

Small

WORLD

WARCRAFT

Philippe Keyaerts

Regolamento

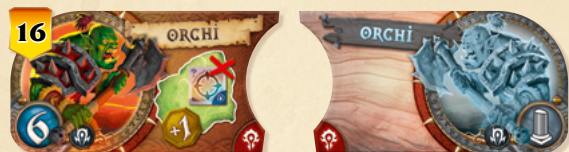
È un nuovo giorno su Azeroth. Un giorno uguale a tutti gli altri prima di questo e a tutti quelli che verranno. Un giorno di impietosi sforzi per dominare un mondo forgiato dalla guerra... il mondo di World of Warcraft. Queste lande non sono solo troppo strette per tutti, ma ospitano anche l'eterno conflitto tra le fazioni dell'Alleanza e dell'Orda. Il sole è ormai sorto ed è arrivato il momento di prendere il vostro posto in prima linea.



DAYS OF
WONDER

Contenuto

- 6 tabelloni a due facce di misure diverse: 2 grandi, 2 medi e 2 piccoli
- 16 vessilli Razza di *World of Warcraft*, colorati quando sono attivi e in grigio quando sono in declino



Orchi, Attivi e in Declino

- 20 tessere Potere Speciale



- 5 schede riassuntive (1 per giocatore)
- I seguenti materiali di gioco:

12 Segnalini Manufatto e Luogo Leggendaro



Bombe (6 esplose + 6 inesplose)

110 monete Vittoria:



- 182 segnalini Razza e 15 segnalini Murloc:



- 1 Dado dei Rinforzi
- 1 Indicatore dei Round e 1 segnalino Round
- 1 Regolamento Variante a Squadre
- Questo Regolamento



Preparazione per 3 Giocatori



Preparazione del Gioco

Se questa è la vostra prima partita, rimuovete tutti i pezzi dalle fustelle cartonate contenute nella scatola, suddivideteli per tipo e collocateli negli appositi spazi a essi destinati: alcune parti vanno riposte nel contenitore rimovibile incluso nel gioco, altre invece negli appositi spazi previsti nella base di plastica principale della scatola. Consultate l'illustrazione dell'Appendice I a pagina 10 per ulteriori dettagli su come ordinare i vostri segnalini.

- Scegliete casualmente un set di tabelloni corrispondenti al numero di giocatori.

- 5 giocatori: 2 grandi + 1 medio + 2 piccoli
- 4 giocatori: 1 grande + 2 medi + 1 piccolo
- 3 giocatori: 1 grande + 1 medio + 1 piccolo
- 2 giocatori: 1 grande + 1 piccolo

Le dimensioni di un tabellone sono indicate da un'icona "S" (piccolo), "M" (medio) o "L" (grande) in una sua regione. Collocate i tabelloni al centro del tavolo e distanziateli leggermente. Queste "isole" formeranno la mappa di gioco e il modo in cui le posizionate non ha effetto sulla partita.

Collocate il segnalino Round sulla prima casella dell'Indicatore dei Round, a fianco della mappa di gioco 1. L'indicatore sarà usato per tenere d'occhio il progredire della partita. La partita termina alla fine del round in cui il segnalino Round raggiunge l'ultima casella dell'Indicatore dei Round (in base al numero dei giocatori: 8 round in 5 giocatori, 9 round in 4 giocatori e 10 round in 2-3 giocatori).

Estraete dalla scatola il contenitore rimovibile con tutti i suoi segnalini Razza, apritelo e collocatelo accanto alla mappa di gioco, a portata di mano di tutti i giocatori 2.

Mescolate tutti i vessilli Razza; pescatene 5 a caso e disponeteli a faccia in su (vale a dire con il lato colorato visibile) formando una singola colonna 3. Componete un singolo mazzo con i vessilli rimanenti a faccia in su e collocatelo in fondo alla colonna 4. Fate altrettanto con le tessere Potere Speciale, mescolandole e collocandone una a destra di ogni vessillo Razza: il suo bordo rotondo si inserirà perfettamente nell'incavo rotondo del vessillo. Usate le tessere rimanenti per formare un altro mazzo che collegherete a destra del mazzo dei vessilli Razza 5. Ora dovreste avere un totale di 6 combinazioni di vessillo Razza e tessera Potere Speciale visibili sul tavolo, inclusa quella in cima ai rispettivi mazzi.

Collocate 1 segnalino Murloc su ogni regione della mappa che mostra un simbolo Murloc 6. I Murloc rappresentano una razza primitiva molto diffusa su Azeroth che popola certe regioni all'inizio della partita. In *Small World of Warcraft*, i Murloc sono considerati una razza in declino.

Collocate 1 segnalino Montagna su ogni regione della mappa dove è raffigurata una montagna 7.

Mescolate i segnalini Manufatto e Luogo Leggendaro tra loro. Prendete tanti segnalini quanti sono i giocatori e collocatene 1 a faccia in giù sulla regione di ogni isola che mostra un'icona "S", "M" o "L" 8.

Distribuite a ogni giocatore 5 monete Vittoria da 1 9. Collocate tutte le monete rimanenti, incluse quelle da 3, da 5 e da 10, in una riserva di monete Vittoria accanto alla mappa di gioco, a portata di mano di tutti i giocatori. Queste monete saranno usate come valuta nel corso di tutta la partita e vi aiuteranno a determinare il vincitore alla fine della partita 10.

Nota Importante

Se avete già giocato a *Small World*, qui su Azeroth vi ritroverete in un terreno familiare.

Le razze che si combattono l'un l'altra in *World of Warcraft* possono essere diverse da quelle dell'edizione originale, ma le meccaniche di gioco sono abbastanza simili.

Le regole nuove o differenti sono contrassegnate da questa icona.

Obiettivo del Gioco

Azeroth è un mondo vasto e maestoso, ma non abbastanza grande per tutte le razze che sono riluttanti a dividerlo e cercano sempre di espandersi. La situazione si fa particolarmente complicata quando la maggior parte di queste razze appartiene a fazioni guerrefondaie impegnate in un conflitto senza fine. Le razze neutrali, nel frattempo, sono ben felici di trarre profitto da questa antica discordia per accaparrarsi più terre possibili e far fiorire la propria civiltà.

