

World of Warcraft il gioco d'avventura. Gli Eroi sono tornati, W gli Eroi. Laggiù c'è un'orda di mostri da annientare, il mondo di Azeroth sarà esplorato e rigirato come un calzino. Tremate orde puzzolenti, tremate! Risolvi missioni e guadagna Punti Valore, forse vincerai o forse porterai a casa una carica di legnate. Componenti: la mappa rappresenta i vari reami dove avventurarsi per risolvere le missioni, ci sono spazi senza nome con icone delle risorse, spazi chiave rotondi, hanno tutti le stesse risorse base, molte missioni portano qui. Le 3 città hanno varie risorse tra cui pesca carte, guarigione e teletrasporto. Incontri rettangolari, sono come carte sfida fisse. Overlord, con un dragone rosso, se sconfitti danno carte trofeo e quindi molti PV. Ogni personaggio ha 4 schede, una per ogni livello, fronte e retro. Un mazzo di carte abilità con varie azioni disponibili. Le carte sfida rappresentano gli incontri e gli eventi del gioco, sono double face e vanno nei porta mazzi da dove si pesca sempre da sotto, si possono guardare liberamente quelle in gioco. Le missioni iniziali sono grigie, quelle avanzate oro, danno Punti Valore che sono i PV. I dadi: blu per il movimento ed i Punti Energia. Rosso e nero per i combattimenti, il simbolo spada vale sempre 6. Segnalini scoperta, possono essere buoni o cattivi, vengono piazzati in mappa dai giocatori durante la partita. Lo zaino per trasportare gli oggetti. Il libro per archiviare le missioni completate. Il turno, le seguenti fasi in ordine:

1 movimento, tira il dado blu per il movimento e l'energia disponibile per le carte abilità, poi si può decidere di stare fermi. Importante, non si può entrare in uno spazio di un colore di cui non si è ancora raggiunto il livello.

2 esplorazione, risolvere tutti i segnalini scoperta presenti, in qualsiasi ordine, se non ce ne sono attivare una delle risorse dello spazio. I segnalini scoperta possono essere positivi o negativi, non possono stare nelle città. Quelli rossi si risolvono subito, quelli verdi possono essere portati via per usi futuri. Se si attivano segnalini non si attivano risorse. Quelli usati vanno nella scatola, quando finiscono, rimischiare gli scarti. Gold, tienilo, in città puoi scartarlo per acquistare un oggetto del tuo livello o minore. Heartstone, invece di muovere, scartalo e muovi in una città di tua scelta. Farsight, tienilo, puoi scartarlo per guardare un segnalino sulla mappa e decidere se scartarlo o rimpiazzarlo. Goblin rocket boots, tienilo, scartalo per ritirare un dado movimento o combattimento. Traveling Merchant, tienilo, scartalo durante il movimento per prendere un oggetto dallo zaino di un altro personaggio, poi lui ne prende uno differente dal tuo. Ambush, se combatti qui, il tuo avversario ha +1 al danno e combatte a distanza. False map, il giocatore alla tua destra può spostarti fino a 2 zone di sua scelta, finisci di risolvere le scoperte dello spazio precedente e continua la fase sfida nel nuovo. Powerdrain, scarta 2 abilità a caso. Disease, mettilo sulla scheda personaggio, il max di PF è -1. Scartalo se sei sconfitto o se usi una pozione grande. Bomb, ricevi 2 ferite.

3 fase sfida, se non si è in città bisogna attaccare un altro giocatore presente nello spazio o affrontare un incontro. Se presente un segnalino imbattuto, un incontro della mappa o una carta evento, affrontare questi altrimenti pesca una sfida e l'affronta, deve essere del colore dello spazio dove ci si trova. Carte sfida, se sono incontri, si combatte, se si vince si ottiene il premio sul retro della carta. Se sono eventi si esegue quanto scritto poi si pesca ancora e si risolve fino a quando si pesca un incontro. Poteri speciali, alcuni sono continuativi, altri a piacere, altri si attivano se si ottiene un certo N° coi dadi. La carta sfida: il nome, poteri speciali e sotto attacco, difesa, danni arrecati. Carte evento, sono double face, si risolve il fronte e poi si seguono le istruzioni. Quando si girano, possono diventare oggetti o nemici da combattere se ci si trova in fase sfida, o da mettere sul tracciato delle sfide imbattute. Eventi globali, solo uno in gioco alla volta, quando ne entra un altro, rimpiazza quello già sul tabellone. Eventi localione, piazzarlo sullo spazio descritto rimpiazzando un altro eventualmente presente.

4 mantenimento, le missioni possono essere soddisfatte dalla casella dove ci si trova. Ora si può sistemare l'equipaggiamento. Poi passare i dadi al prossimo giocatore.

Vincere la partita, a 8 Punti Valore si vince.

