

Ход игры

Тот, кто последним играл в какую-либо видеоигру, становится первым игроком и делает первый ход. После него ход передаётся по часовой стрелке. Когда маркер раунда достигает последнего деления счётчика, игроки делают по последнему ходу и заканчивают игру. Тот, кто скопил больше монет (или жетонов рас на поле, если ничья), становится победителем.

I. ПЕРВЫЙ РАУНД

1. Выбор комбинации знамени и ремесла (стр. 4)

- ♦ Выберите комбинацию и положите 1 монету на каждую комбинацию, лежащую выше.
- ♦ Возьмите выбранную комбинацию вместе с монетами, лежащими на ней (если есть).
- ♦ Возьмите столько жетонов выбранной расы, сколько составляет сумма чисел на взятых жетонах ремесла и знамени.

2. Захват регионов (стр. 5)

- **Первый захват:** если ваша комбинация не позволяет иного, то первым вы должны захватить стартовый регион (помечен символом якоря) на любом континенте.
- **Все захваты:** новый регион для захвата (как правило) либо должен быть стартовым, либо должен граничить с одним из ва-

ших. Вам понадобится: 2 жетона вашей расы + 1 за каждый жетон расы соперника, стены огоньков, воителя, форта, горы или зверя в захватываемом регионе + 1, если вы захватываете стартовый регион, не граничащий с вашим. Если в регионе были жетоны соперника, он теряет 1 жетон, а остальные возвращает на руку до конца текущего хода (они отстают).

- **Последний захват:** при попытке последнего захвата на текущем ходу можете 1 раз бросить кубик подкреплений, после того как выберете регион для захвата. Каждая точка на кубике считается за 1 жетон расы.

Минимум 1 жетон: независимо от расы, ремесла или результата броска, при захвате региона вы обязаны использовать как минимум 1 жетон вашей расы.

- **Перераспределение войск:** в конце хода можете как угодно перераспределить ваши жетоны между вашими регионами, оставив как минимум 1 жетон в каждом. Соперники могут распределить по своим регионам жетоны рас, отступивших при ваших захватах.

3. Получение монет (стр. 7)

В конце вашего хода:

- ♦ Получите 1 монету за каждый регион на поле, занятый жетонами вашей расы (активной или в упадке).
- ♦ Получите монеты, которые приносит вам жетон ремесла или свойство знамени, легендарного места и/или артефакта (как правило, только для активной расы).
- ♦ Получите бонус фракции (как правило, 1 монету за каждую расу противоположной фракции, чей регион вы захватили во время этого хода).

II. ПОСЛЕДУЮЩИЕ РАУНДЫ

Захват новых регионов (стр. 8)

- **Подготовка войск:** возьмите на руку жетоны вашей активной расы со всех ваших регионов, оставив в каждом из них только 1 жетон. При желании можете полностью увести войска из одного или нескольких ваших регионов в этой фазе, но тогда вы не получите за них монеты (и, возможно, вам придётся снова следовать правилу первого захвата).

- **Захват:** захватите новые регионы (как правило, граничащие с вашими или стартовые) по правилам захвата.

ИЛИ

Приход в упадок (стр. 8)

- Переверните ваше знамя обесцвеченной стороной вверх и сбросьте ваш жетон ремесла (за исключением ситуации, когда он продолжает действовать даже в упадке).

- Переверните жетоны пришедшей в упадок расы обесцвеченной стороной вверх и оставьте на поле 1 такой жетон в каждом вашем регионе, а остальные сбросьте.

- Если у вас уже была на игровом поле другая раса в упадке, сбросьте её жетоны и положите её знамя под низ стопки знамен.

- Следующий ход играйте, как если бы это был ваш первый ход.

В любом случае в конце вашего текущего хода получите монеты.

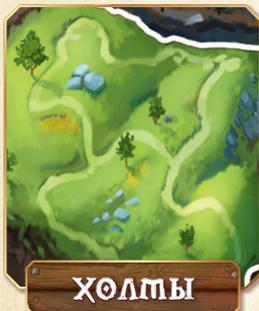
Типы местности



ПОЛЯ



ЛЕСА



ХОЛМЫ



БОЛОТА

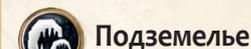


ГОРЫ



МОРЯ И ОЗЁРА

СИМВОЛЫ НА КАРТЕ



Подземелье



Источник магии



Стартовый регион



Артефакты



ЛЕДЯНАЯ СКОРЬБЬ

Раз в ход можете захватить 1 регион, используя на 2 жетона вашей расы меньше.



МОЛОТ РОКА

Раз в ход можете захватить любой регион, используя только 1 жетон расы, но вы должны сначала заплатить 2 монеты игроку, который занимал этот регион до вас.



ПЕПЕЛ АЛ'АРА

Раз в ход можете захватить любой регион на поле, как если бы он граничил с вашим.



