas de Fuerte se descartan si la Región es conquistada o se queda vacía por cualquier motivo. Solo puede haber 1 ficha de Fuerte por Región, y un máximo de 10 fichas de Fuerte en el tablero.

turno. Esto incluye también a los jugadores que, en el primer turno de la partida, todavía no tengan ninguna Raza. Un jugador con una ficha de Armonía debe pagar 2 Monedas de Victoria a los Pandaren antes de atacarlos (ya sea mediante una conquista o forzando a que retiren una o más de sus fichas de Raza de cualquier otra manera). Si un oponente ataca varias Regiones de los Pandaren durante un mismo turno, las 2 Monedas de Victoria se pagan solo una vez. Los Pandaren recuperan cada ficha de Armonía al comienzo de cada turno.



RENEGADOS

Los Renegados pueden reclutar a los cadáveres de sus enemigos. 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. Estas fichas se obtienen después de la última conquista del turno, antes del paso de Redistribución de las Tropas, por lo que no se pueden utilizar para realizar conquistas hasta el siguiente turno.



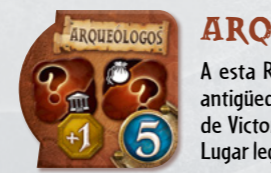
TAUREN

Estos guerreros de gran tamaño y resistencia nunca pueden ocupar (ni conquistar) una Región utilizando menos de 2 fichas de Raza. Sin embargo, siguen perdiendo 1 ficha cuando son conquistados. En ninguna circunstancia puede haber 1 ficha de Tauren sola, ni siquiera durante el paso de Preparar Tropas. Si por cualquier razón se queda sola alguna ficha de Tauren, el jugador de los Tauren debe recolocarla en otra Región que ya controle. Al entrar en Declive, se dejan 2 fichas de Raza en cada Región, en lugar de una.




TROLS

Conocidos por su astucia guerrera, los Trols pueden conquistar cualquier Región que no esté vacía utilizando 1 ficha de Raza menos de lo normal (aunque se sigue necesitando un mínimo de 1 ficha para la conquista).




ARQUEÓLOGOS

A esta Raza de eruditos les encanta estudiar antigüedades y sitios extraños: reciben 1 Moneda de Victoria adicional por cada Artefacto y cada Lugar legendario que controlen al final del turno.



CAMINALODOS


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



CAMPEONES

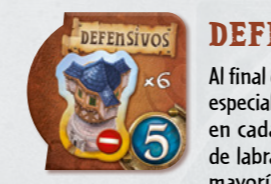
Esta Raza controla a un poderoso Campeón. Una vez por turno, puede conquistar una Región adyacente de forma gratuita, independientemente del número de fichas y defensas enemigas que haya. Una

vez conquistada, coloca la ficha de Campeón en esa Región. El Campeón cuenta como 1 ficha de Raza para la defensa. Si otro jugador conquista la Región donde se encuentra 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. Luego lo redistribuye como una ficha de Raza normal, para poder usarlo de nuevo en su siguiente turno.



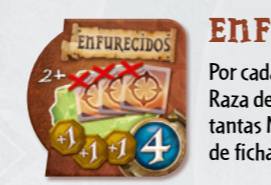
DE LOS PANTANOS

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




DEFENSIVOS

Al final de su turno, la Raza con este Poder especial coloca 1 ficha de Torre de vigilancia en cada una de sus Regiones con Tierra de labranza donde tenga el control de la mayoría de sus Regiones adyacentes (es decir, que controle más Regiones que cualquier otra Raza Activa o en Declive), y elimina cualquier Torre de vigilancia de aquellas Regiones de Tierra de labranza en las que ya no tenga esa mayoría. Una ficha de Torre de vigilancia hace que una Región sea inmune a cualquier intento de conquista o poder.




ENFURECIDOS

Por cada conquista de una Región con al menos 2 fichas de Raza defensoras, la Raza con este Poder especial obtiene tantas Monedas de Victoria adicionales como el número de fichas de Raza defensoras.



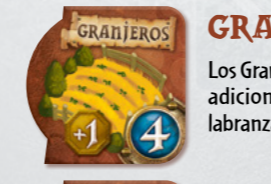
EXPLORADORES

Los Exploradores obtienen 1 Moneda de Victoria adicional por cada tablero en el que ocupen al menos una Región al final del turno.




FORESTALES

Los Forestales aman los bosques y obtienen 1 Moneda de Victoria adicional por cada Región de Bosque que controlen al final del turno.



