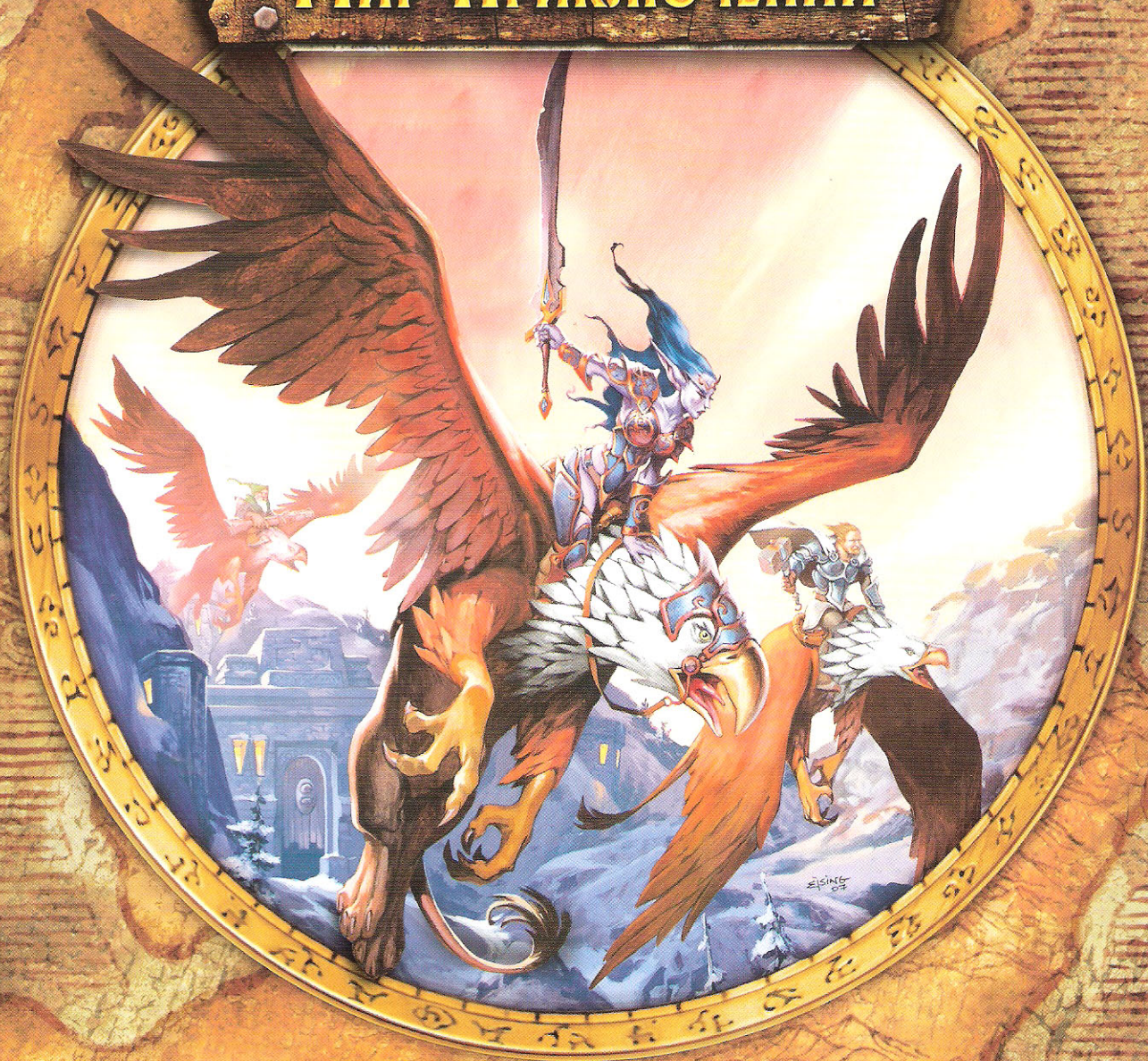


# WORLD OF WARCRAFT

Мир Приключений



## ПРАВИЛА ИГРЫ



# World of Warcraft, мир приключений

## ВВЕДЕНИЕ

Давным-давно чародей Медивх открыл портал в другой мир. Через эти темные врата пришла Орда – армии орков и огров, ведомые одной целью – войной. С тех пор земля Азерота не знала мира. Союз людей, dwarфов и эльфов прошел две войны против Орды, а затем обе стороны едва не погибли под ударами Бича нежити и демонического Горящего Легиона. С тех пор стране постоянно угрожают демоны, разбойники, чудовища и нежить. Искать здесь приключения могут только самые рискованные герои, но какие открываются возможности!!!

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

World of Warcraft, Мир приключений – это настольная игра, посвященная поиску приключений и сражениям. Игроки станут четырьмя великими героями Азерота. В своих приключениях четверо героев в битвах с чудовищными существами и друг с другом будут добывать могущественные артефакты и воспитывать в себе доблесть для победы в игре.



## СПИСОК КОМПОНЕНТОВ

- правила
- 1 поле
- 4 фигурки
- 108 больших карт:
  - 16 карт Героев (по 4 на персонажа)
  - 92 карты Свойств (4 колоды по 23 карты)
- 224 малые карты:
  - 18 карт исходных квестов
  - 30 карт элитных квестов
  - 16 карт трофеев
  - 160 карт испытаний (4 колоды по 40 карт)
- 1 синий куб похода
- 2 боевых куба (один красный, другой черный)
- 4 лотка под колоды испытаний
- 106 картонных жетонов:
  - 10 жетонов встреч
  - 20 жетонов находок
  - 32 жетона урона
  - 4 жетона ранца
  - 4 жетона дневника героя
  - 36 жетонов героя (по 9 на персонажа)

## ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

### Поле

Это поле показывает земли Восточных Королевств Азерота. Именно здесь герои будут искать себе славы.





## Фигурки

В игре каждый персонаж представлен пластиковой фигуркой, которая движется по полю, показывая, где стоит герой.