Scegliendo un vessillo Razza di World of Warcraft e una tessera Potere Speciale combinati assieme, dovete usare i loro tratti razziali e le loro abilità speciali per conquistare le regioni circostanti e accumulare monete Vittoria, spesso a discapito dei vicini più deboli. Collocando le vostre truppe (i segnalini Razza) nelle varie regioni e conquistando le terre adiacenti otterrete delle monete Vittoria per ogni regione che starete occupando alla fine del vostro turno. Prima o poi, la vostra razza si espanderà troppo (proprio come quelle che avete appena schiacciato!) e quando questo accadrà, dovete abbandonare la vostra civiltà e cercarne un'altra. La chiave per la vittoria consiste nel capire quando è il momento di spingere il proprio impero in declino e guidarne un altro alla supremazia nelle terre di Azeroth!

Iniziare la Partita

L'ultimo giocatore che ha giocato a un videogioco parte per primo e svolge il primo turno. Dopodiché la partita procede in senso orario, da un giocatore all'altro. Una volta che tutti i giocatori hanno svolto un turno, ha inizio un nuovo round.

Il primo giocatore fa avanzare il segnalino Round di 1 casella sull'Indicatore dei Round e procede a svolgere il suo turno, seguito dagli altri.

Quando il segnalino Round raggiunge l'ultima casella sull'Indicatore dei Round, tutti giocano un ultimo turno e poi la partita finisce. Il giocatore che ha accumulato il maggior numero di monete Vittoria è dichiarato vincitore.

I. PRIMO ROUND

Durante il primo round della partita, ogni giocatore:

1. Sceglie una combinazione Razza e Potere Speciale
2. Conquista le regioni
3. Guadagna monete Vittoria

1. Scegliere una Combinazione Razza e Potere Speciale

Il giocatore sceglie una combinazione di vessillo Razza e tessera Potere Speciale tra le 6 visibili sul tavolo (inclusa quella composta dal vessillo Razza e dalla tessera Potere Speciale situati in cima ai mazzi in fondo alle rispettive colonne).

Il costo di ogni combinazione è determinato dalla sua posizione. La prima combinazione, quella collocata in cima alla colonna, è gratis. Ogni combinazione

seguinte, procedendo lungo la colonna dall'alto verso il basso, costa 1 moneta Vittoria in più. Il giocatore deve pagare quel costo depositando 1 sua moneta Vittoria su ognuna delle combinazioni collocate sopra quella che desidera scegliere.



Se la combinazione scelta da un giocatore contiene delle monete Vittoria (depositate dai giocatori che in precedenza hanno rinunciato a essa), il giocatore ottiene quelle monete; tuttavia, deve comunque depositare 1 sua moneta Vittoria su ogni combinazione situata al di sopra di quella scelta.

Il giocatore colloca la combinazione scelta a faccia in su davanti a sé e prende dal contenitore rimovibile un numero di segnalini Razza corrispondenti pari alla somma dei valori indicati sul vessillo Razza e sulla tessera Potere Speciale a esso associata.

Salvo dove specificato diversamente (per esempio, nel caso dei Reietti), questi segnalini Razza sono gli unici che il giocatore sarà in grado di schierare per la sua razza nel corso della partita.

Se, d'altro canto, la capacità di un segnalino Luogo Leggendaro o di un vessillo Razza consente a un giocatore di prendere dei segnalini Razza aggiuntivi dal contenitore rimovibile nel corso della partita, è comunque necessario rispettare il limite del numero di segnalini fisicamente disponibili. Quindi, se un giocatore ha 20 segnalini Reietto sulla mappa, non potrà più usare la capacità dei Reietti finché alcuni dei suoi segnalini non torneranno disponibili.



Infine, il giocatore rifornisce la colonna delle combinazioni disponibili per gli altri; per farlo, fa scorrere le combinazioni già esistenti (e le monete Vittoria depositate su di esse, se ce ne sono) di una posizione verso l'alto lungo la colonna, in modo da riempire lo spazio vuoto, e rivela una nuova combinazione dalla cima del mazzo se necessario. In questo modo, dovrebbero esserci sempre 6 combinazioni visibili per tutti i giocatori. Se non ci sono più vessilli Razza o tessere Potere Speciale, rimescolare gli scarti in modo da comporre nuovi mazzi.



2. Conquistare le Regioni

I segnalini Razza del giocatore vengono usati per conquistare le regioni sulla mappa, la cui occupazione farà ottenere monete Vittoria a quel giocatore.

> Prima Conquista

La prima razza che un giocatore schiera sulla mappa può iniziare da una qualsiasi isola, ma deve entrare sulla mappa conquistando una delle sue **regioni di entrata** (quelle che mostrano un simbolo ancora). Per conquistare questa regione di entrata, il giocatore deve viaggiare per mare e dovrà quindi schierare almeno 3 segnalini Razza (vedi sotto).

> Conquistare una Regione

Per conquistare una regione, un giocatore deve avere a disposizione da schierare:

- ◆ 2 segnalini Razza.
- ◆ +1 segnalino Razza aggiuntivo per ogni segnalino Muro di Fuochi Fatui, Guarnigione o Montagna.
- ◆ +1 segnalino Razza aggiuntivo per il **costo di viaggio** se la regione è una regione di entrata non adiacente a una regione già occupata dalla stessa razza (a causa della difficoltà di navigare fra terre lontane tra loro).
- ◆ +1 segnalino Razza aggiuntivo per ogni segnalino Murloc o segnalino Razza diverso presente nella regione.

Una regione Lago o Mare solitamente non può essere conquistata, ma quando questo è possibile (per esempio con i Naga) richiede 2 segnalini Razza e fa ottenere 1 moneta Vittoria come di consueto al giocatore che la controlla.

Una volta conquistata una regione, il giocatore deve depositare i segnalini Razza che ha usato per conquistare quella regione

all'interno dei suoi bordi sulla mappa. Quei segnalini devono rimanere in quella regione finché il giocatore non rischierà le truppe alla fine del suo turno (vedi "Rischieramento delle truppe" a pagina 6).



Nota Importante: A prescindere dalle capacità del vessillo Razza e/o della tessera Potere Speciale, un giocatore deve sempre avere 1 o più segnalini Razza disponibili per dare il via a una nuova conquista.

> Perdite e Ritirate dei Nemici

Se una regione era occupata dai segnalini Razza di un altro giocatore prima della sua conquista, quel giocatore deve immediatamente riprendere in mano tutti quei segnalini Razza e:

- ◆ **Scartare permanentemente 1 segnalino Razza** rimettendolo nel contenitore rimovibile;
- ◆ **Tenere in mano gli altri segnalini Razza** per poi rischiararli in altre regioni ancora occupate dalla sua razza (se ve ne sono) come azione finale del turno del giocatore attuale.

