

La Bataille d'Azeroth



Alliance



Horde

Cette feuille de règles vous présente la variante par équipe *La Bataille d'Azeroth*, en partant du principe que vous connaissez déjà les mécanismes de *Small World of Warcraft*. Nous conseillons aux joueurs débutants d'effectuer plusieurs parties avec les règles classiques avant de s'essayer à cette variante. Cette dernière se joue en équipe avec l'Alliance et la Horde qui se disputent le contrôle d'Azeroth, tandis que les Peuples neutres cherchent à tirer profit de ce conflit pour sortir de l'ombre et dominer le monde. *La Bataille d'Azeroth* a été originellement conçue pour des parties de 4 à 5 joueurs, mais elle fonctionne également à 2 et 3 joueurs.

Une variante *Small World of Warcraft* par équipe

2 à 5 joueurs

Constitution des équipes

Les joueurs se répartissent en deux ou trois équipes, en fonction de leur nombre, de la manière suivante :

- ◆ **2 joueurs** : 1 de l'Alliance, 1 de la Horde
- ◆ **3 joueurs** : 1 de l'Alliance, 1 de la Horde, 1 Neutre
- ◆ **4 joueurs** : 2 de l'Alliance, 2 de la Horde
- ◆ **5 joueurs** : 2 de l'Alliance, 2 de la Horde, 1 Neutre

Les joueurs s'installent autour de la table dans le sens des aiguilles d'une montre et dans l'ordre (ajusté au nombre de joueurs présents) suivant : joueur de l'Alliance 1, joueur de la Horde 1, joueur Neutre, joueur de l'Alliance 2, joueur de la Horde 2. Ceci constitue également l'ordre du tour de jeu.

Les joueurs appartenant à la même Faction sont alliés. Leurs intérêts sont communs mais chacun effectue ses conquêtes et marque ses points de victoire séparément tout au long de la partie. Leur total de jetons de victoire demeure secret mais ils peuvent se transmettre cette information vitale entre alliés au cours de la partie. Ils peuvent même s'attaquer l'un l'autre si cela s'avère bénéfique.

MISE EN PLACE

La mise en place est similaire à celle de *Small World of Warcraft*, à une exception près : au lieu de mélanger les tuiles de Peuples entre elles, séparez-les en trois piles distinctes : Alliance, Horde et Neutres. Pour les parties à 2 et 4 joueurs, remettez les Peuples Neutres dans la boîte. Mélangez séparément les piles de l'Alliance et de la Horde. Pour chacune d'entre elles, tirez trois tuiles au hasard et placez-les en colonnes parallèles, face active visible et faites une pile avec les trois tuiles restantes face visible en bas de leur colonne. S'il y a un joueur Neutre, mélangez les quatre tuiles de Peuples Neutres et disposez-les aléatoirement pour former une troisième colonne.

Mélangez les tuiles de Pouvoir Spécial et avec trois d'entre elles tirées aléatoirement, formez une quatrième colonne à droite des autres. Formez une pile avec les tuiles restantes en bas de cette colonne. Vous devriez maintenant avoir deux ou trois colonnes classées par Faction avec 4 tuiles Peuple visibles pour chacune, suivies d'une colonne comportant 4 Pouvoirs Spéciaux visibles.



CHOISIR UNE COMBINAISON PEUPLE - POUVOIR SPÉCIAL

Dans *La Bataille d'Azeroth*, choisir une combinaison Peuple + Pouvoir Spécial diffère légèrement du jeu original.

- ◆ Lorsqu'un joueur choisit un Peuple, qu'il s'agisse de son tout premier ou d'un nouveau Peuple après avoir placé le précédent en déclin, il doit en prendre un dans la colonne de sa Faction (Alliance, Horde ou Neutre).
- ◆ Le Peuple choisi est toujours associé au Pouvoir Spécial situé sur la même ligne.
- ◆ Le coût en jetons de victoire d'une combinaison est toujours lié à sa position dans la colonne mais dans cette variante, au lieu de placer ses jetons de victoire sur les tuiles placées au-dessus, le joueur les retourne dans la réserve.
- ◆ Après avoir pris son Peuple et le Pouvoir Spécial placé sur la même ligne, le joueur reconstitue les deux colonnes en faisant glisser les tuiles situées en dessous d'un cran vers le haut, comme indiqué dans les règles originales. S'il n'y a plus de tuiles en réserve, un espace libre est laissé en bas de la colonne. Par conséquent, et contrairement aux règles classiques, les combinaisons Peuple / Pouvoir Spécial sont susceptibles de changer à chaque fois qu'un joueur en prend une.
- ◆ Quand un Peuple est retiré du jeu, remplacez sa tuile sous la pile de réserve de sa Faction ou, s'il y a moins de 3 Peuples disponibles, sur le premier emplacement libre dans la colonne.

Ces spécificités mises à part, les autres règles sont identiques à celles décrites dans le livre de règles de *Small World of Warcraft*.

Au début de la partie, le premier joueur de l'Alliance choisit de prendre la combinaison des Humains Enragés et en paye le prix en retournant 1 jeton de victoire dans la réserve. Les tuiles de Peuple de l'Alliance et de Pouvoirs Spéciaux se décalent d'un cran dans leurs colonnes respectives pour combler les espaces ainsi créés.



Le joueur de la Horde pourra ensuite prendre la combinaison de son choix, mais certaines ont maintenant changé : les Orcs ne sont plus Enragés, mais Terrifiants, tandis que les Répruveds sont devenus Navigateurs !



Plus tard dans la partie, un joueur de l'Alliance décide de placer ses Elfes de la nuit en déclin. Comme il a déjà un Peuple Humain en déclin, il doit le retirer du jeu.



La tuile des Humains est donc remplacée, face active visible, dans le premier emplacement libre de la colonne de l'Alliance.



Fin du jeu

Le nombre de tours dans cette variante est identique à celui indiqué dans la version classique du jeu. Une fois la partie terminée, chaque joueur révèle son score individuel.

- ◆ Dans les parties à 2 et 3 joueurs, leurs scores individuels constituent les scores de Faction.
- ◆ Dans les parties à 4 et 5 joueurs, le score du joueur Neutre constitue le score de la Faction Neutre. En revanche, pour l'Alliance et la Horde, le score de Faction est égal au score du joueur le plus faible au sein de chaque équipe.

La Faction avec le plus haut score emporte la partie. En cas d'égalité, la Faction avec le joueur qui dispose du plus haut score individuel l'emporte. Si l'égalité persiste, les deux Factions se partagent la victoire.

Exemple

 ➤ Joueur 1 = 51 JV ✓ Joueur 4 = 88 JV

Neutre ➤ Joueur 3 = 67 JV ✓

 ➤ Joueur 2 = 79 JV Joueur 5 = 72 JV ✓

La Horde l'emporte avec 72 jetons de victoire.