



Версия документа: 0.11.9

Автор: kod.connect@gmail.com

Правила игры

Базовые

Черновик

*Перед вами черновой вариант находящегося в разработке настольного варгейма по мотивам компьютерной игры **Warcraft II** от компании **Blizzard Entertainment**. Являясь старым поклонником этой игры и познакомившись с миром настольных игр, я приобрел желание воплотить свою симпатию в виде переноса одного на другое. Возможно, у меня это получилось хорошо, судить вам. Параметры и внешний вид каунтеров могут измениться.*

Оглавление

- [Лицензия](#)
- [Соответствие Warcraft II](#)
- [Игровой набор](#)
- [Обзор компонентов](#)
 - [Игровое поле](#)
 - [Тайлы местности](#)
 - [Фишки эффектов](#)
 - [Фишки принадлежности](#)
 - [Панель игрока](#)
- [Ход игры](#)
- [Подготовка](#)
 - [Сценарий](#)
- [Сбор ресурсов](#)
- [Строения](#)
 - [Описание](#)
 - [Возведение строений](#)
 - [Застройка](#)
- [Войска](#)
 - [Описание](#)
 - [Тренировка войск](#)
- [Исследования](#)
- [Магия](#)
- [Передвижение](#)
 - [Стеки](#)
 - [Оборона](#)
 - [Скорость](#)
- [Атака](#)
 - [Нападение на войска](#)
 - [Контратака](#)
 - [Нападение на строения](#)
- [Окончание хода](#)
- [Таблицы](#)
 - [Строения](#)
 - [Войска Альянса](#)
 - [Войска Орды](#)
 - [Другое](#)
 - [Исследования](#)
 - [Заклинания](#)
 - [Дерево технологий](#)
- [Благодарность](#)
- [Полезные ссылки](#)
- [Заметки на полях](#)

Лицензия

Игра ни при каких обстоятельствах не может являться коммерческой и распространяется бесплатно в *Print&Play* варианте.

Оригинальная игра **Warcraft II** со всей графикой, названиями и игровым балансом принадлежит **Blizzard Entertainment**. Все права защищены. **Warcraft** и **Blizzard Entertainment** являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками компании **Blizzard Entertainment** в США и (или) других государствах.

Соответствие Warcraft II

Сходства

- Игра может происходить на разном ландшафте
- Представлены две расы: люди и орки
- Сражения происходят на земле, воде и в воздухе
- Соответствие войск и строений
- Соответствие улучшений
- Необходимость собирать ресурсы

Различия

- Ходы совершаются по очереди
- Рабочим нет нужды доставлять собираемые ресурсы
- Нет тумана войны, игра идет в открытую
- Нет необходимости строить фермы

Игровой набор

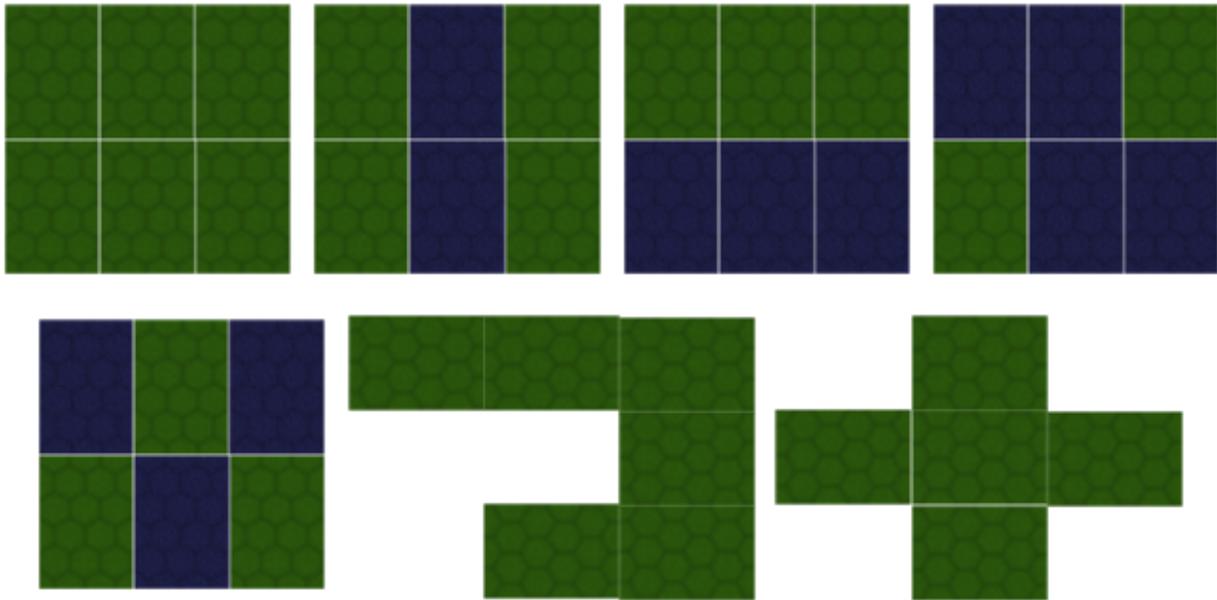
Набор для игры в **Warcraft II: Bloodstream** содержит:

