

ПАМЯТКА

ХОД ИГРЫ

Игра длится 16 раундов. В каждом раунде первый игрок записывает в ячейки выбранных действий цифры от 1 до 4 и объявляет их остальным. Затем игроки выполняют действия в порядке возрастания.



ДЕЙСТВИЯ

Символ действия	Название действия	Выполнение действия уровня X
	Добыча дерева	Получите X дерева
	Добыча железа	Получите X железа
	Добыча золота	Получите X золота
	Перемещение	Получите X и следуйте этапам на блок-схеме ниже
	Строительство и наём	Постройте одно здание уровня X или меньше и/или наймите сколько угодно боевых единиц. Если в вашем текущем регионе есть вы можете возвести на нём только что построенное здание

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ И СРАЖЕНИЕ



АРТЕФАКТЫ

Артефакт						
Регион	Таскар	Цурт	Дорталь	Золен	Содмур	Шог Ид
Условие получения	Заплатите 12 дерева	Заплатите 12 железа Для механизмов: Заплатите 7 дерева и 7 золота	Заплатите 12 золота	У вас должно быть 4 фундамента с возведёнными зданиями любого уровня Для полуросликов: В вашей империи должно быть 4 региона с фундаментом Для культистов: У вас должно быть 3 фундамента с возведёнными зданиями любого уровня	У вас должно быть 5 побед в сражениях (посчитайте захваченные крепости и обведённых чудовищ) Для культистов: У вас должно быть 5 порабощений (посчитайте порабощённые чудовища, крепости и артефакты)	У вас должно быть 4 посещённых горных региона (Шог Ид считается) Для механизмов: У вас должно быть 5 посещённых горных регионов (Шог Ид считается) Для полуросликов: В вашей империи должно быть 4 горных региона

ОБОЗНАЧЕНИЯ

РЕСУРСЫ И ДЕЙСТВИЯ

-  — дерево / действие добычи дерева
-  — железо / действие добычи железа
-  — золото / действие добычи золота
-  — железо, дерево или золото на выбор
-  — действие перемещения
-  — очки перемещения
-  — действие строительства и найма
-  — уровень здания: 1/2/3/4

КАРТА И СРАЖЕНИЯ

-  — любой артефакт
-  — фундамент
-  — сила боевой единицы/войска
-  — сила крепости/чудовища
-  — победа в сражении
-  — модификация
-  — победные очки (ПО)
-  — портал

ТИП МЕСТНОСТИ

-  — леса
-  — озёра
-  — поля
-  — горы

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ РЕГИОНЫ ПОЛУРОСЛИКОВ

-  — леса
-  — поля
-  — горы

ФРАКЦИИ

-  — ядро (боевая единица механизмов)
-  — руна (уникальный символ демонов)
-  — осколки Сердца стихий (уникальные символы элементалей)
-  — империя полуросликов
-  — символы порабощения (уникальные символы культистов)