

STAR CRAFT

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА



ПРАВИЛА



ГАЛАКТИКА В ХАОСЕ...

Навсегда оторванные от родной Земли, Терраны сделали процветающим сектор Копрулу, и теперь ведут войны за ценные ресурсы на новых планетах.

Таинственные Протоссы, развитая и надменная раса из мира Айур, скрытно наблюдает за Терранами, соблюдая дистанцию.

А потом из глубин космоса в сектор вторгаются Зерги.

Чума Зергов прорастает на терранской колонии Чау Сара. Шокированные агрессивной натурой и убийственной биологией нового вида пришельцев, Протоссы вскоре осознают, что Зерги прямо угрожают любой другой форме жизни в Галактике.

И Протоссы наносят удар. Без промедления они испепеляют Чау Сара, убивая всех, кто остался на планете, и Терранов и Зергов.

Увы, за пару дней до бомбардировки Чау Сара другая волна Зергов обрушивается на Мар Сара, ближайший мир Терранов. Обуздание Зергов не состоялось.

После многовековой изоляции Терраны столкнулись с двумя расами чужих разом, и обе, похоже, стремятся уничтожить людей как вид.

Огонь войны поглощает всю Галактику.

Арктурус Менгск, предводитель революционеров со стажем, видит в воцарившемся хаосе море перспектив. Он разрушает Конфедерацию Терранов и провозглашает себя Императором Доминиона Терранов. Бывший маршал Конфедерации Джим Рэйнон, переживший и атаку Зергов на Мар Сара и последующую стерилизацию планеты Протоссами, вышел на тропу войны, преданный и Конфедерацией и Доминионом. Его пестрая армия ветеранов и беженцев идет навстречу неизвестной судьбе.

Экзекутор Тассадар, Старший Храмовник, принесший смерть Чау Сара, терзается виной и сомнениями. Он вступает в еретический союз с Темными Храмовниками, Протоссами-изгоями, отрекшимися от мудрости и благоволения Конклава. Вместе они ищут способ искоренения угрозы Зергов и защиты расы Протоссов. Конклав отправляет в сектор Юдикатора Алдариса. Алдарис, верный правящей касте, должен уничтожить Зергов и привлечь Тассадара к суду.

Тем временем, Рой Зергов разваливается надвое. Сара Керриган, бывший Призрак в войсках Арктуруса Менгска, стала Зергом и переродилась в Королеву Клинков. Возглавив новейшую семью Роя, Сара восстает против порабощения Сверхмозга Зергов и начинает мстить бывшим сородичам за их предательство.

Королева Клинков сражается со всеми, кто встает на ее пути, будь то Терраны, Протоссы или Зерги.

В судьбе этого мира наверняка известно лишь одно.

Будет война.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Галактикой StarCraft правят три уникальные и могучие **расы**: всесторонние **Терраны**, загадочные **Протоссы**, прозорливые **Зерги**. В комплекте игры каждая раса представлена двумя **фракциями** (фигурки разных цветов), что дает шесть фракций.

Фракции (названные по именам лидеров), их расы и их цвета таковы:

Лидер/Фракция	Раса	Цвет
Джим Рейнон	Терраны	Синий
Арктурус Менгск	Терраны	Красный
Тассадар	Протоссы	Желтый
Алдарис	Протоссы	Оранжевый
Королева Клинков	Зерги	Фиолетовый
Сверхразум	Зерги	Зеленый

В настольной игре StarCraft (SC) от двух до шести игроков становятся лидерами фракций. Военными операциями, распределением ресурсов и дипломатией игроки пытаются захватить ключевые позиции в галактике, чтобы привести фракцию к господству над звездами и пространством между ними.

Основные события SC происходят на планетах, из которых состоит игровое поле. Часть планетарных территорий (далее мы будем называть их просто «областями») приносят хозяевам ресурсы — газ и минералы, другая часть дает очки завоевания. Газ и минералы идут на приобретение новых юнитов, построек и технологий, а очки завоевания помогают игрокам добиться победы.

Каждая из шести фракций может победить, если первой выполнит любое из условий победы: а) накопит 15 очков завоевания, б) достигнет уникальной особой цели или в) выбьет из игры все прочие фракции. Если к концу игры ни одна фракция не выполнит эти условия, победит фракция с наибольшим числом набранных очков завоевания.

КОМПОНЕНТЫ

- Книга правил
- 180 пластиковых фигурок
 - » 2 набора терранских фигурок. В каждом:
 - 6 Десантников
 - 3 Призрака
 - 3 Огнебоя
 - 3 «Грифа»
 - 3 «Голиафа»
 - 3 Осадных Танка
 - 3 «Гневных Духа»
 - 3 Научных Судна
 - 3 Тяжелых Крейсера
 - » 2 набора фигурок Зергов. В каждом:
 - 9 Зерглингов
 - 6 Гидралисков
 - 3 Ультралиска
 - 3 Королевы
 - 3 Осквернителя
 - 3 Бича
 - 3 Муталиска
 - 3 Стража
 - » 2 набора фигурок Протоссов. В каждом:
 - 6 Зилотов
 - 3 Драгуна
 - 3 Высших Храмовника
 - 3 Архонта
 - 3 Грабителя
 - 3 Скаута
 - 3 Арбитра
 - 3 Носителя
- 12 жетонов Планет
- 15 обычных путей навигации
- 12 путей навигации по оси z (6 главных и 6 малых выходов)
- 1 трек очков завоевания
- 6 жетоны очков завоевания
- 6 планшетов Фракций
- 6 справочных листов
- 1 жетон первого игрока
- 36 жетонов обычных приказов (6 на фракцию)
- 18 жетонов особых приказов (3 на фракцию)
- 36 жетонов баз (6 на фракцию)
- 90 жетонов рабочих (15 на фракцию)
- 42 жетонов транспортов (7 на фракцию)
- 40 жетонов построек (6 на каждую фракцию Протоссов и Зергов и 8 на каждую терранскую фракцию)
- 12 жетонов исходных планет
- 20 жетонов истощения
- 26 карт Ресурсов
- 108 карт Боя (18 на фракцию)
- 126 карт Технологий (22 для каждой фракции Зергов, 20 для каждой фракции Протоссов и 21 для каждой терранской фракции)
- 70 карт Событий (25 карт I этапа, 25 карт II этапа и 20 карт III этапа)

ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

Следующий раздел кратко опишет компоненты SC.

БОЕВЫЕ ЮНИТЫ



Пластиковые фигурки в SC разделены между шестью фракциями трех рас вселенной Starcraft и отличаются цветом. Эти фигурки представляют собой **боевые юниты**, которые игроки могут строить на своих базах в ходе игры. В правилах пластиковые фигурки называются «юнитами».

ПЛАНЕТЫ



Эти круглые картонные плашки олицетворяют ключевые планеты галактики и образуют игровое поле SC. Каждая планета состоит из нескольких областей, каждая из которых дает либо очки завоевания, либо газ, либо минералы игроку, который **контролирует** область.

ПУТИ НАВИГАЦИИ



Это участки межпланетного пространства, которые должны быть преодолены юнитами при перелете с одной планеты на другую. Две любые планеты, соединенные путем навигации, считаются **соседними**.

НАВИГАЦИОННЫЕ ПУТИ ПО ОСИ Z



Пути навигации по оси Z призваны воплощать в игре трехмерное пространство. В игровых терминах эти пути делают соседними две планеты, которые не соседствуют одна с другой на игровом столе. Путь навигации по оси Z состоит из двух жетонов с символом стрелки одинакового цвета и одной и той же цифрой. При подготовке к игре выходы таких путей присоединяются игроками к разным планетам. Во время игры ее участники могут переходить с планеты на одном выходе Z-пути на планету на другом выходе этого же Z-пути точно так же, как и при использовании обычных путей навигации. Как и в случае обычных путей навигации, две планеты, соединенные Z-путем, считаются **соседними**.

ТРЕК И ЖЕТОНЫ ЗАВОЕВАНИЯ



Трек завоевания применяется для слежения за числом очков завоевания, которые игроки собирают в игре. Когда игрок получает новое очко завоевания, его жетон завоевания тут же сдвигается по треку завоевания на деление, показывающее его новую сумму очков. Задник каждого жетона отмечен символом «+15». Если игрок перевалит за пятнадцать очков завоевания, он должен будет перевернуть свой жетон завоевания и продолжить движение по треку: его текущее число очков будет равно пятнадцати плюс номер занятого жетоном деления.

ПЛАНШЕТЫ ФРАКЦИЙ

Каждый игрок получает планшет той фракции, которой он будет играть. На планшете содержится важная информация о фракции игрока, ее особые свойства, особые победные условия и данные о разных типах юнитов, которые может построить фракция. Планшет фракции также применяется для показа конфигурации баз игрока. В ходе игры ее участники могут покупать новые постройки и модули, а размещают они эти покупки на Планшетах своих фракций.

СПРАВОЧНЫЕ ЛИСТЫ



На справочных листах собраны важные данные о разных приказах и особых условиях победы каждого игрока. Здесь же игроки найдут статистику юнитов и перечень их средних боевых параметров.

ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА



Жетон первого игрока указывает того, кто действует первым в раунде игры; в конце каждого раунда жетон передается новому игроку.

ЖЕТОНЫ ПРИКАЗОВ И ОСОБЫХ ПРИКАЗОВ



Серебряные жетоны приказов – это приказы трех разных типов, которые доступны игрокам (Стройка, Мобилизация и Исследование); в фазе Планирования каждого раунда игроки кладут жетоны приказов на планеты, из которых состоит игровое поле. Жетоны приказов определяют, какие действия игроки смогут провести на планетах, получивших приказы, в фазе Действий раунда. Фоновый цвет каждой стороны жетона позволяет определить хозяина жетона.

Жетоны особых приказов действуют так же, как и обычные, только они наделяют игроков дополнительными возможностями и преимуществами.

Игрок всегда имеет доступ к запасу обычных приказов (серебряным символом), а вот особые приказы можно применять только после установки определенных модулей на базах игрока. Игрок может легко отличить свои особые приказы по золотому цвету.

ЖЕТОНЫ БАЗ



Эти картонные жетоны представляют базы фракций на игровом поле. По мере постройки новых баз эти жетоны ставятся в области на планетах. Базы важны, так как они олицетворяют промышленные комплексы, которые производят новые юниты и собирают ресурсы для фракции.

ЖЕТОНЫ РАБОЧИХ



Как и в компьютерной игре, сбор и расходование газа и минералов являются основными экономическими процессами всех трех рас StarCraft. Жетоны рабочих показывают базовую способность фракции добывать и тратить доступные ресурсы.

ЖЕТОНЫ ТРАНСПОРТНИКОВ



Транспортные корабли помогают игрокам передвигать юниты с планеты на планету. Транспортники играют роль мостов, позволяющих юнитам переходить между соседними планетами. Когда игрок строит новый транспортник, он ставит его прямо на путь навигации, начинающийся рядом с планетой, на которой был построен транспортник (т.е., с планетой, на которой стоит база, производящая жетон транспортника).

Транспортники не являются боевыми юнитами и не участвуют в битвах. Транспортник немедленно уничтожается, если на любом конце пути навигации, занятого транспортником, нет дружественной базы.

ЖЕТОНЫ ПОСТРОЕК



В начале игры игроки могут построить на своих базах ограниченный набор юнитов. Но в ходе игры они смогут приобретать новые постройки, и их жетоны на планшетах фракций позволят создавать новые юниты повышенной боеспособности.

ЖЕТОНЫ МОДУЛЕЙ



Помимо построек игрок может приобретать модули для своих баз. Новый модуль выкладывается на планшет фракции и дает игроку определенные преимущества, зависящие от типа купленного модуля.

ЖЕТОНЫ ПЛАНЕТ



У каждой планеты есть свой жетон. Эти жетоны применяются при подготовке игры, чтобы определить форму и состав игрового поля для текущего сеанса.

ЖЕТОНЫ ИСТОЩЕНИЯ



Истощенная (красная) и частично истощенная (желтая) стороны

В ходе игры ее участник может решиться на выработку планетарной области, чтобы получить с нее добавочные ресурсы. Когда область вырабатывается в первый раз, жетон истощения кладется в область вверх стороной «частичного истощения». При второй выработке одной области жетон истощения переворачивается на сторону «полного истощения» как напоминание, что до конца игры эта область не будет производить добавочных ресурсов.

ВАЖНЫЕ ТЕРМИНЫ

При чтении этих правил будет полезно знать следующие термины.

Юнит: пластиковая фишка одного из шести цветов. Каждый Зерглинг и Бич состоит из двух фигурок на одной подставке, но считается одним юнитом.

Дружеский: термин, которым обозначаются юниты и другие компоненты, принадлежащие к одной и той же фракции.

Вражеский: термин для обозначения игрока-противника, его юнитов и компонентов.

Область: регион планеты. В каждой области есть либо газ, либо минералы, либо очки завоевания.

Путь Навигации: сектор пространства, соединяющий две планеты. Сектор относится к обеим соединяемым планетам. Когда встречается термин «навигационные пути планеты», им подразумеваются все пути навигации, ведущие на эту планету.

Пустая Область: область без каких бы то ни было юнитов и баз.

Дружеская Область: область с любым числом юнитов и баз игрока и без вражеских юнитов и баз. Игроки контролируют дружеские области.

Вражеская Область: область с любым числом вражеских юнитов и баз (такие области контролируются противниками).

Активный игрок: игрок, в настоящий момент выполняющий один из своих приказов.

Активная планета: планета, на которой в настоящий момент выполняется приказ.

Раса: три биологических вида игры – Зерги, Терраны и Протоссы.

Фракция: шесть сторон в SC. Каждая раса разделена на две фракции, и между фракциями одной расы нет особо теплых отношений: они не союзники.

Уничтожить: когда юнит, база, рабочий или транспортник уничтожен, он убирается с поля в грудку запасных компонентов своего владельца.

Соседнее: две планеты соседствуют, когда их соединяет путь навигации. Когда правила говорят о «соседней планете», это относится к планете, соседствующей с активной планетой. Расположение областей на планете и тот факт, что пути навигации отстоят дальше от одних областей планеты, чем от других, не влияют на игру. Юниты могут переходить из одной области планеты в любую другую область планеты.

КАРТЫ РЕСУРСОВ



Обычная (слева) и частично истощенная (справа) стороны

На каждую область, производящую газ или минералы, есть своя карта Ресурсов. Когда игрок добывает ресурс из своей области, он должен положить один из своих доступных жетонов рабочего на карту Ресурсов этой области, что олицетворяет добычу одной единицы данного ресурса в текущем туре

игры. Если область становится частично истощенной из-за выработки или по другим причинам, игрок переворачивает карту этой области на ее «частично истощенную» сторону. Если область истощена полностью, карта ресурса выводится из игры в коробку (эта область больше не приносит ресурсов).

БОЕВЫЕ КАРТЫ



Когда две фракции сходятся в битве, боевые карты решают исход боя. У каждой фракции есть своя колода боевых карт, из которой фракция набирает руку Боевых карт. Значения атаки и свойства боевых карт варьируются от расы к расе.

ЭЛЕМЕНТЫ ПЛАНЕТЫ



1. Навигационная Ячейка
2. Символ очков завоевания
3. Символы предела юнитов
4. Символ минералов
5. Зона приказа
6. Название планеты
7. Область
8. Символ газа

КАРТЫ ТЕХНОЛОГИЙ



У каждой фракции есть своя колода технологий. Когда игроки направляют добытые ресурсы на исследование технологий, они могут перевести карты технологий из колоды Технологий в Боевую колоду. Карты технологии, добавленные к Боевой колоде, считаются Боевыми картами.

Помните, что у карт Технологий та же рубашка, что и у Боевых карт, да и общий дизайн двух типов карт очень похож. В начале игры крайне важно, чтобы карты Технологий были отделены от Боевых карт. Игроки должны сами озаботиться тем, чтобы выкинуть из Боевой колоды все карты с символом Технологий в отдельную колоду Технологий.



Символ Технологии

КАРТЫ СОБЫТИЙ



Карты Событий вытягиваются на протяжении игры и дают игрокам уникальные возможности, умения и шансы повлиять на события по всей галактике.

На рубашке карты Событий помещены от одной до трех планет, показывающие, к какому из трех этапов игры относится Событие. При подготовке игры колода Событий сбивается так, что карты Iго этапа лежат наверху колоды, карты IIго этапа группируются в центре, а на дне скапливаются карты IIIго этапа. Как правило, События более поздних этапов сильнее влияют на игру, чем События более ранних этапов.

Карты Событий действуют как игровые часы: игра завершается, когда вытягивается определенное число особого События IIIго этапа.

ПОДГОТОВКА

Для подготовки сеанса SC тщательно воспроизведите изложенную ниже процедуру.

1. Выбор первого игрока. Выберите игрока, который возьмет жетон первого игрока. Этот игрок кладет полученный жетон перед собой. Во всей игре владелец этого жетона будет называться «первым игроком».

2. Разбор фракций. Игроки выбирают себе фракции, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. Планшеты выбранных фракций кладутся на стол перед игроками, определяя центр игровой зоны фракции. Иначе игроки могут случайно определить, кому какая фракция принадлежит.