СЕРДЦЕ АЗЕРОТ

В конце вашего хода положите сердце Азерот в один из ваших регионов и заберите 1 монету у каждого игрока, у которого есть жетон(ы) активной расы в регионах, граничащих с сердцем Азерот.



ЭГИДА АГГРАМАРА

В конце вашего хода поместите Эгиду в один из занятых вами регионов. Пока соперник не заплатит вам 2 монеты, он не сможет его захватить и на этот регион не будут действовать его жетон ремесла и свойства знамени.



Легендарные места

ИСТОЧНИК ВЕЧНОСТИ

Когда Источник Вечности раскрыт, переложите его в регион с озером или морем на том же континенте (если таких нет, возьмите другой жетон легендарного места). Если в конце вашего хода ваша раса (активная или в упадке) занимает больше регионов, граничащих с Источником Вечности, чем любые другие расы, получите 2 призовые монеты.

КАМЕНЬ ВСТРЕЧ

Вам не нужно тратить +1 жетон расы, когда вы захватываете стартовый регион, не граничащий с вашим регионом.



КАРАЖАН

В конце вашего хода получите 1 призовую монету за каждый занятый вами другой регион того же типа местности.

ПОЛЕ БОЯ

У вас есть возможность получать бонус фракции дважды. Если вы играете за нейтральную расу, каждый ход выбирайте, за какую фракцию вы сражаетесь: получайте бонус этой фракции и меняйте свойство поля боя.

ТЁМНЫЙ ПОРТАЛ

В конце вашего хода получите 2 призовые монеты.

ЦЕЛИТЕЛЬНИЦА ДУШ

Во время перераспределения войск берите из контейнера и кладите на поле 1 новый жетон своей расы (при условии что в контейнере ещё остались жетоны).

ЧАСОВНЯ ПОСЛЕДНЕЙ НАДЕЖДЫ

Вы не возвращаете жетоны расы обратно в контейнер, когда захватывают ваши регионы.



Расы



ВОРГЕНЫ

В начале каждого вашего хода вы выбираете между человеческим обликом (немедленно получите 2 призовые монеты) и обликом воргена (потратите 1 монету, чтобы для всех ваших захватов в этом ходу требовался на 1 жетон воргенов меньше). Для захвата нужен как минимум 1 жетон воргенов.



ГНОМЫ

Раз в ход вы можете устроить воздушный налёт на любой регион на любом континенте и захватить его, как будто он граничит с вашим. Кроме этого, бросьте кубик подкрепления перед воздушным налётом, чтобы снизить число жетонов, необходимых для захвата.



ГОБЛИНЫ

В конце вашего хода вы можете положить 1 жетон бомбы лицевой стороной вниз в каждый граничащий с вашим регион, занятый активной расой соперника. Если в начале вашего следующего хода регион с бомбой ещё занят, раскройте жетон: если там разорвавшаяся бомба, это считается успешным захватом, а у неразорвавшейся эффекта нет. В обоих случаях уберите жетон бомбы в коробку. Если регион с бомбой пуст, верните жетон обратно в стопку.



ДВОРФЫ

Можете захватить любой регион с горой, используя на 2 жетона расы меньше (для захвата нужен как минимум 1 жетон расы).



ДРЕНЕИ

Вы не сбрасываете первый жетон дренеи, который вы должны сбросить по любой причине в чужой ход: верните жетон на руку и распределите его в конце этого хода. Все остальные жетоны расы в тот же ход сбрасываются по обычным правилам.



КОБОЛЬДЫ

При ваших захватах все регионы с подземельями считаются граничащими с вашими. В качестве своего первого захвата вы можете захватить регион с подземельем как стартовый и при этом не тратить дополнительный жетон расы.



ЛЮДИ

В конце вашего хода поместите 2 жетона военных целей в разные регионы, не занятые сторонниками Альянса. Если любой участник, играющий не за Орду (включая вас), захватит регион с военной целью, он получит 2 призовые монеты. Если этот регион захватили не вы, получите 2 призовые монеты наравне с игроком, захватившим регион.



НАГИ

Можете захватить регионы с озёрами и морями — даже в качестве первого захвата. Вам не нужно выводить войска из занятых вами регионов морей и озёр — даже если наги в упадке!



НОЧНЫЕ ЭЛЬФЫ

Захватите любой регион с лесами, используя на 1 жетон расы меньше (для захвата нужен как минимум 1 жетон расы). Когда вы захватываете регион с лесами, помещайте в него жетон стены огоньков (защита +1). Стены огоньков сбрасываются, когда регион опустел или был захвачен, но остаются, когда ночные эльфы приходят в упадок.



ОРКИ

Каждый захват региона, занятого сторонниками Альянса, приносит вам 1 призовую монету. Это свойство суммируется с обычным бонусом фракции.



ОТРЕКШИСЯ

Всякий раз, ваши действия приводят к потере жетона расы (активной или в упадке), вы можете потратить 1 монету, чтобы получить дополнительный жетон расы отрекшихся перед распределением войска.



