

ТЕЧЕНИЕ ИГРЫ


World of Warcraft, Мир приключений состоит из ряда туров. Сначала свой ход в туре от начала и до конца делает первый игрок, от него право хода передается по часовой стрелке. Это продолжается до тех пор, пока один игрок не будет объявлен победителем.

Игрок и его персонаж в процессе хода называются «активным персонажем». В свой ход персонаж по порядку выполняет действия в следующих фазах:

1. **Фаза похода:** активный персонаж бросает куб похода. Результат броска дает число делений, на которое фигурка героя может сдвинуться по полю. Этот же результат говорит игроку, сколько энергии есть у его героя на этом ходу для текущих расходов.
2. **Фаза поисков:** после похода активному персонажу необходимо разыграть все жетоны находок на занятом им делении. Если на этом делении находок нет, активный персонаж обязан использовать возможности деления.
3. **Фаза испытаний:** после поисков активный персонаж должен либо пройти испытание в занятом им делении, либо напасть на другого персонажа. Испытание обычно состоит в том, что активный персонаж тянет карту из колоды испытаний, совпадающей по цвету с занятым делением (детали на стр. 9).
4. **Фаза обустройства:** после испытаний активный персонаж подводит итоги своих квестов и может распорядиться картами вещей.

После фазы обустройства ход активного персонажа завершается, и новым активным персонажем становится игрок слева, который начинает свой ход с фазы похода.

ПОХОД

В начале этой фазы активный персонаж бросает куб похода. ~~Затем он может сдвинуть по полю фигурку своего героя на число делений, равное числу, выпавшему на кубе.~~ Также куб похода показывает число единиц энергии, которое персонаж сможет потратить на этом ходу: это число равно количеству символов  на верхней (после броска) грани куба.

Единицы движения

Доступная энергия



Даже если персонаж не собирается идти в поход, он **все равно должен бросить куб похода**, чтобы определить свой резерв энергии на этот ход.

Важно: персонаж никогда не может входить на деления цвета, который выше рангом, чем его текущий уровень (см. «Уровни» на стр. 14). К примеру, персонаж не может войти на желтое деление, пока карта его уровня не станет желтой или красной. Городские деления всегда считаются серыми.