1. Правила игры
2. Игровое поле (6 секций)
3. Панели игроков (Люди и Орки)
4. Фишки принадлежности
5. Тайлы местности
6. Фишки строений
7. Фишки войск (50x2)
8. Фишки игровых ресурсов
9. Фишки исследований
10. Фишки заклинаний
11. Фишки эффектов
12. Фишки огня
13. Трек стадий раунда
14. Набор шестигранных костей

Обзор компонентов

Игровое поле

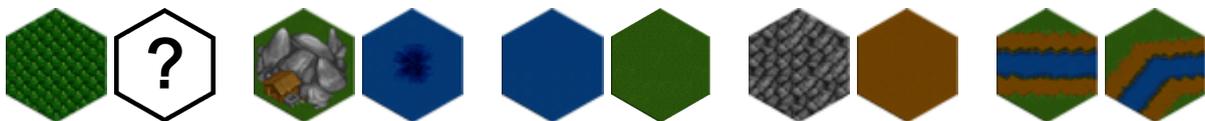
Поле состоит из шести секций, расчерченных шестиугольниками. Каждая из секций имеет две стороны. На лицевой стороне изображена поросшая травой равнина, на обратной стороне - водное пространство. С помощью секций и тайлов местности можно сформировать любой ландшафт, доступный в оригинальной игре.



Тайлы местности

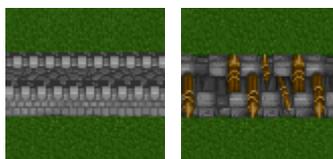
Шестигранные тайлы, совпадающие по размерам с ячейками игрового поля, имеют изображения на обеих сторонах.

- Лес / ?
- Золотая шахта / Нефтяное пятно
- Вода / Трава
- Камни / Грязь
- Река / Изгиб реки



Также имеются тайлы меньшего размера (3x3 см), которые можно устанавливать поверх тайлов местности

- Стена Альянса / Стена Орды
- Точка А, Точка В
- Круг Силы / Рунный Камень



Фишки эффектов

Квадратные жетоны 3x3 см.

- Магические эффекты
- Состояния
 - **Full Move** - юнит совершил полное действие (движение для скорости $\frac{1}{2}$ и движение+1 для остальных). Означает, что юнит не сможет атаковать в этом раунде.
 - **Attack** - юнит атаковал в этом раунде
 - **Stand Ground** - юнит не передвигается, но атакует первым, как только враг появится в его поле зрения.
 - **Burn** - здание получило одну единицу разрушений.

В игре присутствуют эффекты с продолжительностью 1 и 2.

- **Продолжительность 1** означает, что действие эффекта заканчивается с окончанием того же хода вызвавшего его игрока.
- **Продолжительность 2** означает, что действие эффекта заканчивается с началом следующего хода вызвавшего его игрока.

↪ *Подробнее о магических эффектах смотрите в разделе **Магия**.*

Фишки принадлежности



Квадратные фишки 4x4 см. Выполняют роль цветных подставок для обозначения принадлежности жетонов определенному игроку. Они нужны, если в партии принимает участие более двух игроков или если оба игрока выбрали одну и ту же расу.

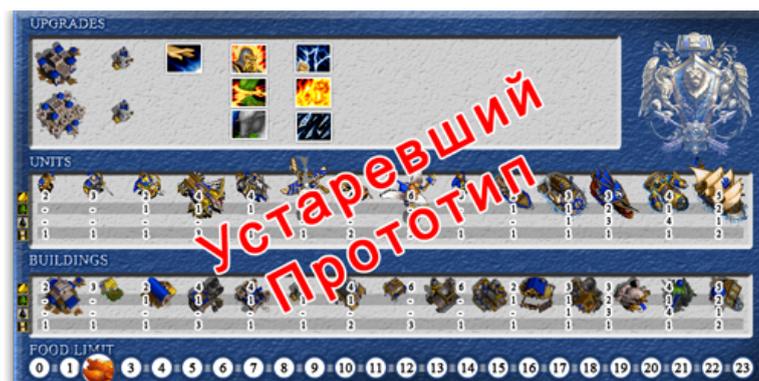
Панель игрока

На доработке

Это карточка, получаемая каждым игроком в начале игры и соответствующая выбранной им расе.