ПАНДАРЕНЫ

В конце вашего хода дайте 1 жетон гармонии каждому сопернику, активную расу которого вы не атаковали в этот ход. Игрок с жетоном гармонии должен заплатить вам 2 призовые монеты, чтобы атаковать вас.



ТАУРЕНЬ

Вы не можете поодиночке захватывать или занимать регионы — для этого вам всегда понадобится не менее 2 жетонов. Когда таурены приходят в упадок, оставьте 2 жетона в каждом регионе вместо 1.



ТРОЛЛИ

Можете захватить любой непустой регион, используя на 1 жетон расы меньше (для захвата нужен как минимум 1 жетон расы).



ЭЛЬФЫ КРОВИ

В конце вашего хода каждый занятый вами регион с источником магии приносит вам 1 призовую монету.



ЭФИРЦАЛЫ

Раз в ход вы можете либо переместить артефакт в ваш регион из региона, который граничит с вашим, либо захватить граничащий с вашим регион, в котором есть легендарное место, используя на 2 жетона расы меньше (для захвата нужен как минимум 1 жетон расы).

Ремёсла



АРХЕОЛОГИ

В конце вашего хода каждый артефакт или легендарное место под вашим контролем приносит вам 1 призовую монету.



БЕРСЕРКИ

Каждый захваченный вами на текущем ходу регион, который защищали 2 или более жетонов расы соперника, приносит вам столько призовых монет, сколько жетонов расы его защищало.



ВОИТЕЛИ

Раз в ход ваш воитель может в одиночку захватить регион, граничащий с вашим, независимо от того, сколько жетонов его защищают. Захватив регион таким способом, выложите на него жетон воителя. При защите региона воитель считается 1 жетоном расы. Если регион с воителем захватывает соперник, вы не возвращаете жетон расы в контейнер, но должны немедленно выкупить воителя у соперника, заплатив ему 1 монету. Затем распределите его, как обычный жетон расы.



ГОРНЯКИ

В конце вашего хода каждый занятый вами регион с подземельем приносит вам 1 призовую монету.



ГОРЦЫ

В конце вашего хода каждый занятый вами регион с горой приносит вам 1 призовую монету.



ДОЗОРНЫЕ

Поместите жетон дозорной башни в каждый свой регион с полями, где вы контролируете большинство граничащих с ним регионов. Регион с жетоном дозорной башни не может быть захвачен соперником, и на него не действуют жетоны ремёсел и свойства знамён других рас.



ЖИТЕЛИ БОЛОТ

В конце вашего хода каждый занятый вами регион с болотами приносит вам 1 призовую монету.



ЗЕМЛЕДЕЛЬЦЫ

В конце вашего хода каждый занятый вами регион с полями приносит вам 1 призовую монету.



ИССЛЕДОВАТЕЛИ

В конце вашего хода каждый континент, на котором вы занимаете хотя бы один регион, приносит вам 1 призовую монету.



КУЗНЕЦЫ

Можете захватывать любые регионы, используя на 1 жетон расы меньше (для захвата нужен как минимум 1 жетон расы).



МАСТЕРА ПОРТАЛОВ

Дважды в ход вы можете поменять местами все жетоны (за исключением жетонов гор и легендарных мест) между 2 регионами с источниками магии.



МОРЕПЛАВАТЕЛИ

Вам не нужно тратить +1 жетон расы, когда вы захватываете стартовый регион, не граничащий с вашим регионом.



РЫБАКИ

В конце вашего хода каждый занятый вами регион, граничащий с озером или морем, приносит вам 1 призовую монету.



СЛЕДОПЫТЫ

В конце вашего хода каждый занятый вами регион с лесами приносит вам 1 призовую монету.



СТРАТЕГИ

Получайте 1 призовую монету каждый раз, когда захватываете непустой регион.



СТРОИТЕЛИ

Выложите 1 жетон форта в каждый занятый вами регион. Форт увеличивает защиту региона на 1, даже если вы в упадке (в регионе не может быть больше 1 форта, а на всех континентах не может быть больше 10 фортов).



ТРАВНИКИ

В конце вашего хода каждый занятый вами регион с холмами приносит вам 1 призовую монету.



ТРЯСИННИКИ

Перед тем как захватить ваш регион с болотами, соперник должен заплатить вам 1 монету (даже если ваша раса в упадке).



УКРОТИТЕЛИ

В начале своего хода сбросьте все свои жетоны зверей. Затем возьмите на руку столько жетонов зверей, сколько регионов с холмами вы контролируете. Эти жетоны считаются жетонами расы. Однако когда соперник захватывает регион, в котором есть как минимум 1 ваш жетон зверя, вы возвращаете 1 жетон зверя в контейнер в качестве потери, а все остальные жетоны распределяете как обычно.



УСТРАШИТЕЛИ

Трижды в ход можете переместить 1 жетон расы соперника из региона, граничащего с вашим, в любой другой регион, занятый этой же расой (если это жетон мурлока, верните его в контейнер).