3. Получение компонентов. Каждый игрок забирает себе игровые компоненты своей фракции: пластиковые фигурки, Боевую колоду, колоду Технологий, жетоны приказов, баз, рабочих, построек, модулей и справочный лист (одинаковый для всех фракций).

4. Установка трека Завоевания. Трек завоевания кладется рядом с основной игровой зоной; жетоны завоевания фракций ставятся на нулевое деление.

5. Жетоны истощения складываются в грудку рядом с основной игровой зоной, где все игроки могут до них дотянуться.

6. Колода Событий. Разделите События на этапы и перетасуйте карты каждого этапа по отдельности. Если в игре меньше шести участников, уберите условленное число случайно выбранных Событий Iго и IIго этапов:

• **Пятеро игроков:** уберите по 5 карт из колод Iго и IIго этапов (всего 10)

• **Четверо:** уберите по 10 карт из колод Iго и IIго этапов (всего 20)

• **Трое:** уберите по 15 карт из колод Iго и IIго этапов (всего 30)

• **Двое:** уберите по 20 карт из колод Iго и IIго этапов (всего 40)

Убранные карты верните в коробку, не глядя в них.

Затем положите карты IIIго этапа лицом вниз на стол, поверх них положите карты Событий IIго этапа и завершите сбор **колоды Событий** помещением карт Iго этапа на карты IIго этапа. Колода Событий размещается рядом с жетонами истощения. Эта колода не будет тасоваться в ходе игры.



Три Этапа – I, II и III – отделены друг от друга, а затем собраны в одну колоду.

7. Создание галактики. Создание галактики проходит по особой процедуре, и ее мы опишем в особом разделе.

8. Отделение карт Технологий от Боевых карт. Если игроки еще не сделали этого, они должны сейчас отделить карты Технологий их фракций от Боевых карт. Просто отложите все карты с **символом Технологии** в особую **колоду Технологий**.

Остаток Боевых карт - это **Боевая колода** фракции.

Затем игроки кладут их колоды Технологий на планшеты своих фракций (в особое место).

9. Набор Боевой Руки. Игроки тасуют свои Боевые колоды и кладут их в свои игровые зоны. Потом каждый игрок берет шесть верхних карт из Боевой колоды, собирая начальную руку Боевых карт (при этом игрок, контролирующий одну из двух терранских фракций, берет восемь карт, а не шесть).

СОЗДАНИЕ ГАЛАКТИКИ

Галактика, или игровое поле – это и есть основная игровая зона SC, состоящая из планет и путей навигации, соединяющих планеты. При создании галактики каждый игрок определяет положение двух планет в галактике и ставит базу **на одну** из этих двух планет. Процедура такова:

1. Получение планет. Жетоны планет замешиваются лицом вниз. Начиная с первого игрока, каждый игрок вытягивает два жетона планет, вскрывает их и затем берет две картонные планеты, соответствующие вытянутым жетонам планет.



Жетоны Планет

2. Возврат неиспользованных компонентов. Все жетоны планет, вытянутые игроками, забрасываются обратно в коробку. В игре, где меньше шести игроков, туда же возвращаются все невостребованные планеты и невытянутые жетоны планет, как и соответствующие карты Ресурсов. Затем верните в коробку фракции, которые не играют, и все их компоненты.

3. Первый раунд размещения планет. Первый игрок выбирает одну из двух его планет и кладет ее точно в центр стола. Затем он **может**, если хочет, поставить дружескую базу в любую область этой планеты.

Затем игрок слева от первого игрока выбирает одну из своих планет. Он должен положить эту планету **по соседству** с планетой, уже лежащей на столе; он может повернуть планету, как ему угодно, *пока новая планета может соединиться с планетой, уже лежащей на столе*. Потом он соединяет две планеты обычным путем навигации и **может**, если хочет, поставить базу в любую область только что выставленной планеты.

И так каждый игрок в свою очередь, идущую по часовой стрелке от первого игрока 1) выбирает одну из своих планет, чтобы выложить ее на поле, 2) соединяет ее путем навигации *хотя бы с одной из других выложенных на поле планет* и 3) решает, ставить базу на только что выложенную планету или нет.

Когда на поле больше 2 планет, новые планеты могут соединяться с несколькими ранее выложенными планетами. Если две планеты выложены на поле так, что обычный путь навигации может их соединить, такой навигационный путь *должен* быть установлен. Смотри пример на рисунке «Вынужденная установка пути навигации».

Другими словами, игрок ставит свои планеты где и как ему угодно, если они соединяются хотя бы с одной планетой. Если после размещения планеты игрок **может** присоединить ее к другим планетам обычными путями навигации, он **должен** это сделать.

После того, как каждый игрок поставил в галактику **одну** планету, переходите к следующему шагу подготовки.

4. Второй раунд размещения планет. Второй раунд размещения отличается от первого двумя моментами:

- **Последний игрок**, выложивший планету в первом раунде (игрок справа от первого игрока), теперь выкладывает оставшуюся планету первым. Затем право действия передается другим игрокам **против часовой стрелки**, и остальные игроки выкладывают оставшиеся планеты. При таком способе первый игрок будет выкладывать первую и последнюю планеты в галактике. Например, при игре вчетвером порядок действия будет следующим: 1, 2, 3, 4, 4, 3, 2, 1.
- Если игрок не поставил базу на свою первую планету, он **обязан** поставить базу на свою вторую планету. Тогда после двух раундов у каждой фракции будет база на одной планете.

НАМЕК

Вы должны ставить стартовую базу на планете, обильной минералами: на раннем этапе игры минералы нужнее для развития, чем газ. Можете попробовать соорудить базу в области с очками завоевания. Вы будете получать ресурсы с пустых областей планеты, пока на ней нет других баз, кроме вашей, а вот очки завоевания вы получаете только тогда, когда ваша база (или юнит) стоит в области, дающей очки.

5. Прокладка Z-путей навигации. Теперь каждый игрок берет путь навигации по оси Z из груды неиспользованных компонентов. Один Z-путь состоит из двух картонных жетонов, отмеченных одинаковыми стрелками и цифрами, так что каждый игрок берет одну пару.



Каждый игрок по часовой стрелке от первого игрока выставляет на поле оба выхода Z-пути. Для прокладки Z-пути игрок ставит главный выход пути в любую свободную навигационную ячейку на любой планете, а затем ставит малый выход Z-пути в любую свободную навигационную ячейку на любой **другой** планете. Если доступной ячейки хотя бы для одного выхода Z-пути игрок не находит, он не может проложить Z-путь и должен скинуть оба выхода пути в коробку.

Z-пути навигации воплощают соседство планет по вертикали в трехмерном пространстве. В игровом смысле Z-пути соединяют планеты так же, как и обычные навигационные пути.

Важно: два выхода одного Z-пути **никогда** не могут выходить на одну планету.

6. Раздача карт ресурсов. Теперь игрок забирает себе все карты ресурсов для той планеты, на которой стоит его база. Игрок кладет эти карты рядом с планшетом фракции их обычной (не желтой) стороной вверх. Остальные карты ресурсов складываются рядом с основной игровой зоной.

ВЫНУЖДЕННОЕ РАЗМЕЩЕНИЕ НАВИГАЦИОННЫХ ПУТЕЙ



Ориентация планеты в галактике определяет, как планета соединяется с соседними планетами. Два примера выше показывают два законных варианта расположения планеты Чау Сара. В примере 1 нужно установить два навигационных пути, а в примере 2 ставится только один путь.



Планета и карты Ресурсов для нее

7. Размещение стартовых сил.оборот планшето в фракций перечисляет число юнитов, транспортников и рабочих, которые игроки получают на этом шаге. С первого игрока по часовой стрелке каждый игрок вводит свои стартовые юниты в любые области планеты с его базой. Игрок может выставить свои транспортники либо на обычный путь навигации,

либо на Z-путь (см. «Пути навигации по оси Z» на стр. 24). Затем игрок получает указанное число жетонов рабочих и кладет их в свой Резерв Рабочих.

При размещении стартовых юнитов игрок не может превышать предел юнитов областей (см. «Пределы юнитов» на стр. 21).

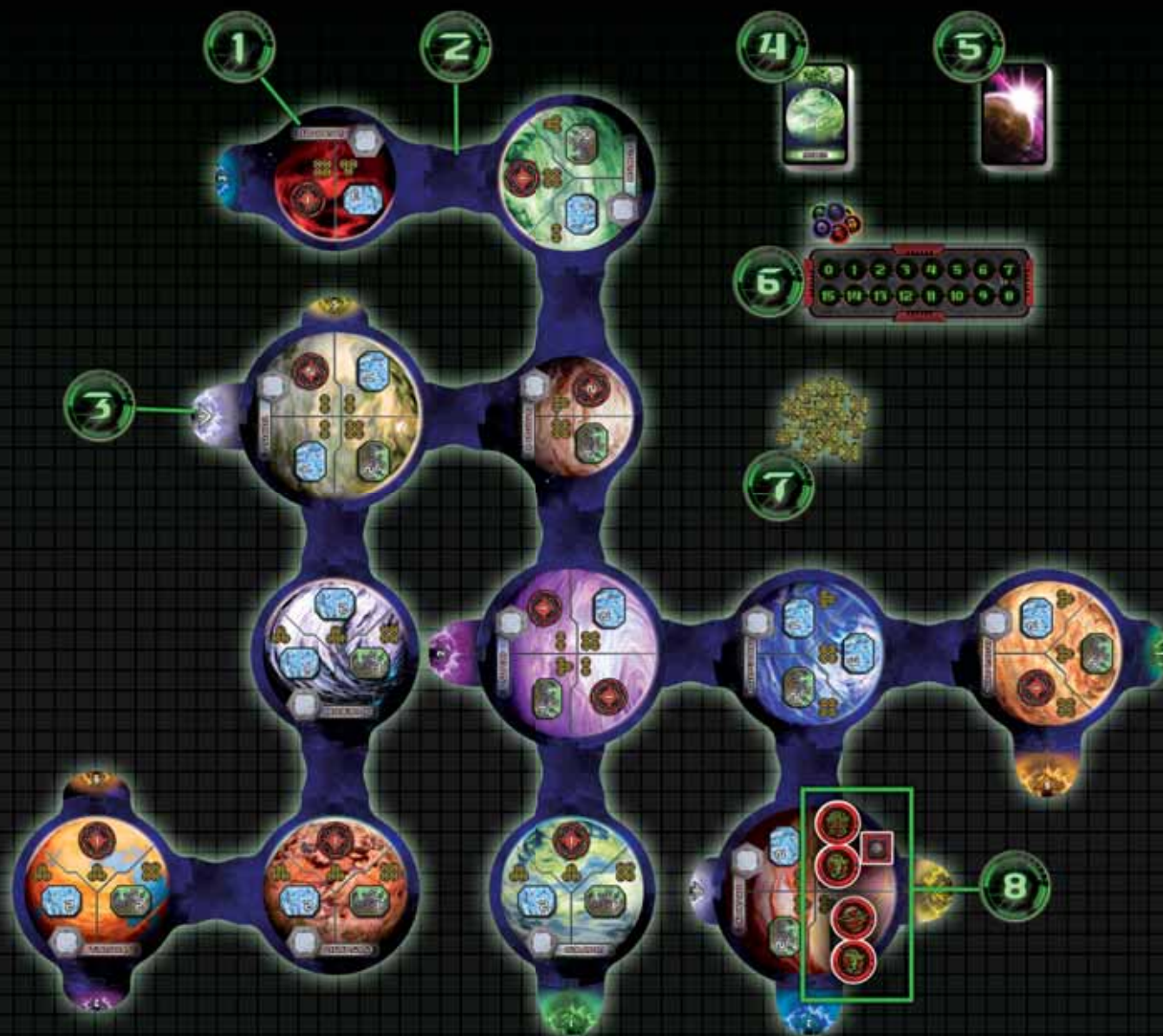
РАУНД ИГРЫ

SC состоит из серии раундов игры, или просто «раундов». В каждом раунде игроки отдают приказы, выполняют их и перегруппируются. Таким образом, раунд делится на три фазы:

1. Планирование
2. Действия
3. Перегруппировка

В фазе Планирования игроки по очереди выкладывают жетоны приказов лицом вниз на планеты. Выбирать игроки могут из трех приказов: Мобилизация, Стройка и Исследование (см. «Приказы» на стр. 20-25). Когда каждый игрок отдал четыре приказа, игра переходит в фазу Действий.

ОСНОВНАЯ ИГРОВАЯ ЗОНА



- | | |
|-------------------------------|---|
| 1. Планета | 5. Колода Событий |
| 2. Обычный навигационный путь | 6. Трек и Жетоны очков Завоевания |
| 3. Z-навигационный путь | 7. Жетоны Истощения |
| 4. Колода Ресурсов | 8. Стартовые База и Юниты одного игрока |

В фазе Действий игроки исполняют свои приказы по одному за раз, передвигая юниты, создавая новые юниты или улучшения базы, исследуя технологии согласно отданным приказам. Когда исполнены все приказы, отданные игроками в фазе Планирования, начинается фаза Перегруппировки.

Перегруппировка проходит в конце каждого раунда игры. В этой фазе игроки забирают рабочих, которых выводили, получают карты Ресурсов для захваченных

областей и очки завоевания за каждую область очков завоевания под его контролем. В этой же фазе игроки смотрят, не добились ли они еще победы.

Ниже мы разделим рассказ о шагах каждой фазы, вы получите представление о течении игры и увидите, как увязываются воедино ее компоненты. Позже будут описаны более узкие правила, такие как исполнение приказов и проведение боев.

ИГРОВАЯ ЗОНА ФРАКЦИИ



- | | | |
|--------------------------------|----------------------|----------------------|
| 1. Жетоны приказов | 5. Жетоны модулей | 10. Боевая колода |
| 2. Жетоны баз | 6. Жетоны построек | 11. Планшет фракции |
| 3. Жетоны фракций | 7. Фигурки | 12. Карты ресурсов |
| 4. Жетоны транспортных средств | 8. Сброс боевых карт | 13. Карты технологий |
| | 9. Резерв рабочих | |

ФАЗА ПЛАНИРОВАНИЯ

В фазе Планирования каждый игрок отдает строго четыре приказа планетам галактики.

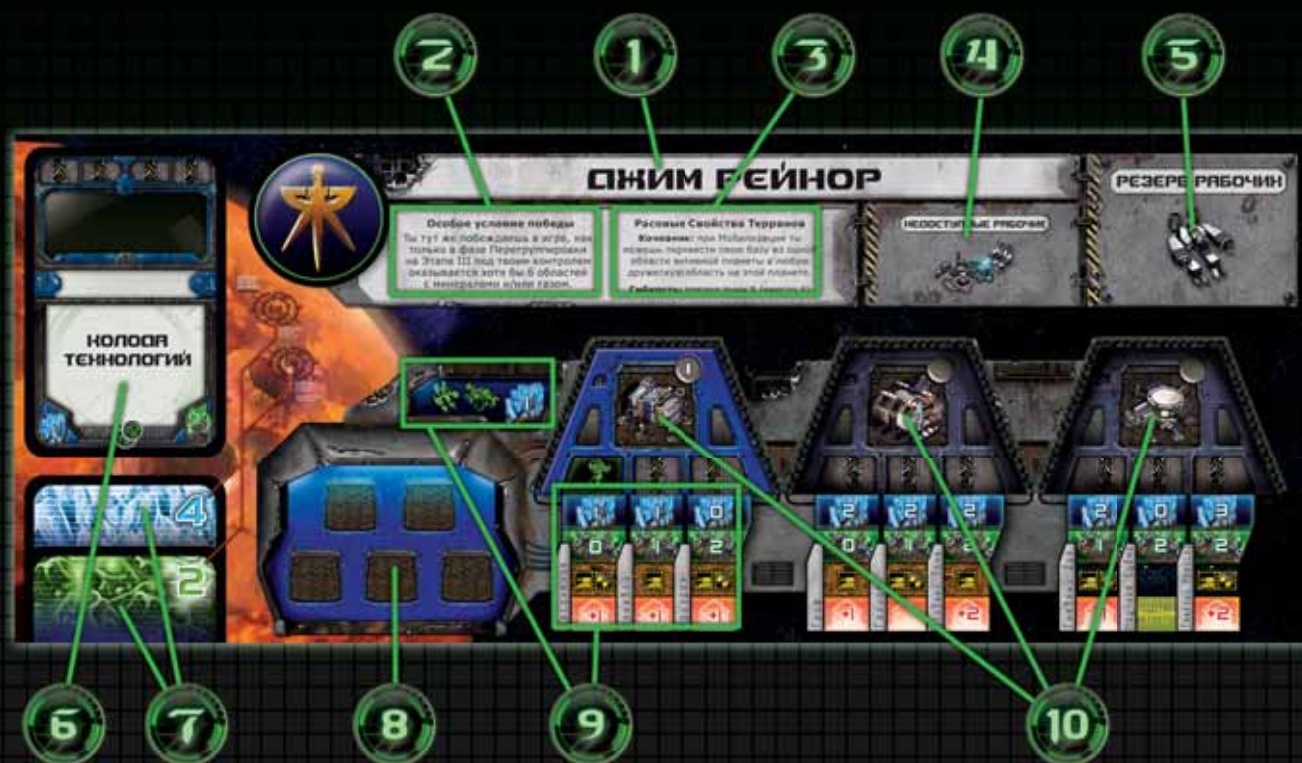
Начинает первый игрок. Он тайно выбирает один из своих жетонов приказа (или «приказ») и кладет его лицом вниз в зону приказа подходящей планеты. Приказ должен быть отдан так, чтобы соперники не могли его увидеть.