Панель игрока содержит:

- Трек ресурсов
- Таблицу цен юнитов, строений, улучшений (и параметров?)
- Места для хранения изученных улучшений и заклинаний



Ход игры

- Подготовка
 - Выбирается сценарий
 - Раскладываются фишки местности (лес, шахты, нефтяные пятна, реки, камни и стены)
 - Согласно сценарию распределяются начальные ресурсы, строения и войска
 - Право первого хода определяет жребий или сценарий
- Раунды делятся на шесть стадий для каждого игрока
 - Сбор ресурсов
 - Удаление вырубленных лесных массивов
 - Удаление жетонов "эффект2"
 - Завершение производства
 - Тренировки войск
 - Исследований
 - Строительства
 - Заказ производства
 - Новых войск
 - Исследования
 - Постройки
 - Перемещение
 - Установка жетонов **Full Move** при добавочном движении
 - Атака
 - Установка жетонов **Attack** атакующим и контратакующим
 - Завершение хода
 - Удаление жетонов **эффект1**
 - Удаление жетонов **Full Move**
 - Удаление жетонов **Attack**
- Условия победы\поражения зависят от выбранного сценария, примеры:
 - Уничтожение всех строений и войск
 - Кто первым наберет требуемое количество ресурсов
 - Освобождение и\или эскорт юнитов из точки А в точку Б

Подготовка

Сценарий

Это набор указаний, предписывающий, как должно выглядеть игровое поле, каково начальное расположение фишек и ресурсов игроков и каковы условия победы в данной конкретной партии.

Сбор ресурсов

В игре присутствует три основных типа ресурсов: *золото*, *древесина* и *нефть*. Их подсчет ведется путем передвижения жетонов-указателей по нумерованному краю панели игрока.



Золото

Для добычи золота нужно поместить рабочего на жетон золото-рудной шахты. На этапе сбора ресурсов игрок подсчитывает своих рабочих в гексах с шахтами. Полученная таким образом цифра покажет количество собранного золота.

Первое улучшение *Главного Здания* каждый раунд добавляет к собранным ресурсам одну единицу золота, второе улучшение - две. Это происходит только в том случае, если в этом раунде ваши рабочие добыли хотя бы одну единицу золота своими силами.

Древесина

Для добычи древесины нужно поместить рабочего в гекс лесного массива. На этапе сбора ресурсов игрок получает столько единиц древесины, сколько рабочих находится у него в лесных гексах.

Если один гекс леса добывался двумя и более рабочими, он считается вырубленным в конце стадии сбора ресурсов и снимается с игрового поля.

Лесопилка каждый раунд добавляет к собранным ресурсам одну единицу древесины. Это происходит только в том случае, если в этом раунде ваши рабочие добыли хотя бы одну единицу древесины своими силами.

Нефть

Для постройки кораблей и их улучшения требуется нефть. Добыть ее можно из нефтяных пятен, путем постройки над ними платформы. Для добычи нефти нужно поместить танкер на жетон нефтяного пятна с возведенной платформой. На этапе сбора ресурсов игрок подсчитывает свои танкеры на нефтяных пятнах. Полученная таким образом цифра покажет количество собранной нефти.

Нефтезавод каждый раунд добавляет к собранным ресурсам одну единицу нефти.

Удаление жетонов эффект2

На этой стадии вы снимаете со своих юнитов жетоны эффектов **длительностью 2**

↪ *Подробнее об эффектах в разделе **Магия**.*

Строения

Описание



Жетон строения выглядит как двусторонний квадрат 4x4 см. Одна сторона жетона содержит изображение строящегося здания, другая - изображение готовой постройки. В правом-нижнем углу указана броня здания. Количество символов “огонь” показывает, сколько повреждений здание выдержит, прежде чем будет разрушено. (Подробнее см. *Нападение на строения*)

Возведение строений

Стройка производится на этапе заказа строений. Для начала строительства необходим один свободный рабочий, который должен находиться в гексе, где вы хотите начать возведение здания. Уменьшите ваши ресурсы на требуемое количество. Сверху фишки рабочего установите фишку желаемого строения обратной стороной кверху. Это возможно, если вы уже обладаете всем необходимым для постройки здания. Сверьтесь с деревом технологий.

↪ *Дерево технологий находится в [разделе таблиц](#).*

В следующем раунде, на этапе завершения строительства, ваше здание будет готово. Переверните его жетон лицевой стороной вверх. Однако вместо этого вы можете отказаться от постройки здания, поместив его фишку в банк и вернув себе потраченные ресурсы.

Застройка

Строения, расположенные в соприкасающихся гексах, блокируют передвижения наземных войск. Таким образом можно выстраивать непроходимые стенки из зданий.