## Карты Героев

У каждого персонажа есть 4 карты Героя, по одной на каждый уровень персонажа, с параметрами героя и его особыми свойствами.



## Карты Свойств

У персонажа есть колода свойств: этими картами представлены всевозможные силы и таланты, которыми располагает герой.



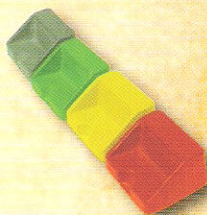
## Карты Испытаний

На этих двусторонних картах герои найдут неотъемлемые части своей карьеры - встречи, вещи и события.



## Лотки для колод Испытаний

В этих лотках во время игры лежат колоды испытаний. Они помогают игрокам вытянуть правильную карту: в нашей игре всегда тянется нижняя карта колоды.



## Карты Квестов

В игре герои тянут карты квестов. Квесты дают героям шанс повысить их доблесть. Каждый персонаж начинает игру с двумя исходными квестами (серые рубашки), а позже может брать элитные квесты (золотые рубашки).



## Карты Трофеев

Персонаж, победивший владыку или прошедший встречу «Залив Добычи», получает карту трофея, приносящую единицы доблести.



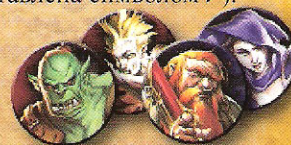
## Боевые кубы и куб Похода

Синий куб похода определяет, сколько единиц движения и энергии получает на свой ход персонаж. Красный и черный боевые кубы нужны для проведения битв. На их грани нанесены числа с 1 до 6 (шестерка представлена символом X).



## Жетоны Героев

Эти жетоны применяются в сочетании с картами квестов и событий, указывая цели героических походов.



## Жетоны Встреч

На каждом из этих двусторонних жетонов стоит свой номер. На поле эти жетоны указывают положение встречи с Трека Незавершенных Дел.



## Жетоны Находок

Этими жетонами в игре воплощено все разнообразие полезных вещей и преград, которые находят герои в ходе своих странствий. У всех находок одинаковая рубашка. На поле их выкладывают разные игроки при определенных обстоятельствах.