Когда первый игрок отдал свой первый приказ, игрок слева от него отдает один приказ. Ход все время идет по часовой стрелке, пока все игроки не отдадут по одному приказу. Затем первый игрок отдает второй приказ, ему следует игрок слева от него, и так далее, пока каждый игрок не отдаст четыре приказа.

Другими словами, фаза Планирования состоит из четырех циклов, в каждом из которых игроки выкладывают на поле по одному приказу (начиная с первого игрока и по часовой стрелке).

- Приказы отдаются согласно следующим правилам.
- Игрок может отдать приказ только 1) планете, содержащей хотя бы одну дружескую базу или юнит, или 2) планете, **соседней** с планетой, содержащей хотя бы одну дружескую базу или юнит.
- Если игрок хочет отдать приказ планете, которой уже отданы другие приказы (им самим и/или противниками), он должен положить свой приказ **поверх** ранее отданных приказов, образуя **очередь приказов** (см. рисунок «Очередь приказов» на стр.14). Предела числу приказов в очереди приказов нет.
- Когда приказ отдан, ни один игрок не может смотреть на его лицевую сторону до того момента, когда он будет исполняться в фазе Действий. Игрокам позволено рассматривать только обороты жетонов в очереди приказов, чтобы знать, какие фракции в каком порядке стоят в этой очереди.

ПЛАНШЕТ ФРАКЦИИ



- | | |
|----------------------------------|-----------------------|
| 1. Название фракции | 6. Зона технологий |
| 2. Особое условие победы фракции | 7. Постоянные ресурсы |
| 3. Расовые свойства | 8. Гнезда модулей |
| 4. Зона недоступных рабочих | 9. Символы юнитов |
| 5. Зона Резерва рабочих | 10. Гнезда построек |

- Игрок не может отдать особый приказ, пока не пристроит требуемый модуль к планшету фракции (см. «Эффекты модулей» на стр. 40-41).

Когда все игроки отдали по четыре приказа, игра переходит в фазу Действий.

НАМЕК

Первый приказ, отданный в очереди приказов, будет последним выполненным в этой очереди. Так, например, если вы хотите перелететь на планету и построить на ней базу, вы *сначала* должны отдать приказ Стройки в очередь приказов на планете, и только потом добавить в очередь приказ Мобилизации.

НАМЕК

Из-за принципа действия очереди приказов положение первого игрока может стать невыгодным. Вы отдаете один приказ, и тут же другие игроки кладут приказы поверх вашего, мешая вашим планам и не давая выполнить ваш приказ в тот срок, когда он был вам нужен.

ОЧЕРЕДЬ ПРИКАЗОВ



Отдавая приказы в фазе Планирования, игроки складывают приказы, отданные одной планете, в **очередь приказов**. В свой ход в фазе Действий игрок может исполнить один из своих приказов, **но только в том случае, когда этот приказ находится на вершине очереди приказов** (т.е. его жетон виден на поле). Когда игрок завершает исполнение приказа, приказ удаляется из очереди и возвращается в игровую зону фракции, открывая взорам игроков следующий приказ в очереди, если такой есть.

Получается, что первый отданный приказ в очереди приказов будет последним исполненным в ней. Другими словами, приказ нельзя исполнить, пока поверх него есть другие приказы.

Очередь приказов отражает крайне важную концепцию SC, и с опытом игроки научатся извлекать выгоду из этой концепции. Например, стратегически выгодно может быть накрытие приказа противника своим просто для того, чтобы его приказ исполнялся позже в этом раунде.

Важно: помните, что приказы отдаются только планете, где есть база и/или юнит игрока, либо планете, соседней с планетой первого типа.

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

В фазе Действий игроки по очереди исполняют приказы, начиная с первого игрока и от него по часовой стрелке.

Для исполнения приказа первый игрок выбирает один из своих приказов на верху очереди приказов (т.е. один из видимых приказов), вскрывает его, исполняет и удаляет его с поля в свою зону). Затем то же делает игрок слева от первого игрока, и так далее, пока не будут исполнены все отданные в фазе Планирования приказы. Игрок должен исполнять приказ в свой ход, если это возможно (т.е. пропускать ход игрок не может).

Детальные правила исполнения приказов каждого типа ищите в разделе «Приказы» на страницах с 20 по 26.

ПРАВО НА СОБЫТИЕ

Когда игрок вскрыв выбранный им для исполнения приказ, он может взять карту События вместо исполнения свойств этого приказа. Делая такой

выбор, игрок убирает с поля жетон своего приказа (возвращает в свою зону), не исполняя сам приказ, и тянет из колоды Событий карту.

Когда игрок тянет карту События, он кладет ее рядом с собой лицом вниз, *не глядя в нее!* Мы предлагаем игрокам засовывать взятые карты Событий под планшеты фракций, чтобы искушения вскрыть ее не возникало до фазы Перегруппировки.

НАМЕК

Сложно заранее предсказать, каким в очереди приказов окажется ваш, и время от времени вы будете вынуждены выполнять приказ в тот момент, когда он дает вам мало выгоды или не приносит пользы вообще. Вот в таких случаях и полезно отказываться от приказа в пользу карты События.

ЗАБЛОКИРОВАННЫЕ ПРИКАЗЫ

Игрок может исполнить один из своих отданных приказов, если есть доступный (т.е. видимый) приказ **на вершине** очереди приказов. Если игрок не может исполнить приказ из-за того, что все его приказы перекрыты приказами противников, игрок **заблокирован**. Когда такое случается, **он тянет карту События** (по правилам пункта «Право на Событие»), и право хода передается налево.

Но если игрок исполнил все четыре своих приказа этого раунда, он не может считаться заблокированным. И если игроку время исполнять приказ, но он уже исполнил все отданные приказы, он не тянет карту События, и его ход просто пропускается.

ФАЗА ПЕРЕГРУППИРОВКИ

В каждой фазе Перегруппировки игроки проходят следующие шаги

1. Уничтожение баз и транспортных. Все игроки одновременно проверяют игровую ситуацию на наличие нескольких моментов: во-первых, если база любой фракции стоит в одной области с вражеским юнитом, база уничтожается; во-вторых, если любой транспортник на поле занимает навигационный путь (транспортники существуют только на путях навигации), который не привязан *хотя бы к одной дружеской базе*, транспортник уничтожен.

2. Сброс карт ресурсов. Если игрок не хочет потерять Ресурсы, он должен следить, чтобы каждая карта Ресурсов в его владении отвечала двум требованиям.

- На планете, связанной с ресурсоносной областью, должна быть база игрока. Если базы нет, он теряет все карты Ресурсов с этой планеты.
- Область, связанная с картой Ресурса, не должна содержать вражескую базу или юнит. Если враг стоит в области, игрок теряет карту Ресурса для этой области.

Если игрок теряет карту Ресурса (не удовлетворяя обоим перечисленным условиям), он возвращает карту в колоду Ресурсов.

Важно: если на сбрасываемой карте Ресурса есть **рабочие**, они немедленно уничтожены.

3. Получение карт Ресурсов. За каждую планету, на которой есть база игрока, он берет карту Ресурса каждой дружеской области этой планеты (если этих карт у него еще нет). Если игрок держит единственную базу на планете, *он забирает и карты Ресурсов всех пустых областей планеты.*

НАМЕК

Если враг строит базу на планете, пустые области которой ранее давали игроку карты Ресурсов, игрок сохраняет контроль над пустыми областями, пока враг не подчинит их.

Обычно, когда игрок получает карту Ресурса, она кладется неистощенной (не желтой) стороной вверх у планшета фракции. Но если игрок получает карту Ресурса, относящуюся к частично истощенной области, карта кладется вверх частично истощенной (желтой) стороной.

4. Возврат рабочих. Игроки уводят всех рабочих из зоны недоступных рабочих (на планшете фракции) и со всех карт Ресурсов (даже рабочих, приписанных к добыче постоянных ресурсов на планшете фракции) в Резерв Рабочих на планшете фракции. Эти рабочие будут доступны для добычи ресурсов в следующем раунде игры.



На шаге Возврата Рабочих игроки забирают рабочих со своих карт Ресурсов и надежных ресурсов (а также из зоны недоступных рабочих) в Резерв Рабочих.

5. Получение очков завоевания. На большинстве планет есть одна область, приносящая очки завоевания контролирующему ее игроку. Такая область отмечена **символом завоевания**. Количество очков завоевания от одной области указано внутри такого символа.



Символ завоевания

И на этом шаге игрок получает очки завоевания, по числу равные сумме очков завоевания во всех подконтрольных ему областях.

УНИЧТОЖЕНИЕ ТРАНСПОРТНИКОВ И БАЗ



1. На первом шаге Перегруппировки игроки ищут свои юниты в областях, содержащих вражеские базы. Вот зеленый игрок обнаруживает своего Ультралиска в одной области с красной базой, и красная база немедленно уничтожается.
2. После уничтожения баз игроки убеждаются, что каждый их транспортник защищен базой хотя бы на одной соединенной им планете. База на Гелиосе только что уничтожена, и красный транспортник, соединявший Гелиос и Тор, погибает, так как больше не соседствует ни с одной базой. Другой транспортник, соединяющий Гелиос и Прайдуотер, не уничтожается, поскольку его защищает база, стоящая на Прайдуотере.

6. Проверка на обычную победу. Если кто-либо из игроков набрал от 15 очков завоевания и больше, игра завершается победой одного из игроков (см. «Победа в игре» на стр. 17).

Если никто не накопил 15 очков, переходите к следующему шагу Перегруппировки.

7. Проверка на особую победу. Игроки проверяют, есть ли фракция, которая выполнила свое особое условие победы. Если такая фракция есть, игра закончена, победитель ясен (см. «Победа в игре» на стр. 17). Если ни один игрок не достиг особой победы, переходите к следующему шагу Перегруппировки.

8. Розыгрыш Событий. Игроки одновременно и про себя читают текст карт Событий, которые они вытянули в фазе Действий и хранили в своих игровых зонах. Затем, по часовой стрелке с первого игрока, каждый игрок может, если хочет, выбрать и выполнить одну из его карт Событий. Когда игрок выполнил карту События (или отказался от этого выбора), оставшиеся у него карты Событий (если такие есть), вскрываются и сбрасываются без влияния на игру.

После выполнения карта События сбрасывается, если только сама не обязывает игрока поместить ее в его зону. Такие карты кладутся рядом с планшетом фракции и могут быть использованы, когда их текст это позволяет.

Помните, что игроки, вытянувшие карты «Конец Близок» должны выбрать эти карты на этом шаге, сбрасывая остальные взятые карты без эффекта.

В редких случаях, когда один игрок вытягивает несколько карт «Конец Близок» в одном раунде, он играет **все** такие карты, имеющиеся на руке

(хотя в обычных условиях один игрок может сыграть только одну карту События в раунд).

Важно: сыгранная карта «Конец Близок» не сбрасывается, а кладется рядом с полем, где и остается в качестве напоминания, что игра близится к завершению. Если в конце шага «Розыгрыш Событий» рядом с полем оказывается две и более таких карт, игра заканчивается в конце этого шага.

Как определить победителя в таких условиях, читайте на стр. 18 в разделе «Победа по времени».

9. Сброс Боевых карт. Этот шаг обязывает каждого игрока сбросить Боевые карты по своему выбору до его **лимита руки**. Как правило, игрок может держать на руке не больше 6 Боевых карт, если не играет за терранскую фракцию, в случае чего лимит его руки равен 8 картам (см. терранский планшет).

Примите к сведению, что лимит руки может быть увеличен, например, картой События.

Помните, что лимит руки ограничивает число карт, находящихся именно в руке игрока на этом шаге Перегруппировки. Карты, сыгранные в зону фракции (например, особые карты Технологий), в счет лимита руки **не** идут.

10. Передача жетона первого игрока. Игрок с жетоном первого игрока передает его игроку слева от себя.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Есть 4 вероятных исхода SC:

- **Обычная победа:** один или несколько игроков набирает 15 очков завоевания на 6 шаге Перегруппировки.
- **Особая победа:** один или несколько игроков выполняет особые условия победы на 7 шаге Перегруппировки.
- **Победа по времени:** к концу 8 шага Перегруппировки рядом с основной игровой зоной лежит две или более карт «Конец Близок».
- **Победа уничтожением (редко):** все фракции, кроме одной, уничтожены.

ОБЫЧНАЯ ПОБЕДА

Если в конце 6го шага Перегруппировки один или несколько игроков набирают от 15 и выше очков завоевания, игра завершается, а победителем становится игрок с наибольшим числом очков завоевания.

При равенстве очков у нескольких игроков, набравших больше 15 очков, в игре побеждает претендент на победу с наибольшими суммарными запасами газа и минералов. Подсчитывается общее количество ресурсов, а не число карт Ресурсов. Если ресурсами ничья не разрешена, в игре побеждает претендент с наибольшим числом областей под контролем. Если ничья сохраняется, побеждает претендент с наибольшим числом баз. Если и теперь ничья,

побеждает претендент с наибольшим резервом рабочих на планшете его фракции. В невероятном случае, когда ничья снова сохраняется, претенденты делят победу.

ОСОБАЯ ПОБЕДА

Планшет каждой фракции перечисляет уникальные условия, выполнив которые, фракция может победить в игре. Если любая фракция на 7 шаге Перегруппировки выполняет победные условия, игра **тут же** завершается победой этой фракции.

Если особые условия выполняются несколькими фракциями одновременно, побеждает игрок с наибольшим числом очков завоевания. Если двое или большее число игроков выполнили особые условия и набрали равное количество очков завоевания, для определения победителя примените методы из раздела «Обычная победа».

Помните, что особое условие Алдариса является исключением из правил (см. врезку «Особое условие победы Алдариса»).

ОГРАНИЧЕНИЯ III ЭТАПА

Большинство особых условий могут быть выполнены только на IIIм этапе игры. Это значит, что проверка на особую победу имеет смысл только тогда, когда верхней картой в колоде Событий является карта События IIIго этапа (рубашка с тремя планетами). Если верхней картой является карта События Iго или IIго этапа, игра продолжается обычным путем, даже если игрок выполняет особые условия фракционной победы.

ОСОБОЕ УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ АЛДАРИСА

Для Протоссов из фракции Алдариса в плане особых условий победы сделано исключение, поскольку они могут победить, не дожидаясь 7 шага Перегруппировки. Их условие победы гласит:

Число очков завоевания, необходимое для обычной победы всех вражеских игроков, поднимается с 15 до 20 единиц. Фракция Алдариса выигрывает сразу же, как только будут сыграны две карты «Конец близок» или более.

В отличие от условий победы других фракций, это условие меняет ситуацию для **всех** игроков двумя путями.

- Во-первых, когда Алдарис в игре, все прочие фракции, кроме самого Алдариса, должны накопить 20 очков завоевания, чтобы получить обычную победу, а Алдарису требуется всего 15 очков.

- Во-вторых, когда Алдарис в игре, только эта фракция может добиться победы по времени. И если две карты «Конец близок» оказываются в основной игровой зоне, фракция Алдариса побеждает, независимо от того, как много очков завоевания собрали другие игроки.

При этом особые условия победы других фракций, равно как и победа уничтожением, не подвержены изменениям, если Алдарис в игре.

ПОБЕДА ПО ВРЕМЕНИ

Если в конце 8 шага Перегруппировки в основной игровой зоне оказывается 2 карты «Конец Близок», игра немедленно завершается, и побеждает игрок с наибольшим числом очков завоевания. Если двое или более игроков претендуют на победу с равным числом очков, для определения победителя примените методы из раздела «Обычная победа» на стр.17.

Помните, что вскрытые карты «Конец Близок» остаются в основной игровой зоне до конца игры.

ПОБЕДА УНИЧТОЖЕНИЕМ

Если в какой-то момент у фракции не остается баз и юнитов на поле, игрок выбывает из игры, его фракция уничтожается. **Уничтоженный игрок больше не претендует на победу.** Уничтоженный игрок не отдает приказы, не вскрывает карт Событий, никак не влияет на исход игры. Если уничтоженный игрок имел приказы в очередях приказов, они сбрасываются без эффекта, как только оказываются верхними в очереди.

НАМЕК

Уничтожение не для вас! Если у вас осталась всего одна база на поле, бросьте все оставшиеся силы на ее защиту!

