

Batalla por Azeroth

Estas reglas describen la variante de la Batalla por Azeroth, y presuponen que estás familiarizado con las reglas básicas descritas en el reglamento de *Small World of Warcraft*.

Recomendamos a los recién llegados que jueguen varias partidas con las reglas básicas antes de probar esta variante.

La Batalla por Azeroth se juega en equipo, con la Alianza y la Horda luchando entre sí por el dominio sobre Azeroth, mientras que las Razas Neutrales consideran este conflicto como una oportunidad para salir de las sombras y hacerse con el mundo entero. Esta variante ha sido diseñada principalmente para 4 y 5 jugadores, pero también funciona para 2 y 3 jugadores.

Una variante por equipos de *Small World of Warcraft*

2-5 jugadores

Alianza



Horda



Jugando en equipo

Los jugadores se dividirán en 2 o 3 Facciones, dependiendo de su número, de la siguiente manera:

- ◆ **2 jugadores:** 1 Alianza, 1 Horda
- ◆ **3 jugadores:** 1 Alianza, 1 Horda, 1 Neutral
- ◆ **4 jugadores:** 2 Alianza, 2 Horda
- ◆ **5 jugadores:** 2 Alianza, 2 Horda, 1 Neutral

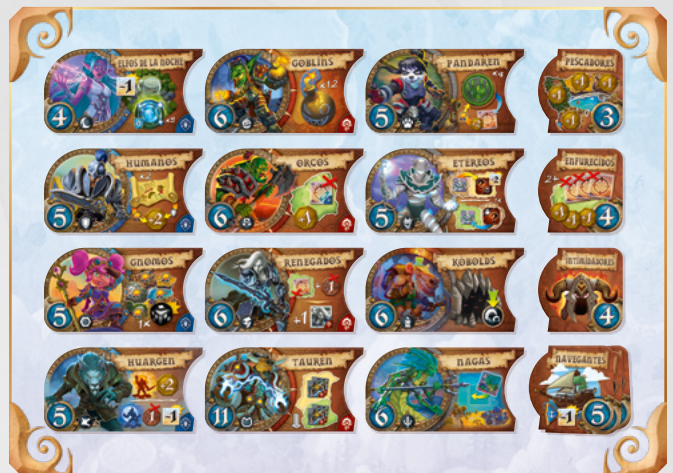
Los jugadores se sientan en el siguiente orden, según el número de jugadores. Esto también indica el orden de turno: Alianza 1, Horda 1, Neutral, Alianza 2, Horda 2.

Los jugadores de una misma Facción son aliados. Pueden compartir una estrategia común, pero conquistan Regiones y obtienen Monedas de Victoria de forma independiente a lo largo de la partida. Sus reservas individuales de Monedas de Victoria permanecen en secreto para el grupo. Sin embargo, dicha información puede ser compartida con sus aliados en cualquier momento de la partida. ¡Incluso pueden atacarse entre ellos, si lo consideran necesario!

PREPARACIÓN

La preparación de la partida es similar a la de *Small World of Warcraft* con una notable excepción: no mezcles los marcadores de Raza. En su lugar, clasifícalos en tres pilas: Alianza, Horda y Razas Neutrales. En partidas de 2 o 4 jugadores, devuelve las Razas Neutrales a la caja. Mezcla las pilas de la Horda y de la Alianza por separado. Para cada una de ellas, toma tres al azar y colócalas boca arriba formando una columna. Luego deja las tres restantes boca arriba en una pila, debajo de la columna. Coloca las dos columnas paralelas entre sí. Si juegas con un jugador Neutral, mezcla los 4 marcadores de Raza Neutral y colócalos al azar para formar una tercera columna (sin ninguna pila).

Baraja todos los Poderes especiales y coloca tres de ellos boca arriba para formar una cuarta columna a la izquierda. Luego deja el resto de los Poderes especiales en una pila boca arriba, debajo de la columna. Deberías tener ahora una columna de 4 Poderes especiales visibles y dos/tres columnas de marcadores de Raza ordenados por Facción con 4 Razas visibles en cada una.



ELIGE UNA COMBINACIÓN DE RAZA Y PODER ESPECIAL

En una partida de Batalla por Azeroth, la elección de una combinación de Raza y Poder especial difiere ligeramente de las reglas originales.

- ◆ Cuando un jugador elige una Raza, ya sea su primera Raza o una nueva Raza después de poner la anterior en Declive, debe elegir una de las disponibles para su Facción (Alianza, Horda o Neutral).
- ◆ La Raza siempre está asociada al Poder especial que está posicionado en la misma línea.
- ◆ El coste en Monedas de Victoria de cada combinación sigue estando determinado por su posición en la columna, pero a diferencia de las reglas básicas, los jugadores pagan ese coste devolviendo las Monedas de Victoria necesarias a la reserva.
- ◆ Después de elegir una Raza y su Poder especial, el jugador repone las dos columnas deslizando los marcadores existentes una posición hacia arriba en sus respectivas columnas, y revelando los nuevos desde la parte superior de las pilas si todavía queda alguno disponible. Si no queda ninguno, deja un espacio vacío. En consecuencia, y a diferencia de las reglas básicas, las combinaciones de Raza y Poder especial pueden variar cada vez que un jugador elige una.
- ◆ Cuando se descarta una Raza, coloca su marcador en la parte inferior de la pila de esa Facción o, si quedan menos de 3 Razas, en el espacio vacío superior que quede en la columna.

Aparte de esto, todas las demás reglas son idénticas a las descritas en el reglamento de *Small World of Warcraft*.

Al principio de la partida, el primer jugador de la Alianza elige la combinación de Humanos Enfurecidos y paga su coste devolviendo 1 Moneda de la Victoria a la reserva. Los marcadores de Raza de la Alianza y los Poderes especiales se deslizan hacia arriba una posición.



Más adelante en la partida, un jugador de la Alianza decide poner a sus Elfos de la noche en Declive. Ya tiene una Raza en Declive, así que debe descartarlos.



Cuando llega su turno, el jugador de la Horda puede elegir la combinación que desee, pero algunas han cambiado: los Orcos, por ejemplo, ya no son Enfurecidos, sino Intimidadores, y los Renegados se han convertido en Navegantes!



Por lo tanto, le da la vuelta al marcador de los Humanos para mostrar su lado activo y lo deja en el espacio superior vacío de la columna de la Alianza.



Final de la partida

El número de turnos que tiene una Batalla por Azeroth es el mismo que el de la versión básica. Una vez que termina la partida, cada jugador revela sus Monedas de Victoria.

- ◆ En partidas de 2-3 jugadores, su puntuación individual es la de su Facción.
- ◆ En partidas de 4-5 jugadores, la puntuación individual del jugador Neutral es la puntuación de la Facción Neutral. Sin embargo, para la Alianza y la Horda, la puntuación de la Facción es la puntuación más baja de sus dos jugadores. La Facción con la puntuación más alta gana. En caso de empate, la Facción con la mayor puntuación individual entre los equipos empatados gana la partida.

Ejemplo

▶ Jugador 1 = 51 MV ✓ Jugador 4 = 88 MV

Neutral ▶ Jugador 3 = 67 MV ✓

▶ Jugador 2 = 79 MV Jugador 5 = 72 MV ✓

Gana la Horda con 72 Monedas de Victoria.