

# Битва за Азерот



Альянс



Орда

**З**десь описан командный вариант игры под названием «Битва за Азерот». Предполагается, что вы уже знакомы с основными правилами, изложенными в другом буклете.

Мы рекомендуем новым игрокам несколько раз сыграть по основным правилам и лишь затем приступать к командной игре.

В «Битве за Азерот» разворачивается противостояние между Альянсом и Ордой, во время которого нейтральные расы смогут воспользоваться конфликтом, выйти из тени и захватить мир. Этот вариант был изначально разработан для игры вчетвером и впятером, но в него также можно играть вдвоём и втроём.

Командный вариант игры

2–5 игроков

## Командная игра

Разделитесь на 2 или 3 фракции в зависимости от числа игроков:

- ◆ **2 игрока:** 1 за Альянс, 1 за Орду
- ◆ **3 игрока:** 1 за Альянс, 1 за Орду, 1 нейтральный
- ◆ **4 игрока:** 2 за Альянс, 2 за Орду
- ◆ **5 игроков:** 2 за Альянс, 2 за Орду, 1 нейтральный

Займите места за игровым столом, чтобы передавать ход в следующем порядке: Альянс № 1, Орда № 1, нейтральный, Альянс № 2, Орда № 2. Подстройте порядок в соответствии с числом игроков.

Игроки, принадлежащие одной фракции, считаются союзниками. Они могут согласовывать свои действия в процессе игры, но захватывают регионы и зарабатывают монеты по отдельности. Храните свои призовые монеты втайне от других, но вы можете сообщить союзнику их число в любой момент игры. Союзники даже могут атаковать друг друга, если им это покажется выгодным!

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к командной игре происходит так же, как и к обычной, за одним исключением: не перемешивайте знамёна рас. Вместо этого разделите их на три стопки: расы Альянса, Орды и нейтральные. Для игры вдвоём и вчетвером уберите жетоны нейтральных рас в коробку. Перемешайте стопки Альянса и Орды по отдельности. Возьмите случайным образом из каждой стопки 3 жетона знамён и выложите их в вертикальный ряд лицевой (цветной) стороной вверх. Поместите стопки оставшихся знамён каждой фракции лицевой стороной вверх в самый низ соответствующего ряда. Два получившихся вертикальных ряда должны быть параллельны друг другу. Если в игре есть нейтральный игрок, перемешайте 4 нейтральных знамён и выложите их в третий вертикальный ряд в случайном порядке (стопки в третьем ряду не будет).

Перемешайте жетоны ремёсел и выложите слева от знамён 3 жетона и стопку внизу в качестве четвёртого вертикального ряда. Теперь у вас на столе 1 вертикальный ряд из 4 открытых жетонов ремёсел и 2 (или 3) ряда знамён, рассортированных по фракциям. В каждой фракции открыто 4 расы (см. пример справа).



## ВЫБОР КОМБИНАЦИИ ЗНАМЕН И РЕМЕСЛА

В «Битве за Азерот» выбор комбинации знамени и ремесла немного отличается.

- ◆ Когда игрок выбирает расу — на первом ходу или когда привёл свою предыдущую расу в упадок — он должен выбрать расу, принадлежащую своей фракции (Альянсу, Орде или нейтралу).
- ◆ Выбранная раса всегда сочетается с жетоном ремесла, лежащим в том же горизонтальном ряду.
- ◆ Стоимость приобретения комбинации всё так же определяется её позицией в ряду, но, в отличие от базовых правил, игроки оплачивают стоимость выбранной комбинации, возвращая монеты из своего запаса в банк, а не выкладывая монеты на жетоны.
- ◆ Получив жетоны знамени и ремесла, обновите 2 вертикальных ряда, из которых вы взяли жетоны: сдвиньте жетоны на одну позицию вверх, чтобы заполнить образовавшийся пробел, и выложите новые жетоны с верха соответствующих стопок (если есть). Если жетонов не осталось, оставьте это место пустым. Таким образом, основное отличие от базовых правил в том, что комбинации знамён и ремёсел будут меняться всякий раз, когда игроки будут выбирать новую расу.
- ◆ Сброшенные знамёна возвращаются под низ своей стопки (или заполняют верхнюю пустую позицию в ряду, если в нём осталось меньше 3 рас).

Все остальные правила остаются неизменными.



В начале партии первый участник, играющий за Альянс, выбирает комбинацию людей-берсерков и платит за них 1 монету в банк. Знамена Альянса и жетоны ремёсел сдвигаются вверх.



Позже игрок, выступающий за Альянс, решает привести своих ночных эльфов в упадок. У него уже есть раса в упадке, которую он теперь должен сбросить.



Наступает ход играющего за Орду, и он выбирает комбинацию, но кое-что уже изменилось: например, орки уже не берсерки, а устрашители, а отрекшиеся стали мореплавателями!



Из-за этого знамя людей переворачивается обратно своей активной (цветной) стороной вверх и выкладывается на верхнюю пустую позицию в ряду Альянса.



## Конец игры

Число раундов в «Битве за Азерот» остаётся таким же, как и в базовой игре. Когда игра закончится, каждый игрок открывает и подсчитывает накопленные им монеты.

- ◆ В партии вдвоём и троём накопленные игроком монеты считаются итоговым результатом его фракции.
- ◆ В партии четвером и пятером результат нейтрального игрока считается итоговым результатом нейтральной фракции. Итоговым результатом Альянса и Орды считается **наименьший личный результат** среди игроков, представляющих эту фракцию. Фракция с наибольшим итоговым результатом становится победителем. В случае ничьей побеждает та из фракций-претендентов, чей наибольший личный результат выше. Если ничья сохраняется, претенденты делят победу.

Пример



▶ Игрок № 1 = 51 монета ✓  
Игрок № 4 = 88 монет

Нейтральный ▶ Игрок № 3 = 67 монет ✓



▶ Игрок № 2 = 79 монет  
Игрок № 5 = 72 монеты ✓

Орда побеждает с 72 монетами.