РЕСУРСЫ

Победа в SC настолько же тесно связана с ресурсами, насколько и с боями. Чтобы должным образом сокрушить врагов, игрок должен постоянно наращивать боевую мощь, возводя новые базы и создавая юниты. Усиление экономики связано с постройкой новых рабочих, повышение мобильности завязано на транспортники, а технологическое преимущество достигается покупкой карт Технологий.

Игроки достигают этих целей приказами **Стройки** и **Исследования**. Конкретные шаги по исполнению этих приказов в деталях в разделах «Приказ Стройки» и «Приказ Исследования» на стр. 21 – 26. Перед прочтением этих разделов, однако, лучше понять, как дорого обходятся новые юниты, прокачка баз и другие компоненты, и как добыть ресурсы для оплаты всех расходов.

ЦЕНЫ

Производство любого типа в SC требует **ресурсов**. Цены рабочих, транспортников и юнитов в ресурсах указаны на планшетах фракций.



Цены баз, построек и модулей указаны на обороте соответствующих жетонов.



Цена новых технологий указана в нижней части каждой карты Технологии.



РАСХОД РЕСУРСОВ

Игрок платит цену в ресурсах назначением рабочих на **сбор** доступных ресурсов. Это выполняется выводом жетонов рабочих из Резерва Рабочих и физическим помещением жетонов на карты Ресурсов или на зоны надежных ресурсов (читай раздел «Надежные ресурсы» на стр. 19), в которых нужно собирать ресурсы.

Каждым размещенным рабочим игрок платит одну единицу ресурса – минералов или газа – за какой-либо юнит, базу, модуль, постройку или технологию.

Пример: Протоссы исполняют приказ Стройки и решают построить одного Зилота за 2 минерала. Игрок выводит двух рабочих из своего Резерва и ставит обоих на карту Ресурса «Минералы-2», показывая, что он собрал два минерала для оплаты юнита.

ЭЛЕМЕНТЫ КАРТЫ РЕСУРСОВ



1. Тип ресурса (символ)
2. Вместительность (цифра)
3. Название планеты
4. Область планеты (подсвечено на картинке)

Важно: при расходовании ресурсов игрок может отправлять рабочих на сбор ресурсов на **любую** его карту Ресурсов, а не только на карты активной планеты.

Число на каждой карте Ресурсов обозначает ее **вместительность**: максимальное число рабочих, которые могут быть на нее поставлены. Так, в нашем примере игрок-Протосс владеет картой Минералов с вместительностью 2, и потому может направить обоих рабочих на одну карту для оплаты Зилота. Если у него есть карта «Минералы-3», он мог бы направить туда двоих рабочих для оплаты Зилота, а третью единицу вместительности сохранить, чтобы позже в этом же раунде третий направленный сюда рабочий помог в постройке чего-либо еще.

Рабочий, поставленный на карту Ресурсов, остается на ней до Перегруппировки. И потому игрок не только не может собрать больше ресурсов, чем ему дают его карты Ресурсов, но и ограничен числом доступных рабочих.

Например, если карты игрока дают 6 газа и 4 минерала, но в его Резерве пять рабочих, он может собрать только 5 из 10 возможных ресурсов в каждом раунде, пока не постройит больше рабочих.

НАДЕЖНЫЕ РЕСУРСЫ



Две карты надежных ресурсов с жетонами рабочих.

Прямо на планшете фракции напечатаны две карты Ресурсов, олицетворяющие те доходы, которые дает фракции родная планета. Это и есть **надежные ресурсы**.

Фракция располагает этими ресурсами с начала до конца игры, отнять их никто не может. Всякий раз, когда правила или компоненты игры говорят о «картах Ресурсов», в их число непременно включаются две карты надежных ресурсов, напечатанные на планшете фракции (если не оговорено иное). Надежные ресурсы считаются обычными картами Ресурсов, за двумя исключениями:

- надежные ресурсы не привязаны ни к какой-либо конкретной области планеты, и, как следствие, противники не могут отобрать их.
- Надежные ресурсы нельзя вырабатывать (см. следующую страницу).

НАМЕК

Поскольку ваши надежные ресурсы никто не отнимет, вы всегда должны назначать рабочих на эти карты раньше, чем на другие. Как говорилось на странице 15, если вы в раунде теряете область с рабочими, рабочие уничтожаются в фазе Перегруппировки.

ВЫРАБОТКА И ИСТОЩЕНИЕ

Выработка позволяет игроку собрать с карты Ресурсов на один ресурс больше за счет частичного истощения карты. Игрок проводит выработку, помещая на карту ресурсов на одного рабочего больше, чем позволяет вместительность карты. За это игрок получает один добавочный ресурс. Однако сразу после этого игрок должен перевернуть карту ресурса вверх ее частично истощенной (желтой) стороной, а на область, соответствующую карте, положить жетон истощения «частично истощенной» стороной вверх.

Если частично истощенная область подвергается повторной выработке, ее карта Ресурса немедленно выводится из игры (возвращается в коробку), а все рабочие, которые были на ней, уходят в зону Недоступных рабочих на планшете фракции. Затем жетон истощения в этой области переворачивается «**истощенной**» стороной вверх: это напоминает игрокам, что область выжата досуха, и до конца игры с нее уже ничего не получить.

Игрок может полностью истощить карту Ресурсов одним действием стройки или исследования, то есть, провести выработку дважды в одной области за одно действие. Для этого игрок должен направить на карту Ресурсов двух рабочих сверх ее вместительности, получить с карты два добавочных ресурса, вывести карту из игры, увести с нее всех рабочих в зону Недоступных рабочих и положить жетон истощения в область «истощенной» стороной вверх.

В итоге, выработка позволяет игроку в ходе игры получить с каждой карты Ресурсов до двух добавочных ресурсов. Но когда карта Ресурсов переживает вторую выработку, область становится абсолютно бесплодной.

НАМЕК

Если вам кажется, что вы уступите область противнику, подумайте над истощением ее ресурсов, чтобы соперник не смог ими воспользоваться.

НАМЕК

Может показаться, что в частичном истощении карты Ресурсов особого вреда нет, но некоторые карты позволяют вашим противникам полностью истощать частично истощенные области, уничтожая их для вашей экономики. Выработка должна быть щадящей!

Помните, что надежные ресурсы вырабатывать нельзя.

ПРИКАЗЫ

В этом разделе мы объясним в деталях, как исполнять приказы трех типов (Стройка, Мобилизация и Исследование) в фазе Действий. Обсуждение сосредоточится на обычных (серебряных) приказах. Дополнительные выгоды от особых (золотых) приказов мы рассмотрим в пункте «Особые приказы» на стр. 36.



Стандартные приказы синей фракции (слева направо: Стройка, Мобилизация, Исследование)



Особые приказы синей фракции (слева направо: Стройка, Мобилизация, Исследование)

НАМЕК

Когда вы убираете жетон приказа из очереди приказов и готовы его исполнить, вы всегда можете вытянуть карту События вместо исполнения приказа (после чего жетон приказа возвращается в вашу игровую зону).

СТРОЙКА



Жетон стандартного приказа Стройки

При исполнении приказа Стройка игрок может строить новые юниты, транспортники и рабочих. Также можно возвести базу, купить одну постройку для своей базы и/или прикрутить к своей базе один модуль.

ИСПОЛНЕНИЕ ПРИКАЗА СТРОЙКИ

Исполняя приказ Стройки, игрок может осуществить следующие действия в указанном порядке.

1. Если активная планета содержит базу активного игрока, он может построить любое число транспортников и рабочих **и** построить число юнитов, равное его пределу строительства юнитов.
2. Если у активного игрока на активной планете есть хотя бы одна дружеская база или юнит, он может купить одну постройку и/или один модуль, выложив их на планшет фракции.
3. Если у активного игрока на активной планете есть хотя бы один дружеский юнит, но нет базы, он может построить здесь новую базу.

Игрок может осуществить любое перечисленное действие или их все, но строго в указанном порядке. Нельзя построить базу, а потом строить на ней юниты.

Важно помнить следующие правила.

- Для строительства юнитов, транспортников или рабочих игрок должен иметь базу на активной планете.
- Для улучшения базы постройками и модулями у игрока должна быть дружеская база или дружеский юнит на активной планете.
- Для возведения базы у игрока должен быть дружеский юнит на активной планете.

Другой способ для запоминания порядка такой: **если у активного игрока на активной планете нет базы, первый шаг Стройки пропускается.**

Если у активного игрока нет на активной планете ни базы, ни юнита, приказ Стройки не действует.

СТРОИТЕЛЬСТВО РАБОЧИХ

Мы уже говорили в «Расходе Ресурсов» на стр. 18-19 о том, что даже контролирующий богатые ресурсы игрок не сможет их собирать полностью, если у него недостаточно рабочих. Если игрок обладает базой на активной планете (на планете, где он исполняет приказ Стройки), он может строить новых рабочих.

Для строительства рабочих игрок просто платит их цену и ставит новых рабочих в зону недоступных рабочих на планшете фракции. Игрок может построить любое число рабочих одним приказом Стройки (повторим, пока у него есть база на активной планете).

СТРОИТЕЛЬСТВО ТРАНСПОРТНИКОВ

Игрок может строить транспортники при наличии базы на активной планете. Для строительства транспортника игрок платит его цену и ставит жетон на путь навигации (обычный или Z-путь), соединенный с активной планетой.

Игрок может построить любое число транспортников, если на активной планете есть его база, но на каждом отдельном навигационном пути может быть только один его транспортник. При этом любое число игроков может держать по одному транспортнику на одном и том же пути, и присутствие на пути вражеского транспортника не мешает игроку вывести на этот же путь свой новый транспортник.

ПРЕДЕЛЫ ЮНИТОВ



У каждой области есть предел юнитов, обозначенный числом желтых символов, напечатанных на области. Число юнитов в области никогда не может превышать предел юнитов области, если только активный игрок не начинает битву (см. «Пределы юнитов при движении» на стр. 25).

Пределы юнитов ограничивают число только юнитов, которые могут быть в области. Базы не считаются юнитами, как вы помните.

ЗАПАС КОМПОНЕНТОВ И ПРОИЗВОЛЬНОЕ УНИЧТОЖЕНИЕ ЮНИТОВ

Каждая фракция ограничена наличным запасом жетонов и фигурок. Хотя правила и компоненты говорят, что можно построить «любое» количество чего-либо, игроки на деле ограничены количеством компонентов в коробке. Единственным исключением являются жетоны истощения: если они заканчиваются, применяйте монеты или другие общедоступные предметы для обозначения истощенного или частично истощенного статуса областей.

Когда юнит уничтожается, он возвращается в грудку неиспользованных компонентов своей фракции, откуда может снова войти в игру, если его оплатят.

В свой ход, за исключением момента битвы, активный игрок может произвольно уничтожать его собственные базы, юниты и транспортники.

Пример 1: Зерг исполняет приказ Мобилизации и хочет перебросить двух Гидралисков в область, где уже стоят четверо его Зерглингов. Но предел юнитов области всего 4. Чтобы преодолеть это несоответствие, Зерг убирает двух Зерглингов с поля, и Гидралиски могут по всем правилам войти в область.

Пример 2: Зерг исполняет приказ Стройки и хочет построить Ультралиска на активной планете, но все фигурки Ультралисков его фракции уже выведены на поле. Чтобы разрешить эту проблему, игроку достаточно просто снять Ультралиска с другой планеты и тут же построить его на активной планете.

В некоторых необычных ситуациях игрок может пожелать произвольно уничтожить собственные базы или транспортники.

НАМЕК

Строительство транспортника между двумя планетами позволяет вам перебрасывать юниты приказом Мобилизации (читай «Мобилизация» на стр. 23). Пока между двумя планетами есть дружеский транспортник, вы можете перекинуть с планеты на планету любое число юнитов. Так что наличие нескольких транспортников одной фракции на одном пути, даже будь такое законно, не было бы необходимым.

СТРОИТЕЛЬСТВО ЮНИТОВ

Активный игрок с базой на активной планете может построить там число юнитов, **равное пределу строительства юнитов**. Базовый предел строительства юнитов для Терранов и Протоссов равен **двум**, но увеличивается модулями Обеспечения (см. «Модуль Обеспечения», стр. 40). О пределах строительства юнитов Зергов читайте на планшетах их фракций и в разделе «Предел строительства юнитов Зергов», стр. 40.

Типы юнитов, доступные фракции, связаны с постройками на ее базе. Каждая постройка показывает, какие типы юнитов она открывает для фракции. На планшете каждой фракции уже напечатана одна постройка, с которой фракция начинает игру.

Пример: Алдарис (представитель Протоссов) начинает игру с постройкой 1го уровня Врата (рисунок Врат 1го уровня пропечатан на

планшете фракции Алдарис). Врата 1го уровня украшены изображением Зилота, что говорит нам: эти Врата позволяют Алдарису строить Зилотов.



Врата 1го уровня на планшете

Строя юнит, игрок платит его цену, собирая ресурсы, указанные на планшете фракции под картинкой нужного юнита, а затем ставит юнит на **любую дружескую или пустую область** активной планеты.

Игрок должен держаться **предела юнитов** области, когда ставит новые юниты на активную планету (см. врезку «Пределы Юнитов» на стр.21). Помните, однако, что активный игрок может по желанию уничтожать свои юниты, чтобы освободить место для новых юнитов, в любой момент, кроме боя (см. врезку «Запас компонентов и Произвольное Уничтожение юнитов»).

СТРОИТЕЛЬСТВО БАЗ

Каждый раз, когда игрок исполняет приказ Стройки, он может возвести **одну** базу на активной планете.

Для возведения базы активный игрок должен выбрать область на активной планете, содержащую **хотя бы один дружеский юнит**. Затем он собирает ресурсы, необходимые для оплаты базы, и ставит жетон базы в выбранную область.

Важно: каждый игрок может содержать только одну базу на каждой планете. Когда игрок возвел базу на планете, он сможет снова поставить здесь базу только тогда, когда первая будет уничтожена. Также важно помнить, что игрок не может возвести базу в области, где уже стоит вражеская база.

НАМЕК

Помните, что вы можете строить юниты только на планетах, где есть ваши базы, а база может быть возведена там, где стоит ваш юнит. Следовательно, устойчивая экспансия потребует от вас заброски юнитов на другие планеты, где юнит обеспечит плацдарм для строительства базы, а база, в свою очередь, выпустит новые юниты и возьмет под контроль новые ресурсы и/или очки завоевания.

УЛУЧШЕНИЕ БАЗ

При исполнении каждого приказа Стройки игрок может купить **одну** постройку и/или **один** модуль. Другими словами, игрок может приобрести до двух улучшений базы одним приказом Стройки, если одно из этих улучшений – постройка, а второе – модуль. Другой взгляд на ситуацию: на базе может появиться одна трапецевидная постройка и один маленький квадрат модуля. От этих приобретений фракция получает многие выгоды, в частности, открывает доступ к новым юнитам

И еще раз, игрок должен иметь либо дружескую базу, либо дружеский юнит на активной планете, чтобы покупать улучшения базы.

Для улучшения своих баз игроку достаточно собрать ресурсы на покупку постройки и/или модуля и положить купленные жетоны на соответствующие места планшетов фракции.

Важно: улучшения базы распространяются на все базы фракции. Покупка улучшения базы изменяет **все** **базы фракции** на поле. Кроме того, каждая новая база, которую строит игрок, тут же получает преимущества всех улучшений, находящихся на планшете фракции.

Пример 1: Терранская фракция исполняет приказ Стройки и строит Фабрику 1го уровня. Игрок тратит на это требуемые ресурсы, расставляя рабочих на карты ресурсов, после чего кладет жетон постройки «Фабрика 1» на пустое гнездо постройки на планшете

его фракции. Все базы этого игрока на поле теперь располагают мощностями Фабрики 1го уровня.

Пример 2: Игрок-Протосс, исполняя приказ Стройки, решает улучшить свои базы модулем Обеспечения (модули Обеспечения на единицу увеличивают предел строительства юнитов). Игрок платит цену модуля, направляя рабочих на сбор нужного числа ресурсов. Затем модуль Обеспечения ставится в гнездо Модулей на его планшете фракции. Теперь такой модуль Обеспечения есть на каждой базе этого игрока.

Постройки и модули обсуждаются в деталях в разделах «Сооружение построек» на стр. 37–38 и «Эффекты модулей» на стр. 40–41.

МОБИЛИЗАЦИЯ



Жетон стандартного приказа Мобилизации

Мобилизацией игроки перебрасывают юниты между областями активной планеты или на активную планету извне. Активный игрок, который ввел свои юниты в область активной планеты, занятой вражескими юнитами, инициирует **битву** сразу после завершения движения.

Исполняется приказ Мобилизации в два этапа, очередность которых должна строго соблюдаться.

1. Движение юнитов
2. Проведение битвы

Как говорилось выше, если игрок ввел юниты в область с вражескими юнитами, он начинает битву. В деталях битвы будут рассмотрены в разделе «Бой» на стр. 26. Здесь мы говорим только о разных аспектах движения.

Шаг «Движения юнитов» при Мобилизации позволяет игроку сделать одно или оба из следующих действий:

- перевести дружеские юниты из одной или из ряда областей активной планеты в другие ее области;
- транспортировать дружеские юниты из любых областей соседних планет в одну или несколько областей активной планеты (см. «Транспортировка юнитов» на следующей странице).