Gestione personaggio. Danni, quando muore un personaggio, metterlo nella città più vicina, scartare tutti i danni, girare la scheda sul lato non elite del livello attuale, scartare tutte le carte associate meno l'equipaggiamento e ricomincia. Livelli, sono 4, grigio verde giallo rosso, al cambio, curare tutti i danni, pescare 3 carte abilità, prendere la scheda del nuovo livello con lo stesso lato dell'attuale. Ora può accedere agli spazi del nuovo colore sulla mappa. Gli spazi che fanno salire di livello hanno una freccia colorata. Affiliazioni: Orda rosso o Alleanza blu, contano solo per le carte che citano la fazione. Le schede personaggio hanno un nome, le ferite che può subire, l'attacco, la difesa e i danni che infligge. Poteri speciali e le icone degli oggetti che può equipaggiare. Segnalini personaggio, servono a tener traccia della riuscita delle missioni. I PV sono sempre visibili. Missioni, completata una, metterla sotto il registro e pescarne un'altra. Oggetti, armi e armature devono essere equipaggiati per poterli usare. Quando si deve pescare un oggetto, prendere la carta dal rispettivo mazzo, se non è un oggetto si continua a pescare fino a trovarne uno. Restrizioni, max 1 arma e 1 armatura equipaggiate. Gli oggetti Zaino funzionano solo se sono dentro lo zaino. I valori degli oggetti rimpiazzano quelli della scheda personaggio. Le icone dell'oggetto devono essere tutte presenti sulla scheda giocatore per poter usarlo. Gli oggetti nello zaino possono essere rubati se si viene sconfitti in un combattimento contro un altro giocatore. Gli oggetti inutili possono essere usati come pozioni, vedi l'icona sulla carta. La fiala rossa cura 1 ferita, la blu fa spendere 1 energia in meno, la verde fa muovere di 1 spazio in più. Carte Abilità, sono 26, max 10 in mano, una volta usate si scartano, quando il mazzo è finito, rimischiare gli scarti. Hanno in alto a destra il costo in energia, se non c'è si gioca gratis. L'energia è data dal dado movimento, altre carte e oggetti. L'energia non si accumula. Se attaccato da un altro giocatore, il difensore ottiene 1 punto energia. Carte abilità, hanno un'icona temporale che dice quando possono essere giocate: stivale, durante il movimento; spade, durante il combattimento; fulmine, come un istantaneo. Durante un combattimento tra giocatori, il difensore risolve tutte le sue prima dell'attaccante. Fuori dal combattimento, il giocatore attivo decide l'ordine di risoluzione delle carte. In ogni turno si può giocare solo una copia di ogni carta.

Combattimento, contro gli incontri: 1 tira 1 dado rosso, qualcuno tira il nero per il difensore, una spada vale sempre 6. 2 attiva i poteri speciali, solo 1 volta per combattimento. 3 combattimento a distanza, chi ha questa abilità aggiunge il valore al dado, se supera la difesa, fa danni come da personaggio o arma. Chi ha attacco a distanza ha la possibilità di sconfiggere un avversario che non la possiede senza che questi possa rispondere. Se l'incontro riceve almeno 1 danno è sconfitto. 4 mischia, se entrambi sopravvivono c'è mischia. Valgono le regole precedenti, in questo caso possono essere sconfitti entrambi. 5 fine combattimento, se vince l'attaccante, ottiene la ricompensa. Se nessuno perde, la carta va negli incontri imbattuti e qui si piazza il suo segnalino. Se l'attaccante perde vedi la sezione Danni, l'incontro va negli imbattuti. Se entrambi perdono, l'incontro si scarta e il personaggio va alla sezione Danni. Ricordare di usare le carte Abilità ed i poteri speciali. Combattimento contro altri personaggi, se nello stesso spazio, non in città, ci sono più personaggi, si può attaccare uno di questi. Il difensore riceve 1 energia, come prima, 1 dado rosso e 1 nero, 1 solo attacco per combattimento per entrambi. Se uno muore, l'altro può rubare 1 oggetto dal suo zaino. !!!

Altri concetti. Incontri imbattuti, per non riempire il tabellone di carte, si prende un segnalino lato giallo per ricordare che qui c'è già un incontro da affrontare. Se la carta ha il simbolo Aggro mettere lato rosso. Se la linea è piena, scartare la carta del segnalino più vicino al nuovo incontro. Aggro, non si può lasciare una zona con questo segnalino fino a che viene sconfitto. Se si passa di qui bisogna fermarsi. Carte Trofeo, alcuni incontri in mappa, se soddisfatti o vinti, danno una carta trofeo da cercare nel mazzo e mettere sotto il registro. Sono carte limitate e di alcune se ne può avere solo una. I componenti sono illimitati a parte le carte sfida che se finite non fanno eseguire un abilità o un incontro.

Risorse, bisogna attivarne una anche senza effetto. Scroll, pesca 1 abilità. Book, pesca 2 abilità, poi gli altri pescano 1 e scartano 1. Healing potion, la piccola cura 1 ferita, la grande 2. Place discovery, pesca e guarda un segnalino scoperta, piazzalo dove vuoi ma non dove ti trovi. Fligh path, teletrasporta su di uno uguale, se non è una città continua la fase sfida. Action house, scarta un oggetto e pescane uno dello stesso colore. Quest giver, pesca una missione elite, max 3, se ne ottieni un'altra, scarta una delle 3.

Setup: i 4 mazzi incontro, nei simpatici porta mazzi del rispettivo colore. Tirare un dado per il 1° giocatore che sceglie il proprio personaggio con il suo mazzo abilità, lo zaino, il registro missioni ed i segnalini particolari del suo personaggio. Si comincia dal livello 1 grigio. Mischiare il mazzo missioni iniziali e darne 2 scoperte ad ognuno, seguire le istruzioni riportate. Piazzare le miniature personaggi nelle 3 città grigie a scelta. Mischiare il proprio mazzo abilità e pescare 3.