

WORLD OF WARCRAFT – IL GIOCO DA TAVOLO

Scheda di riferimento rapida

Preparazione del Gioco

1. Posizionare il tabellone di gioco
2. Determinare l'ordine nel quale i giocatori selezioneranno la loro classe di personaggio, quindi prendere la scheda e il mazzo delle carte Potere e Talento corrispondente
3. Determinare l'appartenenza alla fazione dell'Orda o dell'Alleanza
4. Prendere i componenti di ciascun giocatore: un Libro degli Incantesimi, una Borsa, i 7 segnalini Personaggio (uno va sullo spazio Inizio del Percorso Esperienza e uno sul Livello 1 della scheda del personaggio), Salute ed Energia come indicato dal proprio livello, 2 segnalini Azione. Prendere la miniatura relativa e metterla nella regione di partenza: **Southshore** (Alleanza) o **Brill** (Orda)
5. Scegliere la scheda Signore Supremo e posizionarla dal lato 4 o 6 giocatori; posizionare il segnalino Signore Supremo, seguendo le istruzioni: Kel'Thuzad (aggiungere le 5 carte Evento al mazzo), Nefarian (muoverlo quando si pescano le carte Evento) o Lord Kazzak (posizionare i 5 segnalini Signore Supremo coperti sul tabellone)
6. Separare i mazzi delle carte Oggetto (Triangolo, Quadrato, Cerchio e Speciale) e mescolarli, tranne l'ultimo
7. Pescare 3 carte Oggetto Triangolo, 2 Quadrato e 1 Cerchio e metterle **a faccia in su** nel mazzo Mercante
8. Separare le carte missioni dell'Orda e dell'Alleanza nei quattro mazzi: Grigio, Verde, Giallo e Rosso e mescolarli separatamente
9. Posizionare i restanti segnalini e miniature vicino al tabellone; **ogni giocatore prende 5 monete d'oro**
10. Pescare le carte Missione per entrambe le fazioni: in 4 giocatori: *3 Grigie e 1 Verde* (4 missioni disponibili) per entrambe; in 6 giocatori: *4 Grigie e 1 Verde* (5 missioni disponibili) per entrambe. Posizionare sul tabellone le relative creature e segnalini Missione generati, e le creature indipendenti generate
11. Posizionare l'Indicatore del turno sullo spazio 1 del Percorso Turni
12. Mescolare il mazzo Evento. **L'Orda inizia il gioco**

Azioni nel Turno

Ogni personaggio, in qualsiasi ordine all'interno della fase della propria fazione, esegue **due azioni** scelte fra quelle seguenti, anche ripetendole:

Viaggiare: spostare la miniatura fino a due regioni sul tabellone. Da una regione con linea aerea della propria fazione ad un'altra con linea aerea costa un punto movimento

Riposare: recuperare una combinazione di Energia e Salute a pari a 2 volte il proprio livello (3 volte se si riposa in una Città)

Sfida: combattere contro creature missione, boss o Signore Supremo presenti nella regione (un gruppo distinto alla volta). È **obbligatorio** lanciare una sfida contro le creature indipendenti (blu) presenti nella regione in cui ci si trova

Addestramento: acquistare carte Potere e posizionarle sotto al Libro degli Incantesimi

Visitare la Città: eseguire tutte o alcune fra le seguenti azioni in qualunque ordine: recuperare una combinazione di Energia e Salute pari al proprio livello, acquistare carte Potere e posizionarle sotto al Libro degli Incantesimi, acquistare e/o vendere oggetti dal mazzo Mercante

- Al termine del proprio turno fazione bisogna svolgere le seguenti operazioni: 1) Gestione del personaggio, 2) Avanzamento del segnalino sul Percorso Turni, 3) eventuale esecuzione dell'azione indicata (Mazzo Mercante/Carta Evento)

Combattimento Contro le Creature

Fase di attacco: ogni giocatore esegue separatamente la propria fase

Punto 1: Riserva di Dadi: determinare il numero di dadi di cui si dispone e lanciarli tutti insieme

Punto 2: Nuovo Tiro: se si ha un valore di Nuovo Tiro si può rilanciare il numero corrispondente di dadi

Punto 3: Piazzare i Segnalini: posizionare un segnalino per ogni dado che è pari o superiore al valore di Minaccia della creatura: 1 segnalino Colpo nello spazio danni per ogni **dado blu**, 1 segnalino Colpo nello spazio difesa per ogni **dado rosso**, 1 segnalino Armatura nello spazio difesa per ogni **dado verde**, 1 segnalino Colpo automatico nello spazio attrito pari al proprio valore di **Attrito**

Fase di difesa: tutti i giocatori la eseguono insieme

Punto 4: Attacco a Distanza: se i segnalini nello spazio danni sono pari o superiori alla Salute di almeno una creatura, questa è sconfitta e i segnalini corrispondenti scartati

Punto 5: Danni: Sommare il valore di Attacco di tutte le creature e sottrarre il numero di tutti i segnalini Colpo e Armatura presenti nello spazio difesa. La differenza sono i danni subiti dai personaggi, suddivisi a piacimento fra di loro. Se un personaggio perde l'ultimo segnalino Salute è **sconfitto**, viene immediatamente spostato nella propria regione di partenza o nel cimitero più vicino, ripristina la propria scheda esattamente con 1 segnalino Energia e 1 segnalino Salute ed esaurisce tutte le sue rimanenti azioni

Punto 6: Risoluzione: eliminare i segnalini Armatura, spostare tutti i segnalini Danno dallo spazio difesa e attrito nello spazio danni. Verificare se il numero di segnalini Colpo nello spazio attacco è pari o superiore alla Salute di almeno una creatura per sconfiggerla.

Se sono ancora presenti sia creature che personaggi, ricominciare la sequenza dall'inizio