Важно: приказ Мобилизации позволяет игроку переброску юнитов по активной планете и на активную планету. Игрок не может выводить юниты с активной планеты на другую планету. Другими словами, все юниты, которых затронул приказ Мобилизации, должны завершить движение в областях активной планеты.

ПУТИ НАВИГАЦИИ ПО ОСИ Z

УСТАНОВКА ТРАНСПОРТНИКОВ НА Z-ПУТИ НАВИГАЦИИ

В игровых понятиях две планеты, соединенные Z-путем, считаются соседними, как будто их соединяет обычный навигационный путь. Игроки могут строить транспортники на Z-путях так, как они прокладывают обычные пути навигации. *Для правил игры разницы между обычным путем навигации и путем навигации по оси Z.*

Разница между двумя типами навигационных путей чисто *практическая*. Поскольку Z-путь представлен в игре двумя жетонами, игрок при установке транспортника на Z-путь имеет выбор из двух мест установки жетона его транспортника. Чтобы не возникало проблем, при установке транспортника на Z-путь **игрок должен ставить жетон транспортника на главный (крупный) выход Z-пути.**

«МАЯКИ» Z-НАВИГАЦИИ

Когда транспортник ставится на Z-путь, **жетон малого выхода пути переворачивается на сторону «маяка».** Если все транспортники на главном выходе Z-пути позже будут уничтожены, жетон малого выхода возвращается на «обычную» сторону.



Слева обычный выход z-пути, справа - маяк на z-пути.

Это чисто зрительная подсказка. Перевернутый жетон малого выхода просто напоминает, что данный путь навигации занят, и с этого направления может начаться вторжение.

Также помните, что цвет стрелок на каждом выходе Z-пути не соотносится с цветом компонентов фракций. Зеленые или синие стрелки на навигационных путях просто отмечают пару «главный выход-малый выход», а не говорят о принадлежности пути Сверхразуму (у которого зеленые юниты) или Джиму Рейнору (с синими юнитами).

НАМЕК

Помните, что в фазе Планирования вы можете отдавать приказы а) любой планете, на которой есть ваша база или юнит либо б) любой планете, соседней с планетой, где у вас есть база или юнит. И потому вы можете в фазе Планирования отдать приказ Стройки на соседнюю планету, где у вас нет юнита, а позже в этой же фазе положить поверх этого приказа приказ Мобилизации. Потом вы сможете ввести на планету юниты приказом Мобилизации и позже возвести там базу приказом Стройки. Это, конечно, если противники не вмешаются в ваш безупречный план!

ОГРАНИЧЕНИЕ: ВХОД ВО ВРАЖЕСКИЕ ОБЛАСТИ

При исполнении приказа Мобилизации игрок может вводить юниты в любое число дружеских или пустых областей на активной планете, **но только в одну вражескую область.**

Получается, что активный игрок может начать только одну битву одним приказом Мобилизации.

ТРАНСПОРТИРОВКА ЮНИТОВ

Транспортники играют роль межпланетных мостов. Если две планеты соединены путем навигации, **любой игрок с транспортником на этом пути может транспортировать свои юниты с одной соседней планеты на другую приказом Мобилизации.** Если игрок такого транспортника не имеет, он не может переводить юниты между планетами.

При транспортировке юнита игрок просто переносит юнит из любой области соседней планеты на любую область активной планеты. Помните, что игрок может транспортировать юниты **только на активную планету** при исполнении приказа Мобилизации.

ПРЕДЕЛЫ ЮНИТОВ ПРИ ДВИЖЕНИИ

Как и при размещении новых юнитов на поле, игроки должны соблюдать пределы юнитов при переброске юнитов приказами Мобилизации. Число юнитов в области не может быть больше числа символов предела юнитов, стоящих в области.

У этого правила есть одно важное исключение: **игрок может превзойти предел юнитов в области, начиная битву.** Когда игрок вводит юниты в область с вражескими юнитами (таким образом начиная атаку), он может ввести туда **число юнитов, равное пределу юнитов области плюс два.** Помните, что защищающиеся юниты – вражеские юниты, стоящие в области – не считаются при вычислении предела юнитов нападающей фракции.

Пример: Зерг атакует область Протоссов. Предел юнитов области равен трем. Начиная битву, Зерги могут ввести в область до пяти юнитов.

Правила битв ищите в разделе «Бой» на стр. 26–33.

НАМЕК

Поскольку атакующий игрок может превышать предел юнитов области, он всегда сможет привести в битву больше юнитов, чем защитник. Помните об этом, когда готовите планетарную оборону.

ИССЛЕДОВАНИЕ



Жетон стандартного приказа Исследования

Приказы Исследования игроки применяют для получения Боевых карт, карт Событий и Технологий. У этих приобретений есть свои выгоды.

Важно: для исполнения приказа Исследования игрок должен содержать базу на активной планете.

ИСПОЛНЕНИЕ ПРИКАЗА ИССЛЕДОВАНИЯ

Исследование идет строго установленным чередом и состоит из четырех этапов.

1. Вытягивание карты События (обязательно)
2. Вытягивание трех Боевых карт (по желанию)
3. Покупка Технологий (по желанию)
4. Замес боевой колоды (если куплена Технология)

1. Вытягивание карты События. На первом шаге Исследования активный игрок **обязан** взять верхнюю

карту из колоды Событий и положить ее лицом вниз перед собой, **не глядя в нее.** Мы предлагаем частично задвигать карту под планшет фракции, чтобы игрок не порывался вскрыть ее раньше 8го шага Перегруппировки.

2. Вытягивание трех Боевых карт. Затем игрок может взять три Боевые карты сверху своей Боевой колоды в свою Боевую руку.

3. Покупка Технологий. Активный игрок может просмотреть колоду Технологий и купить **одну** Технологию. Обратите внимание, что в колоде каждой фракции большинство технологий представлена в нескольких экземплярах. Количество копий показано точками в нижней части карты каждого типа. Если на карте две точки, в колоде Технологий две таких карты. Когда игрок покупает технологию, он забирает **все карты этой Технологии из колоды** (но платит за нее только раз).



Число точек в нижней части каждой карты Технологии говорит, как много таких же карт в колоде.

ЕСЛИ ЗАКОНЧИЛИСЬ БОЕВЫЕ КАРТЫ

Если игрок вытягивает последнюю карту из Боевой колоды, он должен тут же перетасовать свои сброшенные Боевые карты и сделать из них новую Боевую колоду (и тут же, если нужно, вытянуть оттуда любые положенные ему по игровой ситуации карты).

Пример: Протосс покупает технологию. Он просматривает карты своей колоды Технологий и выбирает «Статическое Поле», забирая себе обе карты этой Технологии. Платит за технологию Протосс всего один раз, т.е. в данном случае 1 минерал и 2 газа.

Выбрав технологию для покупки, активный игрок должен объявить о своей покупке другим игрокам и рассказать об эффекте новой технологий. Если технология не говорит иного, новые карты добавляются в Боевую колоду активного игрока.

Важно: карты Технологий, добавленные в Боевую колоду, считаются Боевыми картами.

НАМЕК

Для ускорения игры, если все игроки согласны, следующий по очереди игрок может начать исполнение своего приказа, пока активный игрок решает, какую технологию купить.

4. Замес боевой колоды. Если активный игрок купил карты Технологии для своей Боевой колоды, он должен перетасовать свою Боевую колоду, **включая все ранее сброшенные Боевые карты**, и создать новую Боевую колоду.

Примечание: если активный игрок не купил технологию или если купленная им технология помещается в его игровую зону, а не в боевую колоду, он не перетасовывает свою Боевую колоду.

НАМЕК

Колода Событий служит часами игры. Игроки могут приближать конец игры, выбирая приказы, которые требуют или разрешают вытягивание карт Событий. Например, Например, лидирующий игрок может отдавать больше приказов Исследования или вовсе отказываться от приказов в пользу вскрытия карты Событий. Тогда III этап наступит гораздо быстрее.

БОЙ

Не умаляя важности таких элементов SC, как добыча ресурсов, развитие баз, открытие технологий и строительство юнитов, давайте признаем: шансы игрока на победу прямо пропорциональны тому, насколько искусен он боях.

ОСНОВЫ БОЯ

Базовые принципы проведения битв в SC раскроются перед вами в следующих пунктах правил. Затем вас ждет детальный разбор боевых правил, в которых применяются терминология и концепции, раскрытые в этом «базовом» разделе.

НАЧАЛО БИТВЫ

Вводом своих юнитов в область с вражескими юнитами (по приказу Мобилизации), активный игрок начинает **битву**. Этот игрок зовется **агрессором**, тот, чьи юниты атакованы, называется **защитником**. Каждая битва состоит из ряда **стычек**, в которых юниты одного игрока пытаются уничтожить юниты другого игрока. Ключевую роль в исходе каждой стычки играют Боевые карты.

КОНЕЦ БИТВЫ

С завершением всех стычек битвы кончается и битва. Если в области больше нет юнитов защитника, победил агрессор. Если хотя бы один юнит защитника сохранился, защитник побеждает, а агрессор должен **отступить** всеми выжившими юнитами.

РАСПИСАНИЕ СТЫЧЕК

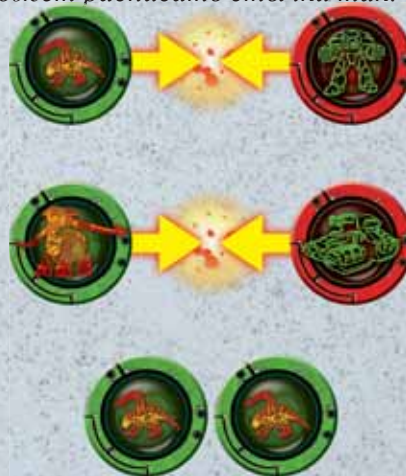
При начале битвы агрессор забирает все юниты — и свои, и защитника — из области, ставшей полем боя, и расставляет их на удобном участке стола так, чтобы образовался ряд **стычек**. Каждая стычка представляет собой одно столкновение в рамках крупного сражения.

Для создания стычки агрессор ставит в пару один свой юнит и один юнит защитника. Один юнит может участвовать только в одной стычке; агрессор же должен создать максимально возможное число стычек. Таким образом, битва всегда состоит из числа стычек, равного числу юнитов в меньшей по численности армии. Исключение — юниты со способностью «Поддержка» (см. «Поддержка» на стр. 38–39).

Если только две враждующие армии не состоят из одинакового числа юнитов, на большей стороне всегда будут «лишние» юниты, не попавшие в стычки. Они называются «юнитами резерва», и о них позже.

Пример: Сверхразум (Зерг) вводит четыре юнита в область, где стоят 2 юнита Арктура Мэнгска (терранская фракция).

Битва будет состоять из двух стычек (агрессор должен сделать максимальное число поединков). Агрессор может расписать стычки так:



Зерглинг встает против Огнебоя, а Ультралиск нападает на Осадный Танк. Два Зерглинга остаются юнитами резерва.

ЮНИТЫ ПЕРЕДОВОЙ И РЕЗЕРВА

Юниты на поле битвы, которые агрессор не поставил в стычки, называются **юнитами резерва**. Юниты в стычках называются **юнитами передовой**.

Когда агрессор расписал стычки (и определил, кто идет на передовую, а кто остается в резерве), игрок, который контролирует юниты резерва (если такие есть), должен выбрать, к какой стычке подключится каждый юнит резерва. Затем каждый юнит резерва, по очереди, направляется в любую из расписанных стычек. Юниты резерва могут быть брошены в одну стычку скопом или распределены между несколькими стычками любым удобным игроку способом.

Юнит резерва добавит **резервную мощь** к силе атаки дружеского юнита передовой в стычке. Резервная мощь каждого юнита указана на планшете его фракции.

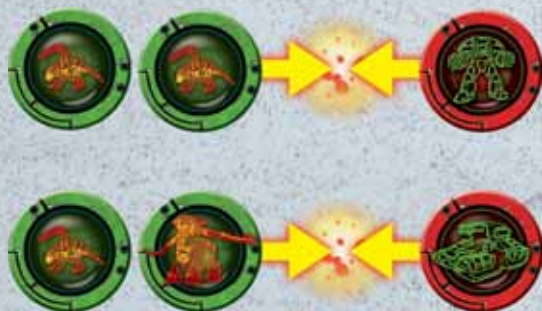


Резервная мощь юнита указана на планшете фракции.

Важно: игрок **обязан направить все** свои юниты резерва в стычки. Каждый юнит в битве должен участвовать в стычке, на передовой или в резерве. Юниты резерва могут быть распределены по стычкам в самых разнообразных сочетаниях, но *все юниты резерва должны быть в стычках!* Например, игрок может направить все свои юниты резерва в одну стычку, а может разделить юниты резерва между несколькими стычками.

Как правило, юниты резерва в битве будут только у одной фракции. Исключение из этого правила – это юниты со свойством **Поддержки**, которые могут быть на обеих сторонах (см. «Поддержка», стр. 38–39).

Пример (продолжение). У агрессора в резерве остались 2 Зерглинга. Он может направить обоих в любую из стычек или помочь каждой стычке одним Зерглингом. Сверхразум решает помочь обоим стычкам, и теперь схема стычек такова:



Зерглинг резерва и Зерглинг передовой стоят в стычке против Огнебоя, а третий Зерглинг пришел из резерва на помощь Ультралиску, который стоит на передовой в стычке с Танком. Резервная мощь Зерглингов 1, и каждый юнит резерва добавит 1 к конечной силе атаки юнитов Сверхразума в каждой стычке.

Важно: поскольку агрессору можно привести в битву больше юнитов, чем есть у защитника (агрессор может на 2 превысить предел юнитов области), юниты резерва будут в большинстве случаев принадлежать агрессору. Но возможно, что резерв будет и у защитника, если активный игрок атакует область меньшим числом юнитов, чем численность сил защитника. **Если агрессор всегда решает, какие юниты сходятся в стычках на передовой с обеих сторон битвы, юниты резерва направляются в стычки только тем игроком, который их контролирует.**

БОЕВЫЕ КАРТЫ

После расписания стычек битвы игроки применяют Боевые карты, чтобы решить исход каждой отдельной стычки.

Боевая колода игрока состоит из двух типов Боевых карт: обычные Боевые карты и карты подкрепления.



Стандартные Боевые карты шести фракций

ОБЫЧНЫЕ БОЕВЫЕ КАРТЫ

Обычные Боевые карты – самые обычные карты каждой Боевой колоды. После того, как все юниты расписаны по стычкам, каждый игрок обязан выложить **одну обычную Боевую карту** лицом вниз в **каждую стычку** битвы. Эта карта устанавливает боеспособность юнитов игрока в этой стычке (а иногда дает им особые свойства).

КАРТЫ ПОДКРЕПЛЕНИЙ

Карты подкреплений работают несколько иначе, чем обычные Боевые карты. Карта подкреплений может быть сыграна в стычку **только вместе со обычной Боевой картой** для получения неких улучшений, вроде повышения боеспособности или добавления особых свойств.

Для более полного понимания элементов Боевых карт, пожалуйста, изучите схему «Боевая карта/Карта Технологии» на стр. 28 перед тем, как читать дальше.

БОЕВАЯ КАРТА/КАРТА ТЕХНОЛОГИИ



1. Сила атаки: если на стандартной Боевой карте есть рисунок юнита, который бьется в текущей стычке на передовой, этот юнит применяет в стычке **обычную силу атаки** (более крупная красная цифра). В противном случае, он должен пользоваться **пониженной силой атаки** (меньшая красная цифра). Это значение (полное или малое) становится первым базовым значением юнита игрока в стычке.

2. Живучесть: как и в случае с силой атаки, если на стандартной Боевой карте есть рисунок юнита, который бьется в текущей стычке на передовой, этот юнит в стычке обладает **обычной живучестью** (большая зеленая цифра). В противном случае юнит обладает **пониженной живучестью** (меньшая зеленая цифра). Это значение (обычное или пониженное) становится вторым базовым значением юнита игрока в стычке.

3. Рисунки юнитов: эти рисунки представляют юниты, к которым относится Боевая карта.

4. Особое свойство: если передовой юнит игрока в стычке есть на рисунке Боевой карты сыгранной в эту стычку, тогда любое особое свойство этой карты может быть применено. Особые свойства многих Боевых карт завязаны на **ключевые слова**, которые описаны на стр. 38–39.

5. Числа карт: эти два числа отличают Боевые карты игрока одну от другой. Первое число – порядковый номер карты, второе – это число карт в стартовой Боевой колоде этого игрока.

6. Символ подкреплений: если карта несет такой символ, это **Боевая карта подкрепления**. Играя обязательную стандартную Боевую карту в стычку, игрок может (в то же самое время) сыграть **одну** карту подкрепления в поддержку стандартной Боевой карты.