La regione o le regioni in cui vengono rischiarati i segnalini Razza rimanenti (se ve ne sono) non devono necessariamente essere adiacenti o contigue alla regione o alle regioni da cui sono fuggiti. Se tutte le regioni di un giocatore sono state attaccate in questo turno, lasciando quel giocatore con alcuni segnalini Razza in mano ma nessuno sulla mappa, quel giocatore potrà rischiararli come se effettuasse una Prima Conquista al suo turno successivo.

Quando una regione difesa da un singolo segnalino viene catturata, il segnalino difensore viene scartato. Questo in genere capita se il segnalino difensore appartiene ai Murloc o a una razza in declino (vedi "Entrare in Declino" a pagina 8).

Nota: Un giocatore può scegliere di conquistare una regione occupata dal suo stesso segnalino in declino, se lo desidera: perderà quel segnalino, ma potrebbe aver accesso a una regione che risulti più proficua se occupata dai segnalini della sua nuova razza attiva.

I segnalini Montagna sono inamovibili e rimangono al loro posto per fornire protezione al loro nuovo conquistatore.

Conquiste Successive

Il giocatore attivo può ripetere questo processo per conquistare tutte le nuove regioni che desidera nel corso del suo turno, purché abbia a disposizione abbastanza segnalini Razza per completare queste conquiste successive.

A meno che le capacità del vessillo Razza e/o della tessera Potere Speciale non consentano altrimenti, ogni nuova regione conquistata deve essere:

- Una regione adiacente a una regione già occupata dai suoi segnalini Razza attiva (che quindi condivide un bordo con essa)

OPPURE

- Una regione di entrata di una qualsiasi isola, pagando il costo di +1 segnalino Razza se la regione di entrata non è adiacente a una sua regione attuale (denominato **costo di viaggio**).



Dopo essere riuscita a conquistare la Coltivazione, questa squadra di Reietti si inoltra nella vicina Collina occupata dai Coboldi.

Tentativo di Conquista Finale/ Tiro del Dado dei Rinforzi

Durante il tentativo di Conquista Finale del suo turno, un giocatore potrebbe ritrovarsi senza segnalini Razza sufficienti a conquistare un'altra regione. **Purché possieda ancora 1 o più segnalini Razza inutilizzati**, il giocatore può tentare di effettuare un'ultima conquista nel suo turno selezionando una regione dove gli mancherebbero 3 o meno segnalini Razza per conquistarla normalmente. Una volta selezionata la regione, il giocatore tira una volta il Dado dei Rinforzi. Va ricordato che la regione che il giocatore sceglie come bersaglio della sua Conquista Finale deve essere selezionata prima di tirare il dado: questa regione non deve necessariamente essere la più debole disponibile per l'attacco, purché sia comunque conquistabile tramite un tiro fortunato del dado.

Se la somma del risultato del dado e dei segnalini Razza rimasti in suo possesso è sufficiente a conquistare la regione, il giocatore vi schiera sopra i suoi segnalini Razza rimanenti. Altrimenti, schiera i suoi segnalini Razza rimanenti in una delle regioni che ha già occupato in precedenza. In ogni caso, le sue conquiste per questo turno terminano subito dopo.



Grazie a un tiro fortunato del Dado dei Rinforzi e nonostante una squadra ridotta, il giocatore dei Reietti riesce a conquistare questa regione Montagna come sua Conquista Finale per questo turno.

Rischieramento delle Truppe

Una volta che un giocatore ha terminato le sue conquiste per quel turno, può rischiare gratuitamente i segnalini Razza che possiede sulla mappa, spostandoli da una regione a una qualsiasi altra regione occupata dalla sua razza (non deve necessariamente essere adiacente o contigua), purché rimanga almeno 1 segnalino Razza in ogni regione sotto il suo controllo.



Il giocatore rischia le truppe dei suoi Reietti nelle sue regioni. Questo rischieramento include 1 segnalino Reietto aggiuntivo ricevuto come risultato della capacità dei Reietti (il giocatore causa la perdita di 2 segnalini durante questo turno, 1 segnalino Murloc e 1 segnalino Coboldo, e potrebbe ricevere fino a 2 segnalini aggiuntivi pagando 1 moneta Vittoria per ognuno, ma il giocatore dei Reietti decide di comprarne solo 1).

3. Guadagnare Monete Vittoria

Una volta completato il suo turno, il giocatore ottiene 1 moneta Vittoria dalla riserva per ogni regione occupata dai suoi segnalini Razza sulla mappa. Il giocatore può anche ottenere monete Vittoria aggiuntive grazie alle capacità della sua Razza, del suo Potere Speciale, nonché di Luoghi Leggendarie o Manufatti.



Avendo occupato 3 regioni, i Reietti ottengono 3 monete Vittoria, più 1 moneta Vittoria bonus per la capacità degli Erbalisti (1 moneta Vittoria bonus per ogni regione Collina che occupano alla fine del turno).

Bonus di Fazione Alleanza e Orda

La maggior parte delle razze appartiene all'Alleanza o all'Orda, due fazioni che si combattono l'un l'altra da tempo immemore. Attaccare una razza di una fazione con una razza dell'altra fazione garantisce un **bonus di fazione**: alla fine del suo turno, un giocatore ottiene 1 moneta Vittoria per ogni razza della fazione opposta che ha sconfitto.



Dopo aver fatto entrare in declino i suoi Reietti, il giocatore ritorna con gli Elfi del Sangue Archeologi, che appartengono all'Orda. Egli conquista prima 1 regione di entrata occupata dai Nani e poi 2 regioni vicine occupate dagli Umani. Alla fine del suo turno, sarà ricompensato con un bonus di fazione di 2 monete Vittoria: 1 per ogni razza dell'Alleanza da cui ha conquistato una regione (1 per i Nani + 1 per gli Umani).

- Conquistare 2 o più regioni della stessa razza fa ottenere comunque 1 sola moneta Vittoria, a meno che non sia specificato diversamente (vedi "Campo di Battaglia" a pagina 14).
- Una razza attiva e una razza in declino contano come due razze diverse, anche se appartengono allo stesso giocatore.



Alcune razze non appartengono né all'Alleanza, né all'Orda: queste razze sono neutrali. Conquistare con esse una regione di una razza dell'Alleanza o dell'Orda non garantisce alcun bonus di fazione, così come conquistare una regione di una razza neutrale con una razza dell'Alleanza o dell'Orda.