↪ *Список строений можно найти в [разделе таблиц](#).*

Войска

Описание

Юнит представляет из себя квадратный жетон 3x3 см, на котором находятся изображение самого юнита и его параметры: дальность, скорость, атака и броня. Цвет цифры параметра имеет значение и соответствует цвету улучшающего его исследования.

↻ *Перечень исследований с их эффектами вы можете найти в [разделе таблиц](#).*



Тренировка войск

Войска тренируются в соответствующих производственных зданиях:

- **Рабочие:** Ратуша, Дворец, Замок
- **Пехотинцы, Лучники, Рыцари и Баллисты:** Бараки
- **Танкер, Транспортёр, Эсминец, Линкор, Подлодка:** Верфь
- **Летающая машина, Подрывники:** Лаборатория гномов
- **Грифоны:** Вольер грифонов
- **Маги:** Башня мага

На этапе заказа войск вы можете начать тренировку в любом подходящем свободном от других задач производственном здании. Для начала уменьшите свои ресурсы на указанное количество единиц. Затем поместите жетон юнита поверх строения.

В следующем раунде, на этапе завершения тренировок, ваш юнит будет готов. Снимите его и разместите в любом свободном соседнем гексе.

В каждом производственном здании может тренироваться по одному юниту. Но вы можете построить несколько аналогичных зданий, увеличивая тем самым количество тренируемых войск.

Вы также можете отказаться от тренировки юнита прежде, чем он покинет производственное здание. В этом случае поместите его фишку в банк и верните себе потраченные ресурсы.

↻ *Перечень войск с их свойствами можно найти в [разделе таблиц](#).*

Исследования

Переделать дизайн жетонов

Жетон исследования 4x4см.

На этапе заказа исследований, если вы обладаете всеми необходимыми технологиями, установите фишку исследования поверх соответствующего здания, предварительно уменьшив свои ресурсы на необходимое количество.



В следующем раунде, на этапе завершения исследований, оно вступает в силу. Разместите жетон исследования на своем краю игрового поля.

Вы также можете отказаться от разработки исследования прежде, чем его жетон покинет производственное здание, поместив его фишку в банк и вернув себе потраченные ресурсы.

Цвет цифр на жетонах исследования указывает на параметры юнитов, на которых распространяется его эффект.

Например: ATK с красной +1 влияет на те юниты, чей показатель Атаки на их фишке отображен красной цифрой.

- ↪ Перечень исследований с их эффектами вы можете найти в [разделе таблиц](#).
- ↪ Дерево технологий также находится в [разделе таблиц](#).

Магия

Переделать дизайн жетонов



Перед кастом заклинания необходимо убедиться в наличии достаточного количества маны. Для этого бросается кубик. Если результат броска **равен или меньше** соответствующему требованию заклинания, можно его кастовать. При наложении на юнит/стек какого-либо магического эффекта - установите жетон соответствующего эффекта сверху этого юнита/стека.

Паладин

Лечение



Если в стеке после атаки выживает *Паладин*, он может спасти от смерти другого.

Экзорцизм



Мгновенно убивает *Рыцаря Смерти* или *Скелета*.

Маг

Шар огня



Атака 5, урон наносится одному юниту в каждом гексе, лежащем между магом и целью. Атаке также подвержены собственные юниты.

Замедление



Цель теряет половину скорости. Юниты со скоростью $\frac{1}{2}$ не замедляются.

Щит огня



Эффект1. Накладывает на целевой юнит бонус к атаке +1.

Полиморф



Мгновенно уничтожает любой немеханический юнит.

Ледяной вихрь



Эффект 2. Атака 5 по всем юнитам в целевом стеке. С началом стадии атаки противника проводит повторную атаку 5.

Невидимость



Эффект 2. Юнит не может быть целью для атаки и/или заклинания. Если юнит сам проводит атаку - эффект снимается.

Огр

Руны



Эффект 2. Помещает на карту фишку руны. Если в ее гекс входит юнит - он тут же умирает.

Жажда крови



Эффект 2. Удваивает показатель Атаки целевого юнита.

Рыцарь Смерти

Прикосновение Смерти



Атака 5. Может прервать немагическую атаку.

Ускорение



Эффект 2. Влияет на скорость передвижения целевого юнита.

- **Увеличивает +1:** Рабочим, Батракам, Пехотинцам, Лучникам, Баллистам, Катапультам, Гоблинам-саперам, Магам, Скелетам, Грифонам, Драконам
- **Увеличивает +2:** Рыцарям смерти, Гномам-взрывникам
- **Не влияет на:** Танкеры и корабли, Рыцарей, Огров, Субмарину, Черепаху, Летящую машину, Цеппелин, Гоблинов-саперов

Поднять Мертвого



Эффект 2. Призывает скелета.

