

ПРИ “Герои меча и магии: Слеза Асхи”

от МГ “Нильфгаард”

Правила по градостроительству

Общий вид механики

Игромеханика представлена в виде доски и гексов. У каждой локации будет своя форма и оформление локации (доски). Гексы символизируют собой здания. На досках локаций будут уже установленные несколько гексов отображающих центральное здание и “препятствия” переставлять их невозможно. Выкладывать новые гексы можно как угодно на доске.

На каждом гексе изображены символы. Каждый гекс даёт определенные бонусы в зависимости от количества совпадающих символов см. Механика символов. У каждого здания есть определенное количество гексов, которые можно купить.

Новые гексы покупаются за ресурсы у регионального мастера.

Количество гексов и их тип

Здания для получения лент:

Тир 1 - четыре гекса;

Тир 2 - четыре гекса;

Тир 3 - четыре гекса;

Тир 4 - четыре гекса.

Здания укреплений - три гекса.

Здание ратуши - четыре гекса.

Здание таверна - два гекса.

Здание башня магии - один особый гекс, разделенный на 4 части.

Здание склад ресурсов - три гекса.

Описание действия зданий

Здание получения лент - каждый выложенный гекс даёт свой базовый доход лент N.

Здания укреплений - каждый выложенный гекс открывает новый тип укреплений.

1 гекс - ежи, 2 гекса - мантилеты, 3 - башня лучников.

Здание **ратуши** - каждый выложенный гекс добавляет базовый доход ресурса золота.

Здание **таверна** - каждый выложенный гекс даёт слот под героя.

Здание **башня магии** - даёт в локации по 1 заклинанию каждого круга в зависимости от уровня башни.

Здание **склад ресурсов** - каждый гекс даёт стабильный доход в цикл одного ресурса.

Механика символов

Самое сложное и интересное в градостроительстве. На каждом гексе будет изображено до 6 символов из 10 возможных.

Если гекс примыкает к другому гексу одинаковыми символами, то в зависимости от типа будут получать свой бонус. Максимально возможный бонус можно получить от 4 символов. На стартовых гексах ратуши и “препятствий” тоже имеются символы.

Здание **получения лент Тир 1** - Каждый гекс даёт 7 лент.

Прогрессия усиления:

1 символ - 7 лент с этого гекса.

2 символа - 8 лент с этого гекса.

3 символа - 10 лент с этого гекса.

4 символа - 13 лент с этого гекса.

Здание **получения лент Тир 2** - Каждый гекс даёт 5 лент.

Прогрессия усиления:

1 символ - 5 лент с этого гекса.

2 символа - 6 лент с этого гекса.

3 символа - 7 лент с этого гекса.

4 символа - 9 лент с этого гекса.

Здание **получения лент Тир 3** - Каждый гекс даёт 3 ленты.

Прогрессия усиления:

1 символ - 3 лент с этого гекса.

2 символа - 4 лент с этого гекса.

3 символа - 5 лент с этого гекса.

4 символа - 6 лент с этого гекса.

Здание **получения лент Тир 4** - Каждый гекс даёт 1 ленту.

Прогрессия усиления:

- 1 символ - 1 ленту с этого гекса
- 2 символа - 1 ленту с этого гекса.
- 3 символа - 1 ленту с этого гекса.
- 4 символа - 2 ленты с этого гекса.

Здания **укреплений точки** - Каждый гекс даёт своему типу укреплений 5 базовых осадных хитов.

Прогрессия усиления:

- 1 символ - нет прибавки к хитам.
- 2 символа- нет прибавки к хитам.
- 3 символа - +5 хитов к данному укреплению.
- 4 символа - +10 хитов к данному укреплению.

Здание **таверна** - Каждый гекс даёт 1 стабильный слот героя.

Прогрессия усиления:

- 4 символа - +1 слот к герою на гекс.

Здание **склад ресурсов** - Каждый гекс дает доход ресурса в локацию не зависящий от результатов Военной Кампании. Доход в размере N. Прогрессия усиления с помощью символов данного здания отсутствует.

Здание **башни магии** - Гекс состоит из 4 частей. Уровень башни будет определяться по количеству заполнения гекса. Каждый уровень Башни дает одно заклинание соответствующего уровня. Прогрессия усиления с помощью символов данного здания отсутствует.

Здание **ратуши**. Каждый новый гекс увеличивает максимальный лимит по кол-ву получаемого золота с продажи товаров. Первый гекс построен со старта игры, является также изначальным способом получения лент для штандарта, дает 7/5/3/1. Максимальный лимит за каждый новый гекс в разделе - профессия производящая товары.

Прогрессия усиления:

- 1 символ - нет усиления.
- 2 символа +5% к общему лимиту ратуши в локации.
- 3 символа +10% к общему лимиту ратуши в локации.
- 4 символа +25% к общему лимиту ратуши в локации.