I Naga sono un esempio di razza neutrale.

La capacità del vessillo Razza degli Elfi del Sangue è attiva: il giocatore che li controlla ottiene 1 moneta Vittoria bonus, dal momento che gli Elfi del Sangue occupano una regione Magia. La capacità della tessera Potere Speciale dei Reietti Erbalisti dello stesso giocatore non è più attiva, in quanto i Reietti sono entrati in declino: di conseguenza, il giocatore riceve 1 moneta Vittoria per ogni regione occupata dai suoi Reietti, ma nessuna moneta Vittoria bonus.



> Guadagnare con le Razze in Declino

Man mano che la partita procede, un giocatore probabilmente finirà per avere dei segnalini di un'altra razza sulla mappa: quei segnalini sono i rimasugli di una vecchia razza che egli ha deciso di mandare in declino precedentemente (vedi "Entrare in Declino" a pagina 8).

Anche le regioni occupate da questi segnalini in declino forniscono 1 moneta Vittoria al giocatore; tuttavia, la capacità (includere quelle del vessillo Razza e della tessera Potere Speciale) non forniscono più alcuna moneta Vittoria bonus, a meno che non sia specificato diversamente.

I giocatori devono sempre tenere le loro monete Vittoria accumulate e nascoste agli occhi degli altri giocatori; i punteggi finali non vengono rivelati fino alla fine della partita. Se lo desidera, un giocatore può cambiare in qualsiasi momento il taglio delle sue monete con quelle nella riserva.

II. ROUND SUCCESSIVI

Nei round successivi il primo giocatore sposta il segnalino Round di 1 casella sull'Indicatore dei Round e il gioco prosegue in senso orario. Durante il suo turno, ogni giocatore deve ora scegliere se:

- ◆ **Espandere i confini della sua razza con nuove conquiste**
- OPPURE

- ◆ **Far entrare la sua razza in declino per sceglierne una nuova**

Dopodiché, a prescindere dall'azione scelta, il giocatore guadagna di nuovo delle monete Vittoria (vedi "Guadagnare Monete Vittoria" a pagina 7).

Espandersi con Nuove Conquiste

> Preparare le Truppe

Lasciando almeno 1 segnalino Razza in ogni regione che occupa, il giocatore può riprendere in mano tutti gli altri suoi segnalini Razza attiva dalla mappa e usarli per conquistare nuove regioni.

> Conquistare

Tutte le regole relative alla conquista di una nuova regione (vedi "Conquistare le Regioni" a pagina 5) devono essere rispettate, fatta eccezione per la regola relativa alla Prima Conquista, che si applica solo alle nuove razze quando entrano sulla mappa.

> Abbandonare una Regione

Soltanto quei segnalini Razza che sono stati ripresi in mano dal giocatore possono essere usati per conquistare nuove regioni. Se un giocatore desidera liberare altri segnalini Razza, può optare per svuotare interamente alcune regioni (o anche tutte) senza lasciarvi alcun segnalino; in questo caso, però, le regioni abbandonate non saranno più considerate sue e non gli forniranno alcuna moneta Vittoria. Se il giocatore sceglie di abbandonare tutte le regioni che occupava in precedenza, la sua prossima conquista dovrà rispettare le regole della Prima Conquista (vedi "Prima Conquista" a pagina 5).

Entrare in Declino

Quando un giocatore crede che la sua razza attiva si sia estesa troppo e non abbia più l'impeto necessario per continuare a espandersi o a difendersi con successo dai suoi vicini sempre più minacciosi, può decidere di farla entrare in declino e selezionare una nuova combinazione di vessillo Razza e tessera Potere Speciale tra quelle disponibili sul tavolo all'inizio del suo prossimo turno. Per farlo, il giocatore gira il suo vessillo Razza attuale sul lato opposto, in modo che il lato grigio diventi visibile a tutti, e scarta la tessera Potere Speciale a esso associata: la sua capacità ora non ha più effetto, a meno che non sia specificato diversamente (per esempio nel caso di Difensori o Dei Pantani).

Inoltre, gira sul lato in declino 1 singolo segnalino Razza per ogni regione occupata da quei segnalini e rimuove tutti gli altri segnalini Razza relativi a quel vessillo dalla mappa, riponendoli nel contenitore rimovibile.

Nota: In alcuni casi (la capacità della razza dei Tauren, oppure quella della tessera Minacciosi), numerosi segnalini Razza in declino possono occupare la stessa regione, incrementando le difese di quel territorio. Quando una regione di questo tipo

viene conquistata, tutti i segnalini Razza in declino vengono scartati.

Ogni giocatore può avere soltanto 1 singola razza in declino sulla mappa in un qualsiasi momento. Se a un giocatore rimangono ancora sulla mappa dei segnalini in declino appartenenti a una razza precedente, quei segnalini vengono immediatamente rimossi dalla mappa e collocati nel contenitore rimovibile prima di girare i segnalini della nuova razza in declino.

Il vessillo Razza della razza ora scomparsa viene collocato in fondo al mazzo dei vessilli Razza (oppure nello spazio vuoto più in basso della colonna dei vessilli, se ce ne sono); la stessa cosa va fatta quando l'ultimo segnalino di una razza in declino viene rimosso dalla mappa in seguito alla conquista della sua regione.



Il giocatore ha deciso di far entrare i suoi Elfi del Sangue in declino. Ha già una razza in declino sulla mappa, quindi il tempo dei Reietti Erbalisti è scaduto! I loro resti vengono spazzati via dalla mappa e il loro vessillo Razza viene riposto in fondo al mazzo.

Il giocatore non può effettuare conquiste nel round in cui la sua razza entra in declino. Il suo turno termina subito dopo che ha guadagnato le monete! Ottiene 1 moneta Vittoria per ogni regione occupata dai segnalini della sua nuova razza in declino, ma, salvo dove specificato diversamente, non ottiene alcuna moneta Vittoria per la capacità del vessillo della sua attuale razza in declino o della tessera Potere Speciale scartata.

Nel suo turno successivo, il giocatore sceglierà una nuova combinazione di vessillo Razza e tessera Potere Speciale tra quelle per lui disponibili, dopodiché seguirà le stesse regole usate durante il primo round della partita. L'unica differenza, che

però è importante, sta nel fatto che il giocatore ora otterrà probabilmente delle monete Vittoria sia dalla sua nuova razza che da quella in declino durante la fase "Guadagnare Monete Vittoria" del suo turno.