Смерч



Эффект 2. Порождает смерч, проводящий атаку 5 всему стеку. С началом стадии атаки противника меняет свое положение и снова проводит атаку 5. Для определения нового местоположения бросьте кубик. Отсчет ведется по часовой стрелке с правого от Смерча гекса.

Проклятая Броня?



Смерть и Разложение



Эффект 2. Атака 5 по всем юнитам в целевом стеке. С началом стадии атаки противника проводит повторную атаку 5.

Передвижение

Стеки

Юниты могут формировать стеки, группируясь **по пять** в одном гексе. Составлять стек могут только юниты **одного типа**. Стеки можно разделять и пополнять. Передвижение и атака может производиться всем стеком, но только если стек не был пополнен в этом же раунде.

Оборона

Вместо передвижения или атаки игрок может приказать юниту занять оборону. Это состояние просуществует до тех пор, пока юнит/стек ни получит другой приказ.

Оборона дает право первой атаки (interrupt) в случае, когда вражеский юнит/стек появится в радиусе поражения.

Скорость

Дальность перемещения зависит от скорости юнитов.

Скорость 1/2 означает, что за один раунд юнит может либо переместиться в соседний гекс (при этом на него кладется жетон **Full Move**), либо атаковать.

Скорость 1 и выше означает, что за один раунд юнит или стек может либо переместиться на количество гексов, равных его скорости и атаковать на стадии атаки, либо переместиться на то же расстояние плюс один дополнительный гекс, но не атаковать.

Пример 1: *Эльфийский Лучник* имеет базовую скорость 1. На стадии движения он может переместиться на 1 гекс и атаковать на стадии атаки или на 2 гекса, но не атаковать.

Пример 2: *Огр* имеет базовую скорость 2. На стадии движения он может переместиться на 2 гекса и атаковать на стадии атаки или на 3 гекса, но не атаковать.

Атака

Нападение на войска

Когда встречаются два (и более) враждующих юнита\стека - атакующий игрок говорит, как атакуют его юниты, затем бросает столько кубиков, сколько юнитов находится в его стеке.

У каждого юнита есть "атака" - это результат броска, считающийся успешным. *Атака 3* означает, что при броске шестигранного кубика с выпадением 3 и меньше, результат положителен, следовательно атакуемый юнит умирает.

Броня атакуемого юнита снижает атаку атакующего. Скажем при атаке 3 и броне атакуемого 1, атака превращается в 2 (т.е. для успешного нападения надо выкинуть 2 и меньше, а не 3 и меньше).

Апгрейды соответственно увеличивают атаку или броню.

Если несколько юнитов атакуют одного и того же, атака первого из атакующих увеличивается с каждым дополнительным помощником на 1, за него кубик и бросается. Таким образом несколько слабых юнитов имеют шанс убить одного сильного.

После атаки на атаковавший стек кладется жетон **Attack**.

Контратака

Если стек выживает после атаки ближнего боя в количестве хотя бы одного юнита, если на нем нет жетона **Attack**, происходит ответная атака. После этого на контратаковавший стек кладется жетон **Attack**.

Таким образом стек может контратаковать только один раз и только если не атаковал в этом раунде сам.

Нападение на строения

Каждое здание обладает броней, которая при атаке учитывается также как и броня юнитов. Однако, некоторые здания обладают достаточной крепостью, что бы выдержать несколько успешных атак. Эмблема огня на фишке строения означает, что здание может пережить столько дополнительных успешных атак, сколько огней указано. Отсутствие на жетоне символов огня означает, что здание будет разрушено после первой успешной атаки. Стоит также отметить, что в момент постройки **любое здание ослаблено** и не может пережить более одной атаки.

Находясь в соседнем с горящим зданием, рабочий может отремонтировать здание по цене 2 золота и 2 древесины. За один раунд рабочий снимает со здания одну фишку огня.

Окончание хода

На этом этапе вы снимаете со своих юнитов жетоны с **эффектом 1**. Так же поле покидают жетоны **Move** и **Attack**.

После чего право хода передается следующему игроку.