7. Знак Особой поддержки: этот знак стоит только на картах подкрепления и всегда накладывается на один или несколько рисунков юнитов этой карты. Наличие этого знака указывает, что особое свойство этой карты подкрепления может быть применено в этой стычке передовым юнитом **ИЛИ юнитом резерва**. Например, на показанной выше карте подкрепления особое свойство может быть применено, если на стороне игрока в этой стычке есть Призрак или «Гневный Дух», на передовой или в резерве.

8. Название Технологии: название технологии или ее тип показывает, какие карты игрок получает при покупке технологии. При покупке технологии игрок забирает из колоды все карты с этим названием.

9. Количество карт Технологии: эти точки соответствуют числу карт одного типа в колоде Технологий данного игрока.

10. Цена технологии: количество минералов и/или газа, которое игрок должен собрать для покупки этой карты.

11. Знак технологии: этот знак стоит на каждой карте Технологии и отличает их от Боевых карт.

ПРОВЕДЕНИЕ БИТВЫ

Прочитав вышеизложенные «Основы боя», вы уже должны иметь представление о принципах сражений в SC. А теперь подробнее.

ПРЕЛЮДИЯ К БИТВЕ

Как говорилось выше, все битвы начинаются с того, что активный игрок Мобилизацией вводит свои юниты в область с вражескими юнитами. Такая область называется **спорной областью**.

Когда активный игрок завершил все свои движения, позволенные Мобилизацией (см. «Мобилизация» на стр. 23-25), и этим создал спорную область, там начинается битва.

Битва проходит через следующие шаги.

1. В спорную область кладется жетон приказа
2. Применяются свойства «Начала битвы»
3. Тянутся Боевые карты
4. Агрессор расписывает стычки
5. Юниты резерва распределяются по стычкам
6. Играются Боевые карты
7. Проводятся стычки
8. Наносится вторичный урон
9. Проводится отступление

Ниже мы раскроем каждый шаг в деталях.

1. ЖЕТОН ПРИКАЗА В СПОРНУЮ ОБЛАСТЬ

Для начала, активный игрок (агрессор) снимает свой приказ Мобилизации из очереди приказов и кладет его лицом вверх в спорную область. Поскольку юниты игроков выйдут из области для боя, жетон будет напоминанием, где, собственно, проходит битва.

2. СВОЙСТВА «НАЧАЛА БИТВЫ»

Часть особых свойств применяют фразу «В начале битвы». На этом шаге агрессор, а за ним защитник могут применить по **одному** такому свойству.

Даже если у игрока много свойств «Начала битвы», он может применить *только одно такое свойство в каждой битве*.

3. НАБОР БОЕВЫХ КАРТ

Агрессор берет **три** Боевые карты, добавляя их к своей руке. Затем защитник берет **одну** Боевую карту на свою руку.

4. АГРЕССОР РАСПИСЫВАЕТ СТЫЧКИ

Как говорилось в разделе «Расписание стычек» на стр. 26, агрессор забирает все юниты из спорной области и выставляет ряд стычек, сводя попарно свои юниты с юнитами защитника. Два юнита стычки (один

юнит агрессора и один юнит защитника) считаются передовыми юнитами стычки. Другими словами, агрессор выбирает, какие юниты встанут на передовой с обеих сторон в каждой из стычек битвы.

5. НАЗНАЧЕНИЕ ЮНИТОВ РЕЗЕРВА

После того, как агрессор расставил юниты по стычкам, оставшиеся вне стычек юниты — т.н. юниты резерва — распределяются хозяином по стычкам.

Если у обоих игроков в битве есть юниты резерва (это возможно при использовании части особых свойств), агрессор направляет юниты резерва в стычки первым, а защитник вторым

Важно: если у игрока есть юниты резерва, он должен направить все эти юниты в стычки. **Все юниты битвы должны участвовать в стычках, на передовой или в резерве.**

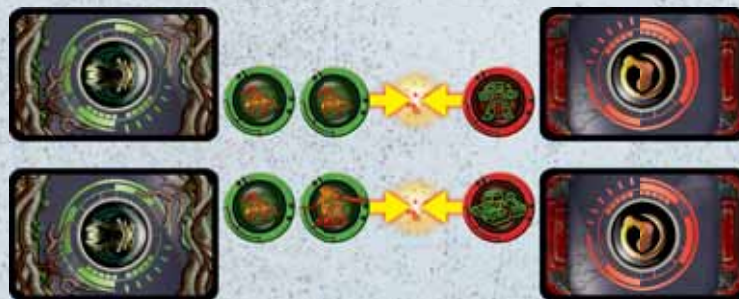
6. ПРИМЕНЕНИЕ БОЕВЫХ КАРТ

Когда все стычки битвы расписаны и резервы распределены, два игрока применяют Боевые карты к каждой стычке. Вот как это происходит.

1. Сначала агрессор играет одну или две Боевые карты **лицом вниз в каждую** стычку (две карты можно сыграть **только** при том условии, что одна карта обычная, а вторая — карта подкрепления).
2. Затем защитник играет одну или две Боевые карты **лицом вниз в каждую** стычку (две карты можно сыграть **только** при том условии, что одна карта обычная, а вторая — карта подкрепления).

Пример (продолжение): возвращаясь к нашему примеру, Сверхразум атакует силы Арктуруса Менгска в битве из двух стычек. Изучив свои карты, Сверхразум решает сыграть карту 8/9 Ультралиск в помощь своему стоящему на передовой Ультралиску и карту 4/5 Зерглинг «в масть» своему передовому Зерглингу

Защищающийся Менгск играет свои Боевые карты в две стычки, и теперь битва выглядит так:



ОДНА ИЛИ ДВЕ БОЕВЫЕ КАРТЫ?

Как говорилось ранее, каждый игрок **должен** сыграть одну обычную Боевую карту в каждую стычку. Если игрок желает подкинуть в стычку вторую карту, второй картой **должна** быть Боевая карта подкрепления.

ВСКРЫТИЕ КАРТ ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Если применяются карты подкрепления, применяются следующие правила:

ПРОВЕРКА ПРИГОДНОСТИ

Когда игрок применяет карту подкрепления с его стандартной Боевой картой, при вскрытии карт он проверяет, есть ли среди рисунков юнитов на карте подкрепления его юнит с передовой этой стычки. Если нет, карта подкрепления сбрасывается без дальнейшего эффекта.

Исключение: на части карт подкрепления стоит знак Особой поддержки рядом с рисунком юнита (см. «Знак Особой Поддержки», стр. 39). В этом случае карта подкрепления остается в игре, если на рисунке с этим знаком изображен юнит передовой **или резерва** этой стычки.

СВОЙСТВА ПОДКРЕПЛЕНИЯ И УНИЧТОЖЕННЫЕ ЮНИТЫ

Если карта подкрепления не сброшена после проверки пригодности, ее особое свойство остается в действии до конца всей битвы, независимо от судьбы юнитов в данной стычке.

*Пример: Арктурус Менгск ввел в стычку с противником «Гневного Духа» и Научное Судно из резерва. Вдобавок к обычной Боевой карте он играет карту подкрепления «Облучение», которая дает ему **вторичный урон** при наличии Научного Судна (одно есть). Теперь, даже если Научное Судно Арктуруса будет уничтожено в стычке, «Облучение» останется до конца битвы. Другими словами, Арктурус продолжит пользоваться картой «Облучение», если Научное Судно погибнет, ведь проверку пригодности карта прошла.*

ОДИНОЧНЫЕ КАРТЫ ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Иногда игрок может применить в стычке одну карту подкрепления без стандартной Боевой карты. Конечно, это может быть и следствием ошибки игрока, но чаще такая карта играет напрямую из Боевой колоды. В любом случае, когда вскрывается одиночная карта подкрепления, она тут же сбрасывается, а на ее место вытягивается верхняя карта из Боевой колоды игрока. Если и это карта подкрепления, она снова сбрасывается, и тянется новая карта. Это продолжается, пока не будет вытянута и вскрыта стандартная Боевая карта

НАМЕК

Поскольку агрессор должен играть свои карты первым, защитник всегда знает о применении противником карты подкрепления в любой стычке (видно же, когда игрок применяет две карты вместо одной).

играть карту в стычку из Боевой колоды и добавлять карту подкрепления с руки.

НАМЕК

Если вы думаете, что стычка для вас потеряна, подумайте, не лучше ли сыграть карту из колоды, чем тратить карту с руки на обреченную стычку.

ИГРА БОЕВЫХ КАРТ ИЗ КОЛОДЫ

Играя Боевые карты в стычки, игрок обычно выбирает карты из руки. Если вдруг игрока почему-то не устраивает набор карт на руке или он опустошил руку, он может взять верхнюю карту из Боевой колоды. При этом он **не смотрит** в карту, а просто кладет ее взакрытую рядом со стычкой.

Пример: на руке у защитника две обычные Боевые карты, в битве четыре стычки. По меньшей мере, для двух стычек игроку придется играть карты напрямую из его Боевой колоды.

Игрок может применить этот вариант для любой стычки битвы, но может сыграть из колоды только одну карту в каждую стычку. Игроку нельзя

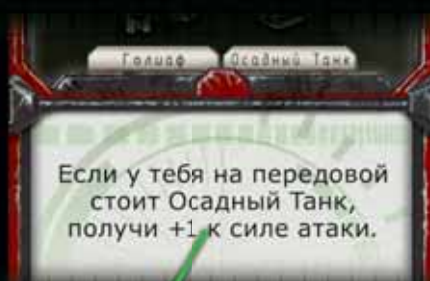
7. РАЗБОР СТЫЧЕК

Стычки разбираются по одной за раз. Агрессор назначает порядок разбора стычек. Когда первая назначенная им стычка разобрана, агрессор называет следующую стычку, и так далее. Это продолжается, пока все стычки битвы не завершатся.

Разбор стычки проходит так:

- А. Вскрываются карты
- Б. Сравниваются сила атаки и живучесть
- В. Юниты уничтожаются и карты сбрасываются

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ИТОВЫХ ЗНАЧЕНИЙ



$$7 + 1 + 1 = 9$$

В этой стычке передовой Осадный Танк Арктуруса Менгска получил помощь от Десантника резерва. Арктурус сыграл карту 7/8 Голиаф+Осадный Танк. Карта подходит передовому юниту, и он получает 7 силу атаки и 8 живучесть. Текст карты гласит:

«Если у тебя на передовой Осадный Танк, получи +1 к силе атаки». Условие выполнено, Арктурус получает +1 к силе. Десантник обладает резервной мощностью +1 к силе атаки, так что итоговая сила атаки 9, итоговая живучесть 8.

А) ВСКРЫТИЕ КАРТ

Одновременно переверните все карты, сыгранные в эту стычку и агрессором и защитником, чтобы все карты легли лицом вверх. Когда среди вскрытых карт есть карты подкрепления, применяются особые правила. Детали на врезке «Вскрытие карт подкрепления».

Б) СРАВНЕНИЕ СИЛ АТАКИ И ЖИВУЧЕСТИ

Когда Боевые карты вскрыты, оба игрока определяют их итоговые значения силы атаки и живучести на эту стычку. Итоговое значение силы атаки и живучести игрока — это сумма следующих значений, показателей и бонусов, каждый из которых раскрыт в деталях ниже.

1. Обычная или пониженная сила атаки и живучесть, указанные на обычной Боевой карте.
2. Бонусы от особых свойств, полученных от обычной Боевой карты.
3. Бонусы от карты подкрепления.
4. Резервная мощь от юнитов резерва.

Обычное или пониженное значение: если на Боевой карте, сыгранной в стычку, есть юнит передовой из этой стычки, игрок берет **обычные** значения силы атаки и живучести (более высокие значения). Если рисунки на карте не совпадают с передовым юнитом

игрока, он применяет **пониженные** значения силы атаки и живучести с этой карты (меньшие значения). См. врезку «Боевая карта/Карта Технологии», стр. 28.

Особые свойства Боевых карт: если рисунок на обычной Боевой карте игрока совпадает с его юнитом передовой, игрок может использовать особое свойство Боевой карты (если такое есть). Одни Боевые карты дают бонусы к силе атаки или живучести юнита, другие приносят пользу иначе. Если среди рисунков на Боевой карте нет юнита передовой из этой стычки, любое особое свойство этой карты игнорируется.

Особые свойства карт подкрепления: сыгранная карта подкрепления распространяет эффект особого свойства, если один из рисунков на карте изображает юнит передовой игрока, применившего карту. Если нужного рисунка нет, карта подкрепления сбрасывается без эффекта, если только не несет на себе знака Особой поддержки (см. стр. 39).

Юниты Резерва: каждый юнит резерва в стычке добавляет резервную мощь (или другие эффекты) к значению силы атаки. Резервная мощь юнитов указана на планшетах фракций.

Важно: все свойства Боевых карт активируются на этом шаге, если не оговорено другое время активации (см. «Время применения карт» на стр. 32).

ВРЕМЯ ПРИМЕНЕНИЯ КАРТ

Ряд Боевых карт и других свойств устанавливают четкое время, когда их эффекты вступают в силу. Эти указания напечатаны курсивом в начале текста карты.

Пример: терранская карта «Ньюк» предписывает использовать ее в «Конце шага Уничтожения юнитов и сброса карт». Это значит, что, в отличие от большинства карт, которые действуют на шаге Сравнения силы атаки и живучести, «Ньюк» работает в конце шага Уничтожения юнитов.

Если в ходе боя два игрока располагают свойствами, которые активируются в одно и то же время, свойство агрессора активируется раньше свойства защитника.

В любой другой момент игры такая ситуация решается тем, что свойства активируются по часовой стрелке, начиная с первого игрока (сначала вступают в силу все свойства одного игрока, затем другого, и так по кругу).

В любом случае, если у игрока есть несколько свойств, активируемых в одно и то же время, он сам устанавливает порядок, в котором активировать эти свойства.

Примечание: шаг «Сравнения сил атаки и живучести» - единственный момент стычки, когда игроки проверяют совпадение рисунков на Боевой карте с их передовыми юнитами. Когда значения установлены и все особые свойства вступили в действие, они остаются неизменными до конца стычки, даже если совпадавшие юниты как-то выходят из стычки до ее завершения.

В) УНИЧТОЖЕНИЕ ЮНИТОВ И СБРОС КАРТ

Когда оба игрока подбили свои итоговые значения, они сравнивают свою итоговую силу атаки с итоговой живучестью противника. Если итоговая сила атаки равняется итоговой живучести противника или превосходит ее, передовой юнит противника уничтожен.

В итоге есть три возможных исхода стычки: а) оба игрока должны уничтожить юниты; б) никто не уничтожает юниты; в) один игрок уничтожает юнит.

Уничтоженный юнит убирается с поля в груды неиспользованных компонентов фракции.

Исключение: как будет рассказано позже, юниты бывают «воздушными» и «наземными». От этого зависит, какой юнит уничтожается на этом шаге.

СБРОС БОЕВЫХ КАРТ

Когда в ходе битвы сбрасываются Боевые карты, их складывают лицом вверх рядом с Боевой колодой в стопку сброса.

Есть два момента, когда сброс может быть замешан обратно в Боевую колоду: 1) когда игрок берет последнюю карту из Боевой колоды; 2) когда игрок покупает новую технологию и должен замешать карты Технологий в свою Боевую колоду.

Таким образом, единожды применив Боевую карту в битве, игрок некоторое время не сможет ей воспользоваться.

Правила воздушных и наземных юнитов в деталях объяснены в разделе «Земля-Воздух» на стр. 33–34.

Наконец, сбрасываются все сыгранные в стычку Боевые карты.

Исключение: не сбрасываются карты **вторичного урона**, вызванного в битве (об этом ниже).

Примечание: на Боевых картах этот шаг часто называется просто шагом Уничтожения юнитов.

8. НАНЕСЕНИЕ ВТОРИЧНОГО УРОНА

После разбора всех стычек наносится вторичный урон, вызванный Боевыми картами в битве. Больше сведений вы найдете на стр. 39–40 в разделе «Вторичный урон».

9. ОТСТУПЛЕНИЕ

После нанесения вторичного урона выжившие юниты возвращаются в спорную область. Теперь в спорной области происходит одно из следующего списка:

- *Все юниты защитника уничтожены, и юниты агрессора захватывают область.* Атака активного игрока прошла успешно, и разбитый игрок в конце игрового раунда потеряет карту Ресурсов этой области. Если число юнитов в области теперь превышает предел юнитов, агрессор должен вывести лишние юниты по своему выбору. Процесс отступления описан ниже.
- *Все юниты агрессора уничтожены, в области остался хотя бы один юнит защитника.* Защитник одержал победу. Дополнительных эффектов нет.
- *Все юниты битвы уничтожены, спорная область теперь пуста.* Защитник успешно, хоть и дорогой ценой, отстоял свою область и сохранил контроль

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ДОСТАТОЧНОЙ МОЩИ



Терранский игрок сыграл Боевую карту с силой атаки 9. Без дополнительных модификаторов итоговая сила атаки Террана равняется 9. Поскольку этот показатель выше итоговой живучести 6 соперника-Зерга, считается, что Терран обладает «достаточной мощностью».

С другой стороны, итоговая сила атаки Зерга меньше итоговой живучести Террана, и Зерг не обладает достаточной мощностью.