Nota: I Murloc sono sempre considerati una razza in declino che non appartiene ad alcun giocatore.



È giunto il momento del declino per questi Elfi del Sangue Archeologi. Tutti i loro segnalini vengono ora rimossi, a eccezione di 1 per ogni regione da loro precedentemente occupata, che viene girato sul lato in declino. Anche il vessillo Razza viene girato sul lato opposto e la tessera Potere Speciale a esso associata viene scartata.

Nell'improbabile eventualità che non rimangano abbastanza tessere Potere Speciale nel mazzo corrispondente per mettere sul tavolo nuove combinazioni Razza e Potere Speciale, rimescolare gli scarti in modo da comporre un nuovo mazzo.

Fine della Partita

Quando il segnalino Round giunge sull'ultima casella dell'Indicatore dei Round (a seconda del numero dei giocatori) e tutti i giocatori hanno avuto l'opportunità di giocare un ultimo turno, si rivelano e si contano le monete Vittoria accumulate da ogni giocatore. Il giocatore con il maggior numero di monete è il vincitore. In caso di parità, vince il giocatore che ha il maggior numero di segnalini Razza (attiva e in declino) ancora presenti sulla mappa.

Appendice

I. ORGANIZZARE IL CONTENITORE DEI SEGNALINI

Dal momento che la scatola di *Small World of Warcraft* contiene molte fustelle cartonate, una volta staccati tutti i segnalini e le monete rimarrà molto spazio tra il coperchio della scatola e quello del contenitore dei segnalini dove vanno riposti i tabelloni. Se avete l'abitudine di riporre i vostri giochi in posizione verticale, questo spazio vuoto probabilmente farà cadere tutti i tabelloni e i segnalini contenuti all'interno, mescolandoli.

Al fine di evitare che questo accada, vi consigliamo di svolgere questa operazione (basterà farlo una volta sola): quando tutti

i pezzi sono stati staccati dalle fustelle cartonate, prendete le cornici delle fustelle, ora vuote e, anziché gettarle via, impilatele sul tavolo. Estraele la base di plastica principale che si trova nella scatola del gioco, facendo molta attenzione a non rompere la sua plastica sottile. Collocate le cornici delle fustelle sul fondo della scatola e rimettete la base di plastica principale al suo posto all'interno della scatola, in modo che poggi sulle cornici delle fustelle. Ora dovrebbe essere rialzata quanto basta da fare in modo che i tabelloni, una volta riposti sopra di essa, arrivino a contatto con il coperchio della scatola. Potete tranquillamente riporre la scatola del gioco verticalmente senza dovervi preoccupare che il contenuto del gioco finisca in disordine.

L'illustrazione sottostante mostra dove inserire i vari segnalini, tessere e monete del gioco. Il contenitore rimovibile viene usato solo per custodire i segnalini Razza e prevede uno scomparto dedicato a ogni razza. La dimensione di alcuni scomparti nel contenitore è stata omologata per facilitare la collocazione dei vari segnalini Razza (i segnalini Murloc vanno riposti nello spazio principale del contenitore). Tutti gli altri segnalini, monete e tessere vanno riposti nei loro spazi appositi nella base di plastica principale della scatola del gioco. I tabelloni, le schede riassuntive e le regole vanno in cima.



II. RAZZE E POTERI SPECIALI

Esistono 16 razze e 20 poteri speciali in *Small World of Warcraft*.

A ogni razza è abbinato un vessillo Razza specifico e segnalini in quantità sufficiente da poterli schierare assieme a qualsiasi tessera Potere Speciale.

Ogni tessera Potere Speciale fornisce una capacità unica alla razza a cui viene associata.

I segnalini Razza vengono collocati sulla mappa con il lato colorato a faccia in su quando la razza è attiva e con il lato colorato a faccia in giù quando la razza è in declino.

Salvo dove specificato diversamente, i benefici concessi da un vessillo Razza attiva e dalla sua tessera Potere Speciale sono sempre cumulativi e cessano di essere applicati quando la razza entra in declino.

Una regione è considerata **non vuota** solo se contiene 1 o più segnalini Murloc o segnalini Razza (attiva o in declino che sia).

Una regione che contiene un segnalino Montagna, Manufatto o Luogo Leggendaro ma nessun segnalino Murloc o segnalino Razza è considerata vuota.

Razze

COBOLDI



Essendo abitanti del sottosuolo, i Coboldi possono spuntare in qualsiasi caverna. Possono attaccare una qualsiasi regione Caverna come se fosse adiacente alla loro; per la loro Prima Conquista, inoltre, i Coboldi possono usare una regione Caverna come regione di entrata senza pagare il costo di viaggio di +1 segnalino Razza aggiuntivo.

DRAENEI



Durante ogni turno avversario, i Draenei possono invocare la *Luce Sacra*: il primo segnalino Razza che stanno per scartare (a causa di una conquista o di un qualsiasi tipo di capacità), resta invece al giocatore e può essere rischierato normalmente. Tutte le perdite successive vengono scartate come di consueto.

ELFI DEL SANGUE



Gli Elfi del Sangue sono assetati di magia: alla fine del loro turno, ottengono 1 moneta Vittoria bonus per ogni regione Magia che occupano.

ELFI DELLA NOTTE



Gli Elfi della Notte possono conquistare le regioni Foresta al costo di 1 segnalino in meno rispetto alla norma (un minimo di 1 segnalino è comunque necessario). Ogni volta che gli Elfi della Notte conquistano una regione Foresta, collocano 1 segnalino Muro di Fuochi Fatui su di essa. Un Muro di Fuochi Fatui vale come 1 segnalino per la difesa e rimane quando la razza entra in declino, ma viene rimosso quando la regione viene conquistata o svuotata.

ETEREI



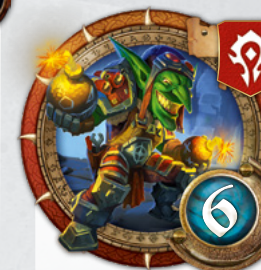
Gli Etere sono dei collezionisti di manufatti. Una volta per loro turno, possono rubare 1 Manufatto da una regione adiacente a quella che occupano spostando il segnalino Manufatto nella loro regione (possono usare il potere del Manufatto immediatamente) OPPURE possono conquistare una qualsiasi regione adiacente con un Luogo Leggendaro al costo di 2 segnalini in meno rispetto alla norma (un minimo di 1 segnalino è comunque necessario).