Таблицы

Строения

| Название |  Золото |  Дерево |  Нефть | Урон | Огонь | Броня |
|-------------------------------------|--|--|---|------|-------|-------|
| Town Hall / Great Hall | 6 | 8 | | | 2 | 5 |
| Farm / Pig Farm | 2 | 2 | | | | 5 |
| Barracks | 3 | 2 | | | 1 | 5 |
| Lumber Mill | 6 | 4 | | | 1 | 5 |
| Blacksmith | 4 | 4 | 2 | | 1 | 5 |
| Scout Tower | 3 | 2 | | | | 5 |
| Guard Tower | 2 | 2 | | 5 | 1 | 5 |
| Cannon Tower | 5 | 2 | | 6 | 1 | 5 |
| Shipyards | 4 | 4 | | | 1 | 5 |
| Oil Rig | 3 | 4 | | | | 5 |
| Foundry | 3 | 4 | 4 | | 1 | 5 |
| Oil Refinery | 4 | 4 | 4 | | 1 | 5 |
| Keep / Stronghold | 10 | 10 | 4 | | 2 | 5 |
| Stables / Ogre Mound | 5 | 2 | | | 1 | 5 |
| Gnomish Inventor / Goblin Alchemist | 5 | 4 | | | 1 | 5 |
| Castle / Fortress | 12 | 12 | 4 | | 3 | 5 |
| Gryphon Aviary / Dragon Roost | 5 | 4 | | | 1 | 5 |
| Mage Tower / Temple of the Damned | 5 | 2 | | | 1 | 5 |
| Church / Altar of Storms | 4 | 4 | | | 1 | 5 |

Войска Альянса

| Название |  Золото |  Дерево |  Нефть | Урон | Броня | Даль | Скор |
|-------------------|--|--|---|------|-------|------|------|
| Peasant | 2 | | | 1 | 0 | 1 | 1 |
| Footman | 3 | | | 3 | 1 | 1 | 1 |
| Elven Archer | 2 | 2 | | 3 | 0 | 2 | 1 |
| Ballista | 4 | 2 | | 5 | 2 | 3 | ½ |
| Tanker | 2 | 2 | | 0 | 0 | 0 | 1 |
| Elven Destroyer | 3 | 4 | 6 | 4 | 2 | 2 | 1 |
| Transporter | 3 | 2 | 4 | 0 | 2 | 0 | 1 |
| Battleship | 5 | 4 | 2 | 6 | 3 | 3 | ½ |
| Knight | 4 | 2 | | 4 | 2 | 3 | 2 |
| Gnomish Submarine | 4 | 2 | 8 | 5 | 1 | 3 | 1 |
| Demolition Squad | 4 | 2 | | 1 | 0 | 1 | 1 |
| Flying Machine | 2 | 2 | | 0 | 0 | 0 | 3 |
| Gryphon Rider | 6 | | | 5 | 2 | 2 | 2 |
| Mage | 6 | | | 3 | 0 | 1 | 1 |

Войска Орды

| Название |  Золото |  Дерево |  Нефть | Урон | Броня | Даль | Скор |
|------------------|--|--|---|------|-------|------|------|
| Peon | 2 | | | 1 | 0 | 1 | 1 |
| Grunt | 3 | | | 3 | 1 | 1 | 1 |
| Troll Axethrower | 2 | 2 | | 3 | 0 | 2 | 1 |
| Catapult | 4 | 2 | | 5 | 2 | 3 | ½ |
| Tanker | 2 | 2 | | 0 | 0 | 0 | 1 |
| Troll Destroyer | 3 | 2 | 6 | 4 | 2 | 2 | 1 |
| Transporter | 3 | 2 | 4 | 0 | 2 | 0 | 1 |
| Juggernaut | 5 | 4 | 2 | 6 | 3 | 3 | ½ |
| Ogre | 4 | 2 | | 4 | 2 | 1 | 2 |
| Giant Turtle | 4 | 2 | 8 | 5 | 1 | 3 | 1 |
| Goblin Sappers | 4 | 2 | | 1 | 0 | 1 | 1 |
| Goblin Zeppelin | 2 | 2 | | 0 | 0 | 0 | 3 |
| Dragon | 6 | | | 5 | 2 | 2 | 2 |
| Deathknight | 6 | | | 3 | 0 | 1 | 1 |

Другое

| | | | | | | | |
|-------|--|--|--|--|---|--|--|
| Стена | | | | | 2 | | |
|-------|--|--|--|--|---|--|--|

| | | | | | | | |
|--------|--|--|--|---|---|---|---|
| Демон | | | | 4 | 2 | 1 | 2 |
| Скелет | | | | 3 | 0 | 1 | 1 |

Исследования

Alliance

| Название | Эффект |  Золото |  Дерево |  Нефть |
|--------------------|-----------------|--|--|---|
| Blacksmith | | | | |
| Sword 1 | Атака +1 | 4 | 2 | |
| Sword 2 | Атака +2 | 12 | 6 | |
| Shield 1 | Броня +1 | 1 | 6 | |
| Shield 2 | Броня +2 | 4 | 10 | |
| Ballista 1 | Атака +1 | 7 | | |
| Ballista 2 | Атака +2 | 20 | | |
| Lumber Mill | | | | |
| Bow 1 | Атака +1 | 1 | 6 | |
| Bow 2 | Атака +2 | 4 | 10 | |
| Ranger | Броня +1 | 7 | | |
| Bow 3 | Радиус атаки +1 | 20 | | |
| Foundry | | | | |
| Cannon 1 | Атака +1 | 7 | 2 | 10 |
| Cannon 2 | Атака +2 | 20 | 6 | 30 |
| Plate 1 | Броня +1 | 5 | 10 | |
| Plate 2 | Броня +2 | 15 | 18 | |
| Church | | | | |
| Paladin | | 10 | | |