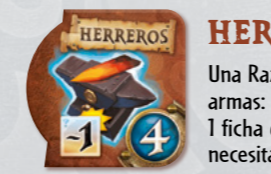
GRANJEROS

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



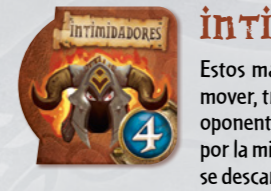
HERBORISTAS

Los Herboristas entienden el poder de las plantas, y obtienen 1 Moneda de Victoria adicional por cada Región de Colina que controlen al final del turno.



HERREROS


Una Raza con este Poder es capaz de forjar magníficas armas: puede 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


Estos maestros de la manipulación pueden mover, tres veces por turno, 1 ficha de Raza de un oponente desde una Región vecina hasta otra controlada por la misma Raza (si hay alguna; de lo contrario, la ficha se descarta). Esto se lleva a cabo independientemente de que la Raza esté Activa o en Declive, y puede hacerse en 3 Regiones diferentes, o varias veces en la misma Región:

- ◆ Los Múrlocs siempre se descartan.
- ◆ Los Muros de fuegos fatuos y los Fuertes, en caso de que los haya, se descartan (cuenta como el uso de un poder, similar al Poder racial) antes que las fichas de Raza.
- ◆ Este Poder especial debe ser usado antes de la conquista final del turno.



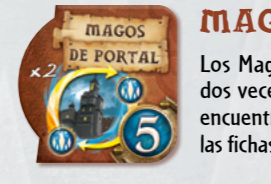
MAESTROS DE BATALLA

La Raza con este poder vive para vencer en las batallas. Cada vez que conquista una Región que no está vacía, recibe 1 Moneda de Victoria adicional.



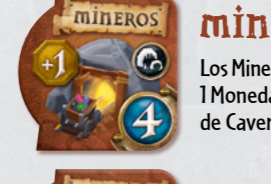
MAESTROS DE BESTIAS

Ser capaz de domar a las bestias puede ser muy útil en la batalla. Al inicio de cada uno de sus turnos, la Raza con este Poder especial se descarta de todas sus fichas de Bestia. Después de comprobar el número de Regiones de Colina que controla, recibe ese mismo número de fichas de Bestia. Estas fichas se consideran fichas de Raza, y se pueden utilizar para realizar conquistas y redistribuir como tal al final del turno. Sin embargo, cuando se conquista una Región con al menos 1 ficha de Bestia, se debe descartar una de esas fichas como pérdida, y todas las fichas restantes se redistribuyen con normalidad.



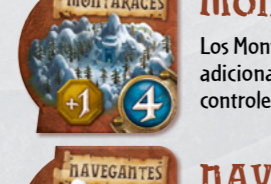
MAGOS DE PORTAL

Los 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).



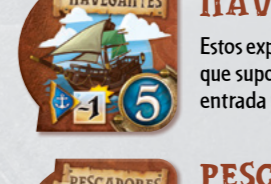
MINEROS

Los Mineros ansían piedras preciosas, y obtienen 1 Moneda de Victoria adicional por cada Región de Caverna que controlen al final del turno.



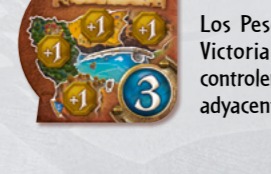
MONTARACES

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



NAVEGANTES

Estos expertos viajeros 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

Los Pescadores obtienen 1 Moneda de Victoria adicional por cada Región que controlen al final del turno y que se encuentre adyacente a un Lago o a un Mar.

III. ARTEFACTOS Y LUGARES LEGENDARIOS

Hay 5 Artefactos y 7 Lugares legendarios en *Small World of Warcraft*. Cada uno de ellos viene identificado por un marcador único.



Artefacto

Lugar legendario

Cuando un jugador entre en una Región con un marcador de Artefacto o de Lugar bocabajo, revélalo. Una vez revelado, el marcador permanece boca arriba durante toda la partida. Un jugador que ocupe una Región con un Lugar o un Artefacto puede utilizar su efecto de forma inmediata.



Los marcadores con este símbolo son Artefactos. Un Artefacto permanece en la Región en la que ha sido usado por última vez.



Los marcadores con este símbolo son Lugares legendarios. Los marcadores de Lugar no pueden moverse (exceptuando el Pozo de la Eternidad, que debe ponerse en una Región de Mar o de Lago en cuanto se revela).

Cuando se conquista una Región que contiene un marcador de Artefacto o un marcador de Lugar legendario, el marcador cambia de dueño y puede ser utilizado inmediatamente por su nuevo propietario. Cuando una Región que contiene un Artefacto es abandonada, el Artefacto permanece en esa Región.