GNOMI



Grazie alle loro macchine volanti, gli Gnomi possono lanciare, una volta per loro turno, un assalto aereo su una qualsiasi regione della mappa, considerandola come se fosse adiacente alla loro. In aggiunta, dopo che la regione è stata selezionata, gli Gnomi tirano gratuitamente il Dado dei Rinforzi prima dell'assalto per poter eventualmente ridurne il costo. Se questo assalto aereo è la loro Conquista Finale, possono beneficiare del Dado dei Rinforzi due volte: una per la capacità degli Gnomi e una per il normale tentativo di Conquista Finale.

GOBLIN



Alla fine del loro turno, i Goblin possono piazzare delle bombe nelle regioni adiacenti occupate da una razza attiva degli avversari. Quando un giocatore sceglie la razza Goblin, mescola i 12 segnalini Bomba e colloca la loro pila a faccia in giù accanto a sé. Se piazza le bombe nelle regioni adiacenti, prende i segnalini dalla cima della pila e li colloca a faccia in giù senza guardarli (mai più di 1 segnalino Bomba per regione). All'inizio del suo prossimo turno, se una regione con un segnalino Bomba è ancora occupata da un avversario (anche se adesso la razza è in declino), rivela il segnalino Bomba: un colpo mancato non ha effetto, mentre un'esplosione conta come una conquista avvenuta con successo (l'avversario perde 1 segnalino Razza e recupera tutti gli altri per il rischieramento come di norma), con l'eccezione che stavolta la regione resta vuota. In entrambi i casi, il segnalino Bomba viene scartato nella scatola.

Se la regione viene svuotata prima del prossimo turno dei Goblin, il segnalino Bomba torna di nuovo in cima alla pila senza essere rivelato. Quando i Goblin entrano in declino, i segnalini Bomba che erano stati collocati alla fine del loro turno precedente vengono rivelati e il loro effetto viene applicato normalmente. Se la riserva di segnalini Bomba è vuota, i Goblin non possono più piazzare bombe sulla mappa.

NAGA



I Naga sono abituati a vivere nell'oceano, quindi, a differenza delle altre razze, possono conquistare le regioni Lago o Mare. La loro prima conquista può addirittura essere una regione Lago o Mare (che richiede 2 segnalini Razza) e poi possono espandersi da lì. I Naga rimangono nelle regioni Lago o Mare quando entrano in declino.

NANI



I Nani possono conquistare le regioni Montagna al costo di 2 segnalini in meno rispetto alla norma (un minimo di 1 segnalino è comunque necessario).



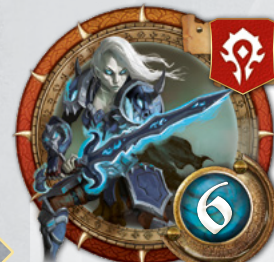
ORCHI

Gli Orchi sono conquistatori nati. Ogni volta che conquistano una regione occupata da una razza dell'Alleanza, ottengono 1 moneta Vittoria bonus (in aggiunta al normale bonus di fazione).



PANDAREN

Alla fine del loro turno, i Pandaren consegnano 1 segnalino Armonia a ogni avversario a cui non hanno attaccato la razza attiva in questo turno (inclusi i giocatori che non possiedono ancora vessilli Razza nel primo round della partita). Un giocatore con un segnalino Armonia deve pagare 2 monete Vittoria ai Pandaren prima di attaccarli (quando tenta di conquistare le loro regioni oppure di rimuovere un loro segnalino Razza in qualsiasi modo); queste 2 monete Vittoria vengono pagate una sola volta, anche se l'avversario attacca più regioni dei Pandaren. All'inizio del loro turno, i Pandaren recuperano tutti i segnalini Armonia.



REIETTI

I Reietti possono arruolare i cadaveri dei loro nemici. Ogni volta che causano la perdita di un segnalino Razza (attiva o in declino), possono spendere 1 moneta Vittoria per ottenere 1 segnalino Reietti aggiuntivo. I segnalini aggiuntivi vengono ricevuti dopo la Conquista Finale del turno, all'inizio del passo "Rischieramento delle Truppe" (possono quindi essere usati per conquistare solo dal loro turno successivo).



TAUREN

Questi grossi e resilienti guerrieri non possono mai occupare (né conquistare) una regione usando meno di 2 segnalini Razza. Tuttavia, perdono comunque 1 segnalino quando le loro regioni vengono conquistate. Un segnalino

Tauren non deve mai essere lasciato da solo, neanche durante il passo "Preparare le Truppe". Se un segnalino Razza sta per essere lasciato da solo per una qualsiasi ragione, il giocatore che controlla i Tauren deve rischiare in una regione già occupata dai Tauren. Quando entrano in declino, i Tauren lasciano 2 segnalini Razza in ogni regione invece di 1.



TROLL

Conosciuti per essere dei subdoli guerrieri, i Troll possono conquistare le regioni non vuote al costo di 1 segnalino in meno rispetto alla norma (un minimo di 1 segnalino è comunque necessario).



UMANI

Gli Umani possono designare delle regioni strategiche per le razze che non appartengono all'Orda. Alla fine del loro turno, collocano i loro 2 segnalini Obiettivo Militare (recuperandoli prima, se necessario) in un massimo di 2 regioni diverse non Alleanza. Se una qualsiasi razza non Orda (inclusi gli Umani) conquista con successo una regione con un segnalino Obiettivo Militare, ottiene 2 monete Vittoria bonus e restituisce il segnalino al giocatore degli Umani, il quale ottiene a sua volta 2 monete Vittoria bonus se non è stato lui a conquistare quella regione. Se una razza dell'Orda conquista una regione con un segnalino Obiettivo Militare, il segnalino resta dove si trova e non accade niente.



WORGEN

All'inizio del loro turno, i Worgen devono scegliere se assumere la loro forma umana (ottenendo immediatamente 2 monete Vittoria bonus) oppure la loro forma di Worgen (pagando 1 moneta Vittoria). In forma di Worgen, possono conquistare le regioni al costo di 1 segnalino in meno rispetto alla norma (un minimo di 1 segnalino è comunque necessario).

Poteri Speciali

Nelle seguenti descrizioni, i poteri speciali si riferiscono solo ai segnalini Razza della razza associata a quella tessera Potere Speciale. Salvo dove specificato diversamente, questo generalmente esclude qualsiasi segnalino in declino appartenente alle vostre razze precedenti.