Horde

| Название | Эффект |  Золото |  Дерево |  Нефть |
|------------------------|-----------------|--|--|---|
| Blacksmith | | | | |
| Weapon 1 | Атака +1 | 2 | 2 | |
| Weapon 2 | Атака +2 | 6 | 6 | |
| Shield 1 | Броня +1 | 1 | 6 | |
| Shield 2 | Броня +2 | 4 | 10 | |
| Catapult 1 | Атака +1 | 7 | | |
| Catapult 2 | Атака +2 | 20 | | |
| Lumber Mill | | | | |
| Throwing axe 1 | Атака +1 | 1 | 6 | |
| Throwing axe 2 | Атака +2 | 4 | 10 | |
| Berserk | Броня +1 | 7 | | |
| Throwing axe 3 | Радиус атаки +1 | 20 | | |
| Foundry | | | | |
| Cannon 1 | Атака +1 | 7 | 2 | 10 |
| Cannon 2 | Атака +2 | 20 | 6 | 30 |
| Plate 1 | Броня +1 | 5 | 10 | |
| Plate 2 | Броня +2 | 15 | 18 | |
| Altar of Storms | | | | |
| Ogre Mage | | 10 | | |

Заклинания

Alliance

| Spell | Effect | Mana | Gold | Last |
|----------------|---|------|------|------|
| Paladin | | | | |
| Heal | If paladin stack survives it can save one unit from death | 2 | 5 | - |
| Exorcism | Instant kill Deathknight or skeleton | 1 | 10 | - |
| Mage | | | | |
| Fireball | Do attack 5 to 3 hex in line | 3 | - | - |
| Slow | ½ Speed | 2 | 2 | 2 |
| Flame Shield | +ATK1 bonus; | ? | 5 | 1 |
| Polymorph | Instant kill unit | 1 | 10 | - |
| Blizzard | Do attack 5 to whole stack | 2 | 10 | - |
| Invisibility | If not attacker, can't be attacked | 1 | 12 | 2 |

Horde

| Spell | Effect | Mana | Gold | Last |
|--------------------|---|------|------|------|
| Ogre | | | | |
| Bloodlust | Unit attack doubles | 2 | 5 | 2 |
| Rune | Instant kill unit. Runes are limited. | 1 | 5 | 2 |
| Deathknight | | | | |
| Death Coil | Do attack 5. Can use as interrupt attack. | 3 | - | - |
| Haste | Unit speed +1. See Magic section | 2 | 2 | 2 |
| Raise Dead | Summon skeleton or two | 3 | 4 | 2 |
| Wirlwind | Summon tornado, that does attack 4 and moves randomly | 1 | 4 | 2 |
| Unholy Armor | Unit invulnerable ? | ? | 12 | 2 |
| Death and Decay | Do attack 5 to whole stack | 2 | 10 | - |

Дерево технологий

Alliance

| Здание | Производит | Исследует | Открывает | Требует |
|---|---|--|---|--|
| Town Hall | Peasant | Keep | Scout Tower Barracks Blacksmith Lumber Mill | |
| Scout Tower | | Guard Tower Cannon Tower | | Town Hall |
| Barracks | Footman Elven Archer Ballista Knight | | Keep | Town Hall |
| Blacksmith | | Sword 1, Sword 2 Shield 1, Shield 2 Ballista 1, Ballista 2 | Cannon Tower Ballista (+Lumber Mill) | Town Hall |
| Cannon Tower | | | | Blacksmith |
| Lumber Mill <i>+1 Wood gathering</i> | | Bow 1, Bow 2 Ranger, Bow 3 | Elven Archer Ballista (+Blacksmith) Guard Tower Shipyards | Town Hall |
| Guard Tower | | | | Lumber Mill |
| Shipyards | Tanker Transporter Elven Destroyer Battleship Gnomish Submarine | | Foundry Oil Refinery Oil Rig | Lumber Mill |
| Foundry | | Cannon 1, Cannon 2 Plate 1, Plate 2 | Transporter Battleship | Shipyards |
| Oil Refinery <i>+1 Oil gathering</i> | | | | Shipyards |
| Oil Rig | | | Oil Gathering | Shipyards |
| Keep <i>+1 Gold gathering</i> | Peasant | Castle | Stables Gnomish Inventor | Town Hall Barracks |
| Stables | | | Knight | Keep |
| Gnomish Inventor | Flying Machine Demolition Squad | | Gnomish Submarine | Keep |
| Castle <i>+2 Gold gathering</i> | Peasant | | Gryphon Aviary Mage Tower Church | Keep Barracks Blacksmith Lumber Mill Stables |
| Gryphon Aviary | Gryphon Rider | | | Castle |
| Mage Tower | Mage | | Fireball Flamethrower Slow Polymorph Invisibility Blizzard | Castle |
| Church | | Paladin Heal Exorcism | | Castle |

