

World of Warcraft the boardgame

Variante cooperativa o in solitario (1-3 giocatori)

In questa variante si gioca con una sola fazione, l'Orda o l'Alleanza. Il segnalino del turno inizia da 1 (Orda) o 2 (Alleanza) e si sposta di due posizioni alla volta. Si aggiungono oggetti al negozio e si pescano oggetti del mercante come di consueto. Un giocatore gioca due personaggi, due e tre giocatori un personaggio ciascuno. Per uno e due giocatori si usa il Signore Supremo da quattro giocatori, mentre per tre giocatori si usa il Signore Supremo da sei giocatori. Se i giocatori non hanno sconfitto il Signore Supremo quando il segnalino del turno supera il 30, perdono la partita. Tutte le altre regole sono le stesse.

Per questa variante, si usa uno speciale mazzo Eventi. In questo mazzo Eventi, alcuni eventi esistenti vengono sostituiti da nuovi eventi (vedi pagina successiva). Molti degli eventi sostitutivi piazzano anche creature indipendenti per compensare la fazione mancante. L'ideale sarebbe costruire un nuovo mazzo (forse lo farò prima o poi), ma in alternativa è possibile consultare il testo alternativo di una carta nell'elenco nella pagina successiva. A volte questo richiede un tiro di dado per determinare di quale carta si tratti. Quando una carta è stata usata, assicuratevi di usare un altro testo la seconda volta.

Ad esempio, se viene scoperta una carta Bestie di Lordaeron, tirate un dado. Se il risultato è 5, usate il testo sotto "Bestie di Lordaeron" dopo (5 6): "Metti due Murloc blu..."

Un vantaggio di questa variante è che è circa il doppio più veloce del gioco completo. Grazie a David desJardins e Luca Iennaco per il loro contributo.

Bestie di Lordaeron

(1-2) Metti un Gnoll blu ad Aerie Peak e uno nel Bulwark e muovi tutte le creature indipendenti in Hillsbrad e nelle Tirisfal glades un passo verso il personaggio più vicino. Le creature indipendenti non possono mai finire a Southshore o a Brill. Se ci sono più scelte di passi, i giocatori possono decidere.

(3-4) Metti un Wraith blu a Marris stead e uno nella Plaguemist ravine e muovi tutte le creature indipendenti nella Silverpine forest e nei Western Plaguelands un passo verso il personaggio più vicino. Se ci sono più scelte di passi, i giocatori possono decidere.

(5-6) Metti due Murlocs blu in Shining Strand e muovi tutte le creature indipendenti negli Eastern Plaguelands e negli Hinterlands un passo verso il personaggio più vicino. Se ci sono più scelte di passi, i giocatori possono decidere.

(7-8) Metti un Wildkin blu negli Uplands e un Worgen blu nel Sepulcher e muovi tutte le creature indipendenti nelle Alterac mountains un passo verso il personaggio più vicino. Se ci sono più scelte di passi, i giocatori possono decidere.

Guerre

Quando una guerra viene estratta dal mazzo eventi, metti una creatura indipendente in ciascuna delle due aree. La ricompensa può essere reclamata solo se le creature indipendenti vengono sconfitte, ed è la ricompensa per la fazione più forte:

Andorhal War: Naga'sHinterlands War: SpidersDomination War: Scarlet
CrusadersSilverpine War: Due murlocs ciascunoTwo Towers War: Due Gnolls ciascuno

Aste

Ogni giocatore seleziona una scommessa segreta per la carta. Dopo aver rivelato le scommesse, lancia tre dadi. Ognuno dei dadi è una scommessa avversaria aggiuntiva. Se uno dei dadi è maggiore o uguale alla scommessa più alta del giocatore, l'asta è persa. Altrimenti, il giocatore con la scommessa più alta guadagna l'oggetto.

Sotterfugio

Pesca una carta missione dai mazzi della fazione avversaria in un colore a tua scelta (eccetto il grigio). Questa diventa una missione extra disponibile che darà un XP in meno quando completata. Quando questa missione è completata, non viene pescata nessuna nuova carta.

Vecchi Odî

(1-3) Apprendista drago Metti un drago verde in Quel'Danil Lodge. Se il drago viene sconfitto, i personaggi guadagnano 10 oro e 4 XP. Se non viene sconfitto al momento in cui i personaggi sfidano l'overlord, devono combattere il drago insieme all'overlord. In quella lotta il drago avrà una minaccia di 7, ma non usa il suo potere speciale (i poteri speciali dell'overlord si applicano).

(4-6) Apprendista guardiano del destino Metti un guardiano del destino verde nella mano di Tyr. Se il guardiano viene sconfitto, i personaggi guadagnano 10 oro e 4 XP. Se non viene sconfitto al momento in cui i personaggi sfidano l'overlord, devono combattere il guardiano insieme all'overlord. In quella lotta il guardiano del destino non userà il suo potere speciale (i poteri speciali dell'overlord si applicano).

(7-8) Apprendista orco Metti un orco rosso nelle Rovine di Andorhal. Se l'orco viene sconfitto, i personaggi guadagnano 7 oro e 3 XP. Se non viene sconfitto al momento in cui i personaggi sfidano l'overlord, devono combattere l'orco insieme all'overlord. In quella lotta l'orco avrà una minaccia di 7, ma non usa il suo potere speciale (i poteri speciali dell'overlord si applicano).

Taglia

(1-3) Taglia goblin: Un mercante goblin offre 3XP, 5 monete e $\frac{1}{2}$ ricompensa tesoro per 3 Murlocs indipendenti. Metti un Murloc indipendente nell'isola di Fenris. Metti qualsiasi Murloc indipendente sconfitto su questa carta fino a quando non ce ne sono tre. Le ricompense vanno ai personaggi che sconfiggono l'ultimo Murloc.

(4-6) Taglia mago: Un mago offre 5XP, 8 monete e tesoro per due ragni indipendenti. Metti un ragno indipendente su Gahrn's Withering. Metti qualsiasi ragno indipendente sconfitto su questa carta fino a quando non ce ne sono due. Le ricompense vanno ai personaggi che sconfiggono l'ultimo ragno.

(7-8) Taglia drago: Un drago offre 5XP, 3 monete e tesoro per due wildkin indipendenti. Metti un wildkin indipendente a Darrowshire. Metti qualsiasi wildkin indipendente sconfitto su questa carta. Le ricompense vanno ai personaggi che sconfiggono l'ultimo selvaggio.