L'elenco seguente descrive le capacità conferite da ogni Potere Speciale; il numero di segnalini Razza aggiuntivi ricevuti quando si associa la tessera Potere Speciale a un vessillo Razza è indicato nel cerchio all'interno della tessera Potere Speciale.



ARCHEOLOGI

Questa razza erudita ama studiare cose antiche e strani luoghi. Alla fine del suo turno, ottiene 1 moneta Vittoria bonus per ogni segnalino Manufatto e Luogo Leggendaro che controlla.



CON CAMPIONE

Questa razza è accompagnata da 1 possente Campione. Una volta per suo turno, può conquistare 1 qualsiasi regione adiacente gratuitamente, a prescindere dal numero di segnalini nemici e difese presenti. Una volta conquistata la regione, questa razza vi colloca sopra il suo segnalino Campione, che vale come 1 segnalino Razza per la difesa. Se un altro giocatore conquista la regione con il Campione, egli viene preso prigioniero e nessun segnalino Razza viene scartato, ma il proprietario del Campione deve immediatamente pagare 1 moneta Vittoria all'avversario come riscatto per recuperarlo per poi rischiare come un normale segnalino Razza; sarà di nuovo in grado di usarlo nel prossimo turno.



CON GUARNIGIONE

Grande costruttrice di fortificazioni, questa razza colloca 1 segnalino Guarnigione in ogni regione che occupa, che vale come 1 segnalino per la difesa e rimane quando

la razza entra in declino, ma viene rimosso quando la regione viene conquistata o svuotata. In qualsiasi momento può essere presente 1 solo segnalino Guarnigione su ogni regione e un massimo di 10 segnalini Guarnigione sulla mappa.



CONTADINI

Alla fine del suo turno, questa razza ottiene 1 moneta Vittoria bonus per ogni regione Coltivazione che occupa.



DEI PANTANI

Prima di conquistare una regione Palude occupata da questa razza, un giocatore deve pagare 1 moneta Vittoria a questa razza. Questo potere rimane attivo anche quando questa razza è in declino.



DELLE MONTAGNE

Alla fine del suo turno, questa razza ottiene 1 moneta Vittoria bonus per ogni regione Montagna che occupa.



DELLE PALUDI

Alla fine del suo turno, questa razza ottiene 1 moneta Vittoria bonus per ogni regione Palude che occupa.



DIFENSORI

Alla fine del suo turno, questa razza colloca 1 segnalino Torre di Guardia in ogni sua regione Coltivazione dove occupa la maggior parte di regioni adiacenti (ovvero dove occupa più regioni adiacenti di qualsiasi altra razza attiva o in declino) e rimuove ogni segnalino Torre di Guardia dalle sue regioni Coltivazione dove questo non avviene. Una regione con un segnalino Torre di Guardia è immune a tutte le capacità e ai tentativi di conquista.



ERBALISTI

Questa razza conosce il potere delle piante. Alla fine del suo turno, ottiene 1 moneta Vittoria bonus per ogni regione Collina che occupa.



ESPLORATORI

Alla fine del suo turno, questa razza ottiene 1 moneta Vittoria bonus per ogni isola in cui occupa almeno 1 regione.



FABBRÌ

Questa razza può fabbricare potenti armi. Può conquistare le regioni al costo di 1 segnalino in meno rispetto alla norma (un minimo di 1 segnalino è comunque necessario).



GUARDABOSCHI

Questa razza è amante delle foreste. Alla fine del suo turno, ottiene 1 moneta Vittoria bonus per ogni regione Foresta che occupa.



INFURIATI

Ogni volta che conquista una regione che possiede 2 o più segnalini Razza in difesa, questa razza ottiene un ammontare di monete Vittoria bonus pari al numero di segnalini Razza in difesa.



MAESTRI DELLE BESTIE

Essere in grado di domare delle bestie può essere molto utile in battaglia. All'inizio di ogni suo turno, questa razza scarta tutti i suoi segnalini Bestia. Dopo aver controllato quante regioni Collina occupa, prende un pari ammontare di segnalini Bestia. Questi segnalini vengono considerati come segnalini Razza: possono essere usati per conquistare ed essere rischierati alla fine del turno. Tuttavia, quando una regione con 1 o più segnalini Bestia viene conquistata, 1 segnalino Bestia viene scartato come perdita mentre tutti gli altri vengono rischierati normalmente.



MAESTRI DI GUERRA

Questa razza vive per vincere in battaglia. Ogni volta che conquista una regione non vuota, ottiene 1 moneta Vittoria bonus.



MAGHI DEL PORTALE

Due volte per loro turno, questi maestri dei portali possono scambiare tutti i segnalini (esclusi i segnalini Montagna e Luogo Leggendaro) tra 2 regioni Magia.



MARINAI

Questi viaggiatori esperti possono conquistare una regione di entrata non adiacente a una loro regione senza pagare il costo di viaggio di +1 segnalino Razza aggiuntivo.



MINACCIOSI

Tre volte per suo turno, questa razza può muovere 1 segnalino Razza da una regione adiacente occupata da una razza avversaria (attiva o in declino) fino a una qualsiasi regione occupata dalla stessa razza (se non ce ne sono, il segnalino viene scartato). Questa azione può essere effettuata in 3 diverse regioni oppure più volte nella stessa regione.

- ◆ I segnalini Murloc vengono sempre scartati.
- ◆ I segnalini Muro di Fuochi Fatui e Guarnigione vengono scartati prima dei segnalini Razza (conta comunque come 1 uso di questa capacità).
- ◆ Questo potere deve essere usato prima della Conquista Finale.



MINATORI

Questa razza è affamata di pietre preziose. Alla fine del suo turno, ottiene 1 moneta Vittoria bonus per ogni regione Caverna che occupa.



PESCATORI

Alla fine del suo turno, questa razza ottiene 1 moneta Vittoria bonus per ogni regione che occupa adiacente a una regione Lago o Mare.

III. MANUFATTI E LUOGHI LEGGENDARI

Ci sono 5 segnalini Manufatto e 7 segnalini Luogo Leggendaro in *Small World of Warcraft*. Ognuno di essi identifica univocamente il manufatto o il luogo leggendario corrispondente.



Quando un giocatore entra in una regione con un segnalino Manufatto o Luogo Leggendaro a faccia in giù, lo rivela. Una volta rivelato, il segnalino rimane a faccia in su per l'intera durata della partita. Un giocatore che controlla una regione con un segnalino Manufatto o Luogo Leggendaro può usare immediatamente il suo effetto.

