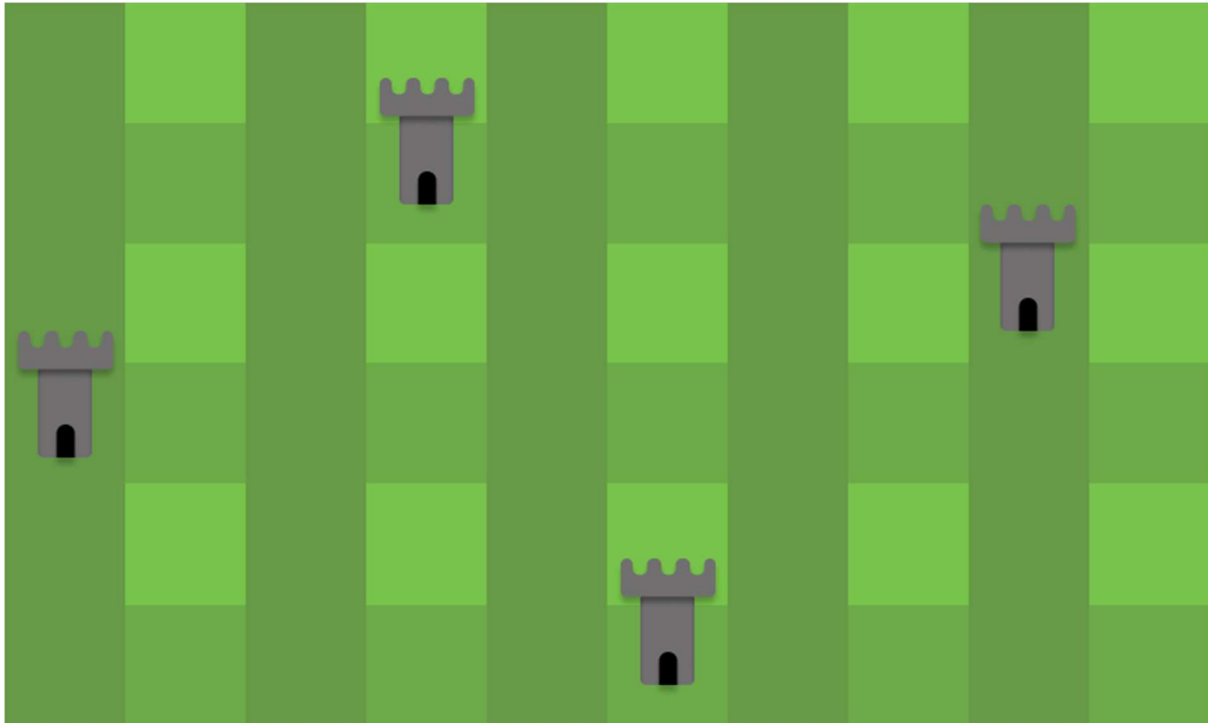


Mockup Batalla por Udrogoth

El juego se desarrolla en un tablero con celdas cuadradas. El tablero tendrá un tamaño siempre constante (NxM). El juego permite hasta 4 jugadores. El tipo de juego es de dominio de territorio y recursos, en donde la condición de victoria es destruir el **edificio base** de los otros jugadores, y el jugador con el último edificio base en pie gana.



Es un juego por turnos, en que los turnos se realizan en un mismo orden para cada jugador. En cada turno los jugadores podrán lanzar dos dados (de seis caras) para determinar la cantidad de “acciones” que pueden realizar por turno. Las acciones se irán descontando según la cantidad de casillas que se mueva cualquier tipo de **unidades con movimiento** (*ficha principal, unidad y tropa*). También, la cantidad de acciones pueden ser utilizadas para extraer **recursos** de los distintos tipos de **fuentes de recursos**. Y, sobre una fuente de recursos es posible construir un **edificio de recursos** que extraiga una cierta cantidad fija de recursos por cada turno, para ello es necesario gastar una cantidad de acciones en un turno y una cantidad de (moneda). Por último, es posible construir un **edificio de defensa**, utilizando una cantidad de acciones en un turno y una cantidad de (moneda).



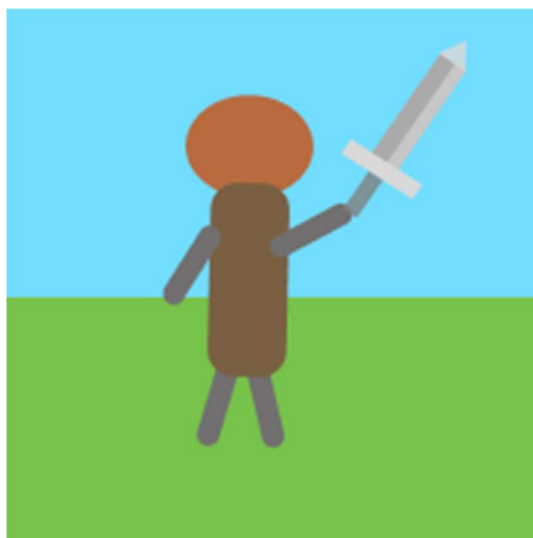
Las distintas unidades y edificios no tienen mejoras posibles. Es decir, únicamente tienen un nivel base o inicial para toda la partida.