Nota: las Razas en Declive no pueden beneficiarse de los efectos y bonificaciones de Artefactos y Lugares, a menos que se indique lo contrario.



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 (aunque se sigue necesitando un mínimo de 1 ficha para la conquista).



GENIZAS DE AL'AR

Una vez por turno, las Cenizas de Al'ar permiten a su propietario conquistar cualquier Región en cualquier tablero. El jugador debe pagar el coste normal de la conquista como si esta región 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, el jugador que empuñe a Martillo Maldito puede conquistar cualquier Región con solo 1 ficha, pero antes debe pagar 2 Monedas de Victoria al propietario de dicha Región. Si la Región no tiene propietario, deberá devolver esas 2 Monedas a la reserva.



Lugares legendarios



ÁNGEL DE LA RESURRECCIÓN

Durante la Redistribución de Tropas, la Raza Activa que está ocupando este Lugar legendario recibe 1 ficha de Raza adicional (siempre y cuando haya, al menos, una disponible en la bandeja).



CAMPO DE BATALLA

Cuando una Raza ocupe el Campo de batalla, puede beneficiarse de la bonificación por Facción una segunda vez por cada Raza (es decir, si conquista 2 Regiones o más de la misma Raza de la Facción opuesta en el mismo turno, obtendrá 2 Monedas de Victoria adicionales).

Una Raza neutral que ocupe el Campo de batalla puede elegir luchar junto a la Alianza o la Horda durante su turno, y beneficiarse temporalmente de la bonificación por Facción y de la bonificación por Campo de batalla descrita anteriormente. Al final de su turno, dicha Raza se considera nuevamente Neutral. En su siguiente turno, si la Región con este Lugar legendario sigue bajo su control, el propietario de la Raza Neutral puede elegir de nuevo entre las dos Facciones, independientemente de su elección anterior.



CAPILLA DE LA ESPERANZA DE LA LUZ

La Raza que ocupa la Capilla de la Esperanza de la Luz no sufre ninguna pérdida de fichas de Raza cuando es atacada. Cuando la Región en la que se encuentra la Capilla de la Esperanza de la Luz es conquistada por otro jugador, el anterior propietario todavía se beneficiará de su efecto una última vez y, por tanto, no eliminará ninguna de sus fichas de Raza al devolverlas a su mano como resultado del ataque.



KARAZHAN

La Raza que controle este Lugar legendario obtiene 1 Moneda de Victoria adicional al final del turno por todas las DEMÁS Regiones bajo su control que coincidan con el tipo de terreno en el que se encuentra Karazhan.



PORTAL OSCURO

La Raza que controle la Región en la que se encuentra el Portal Oscuro 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. En caso de empate, no se puede reclamar esta bonificación.



ROCA DE ENCUENTRO

La Raza que controla la Roca de encuentro no paga la ficha de Raza adicional que supone el coste del viaje al conquistar una Región de entrada no adyacente de un tablero.

Créditos

Diseño
Philippe Keyaerts

Ilustraciones
Miguel Coimbra

Diseño gráfico: Cyrille Daujean

Traducción: Moisés Busanya / Revisión: M^a José Barrios

"A Seb y Adrien.
Gracias a vosotros el *Small World of Warcraft* es un lugar mejor."

— Philippe Keyaerts

Days of Wonder, el logotipo de Days of Wonder y *Small World* son todos marcas comerciales o marcas registradas de Days of Wonder, Inc. y tienen derechos de autor © 2009-2020 Days of Wonder, Inc.

© 2020 Blizzard Entertainment, Inc.

Blizzard, World of Warcraft y el logotipo de Blizzard Entertainment son marcas comerciales o marcas registradas de Blizzard Entertainment, Inc. en EE. UU. y otros países. Visitenos en el sitio web gear.blizzard.com.

Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.

Days of Wonder

Online

Registra tu juego:

Te invitamos a unirse a nuestra comunidad de jugadores en Days of Wonder Online, donde tenemos varias versiones online de nuestros juegos. Para usar tu código de Days of Wonder Online, añádelo a tu cuenta existente de Days of Wonder Online o crea una nueva cuenta en: www.daysofwonder.com/small-world-of-warcraft y haz clic en el botón **New Player Signup** en la página de inicio. A continuación, solo tienes que seguir las instrucciones. También puedes conocer otros juegos de Days of Wonder o visitarnos en:

www.daysofwonder.com

Azeroth es un mundo de leyenda, magia y aventuras sin fin en constante evolución. Si quieres saber más, visita:

www.worldofwarcraft.com



**DAYS OF
WONDER**