

Битва за Азерот

Эти правила описывают вариант Битвы за Азерот и предполагают, что вы знакомы с основными правилами, изложенными в правилах игры Маленький Мир Варкрафта.

Мы рекомендуем новым игрокам сыграть несколько партий по классическим правилам, прежде чем пробовать этот вариант.

В Битве за Азерот играют в командах: Альянс и Орда сражаются друг с другом за господство над Азеротом, а нейтральные расы рассматривают этот конфликт как возможность выйти из тени и захватить мир. Этот вариант изначально был разработан для 4 и 5 игроков, но также подходит для 2 и 3 игроков.

Альянс

Орда

Командные правила Маленького Мира Варкрафта

2-5 игроков

Игра в командах

Игроки делятся на 2 или 3 фракции в зависимости от их количества, следующим образом:

- ◆ 2 игрока: 1 Альянс, 1 Орда
- ◆ 3 игрока: 1 Альянс, 1 Орда, 1 Нейтрал
- ◆ 4 игрока: 2 Альянса, 2 Орды
- ◆ 5 игроков: 2 Альянса, 2 Орды, 1 Нейтрал

Затем игроки садятся в следующем порядке, с поправкой на количество играющих людей, определяющем порядок хода: 1-й игрок Альянса, 1-й игрок Орды, Нейтральный игрок, 2-й игрок Альянса, 2-й игрок Орды.

Игроки одной фракции являются союзниками. У них может быть общая стратегия, но они захватывают регионы и получают монеты независимо друг от друга на протяжении всей игры. Их личный запас монет остается секретом для остальных игроков, но эта важная информация может быть раскрыта союзнику в любой момент во время игры. Они могут даже атаковать друг друга, если это будет сочтено выгодным!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к игре аналогична обычным правилам Маленького Мира Варкрафта с одним заметным исключением: не перемешивайте знамена народов. Вместо этого разделите их на три группы: Альянс, Орда и Нейтральные расы. При игре на 2 или 4 игроков уберите нейтральные расы обратно в контейнер. Перетасуйте стопки Орды и Альянса отдельно. Для каждого из них наугад возьмите по три знамени и выложите их лицевой стороной вверх в один столбец, а оставшиеся три баннера поместите лицевой стороной вверх в стопку внизу столбца. Поместите оба столбца параллельно друг другу. Если вы играете с нейтральным игроком, перемешайте 4 знамени нейтральных народов и положите их в случайном порядке, чтобы сформировать третий столбец (без стопки).

Перемешайте все жетоны способностей и поместите три из них лицевой стороной вверх, чтобы сформировать четвертый столбец слева. Затем поместите оставшиеся жетоны стопкой лицевой стороной вверх в нижней части столбца. Теперь у вас должен быть один столбец с 4 видимыми способностями и два / три столбца знамен, отсортированных по фракциям, с 4 видимыми народами в каждом (см. Рисунок).



ВЫБОР КОМБИНАЦИИ ЗНАМЕНИ И СПОСОБНОСТЕЙ

В Битве за Азерот выбор комбинации знамени и способности немного отличается от обычных правил.

- ◆ Когда игрок выбирает народ, первый или новый, после того, как его предыдущий народ пришел в упадок, он должен выбрать его из своей фракции (Альянс, Орда или Нейтрал).
- ◆ Народ всегда связан с жетоном способности, который находится в том же ряду.
- ◆ Стоимость в монетах каждой комбинации по-прежнему определяется ее положением в столбце, но, вопреки обычным правилам, игроки оплачивают эту стоимость, возвращая необходимые монеты из своего личного запаса в резерв.
- ◆ После выбора знамени народа и связанной с ней способности игрок обновляет два столбца. Он сдвигает имеющиеся жетоны знамен народов и способностей на одну позицию вверх в соответствующих столбцах и открывают новые жетоны из стопок, если они доступны. Если ничего не осталось, оставьте пустое место. Как следствие, и вопреки исходным правилам, комбинации знамени и способности могут меняться каждый раз, когда игрок выбирает одну из них.
- ◆ Когда народ сбрасывается, поместите его знамя внизу стопки этой фракции или, если осталось менее 3 народов, в самое верхнее пустое место в столбце.

Кроме этого, все остальные правила идентичны тем, что описаны в обычных правилах Маленького Мира Варкрафта.

В начале игры первый игрок Альянса выбирает комбинацию способности и знамени «Разъяренные Люди» и оплачивает её стоимость, возвращая 1 монету в контейнер. Знамена народов Альянса и жетоны способностей перемещаются на одну позицию вверх.



Затем, игрок Альянса решает привести своих ночных эльфов в упадок. У них уже есть народ в упадке, поэтому они должны сбросить знамя народа Людей.



Следующим ходит первый игрок Орды, может выбрать комбинацию знамен народов Орды и способности, но некоторые из них теперь изменились: Орки, например, больше не Яростные, а в Устрашающие, а Отрекшиеся становятся Мореходными.



Поэтому знамя народа Людей переверачивается лицом вверх и помещается в самое верхнее пустое место в столбце народов Альянса.



Конец игры

Количество раундов в Битве за Азерот такое же, как и в игре по обычным правилам. По окончании игры игроки открывают и подсчитывают накопленные ими монеты.

- ◆ При игре с 2-3 игроками их победные очки - это очки их фракции.
- ◆ При игре с 4-5 игроками, победные очки нейтрального игрока - очки нейтральной фракции. Очками фракций Альянса и Орды является самый низкий результат из очков двух игроков. Побеждает фракция с наибольшим количеством очков. В случае ничьей побеждает фракция, набравшая наибольшее количество очков. Если фракции все еще не выявили победителя, они разделяют победу.

Пример



➤ 1 игрок = 51 ПТО ✓ 4 игрок = 88 ПТО

Нейтрал ➤ 3 игрок = 67 ПТО ✓



➤ 2 игрок = 79 ПТО 5 игрок = 72 ПТО ✓

Орда выигрывает с 72 победными очками