## Жетоны Урона

Этими жетонами фиксируется урон, который получают герои в битвах.



## Жетоны Ранцев и Дневников

Жетоны ранцев нужны для хранения тех вещей, которые на данный момент не применяются игроками. Жетон дневника героя нужен для хранения карт выполненных героем квестов.





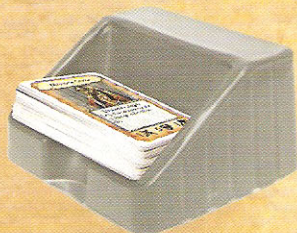
## КАРТЫ ПРОТИВ ПРАВИЛ

Ряд карт создает условия, которые противоречат стандартным правилам этого свода. В таких случаях игрок следует указаниям карты, а не инструкциям правил.

## ПОДГОТОВКА

Игровая зона готовится к игре в несколько приемов. Более полное представление о том, как все должно выглядеть, можно получить по схеме «Игровой Расклад» на следующей странице.

1. **Разложи поле:** разложи поле по центру стола.
2. **Подготовь карты испытаний:** разбей на 4 колоды карты испытаний (по цвету) и перетасуй каждую отдельно. Каждую колоду положи в лоток одного с картами цвета.



Полный лоток испытаний

3. **Подготовь Элитные квесты и Трофеи:** перетасуй колоду элитных квестов и положи рядом с полем. Там же, неподалеку от поля, сложи все карты трофеев.
4. **Подготовь жетоны:** жетоны урона и встреч положи так, чтобы всем игрокам было до них рукой подать. Отдельной грудой выложи жетоны находок (лицом вниз). Хорошенько их перемешай.
5. **Раздай Ранцы и Дневники Героев:** по одному ранцу и дневнику должно быть у каждого игрока.
6. **Выберите первого игрока:** каждый игрок бросает боевой куб. Игрок, получивший на броске лучший результат, станет **первым игроком** и будет ходить первым всю игру.
7. **Выбери героя:** начиная с первого игрока и передавая право хода от него по часовой стрелке, каждый игрок выбирает себе персонажа. Вместе с персонажем игрок получает колоду свойств, карты героя, фигурку и жетоны героя. При этом каждый

игрок кладет карту героя **серого уровня** перед собой **стартовой стороной вверх** (см. стр. 13). Другие карты его героя пока откладываются: их время еще не пришло.

8. **Получи квесты:** первый игрок тасует колоду исходных квестов и сдает по 2 исходных квеста всем, и себе в том числе. Каждый игрок кладет свои исходные квесты лицом вверх перед собой. Начиная с первого игрока и передавая ход по часовой стрелке от него, игроки выполняют инструкции своих карт квестов (см. стр. 16). Все оставшиеся не у дел исходные квесты возвращаются в коробку: в этой игре они не нужны.

9. **Поставь героя:** начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке каждый игрок ставит фигурку его героя в любой из трех городов поля (см. схему «Карта в деталях» на стр. 7).

10. **Возьми карты свойств:** каждый игрок тасует колоду свойств его героя и затем берет три верхние карты. Взятые карты свойств создают **набор свойств**; карты в наборе на протяжении всей игры будут меняться, но применение им герой игрока найдет всегда.

## ДВУСТОРОННИЕ КАРТЫ

Многие карты в игре *World of Warcraft, Мир приключений* сделаны **двусторонними**, чтобы на обеих сторонах вместились важная для игры информация. Например, большинство карт испытаний на одной стороне описывают встречу, а на другой дают информацию о вещи.

Игрок может смотреть на обе стороны любой двусторонней карты, вошедшей в игру (а вот на обе стороны карты, лежащей в колоде, смотреть нельзя). Так, игрок может посмотреть на обороте взятого испытания, какую вещь он получит, пройдя это испытание.



Когда игрок тянет карту из колоды испытаний, он берет **самую нижнюю карту в колоде** (см. фото выше).