над картой Ресурсов области, если ничего нового не случится до начала Перегруппировки.

- *Юниты агрессора и защитника выжили в битве.* Атака не смогла выбить защитников из области, и все юниты агрессора должны отступить. Единственное исключение из этого правила – ситуация, когда со стороны защитника выжили только юниты «Поддержки» (читайте о поддержке на стр. 38–39), в случае чего побеждает агрессор, а защитник должен вывести свои юниты из области.

Когда игрок отступает своими юнитами в конце битвы, он должен вывести все юниты в **одну** дружескую или пустую область на активной планете либо в **одну** дружескую или пустую область на соседней планете (если на соединяющем планеты пути есть его транспортник). Любой юнит, который не может отступить, уничтожается. Юнит не может отступить, если для отступления нет подходящей области или число отступающих юнитов выше предела юнитов области, в которую решено отступить.

НАМЕК

При атаке убедитесь, что вашим юнитам есть, куда отступить. В противном случае вы рискуете потерять даже выжившие в битве юниты.

После отступления битва завершена. Жетон приказа снимается со спорной области, и фаза Действий продолжается своим чередом.

ДРУГИЕ ПРАВИЛА

Дальнейшие разделы расскажут о правилах, о которых еще не рассказывалось.

«ЗЕМЛЯ-ВОЗДУХ»

В SC каждый юнит принадлежит к одному из двух **типов** – к **воздушным** или к **наземным** юнитам.

Фигурки воздушных юнитов стоят на прозрачных подставках, наземным юнитам такие подставки не положены. Кроме того, воздушные юниты на планшетах фракций отличаются фоном звездного неба (см. «Планшет фракции» на стр.13). Наземным юнитам соответствует скалистая текстура..



Земля и звезды на планшете фракции обозначают наземные и воздушные юниты.

У юнитов в игре есть **боевые способности**, которые определяют, может ли юнит уничтожать воздушные юниты, наземные, юниты обоих типов или ни того, ни другого типа. Способности юнита отмечаются рисунками в верхней части звездного или скалистого поля в описании юнита на планшете. Танковая башня означает способность атаковать наземные юниты, взрыв ракеты – способность бить по воздушным юнитам. Сразу оба рисунка говорят, что юнит может атаковать юниты обоих типов, отсутствие рисунков значит, что юнит не может повредить вражеским юнитам в принципе).



“Земля”



“Воздух”

Вместе тип юнита и его боевые способности решают, каких соперников он может уничтожать в стычках.

ЭФФЕКТ БОЕВЫХ СПОСОБНОСТЕЙ И ТИПОВ ЮНИТОВ

При разборе стычки эффекты боевых способностей и типов вовлеченных юнитов зависят от того, является ли конкретный юнит юнитом передовой или юнитом резерва.

БОЕВЫЕ СПОСОБНОСТИ ЮНИТОВ ПЕРЕДОВОЙ

Если при разборе стычки итоговая сила атаки игрока равна итоговой живучести врага или больше нее, этот игрок обладает «достаточной мощностью»; это значит, что он уничтожит юнит врага в стычке при обычных обстоятельствах. Но боевые способности, типы и нахождение в стычке юнитов будет решать, какой юнит будет уничтожен на самом деле. Это решение принимается на шаге Уничтожения юнитов и сброса карт и зависит от перечисленных ниже факторов.

- Если у игрока достаточная мощь, а боевые способности его юнита передовой позволяют атаковать вражеский юнит передовой, вражеский юнит передовой уничтожен (что подразумевается боевыми правилами и примерами на стр. 26-33).
- Если у игрока достаточная мощь, а боевые способности его юнита передовой не позволяют атаковать вражеский юнит передовой, но позволяют атаковать вражеский юнит резерва,

уничтожается именно этот юнит резерва. Если потенциальную цель представляют собой несколько юнитов резерва, игрок, управляющий резервом, выбирает, какой из юнитов уничтожен.

- Если у игрока достаточная мощь, но боевые способности его юнита передовой не позволяют атаковать вражеские юниты в этой стычке, он не уничтожает вражеские юниты

БОЕВЫЕ СПОСОБНОСТИ ЮНИТОВ РЕЗЕРВА

На стр. 31 говорилось, что юниты резерва добавляют свою резервную мощь к итоговой силе атаки в стычке, в которую они направлены. Однако *это верно только тогда, когда юнит резерва обладает способностью атаковать вражеский юнит передовой в этой стычке*. Если юнит резерва на это не способен, он не добавляет резервную мощь к итоговой силе атаки.

Другими словами, если юнит резерва направлен в стычку, но не может атаковать тот тип юнита, который стоит на вражеской передовой, его резервная мощь игнорируется (не добавляется к итоговой силе атаки).

Но даже если юнит резерва не может атаковать врага, он остается частью данной стычки во всех прочих отношениях.

ПРИМЕР БОЕВЫХ СПОСОБНОСТЕЙ



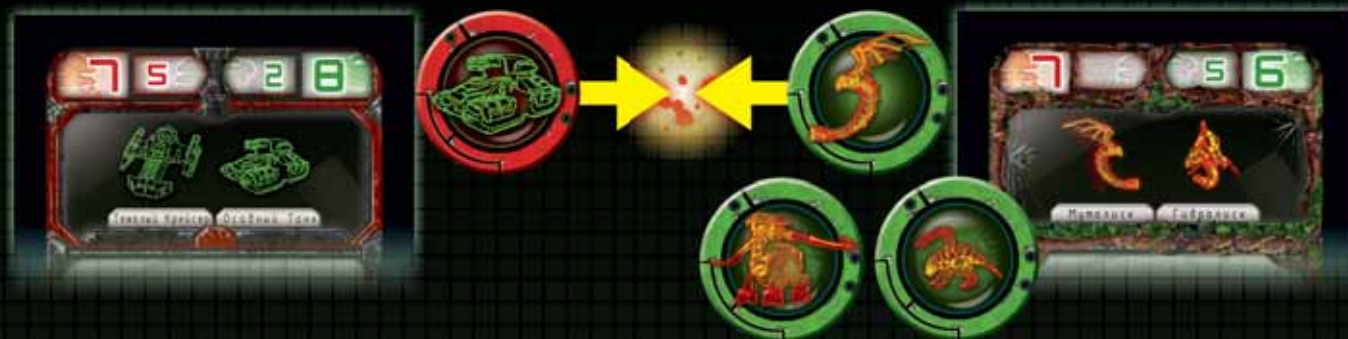
Терран сыграл Боевую карту с силой атаки 7. Его итоговая сила атаки равна 7, что больше итоговой живучести 6 его противника, и Терран обладает достаточной мощью. Поскольку Муталиск – воздушный юнит, а у терранских Осадных Танков нет способности атаковать воздушные цели, Муталиск не уничтожен.



А поскольку у Зергов в стычке не участвуют юниты резерва, Зерги не теряют юнитов в этой стычке.

Зерг же не имеет достаточной мощи, чтобы Муталиском уничтожить Танк – его сила атаки меньше живучести Террана.

УНИЧТОЖЕНИЕ ЮНИТА РЕЗЕРВА



Терран сыграл боевую карту с силой атаки 7. Его итоговая сила атаки равна 7, что больше итоговой живучести 6 его противника, и Терран обладает достаточной мощностью. Поскольку Муталиск – воздушный юнит, а у терранских Осадных Танков нет способности атаковать воздушные цели, Муталиск не уничтожен. Между тем, Осадный Танк может атаковать оба юнита резерва Зергов – Зерглинга и Ультралиска, и игрок-Зерг должен выбрать, кого из них уничтожит Танк. Зерг выбирает потерю Зерглинга.

С другой стороны, Зерглинг и Ультралиск резерва могут атаковать наземные юниты, каким является Осадный Танк, и они добавляют резервную мощь к итоговой силе атаки Зергов. Итоговая сила атаки Зерга становится равна 10, что больше итоговой живучести 8 Террана, и Зерг обладает достаточной мощностью. А поскольку передовой Муталиск Зерга способен атаковать наземные юниты, то терранский Осадный Танк, наземный юнит, стоявший на передовой в этой стычке, уничтожен.

БОЕВЫЕ СПОСОБНОСТИ ЮНИТОВ РЕЗЕРВА



Передовой Десантник Террана идет в стычку вместе с Огнебоем резерва. Огнебой не добавляет резервную мощь к итоговой силе атаки, поскольку у Зерга на передовой воздушный юнит, а Огнебой не способен

атаковать воздушные юниты. Итоговая сила атаки Террана остается равна 5, и Терран не обладает достаточной мощностью для уничтожения Муталиска Зерга (итоговая живучесть Зерга равна 6).

ОСОБЫЕ ПРИКАЗЫ



Жетоны Особых Приказов

Сооружение Научно-Исследовательского модуля позволяет игрокам применять особые приказы, являющиеся более мощными и, в то же время, тонкими инструментами воздействия на игру, чем обычные приказы. В фазе Планирования игрок может отдать столько особых приказов, сколько НИ-модулей он прикрутил к планшету фракции (но все равно игрок не может отдать больше 4х приказов в раунд).



Научно-исследовательские модули шести фракций.

Примечание: так как фракции начинают игру без НИ-модулей, в первом раунде игры никто не может отдавать особые приказы.

Особые приказы дают *дополнительные* возможности игрокам. Например, исполняя особый приказ Стройки, игрок может сделать все то, что позволяет обычный приказ, плюс ряд добавочных действий.

ОСОБЫЙ ПРИКАЗ СТРОЙКИ

Особый приказ Стройки дает две возможности в придачу к вариантам обычного приказа Стройки.



- Исполнение особого приказа Стройки увеличивает предел строительства юнитов на один.
- При исполнении особого приказа Стройки активный игрок получает скидку на одну единицу ресурса (газ или минерал) от обычной цены одного юнита, базы, транспортника, постройки или модуля. Эта скидка распространяется только на **один** приобретаемый объект.

Пример: Арктурус Менгск исполняет особый приказ Стройки. Сначала он строит транспортник и платит за него один минерал – обычная цена. Текущий предел строительства юнитов Арктуруса равен двум, но он строит двух Десантников и Голиафа, поскольку особый приказ увеличил предел с двух до трех. Игрок платит два минерала за двух Десантников, а скидку за особый приказ применяет, чтобы убрать газ из цены Голиафа (обычно Голиаф стоит 2 минерала и 1 газ, но у Менгска газ в дефиците, вот он и платит только 2 минерала).

ОСОБЫЙ ПРИКАЗ МОБИЛИЗАЦИИ

Особый приказ добавляет еще одну возможность к вариантам обычной Мобилизации:



- Когда активный игрок начинает битву особым приказом Мобилизации, он может взять две добавочные Боевые карты на 3 шаге битвы (т.е. всего пять карт). Кроме того, он добавляет один к итоговой силе атаки в каждой стычке битвы.

ЭЛЕМЕНТЫ ЖЕТОНОВ ПОСТРОЕК



- 1. Уровень.** Уровень постройки указан на лице и обороте. Постройка не может быть сооружена, если она не первого уровня или если уже не сооружена постройка того же типа, но на один уровень меньше.
- 2. Тип постройки.** Каждый тип постройки отличается уникальным изображением в центре лица и оборота. Тип постройки указывает, где на планшете фракции должен лежать жетон постройки.
- 3. Доступные юниты.** Юнит/юниты, доступ к которым открывает постройка. Любой юнит, нарисованный в этой части, может быть построен будущими приказами Стройки.
- 4. Цена возведения.** Количество минералов и газа, которое надо собрать, чтобы возвести эту постройку.

ПРИМЕР ВОЗВЕДЕНИЯ ПОСТРОЕК И МОДУЛЕЙ



Арктурус Менгск решает улучшить свои базы. Поскольку он еще ничего не покупал в игре для баз, его планшет фракции пока может гордиться лишь напечатанными Казармами 1го уровня и двумя пустыми гнездами построек. И теперь Менгск может купить Казармы 2го уровня, Фабрику 1го уровня или Космопорт 1го уровня. Кроме того, он может за счет этого

же приказа Стройки купить модуль для базы. Менгск решил купить Космопорт 1го уровня и модуль Воздушного Щита. Он платит цену постройки и модуля и устанавливает их в соответствующие гнезда. Следующим приказом Стройки он сможет выбрать возведение одной из следующих построек: Казармы 2го уровня, Фабрика 1го уровня и Космопорт 2го уровня.

ОСОБЫЙ ПРИКАЗ ИССЛЕДОВАНИЯ

Ко всем возможностям обычного приказа Исследования особый приказ добавляет две опции. Активный игрок должен выбрать одну или другую из этих двух опций после использования возможностей обычного приказа Исследования (но до замеса приобретенных карт технологий в Боевую колоду). Добавочные свойства особого приказа Исследования такие:



- взять добавочную карту События
- или
- после покупки новой технологии взять одну карту этой технологии в руку вместо замеса ее в Боевую колоду (после чего любые оставшиеся карты новой технологии замешиваются в Боевую колоду).

Пример: Арктурус Менгск исполняет особый приказ Исследования. Сначала он тянет три Боевые карты (берет их из колоды на руку) и одну карту События (засовывает ее лицом вниз под планшет фракции, не глядя на карту). Затем он проглядывает свою колоду Технологий и решает купить технологию «Мины-Пауки». Вот теперь настало время решения. Игрок может взять одну карту «Мины-Пауки» из двух на руку и замешать вторую в Боевую колоду или взять

дополнительную карту События. Арктурус решает взять вторую карту События (ее он также засовывает под планшет фракции). После этого обе карты «Мины-Пауки» замешиваются в новую Боевую колоду вместе с его сбросом Боевых карт и тем, что оставалось в Боевой колоде.

ВОЗВЕДЕНИЕ ПОСТРОЕК

Постройки – неотъемлемая часть SC. Каждая фракция может возводить постройки трех разных типов. Когда постройка сооружена, она кладется на планшет фракции в ячейку постройки с соответствующей иллюстрацией.

У каждой постройки в SC есть **уровень**; постройка может быть первого, второго или третьего уровня. Есть типы построек всех трех уровней, есть те, которым доступны только два уровня, есть постройки, которые выше первого уровня не раскачиваются.

Когда игрок впервые возводит постройку определенного типа, он должен возвести ее версию первого уровня. Постройки более высокого уровня можно построить позже другими приказами Стройки. Если и когда такие постройки появляются, их жетоны кладутся прямо поверх низкоуровневых построек своего типа в том же гнезде на планшете фракции. Уровни нельзя пропускать. Нельзя поставить постройку третьего уровня прямо на

первоуровневую постройку, не возведя промежуточную стадию второго уровня.

На планшете каждой фракции есть одна напечатанная постройка первого уровня, т.е. фракция начинает игру с этой постройкой. Если игрок покупает постройку второго уровня этого типа, он просто ставит жетон постройки на напечатанный «жетон» первого уровня.

“ТЕХНОЛОГИЧНЫЕ” ЮНИТЫ

Стражи Зергов и Архонты Протоссов для создания требуют от своих фракций покупки определенных технологий. Юниты с такими требованиями называются **технологичными**, и их легко опознать по словам «требуется технология» рядом с их инфо-блоками на планшетах фракций. Когда эта технология куплена, юниты могут быть построены на **любой** планете (даже на той, где нет базы) при исполнении приказа Стройки, как написано на соответствующей карте Технологии.

Создание технологичного юнита требует от активного игрока уничтожения существующего дружеского юнита определенного типа в качестве добавочной цены создания нового юнита. «Существующий» значит, что игрок может уничтожить только юнит, который **был на активной планете** до начала исполнения приказа Стройки. Потом новый технологичный юнит должен быть поставлен в область, в которой стоял уничтоженный для его строительства юнит.

Пример: Алдарис хочет построить Архонта. Он уже купил Технологию «Вызов Архонта», которая гласит: «Можешь строить Архонта, заплатив 1 газ и уничтожив 2 Высших Храмовников на активной планете». Исполняя приказ Стройки на планете, игрок уничтожает два юнита Высших Храмовников (которых он может свободно выбирать из любой области активной планеты) и платит один газ. За это игрок получает юнит Архонта, которого он обязан поставить в любую из областей активной планеты, в которой стоял уничтоженный Высший Храмовник. Построив Архонта, Алдарис продолжает исполнение приказа Стройки.

ЭФФЕКТЫ И СВОЙСТВА

У многих карт, юнитов, построек и даже фракций есть особые свойства. В большинстве случаев эти свойства очевидны, но ими правят следующие постулаты.

Примите к сведению, что свойства Боевых карт делятся до конца стычки, в которую они сыграны. Другими словами, юнит, получивший «Скрытность» по Боевой карте, использует это свойство только в текущей стычке.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Во многих случаях особые свойства полностью описаны текстом на компонентах, таких как карты или планшет фракции. Но есть и другие, которые ограничиваются **символом** или **ключевым словом**.

Эффекты таких свойств нам придется расписать в подробностях ниже.