Unidades con Movimiento

- **Ficha principal:** Es la principal unidad que manejará el jugador, es única por cada jugador. Se encarga de utilizar principalmente las acciones disponibles en un turno. Pudiendo moverse una cantidad de casillas, construir edificios de recursos o de defensa, extraer recursos de forma manual, y realizar enfrentamientos.

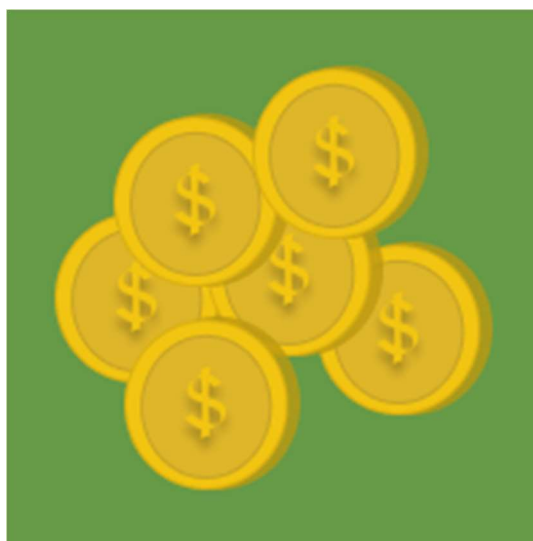


- **Bárbaro:** Es la unidad encargada del enfrentamiento directo. Se pueden crear muchos bárbaros desde el edificio base. Su fuerza se basa en la cantidad, por lo tanto, varios bárbaros pueden conformar una **Tropa de bárbaros**. La que ocupa una misma celda de espacio, y que multiplica las estadísticas base del bárbaro individual, por la cantidad que lo compongan. En la medida, que pierda vida, sus estadísticas serán equivalentes a la vida que le quede, es decir, la cantidad de bárbaros que aún la conformen tras perder vida.



Manejo de Recursos

En el tablero habrá celdas que corresponden a fuentes de recursos. Una ficha principal puede colocarse encima de una fuente no ocupada, para extraer una cantidad de recursos proporcional a la cantidad de acciones que quiera gastar. Si bien, cada fuente de recursos puede ser de un tipo distinto, dentro del juego se hace una conversión directa del recurso en particular por una cantidad de monedas de oro. Además, de la extracción manual utilizando la ficha principal, es posible construir un edificio de recursos sobre una fuente, este edificio por cada turno del jugador extraerá una cantidad fija del recurso sin necesidad de gastar acciones, luego esta fuente pasará a estar ocupada.



Edificios de defensa

Los jugadores con la ficha principal pueden construir un edificio de defensa en zonas del tablero que se encuentren desocupada y que no correspondan a una fuente de recursos. Este edificio tendrá un rango de ataque, y al comienzo de cada turno infligirá una cantidad de daño directo, fijo, a todas las unidades dentro de ese rango. Como los edificios de defensa pueden atacar a la ficha principal de otro jugador, este no podrá construir dentro de su rango. Luego, si un jugador enemigo comienza un enfrentamiento con el edificio, este comportará como una unidad normal.

Enfrentamientos

Un enfrentamiento ocurre cuando dentro del turno de un jugador, indica que una de las unidades con movimiento quiere atacar a alguna unidad o edificio de otro jugador. Es importante considerar que tanto los edificios de recursos y de defensa tienen sus propias estadísticas para los enfrentamientos; luego, no pueden comenzar un enfrentamiento por sí solos. Los enfrentamientos tienen un comportamiento general, en que se lanza un dado de forma automática para cada jugador. Luego, la diferencia de dados indicará qué jugador se llevará el daño. El daño se calcula como la diferencia de los dados multiplicado por el multiplicador que posea la unidad o edificio favorable. Este daño se le resta a la vida de la unidad o edificio en contra.

En el caso de la ficha principal, si su vida llega a cero aparecerá en el edificio base del jugador y habrá perdido una cantidad de monedas de oro que será obtenida por el otro jugador. En el caso de otras unidades, al perder toda su vida desaparecen del juego. En el caso de los edificios estos resultan destruidos, por lo tanto, desocupan la posición del tablero que ocupaban y es posible construir algo más en su lugar.