 I segnalini con questa icona sono segnalini Manufatto. Questi segnalini restano nell'ultima regione dove sono stati usati.

 I segnalini con questa icona sono segnalini Luogo Leggendaro. Questi segnalini non possono essere mossi (a eccezione del Pozzo dell'Eternità, che deve essere collocato su una regione Lago o Mare quando viene rivelato).

Quando una regione contenente un segnalino Manufatto o Luogo Leggendaro viene conquistata, il segnalino cambia proprietario e può essere immediatamente usato dal suo nuovo proprietario. Quando una regione contenente un segnalino Manufatto viene abbandonata, il segnalino resta in quella regione.

Nota: A meno che non sia diversamente specificato, le razze in declino non possono beneficiare delle capacità e dei bonus dei segnalini Manufatto e Luogo Leggendaro.

Manufatti

 **CENERI DI AL'AR**
Una volta per suo turno, il proprietario delle Ceneri di Al'ar può conquistare 1 qualsiasi regione sulla mappa come se fosse adiacente alla propria (pagando comunque il normale costo di conquista).

 **CUORE DI AZEROTH**
Alla fine del suo turno, il proprietario colloca il Cuore di Azeroth in una regione che controlla. Ogni avversario la cui razza attiva occupa 1 o più regioni adiacenti al Cuore di Azeroth deve pagare 1 moneta Vittoria al suo proprietario.

 **EGIDA DI AGGRAMAR**
Alla fine del suo turno, il proprietario colloca l'Egida di Aggramar in una regione che controlla. Quella regione è immune a tutte le capacità e ai tentativi di conquista da parte di un avversario a meno che quest'ultimo non paghi 2 monete Vittoria al proprietario dell'Egida di Aggramar.

 **GELIDANIMA**
Una volta per suo turno, il proprietario di Gelidanima può conquistare una regione al costo di 2 segnalini in meno rispetto alla norma (un minimo di 1 segnalino è comunque necessario).

 **MARTELFATO**
Una volta per suo turno, il proprietario di Martelfato può conquistare una regione usando 1 solo segnalino Razza ma pagando 2 monete Vittoria all'attuale controllore prima della conquista (se non ci sono controllori, le 2 monete Vittoria vengono pagate alla riserva).

Luoghi Leggendaro

 **CAMPO DI BATTAGLIA**
La razza che occupa la regione con il Campo di Battaglia può beneficiare del bonus di fazione una seconda volta per razza (per esempio, conquistare 2 regioni o più della stessa razza della fazione avversaria nello stesso turno farà ottenere 2 monete Vittoria bonus).

Una razza neutrale che controlla il Campo da Battaglia può scegliere se combattere a fianco dell'Alleanza oppure dell'Orda per la durata del suo turno e può temporaneamente beneficiare del bonus di fazione così come del bonus del Campo di Battaglia descritto sopra. Alla fine del suo turno, questa razza viene considerata di nuovo neutrale; nel suo prossimo turno, se controlla ancora il Campo di Battaglia, può scegliere di nuovo tra le due fazioni, a prescindere dalla sua scelta precedente.

 **CAPPELLA DELLA LUCE**
La razza che occupa la regione con la Cappella della Luce non subisce alcuna perdita di segnalini Razza quando viene attaccata. Quando la regione con la Cappella della Luce viene conquistata, il precedente proprietario beneficia comunque di questa capacità un'ultima volta (di conseguenza, non scarta 1 suo segnalino Razza prima di riprenderli in mano a causa dell'attacco).

 **KARAZHAN**
Alla fine del suo turno, la razza che occupa la regione con Karazhan ottiene 1 moneta Vittoria bonus per ogni ALTRA regione che controlla corrispondente al tipo di terreno sul quale si trova Karazhan.

 **PIETRA DEL RITROVO**
Una razza che occupa la regione con la Pietra del Ritrovo può conquistare una regione di entrata non adiacente a quella regione senza pagare il costo di viaggio di +1 segnalino Razza aggiuntivo.

 **PORTALE OSCURO**
Alla fine del suo turno, la razza che occupa la regione con il Portale Oscuro ottiene 2 monete Vittoria bonus.

 **POZZO DELL'ETERNITÀ**
Quando viene rivelato, il giocatore muove il segnalino Pozzo dell'Eternità nella regione Lago o Mare dell'isola corrispondente (se possibile, altrimenti lo sostituisce con 1 altro segnalino Luogo Leggendaro).

Alla fine del suo turno, la razza (attiva o in declino che sia) che controlla più regioni adiacenti a quella con il Pozzo dell'Eternità rispetto a qualsiasi altra razza ottiene 2 monete Vittoria bonus; in caso di parità, nessuno rivendica questo bonus.

 **SPIRITO GUARITORE**
Durante il passo "Rischieramento delle Truppe", la razza attiva che occupa la regione con lo Spirito Guaritore riceve 1 segnalino Razza bonus (a patto che ce ne siano disponibili nel contenitore rimovibile).

Riconoscimenti

Design del Gioco
Philippe Keyaerts

Illustrazioni
Miguel Coimbra

Progetto Grafico: Cyrille Daujean

*"A Seb e Adrien.
Grazie a voi, Small World of Warcraft è un mondo migliore."*
— Philippe Keyaerts

Days of Wonder, il logo Days of Wonder e Small World - Il Gioco da Tavolo sono TM/® di Days of Wonder, Inc. e copyright © 2009-2020 Days of Wonder, Inc.

© 2020 Blizzard Entertainment, Inc. Blizzard, World of Warcraft e il logo di Blizzard Entertainment sono marchi o marchi registrati di Blizzard Entertainment, Inc. negli Stati Uniti e in altri paesi.
Visitaci su gear.blizzard.com.

Tutti gli altri marchi sono di proprietà dei rispettivi detentori.

Days of Wonder Online

Registrate il vostro gioco da tavolo:

Vi invitiamo a raggiungerci su Days of Wonder Online, la community dove potete giocare a molti nostri giochi da tavolo online! Per usare il vostro codice, aggiungetelo al vostro account su Days of Wonder Online oppure create un nuovo account su www.daysofwonder.com/small-world-of-warcraft (basta cliccare sul tasto **New Player Signup** e seguire le istruzioni)! Per scoprire i dettagli di tutti i nostri giochi, visitateci su:

www.daysofwonder.com

Azeroth è un mondo in costante evoluzione ricco di magie, leggende e avventure senza fine. Esplorate le ultime novità su:

www.worldofwarcraft.com



**DAYS OF
WONDER**