Horde

| Здание | Производит | Исследует | Открывает | Требует |
|---|--|--|---|---|
| Great Hall | Peon | Stronghold | Scout Tower Barracks Blacksmith Lumber Mill | |
| Watch Tower | | Guard Tower Cannon Tower | | Great Hall |
| Barracks | Grunt Troll Axethrower Catapult Ogre | | Stronghold | Great Hall |
| Blacksmith | | Weapon 1, Weapon 2 Shield 1, Shield 2 Catapult 1, Catapult 2 | Cannon Tower Catapult (+Lumber Mill) | Great Hall |
| Cannon Tower | | | | Blacksmith |
| Lumber Mill <i>+1 Wood gathering</i> | | Throw.axe1, Throw.axe2 Berserk, Throw.axe 3 | Troll Axethrower Catapult (+Blacksmith) Guard Tower Shipyard | Great Hall |
| Guard Tower | | | | Lumber Mill |
| Shipyard | Tanker Transporter Troll Destroyer Juggernaut Giant Turtle | | Foundry Oil Refinery Oil Rig | Lumber Mill |
| Foundry | | Cannon 1, Cannon 2 Plate 1, Plate 2 | Transporter Juggernaut | Shipyard |
| Oil Refinery <i>+1 Oil gathering</i> | | | | Shipyard |
| Oil Rig | | | Oil Gathering | Shipyard |
| Stronghold <i>+1 Gold gathering</i> | Peon | Fortress | Ogre Mound Goblin Alchemist | Great Hall Barracks |
| Ogre Mound | | | Ogre | Stronghold |
| Goblin Alchemist | Goblin Zeppelin Goblin Sappers | | Giant Turtle | Stronghold |
| Fortress <i>+2 Gold gathering</i> | Peon | | Dragon Roost Temple of the Damned Altar of Storms | Stronghold Barracks Blacksmith Lumber Mill Ogre Mound |
| Dragon Roost | Dragon | | | Fortress |
| Temple of the Damned | Deathknight | | Death Coil Unholy Armor Haste Rise Dead Wirlwind Death and Decay | Fortress |
| Altar of Storms | | Ogre Mage Rune Bloodlust | | Fortress |

Благодарность

- Blizzard Entertainment
- War2.ru
- Boardgamer.ru
- BoardGameGeek.com

- DS
- Metaller
- Newman
- Voron
- Leks

Полезные ссылки

- Генератор сеток <http://incompetech.com/graphpaper/>
- Вопрос о лицензии <http://eu.blizzard.com/ru-ru/company/about/legal-faq.html>
- Для заметок <http://www.pocketmod.com/>
- Шаблоны <https://community.thegamecrafter.com/publish/templates>
- Кубик-оригами <http://boardgamegeek.com/thread/608070/origami-dice>

Заметки на полях

- Дизайн Панели Игрока и организация игрового пространства
- Проработать минимальный набор
- Башня при апгрейде не атакует, учесть в каунтере
- Пробегание юнитов сквозь своих
- Вырубка леса: два рабочих = лес вырублен
- Починить DEF+5 в таблице апгрейдов Vassal
- Починить блудласт в таблицах
- Сплеш башням и баллистам
- Проверка маны в начале стадии мува
- Скелеты
- Проклятая Броня: неуязвимость, по снятию с вероятностью 3/6 юнит умирает
- Маркировка соответствия юнитов апгрейдам
 - черный: без апгрейдов
 - красный: мечи+ \ топор+ ; щит+
 - зеленый: стрелы+ \ мет.топор+
 - желтый: копье+ \ камень+
 - синий: пушка+ \ борт+
 - оранжевый: паладин \ огр
 - фиолетовый: маг \ рыцарь смерти
- Размер стеков тяжелым юнитам
- На спец-улучшениях рисовать юнитов (паладин, огрмаг, рейнджер, берсерк, маг, рыц.смерти)
- Сплеш двумя кубиками: второй кубик со штрафом (проработать)
- Увеличить цену катапулт (4/4), атака 5, апгрейд тоже дороже
- Броня зданий меньше, но больше огней
- Цены юнитов\зданий\апгрейдов изменить с учетом скорости их производства
- Жетоны юнитов - двусторонние. Обратная сторона - неактивный юнит.