

WORLD OF WARCRAFT IL GIOCO D'AVVENTURA

REGOLE SOLITARIO 1.4a

Autore fino alla versione 1.4: Will di boardgamegeek
Traduzione e varianti per la versione 1.4a clessidra4000

Setup

Togliere (o non considerare):

- dal mazzo quest ogni carta che cita altri personaggi
- dal mazzo delle abilità del protagonista tutte le carte che citano altri personaggi
- dalle carte incontri quelle che negli eventi citano altri personaggi se non sono esauribili da un solo personaggio
- dal sacchetto scoperta del segnalino: 'il farsight', 'mercante' e 'mappa False'



- Mettere un segnalino danno (da ora in poi sarà chiamato segnalino DOOM) nella posizione 0 della traccia degli incontri imbattuti e un segnalino personaggio nella terza posizione (si inizia con 3 punti exp).



Fase Movimento

- Lancia i dadi movimento e fare come nelle regole originali.
- Se si cade in uno spazio che contiene un'icona scoperta si è costretti a risolverla e se si sopravvive si può risolvere anche l'altra risorsa.

Fase Scoperta

- Per risolvere l'icona scoperta pescare 1 segnalino scoperta dal sacchetto. Se si tratta di una rossa risolvere immediatamente gli effetti. Se si tratta di un verde piazzatelo nel luogo grigio più lontano da voi. ***Se c'è già un segnalino scoperto in quello spazio mettetelo nel successivo spazio più lontano. Non ci possono essere 2 segnalini scoperta nello stesso spazio.***
- Solo un segnalino scoperto può essere risolto per turno.
- Quando si pesca un segnalino scoperto sposta il SEGNALINO DOOM di x (a secondo del livello di difficoltà scelto - vedi dopo) caselle indietro sulla barra degli incontri non superati (fino al numero 1).
- **IMPORTANTE:** ci sono 3 livelli di difficoltà che possono essere impostati.
 - Facile** - Spostare il SEGNALINO DOOM indietro di 3 posti, non appena il segnalino scoperto viene prelevato dal sacchetto.
 - Normale** - Spostare il SEGNALINO DOOM indietro di 2 posti, non appena il segnalino scoperto viene prelevato dal sacchetto.
 - Difficile** - Spostare il SEGNALINO DOOM indietro di 2 posti subito se si pesca una scoperta rossa, mentre se è verde il SEGNALINO DOOM si sposta quando la scoperta verde viene risolta, recandosi nel posto dove era stata piazzata.

- **VARIANTE:** i segnalini verdi invece di essere piazzati si può scegliere di tenerli o rigettarli nel sacchetto. La variante ovviamente non può essere valida con il livello difficile.

Fase Sfida

- Se si fallisce una sfida puoi scegliere di fermarti (seguendo le normali regole) o continuare fino alla morte (del mostro o di te stesso).
- Se si decide di continuare a combattere non si riceve alcun punto in più di energia, ma si possono usare pozioni mana per accumulare energia in più. ***Inoltre la carta abilità usata al primo round di combattimento va scartata alla fine dello stesso round.***

Esperienza

Facile - Per ogni incontro sconfitto i danni della sua carta rappresentano l'esperienza guadagnata.

Normale - Ogni volta che sconfiggi una creatura del tuo stesso livello i danni che la stessa ha stampato sulla sua carta rappresentano i punti esperienza che acquisisci.

Difficile - Ogni volta che sconfiggi una creatura del tuo stesso livello guadagni 1 punto esperienza.

- Sposta di detti punti il segnalino personaggio sulla barra degli incontri non sconfitti.
- Fai lo stesso con ogni missione che si completa utilizzando i Punti Valore della missione.

Aumentare di livello

- Per salire di livello devi avere 10 punti esperienza nella barra degli incontri imbattuti.
- Una volta raggiunti i 10 punti di esperienza puoi affrontare un incontro del tabellone per salire di livello.
- È possibile muoversi verso l'incontro ma **non si può salire di livello** finché non si hanno i 10 punti di esperienza.
- Una volta salito di livello riposiziona il segnalino personaggio nella 3^a posizione della barra degli incontri imbattuti. Per raggiungere il livello successivo sarà necessario avere altri 10 punti esperienza, e così via.
- ***Se risolvi un evento che ti fa guadagnare un livello riporta subito il segnalino alla terza posizione.***
- ***L'esperienza guadagnata oltre il valore di 10 viene conservata dopo la salita di livello (es. si guadagna esperienza fino a 13 punti, si sale di livello spendendo i 10 punti e combattendo un incontro del tabellone, il segnalino che segna l'esperienza va messo nella casella 6: 3 posizione iniziale + 3 esperienza residua). L'esperienza residua si può segnalare con un secondo segnalino personaggio.***

L'Overlord da sconfiggere va pescato a caso (pescando tra le carte trofeo ovviamente) appena si raggiunge il livello Rosso.

Fine della fase di mantenimento

- Spostare il SEGNALINO DOOM avanti di 1 casella.

Condizioni di Vittoria della partita

Facile - Avere 6 Punti Valore e un Trofeo Overlord.

Normale - Avere 8 Punti Valore e un Trofeo Overlord.

Difficile - Avere 10 Punti Valore e un Trofeo Overlord..

Condizioni di perdita della partita

- Se in qualsiasi momento il SEGNALINO DOOM arriva in posizione 10.
- Se si viene sconfitti da un incontro, o comunque si perdono tutti i punti vita, perché questo determina la morte dell'eroe.