СКРЫТНОСТЬ

Когда юнит со **Скрытностью** уничтожен в стычке, он не убирается с поля (как обычный уничтоженный юнит). Вместо этого в конце шага Уничтожения юнитов и сброса карт этот юнит **отводится**. Это значит, что хозяин юнита может немедленно убрать юнит из битвы и увести его в дружескую или пустую область на активной планете. Если такой области не существует или отвод юнита в область превышает предел юнитов области, юнит все же уничтожается.

ДЕТЕКТОР

Детектор отменяет **скрытность** вражеского юнита в той же стычке. Другими словами, если у игрока есть юнит передовой или юнит резерва с **детектором**, **скрытность** любого юнита противника в этой же стычке не дает эффекта.

БЛОКАДА

Есть карты, которые велят вам **заблокировать** карту соперника. Ключевое слово «**блокада/блокировать**» означает, что карта противника идет в сброс, а ее эффект игнорируется.

Когда в стычке вступают в силу особые свойства карт, игрок должен активировать **блокады** раньше всех прочих свойств. Если оба игрока держат на столе несколько карт с **блокадой**, блокады агрессора вступают в силу раньше блокад защитника.

*Пример: Арктурус Менгск атакует Алдариса. Он играет карту подкрепления «Ударный Импульс» вдобавок к обычной Боевой карте. «Ударный Импульс» гласит: «**Блокада** карты Подкрепления противника».*

*Алдарис к своей обычной Боевой карте прикладывает карту подкрепления «Галлюцинация», которая гласит: «**Заблокируй** обычную боевую карту твоего противника. Он должен сыграть новую (с руки или из колоды, как ему угодно)».*

Поскольку агрессор в этот раз Арктурус, его блокада работает первой, и «Галлюцинация» Алдариса с его блокадой сбрасывается раньше, чем успевает навредить Арктурусу.

«ПО»

Во множестве Боевых карт есть, так сказать, ключевой предлог «**по**». Любой бонус, который указан в тексте до этого предлога, действует **только** в случае, если **передовой юнит** противника отвечает описанию, данному после этого предлога. Если вражеский юнит передовой не тот, то и свойство не дает никакой выгоды. Например, карта с эффектом «Получи +1 к силе атаки по воздушным целям» дает +1 к итоговой силе атаки, если на передовой в этой стычке у противника стоит воздушный юнит.

ПОДДЕРЖКА

Расписывая стычки на 4м шаге битвы, агрессор должен создать как можно больше пар. Обычно это означает, что число стычек в битве равно числу юнитов на стороне с наименьшим числом юнитов. Например, если у агрессора в битве 4 юнита, а у защитника 2 юнита, стычек в битве будет две. При обычных условиях. И,

как правило, сторона, у которой меньше юнитов, не получит юнитов резерва.

Но есть юниты со словом **поддержка** под их блоком данных на планшете фракции. И вот эти юниты не могут быть отправлены на передовую в стычке. Они всегда являются юнитами резерва, и агрессор оставляет их в стороне при расписании стычек.

Если юниты с поддержкой есть на обеих сторонах битвы, оба игрока получают в свое распоряжение юниты резерва. Когда такое происходит, агрессор направляет свои юниты резерва в стычки первым, защитник – вторым.

Исключение: если все юниты игрока в битве обладают поддержкой, игрок должен назначить один из них юнитом передовой. В такой битве будет лишь одна стычка, а все остальные юниты станут юнитами резерва, помогающими в одной стычке.

«ПОЛУЧИ»

Многие карты указывают, что игрок должен получить определенный бонус к силе атаки и/или живучести. Иногда для этого есть требования (допустим, определенный тип юнита на передовой).

Например: «Если у тебя на передовой стоит Осадный Танк, получи +1 к силе атаки». Если в стычке на передовой у игрока стоит Осадный Танк, то он добавляет 1 к итоговой силе атаки при активации свойств карт.

«ВЕРНИ В КОЛОДУ ТЕХНОЛОГИЙ»

Есть карты Технологий, которые требуют, чтобы их возвращали в колоду Технологий после применения. Это значит, что вместо помещения карты в сброс в конце стычки хозяин должен вернуть ее в колоду Технологий. Если игрок захочет снова заполучить эту карту, ему придется отдать и исполнить новый приказ Исследования и снова купить эту Технологию.

«ПОМЕСТИ В ЗОНУ ФРАКЦИИ»

Очень немногие карты Технологии говорят, что их надо положить в зону фракции. Когда такая технология покупается, ее карта не замешивается в Боевую колоду, подобно большинству карт Технологии. Карта кладется лицом вверх перед купившим ее игроком. Карта, помещенная в зону фракции, обладает особым могуществом, так как игроку не надо ждать, пока он снова вытянет ее из колоды. Ее свойство активируется так, как гласит сама карта.

ВТОРИЧНЫЙ УРОН

Часть Боевых карт может вызвать **вторичный урон**. В отличие от большинства свойств, вторичный урон наносится не в отдельных стычках, а накапливается в течение битвы и наносится в ее конце после всех стычек.

ВЫЗОВ ВТОРИЧНОГО УРОНА

Вторичный урон от определенной карты вступает в силу, если он **вызван**. Вторичный урон вызывается, когда сторона с Боевой картой, на которой есть слова

«**вторичный урон**», уничтожает хотя бы один юнит противника на шаге «Уничтожения юнитов» той стычки, в которую сыграна карта. Это верно даже тогда, когда любые или все дружеские юниты также уничтожены в стычке.

Другими словами, если в стычке уничтожен юнит противника, каждая дружеская карта с **вторичным уроном** вызывает вторичный урон. И если **вторичный урон** есть и на обычной карте, и на карте подкрепления, сыгранных в стычку фракцией, уничтожение одного вражеского юнита вызывает **оба вторичных урона**.

Карты вызванного **вторичного урона** кладутся лицом вверх рядом с битвой, чтобы вести счет тому, сколько раз за битву будет нанесен **вторичный урон**. Карты вторичного урона, который не был вызван, сбрасываются обычным путем.

*Пример 1: Битва Арктуруса Менгска и Сверххразума. В одной из стычек Арктурус сводит Осадный Танк при поддержке Десантника резерва с одним из Ультралисков Сверххразума. Арктурус играет боевую карту с картинкой Осадного Танка и ключевым словом **вторичный урон**. При разборе стычки и Терран и Зерг обладают достаточной мощностью, так что и Осадный Танк и Ультралиск уничтожаются. Так как Арктурус уничтожил юнит врага, это вызывает вторичный урон с его боевой карты. Карта кладется на стол лицом вверх, и в конце битвы ее эффект будет учтен.*

Кстати, если бы Сверххразум также сыграл карту с вторичным уроном, этот вторичный урон был бы вызван уничтожением Осадного Танка. Вы видите, что в одной стычке оба противника могут вызвать вторичный урон в рядах врага.

Пример 2. Алдарис выставляет Грабителя при поддержке Высшего Храмовника против Зерглинга Сверххразума. Алдарис играет обычную боевую карту с изображением Грабителя и словами вторичный урон. Более того, Алдарис играет карту подкрепления «Псионическая Буря», у которой тоже есть вторичный урон. Зерглинг уничтожен в стычке, и вторичный урон вызывается с обеих карт Алдариса. Карты кладутся на стол лицом вверх и ждут конечной фазы боя.

СКРЫТНОСТЬ И ВТОРИЧНЫЙ УРОН

Вторичный урон вызывается уничтожением скрытного юнита в обычном порядке, хотя скрытный юнит выходит из боя, а не уничтожается на самом деле.

Пример: Осадный Танк Терранов напоролся на Гидралиску. Терран играет боевую карту с вторичным уроном в масть своему Танку. Зерг играет карту «Уход в грунт», которая наделяет Гидралиску скрытностью. В стычке Осадный Танк уничтожает Гидралиску, но из-за скрытности Гидралиск не погибает: Зерг выводит его в дружественную область. Но вторичный урон с терранской боевой карты это поражение Гидралиски все равно вызывает, и карта остается рядом с полем ждать конца битвы.

Помните, что скрытность позволяет юниту отступать только при уничтожении в стычке. Скрытность не дает игрокам права выводить юниты на шаге Нанесения Вторичного Урона.

НАНЕСЕНИЕ ВТОРИЧНОГО УРОНА

Вторичный урон распределяется на шаге Нанесения Вторичного Урона. Каждая боевая карта игрока, с которой вызван вторичный урон, вынуждает его противника выбрать и уничтожить один свой юнит, выживший в стычках битвы. Первым уничтожает вторичным уроном свои юниты агрессор, завершает процесс защитник.

Слова «вторичный урон» всегда предварены словами «наземный», «воздушный» или «наземный/воздушный», что определяет конкретный тип юнитов, которых уничтожает вторичный урон с этой карты. Итак:

- Наземный вторичный урон с одной боевой карты обязывает врага уничтожить его наземный юнит по своему выбору.
- Воздушный вторичный урон с одной боевой карты обязывает врага уничтожить его воздушный юнит по своему выбору.
- Наземный/воздушный урон с одной карты позволяет врагу выбрать для уничтожения его наземный или воздушный юнит, но уничтожить юнит он обязан.

Выбирая, какие юниты уничтожить вторичным уроном, игроки должны уничтожать максимально возможное число юнитов. Это значит, что карты наземного и воздушного вторичного урона уничтожают юниты первыми, и только потом применяются карты наземного/воздушного вторичного урона.

Пример: на шаге Нанесения Вторичного Урона агрессор остается с двумя наземными юнитами и одним воздушным. Его противник в стычках вызвал вторичный урон с двух боевых карт: на одной вторичный урон воздушный, на второй – наземный/воздушный. Теперь агрессор вынужден уничтожить один воздушный юнит и один наземный юнит. Он не имеет права уничтожить свой воздушный юнит наземным/воздушным вторичным уроном, так как это не оставит в его армии «жертвы» для воздушного вторичного урона.

Когда учтен эффект карты, вызвавшей вторичный урон, она уходит в сброс ее владельца.

ЗНАК ОСОБОЙ ПОДДЕРЖКИ

Этот знак стоит только на картах подкрепления и всегда сопровождается рисунком одного или нескольких юнитов. Наличие этого знака указывает на то, что особое свойство этой карты может применяться, если изображенный на карте юнит стоит на передовой или в резерве стычки. Например, карта подкрепления с таким рисунком, как внизу, может применяться, когда в стычке есть Призрак фракции, и не важно, где он стоит – на передовой или в резерве.



Рисунок Юнита с знаком особой поддержки

ЭФФЕКТЫ МОДУЛЕЙ

В SC три типа модулей: модули Обеспечения, Научно-Исследовательские модули и Воздушные Щиты.

В строительстве модулей игрок ограничен числом свободных гнезд под модули на планшете его фракции (а это число варьируется от расы к расе). Подробности на врезке «Планшет Фракции» на стр. 13.

МОДУЛЬ ОБЕСПЕЧЕНИЯ



Модули Обеспечения Терранов и Протоссов (у Зергов его нет)

Модули Обеспечения поднимают предел строительства юнитов фракции. Каждый модуль Обеспечения на планшете фракции увеличивает предел строительства юнитов на базах этой фракции на один.

Пример: Арктурус Менгск начал игру с пределом строительства юнитов 2. В ходе игры он прикрутил к своим базам два модуля Обеспечения. Каждый модуль внес единицу в предел строительства юнитов, и после активации второго модуля предел фракции Менгска вырос до 4 (т.е. каждым приказом Стройки он может создавать до 4 юнитов).

ПРЕДЕЛ СТРОИТЕЛЬСТВА ЮНИТОВ ЗЕРГОВ

А вот две Зергские фракции модулей Обеспечения не строят. Как объясняет планшет каждой фракции Зергов, они могут увеличивать свой предел строительства юнитов новыми постройками. Предел строительства юнитов для Зерга равен удвоенному числу типов построек на его планшете фракции. **Важно:** мы говорим именно о разных типах построек, новые уровни постройки одного типа не увеличивают Зергский предел строительства юнитов. Как и все прочие, каждая фракция Зергов начинает с одной постройкой, напечатанной на планшете, и это дает фракции стартовый предел строительства юнитов 2.

Как только Зерг возводит все три типа построек, его предел строительства юнитов возрастает до шести (два за каждый тип постройки).

НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ МОДУЛЬ



Научно-Исследовательские модули.

Научно-Исследовательские модули позволяют игроку применять особые приказы. В фазе планирования игрок может отдать столько особых приказов, сколько НИ-модулей он установил на свой планшет фракции (помните только, что в каждой фазе планирования игрок не может отдать больше четырех приказов).

МОДУЛЬ ВОЗДУШНОГО ЩИТА



Воздушные Щиты трех рас

Модули Воздушного Щита – это три важных свойства для баз игрока.



Знак детектора скрытности

Детектор Скрытности: все юниты этого игрока в одной области с его базой наделяются свойством детектора.



Знак системы ПВО

Система ПВО: когда битва идет в области с одной из баз игрока, игрок получает +1 силу атаки в каждой

стычке, где на передовой ему противостоит воздушный юнит.



Знак Малой орбитальной обороны

Малая Орбитальная Оборона: противники не могут перебрасывать юниты по путям навигации (с других планет) прямо в область с одной из баз игрока. База просто расстреливает транспортники, входящие в атмосферу планеты.

Тем не менее, противники **могут** высаживать юниты в других областях активной планеты. И конечно, любой вражеский юнит, **уже стоящий на активной планете**, может просто войти в область с базой, откровенно наплевав на Малую Орбитальную Оборону.



Зерг не может перевезти юниты в область с базой красного Террана: красный – счастливый обладатель Воздушного Щита. Но Зерг не отчаялся: он начинает переброску войск в другие области активной планеты, откуда они смогут спокойно войти в область с базой.

НАМЕК

Модули Воздушного Щита помогут вам предотвратить внезапные атаки на ваши базы. Не забывайте только, что МОО вашего щита защищает только от атак с других планет, но не от атак из других областей той же планеты, на которой стоит ваша база.

СПРАВОЧНЫЙ ЛИСТ

На справочных листах собраны данные о приказах и усредненные боевые показатели всех юнитов SC. Этот инфо-банк позволяет игрокам сравнивать юниты и обоснованно принимать решения в битвах. Формат подачи информации на справочном листе мы рассмотрим на врезке «Данные юнитов».

ДАННЫЕ ЮНИТОВ

СРЕДНИЕ			
ЗЕРГИ			
1	Зерглинг	5	5
2	Гидролик	6	6
3	Ультралиск	8	8
4	Королева	1	1
5	ПОДДЕРЖКА	3	3

- Имя и вид юнита:** название и изображение юнита помогает понять, к какому юниту относится блок данных.
- Средняя Атака:** среднее значение силы Атаки для всех боевых карт, подходящих данному юниту. Карты подкреплений и Технологий в среднее значение не входят.
- Средняя живучесть:** среднее значение Живучести для всех боевых карт, подходящих данному юниту. Карты подкреплений и Технологий в среднее значение не входят.
- Типы Технологий:** перечень разных технологий, влияющих на юнит.
- Поддержка:** если у юнита есть свойство поддержки, оно указано здесь. Важно помнить, что средних значений Атаки и Живучести у юнитов со свойством поддержки попросту нет, так как под них нет обычных Боевых карт. Из-за этого юниты с поддержкой, оказавшиеся на передовой, всегда пользуются пониженными значениями обычных Боевых карт.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Когда вы постигнете основы настольного StarCraft'a, вас могут заинтересовать следующие продвинутые варианты, добавляющие сложности и многогранности игровому процессу.

ЗАВОЕВАНИЕ ГАЛАКТИКИ

Этот вариант нацелен на тех из вас, кто любит долгие изнуряющие бои до последнего Десантника/Зерглинга/Зилота. В игре по этой версии игроки не получают очков завоевания, и единственным путем к победе остается уничтожение всех соперников (см. «Уничтожение игрока» на стр. 18).

В начале игры перед сбором колоды Событий уберите три карты «Конец Близок» в коробку. А в ходе игры, когда колода Событий будет заканчиваться, сбивайте События IIIго этапа из сброса в новую колоду и продолжайте играть.

Завоевание Галактики можно сочетать с Командной игрой (этот вариант предложен ниже). Игра идет до тех пор, пока на поле не остается только одна команда.

КОМАНДНАЯ ИГРА

В играх четырех или шести игроков вариант Командной игры может делить игроков на пары. Каждый игрок будет руководить своей фракцией, но в союзе с другим игроком. В игре будут состязаться 2 или 3 команды (по два игрока в каждой). Перед началом игры разбейте игроков на пары и только после этого раздайте игрокам втемную планшеты фракций. Понятно, что при таком раскладе команда не обязательно будет состоять из двух фракций одной и той же расы.

Игроки должны сесть за стол так, чтобы товарищи по команде сидели как можно дальше один от другого. В игре четверых порядок посадки такой: игрок 1й команды, игрок 2й команды, игрок 1й команды, игрок 2й команды. В игре шестером сесть надо так: игрок 1й команды, игрок 2й команды, игрок 3й команды, игрок 1й команды, игрок 2й команды, игрок 3й команды.

Для варианта Командной игры существуют следующие правила:

- Игроку запрещено атаковать своего товарища по команде и входить в области, находящиеся под контролем товарища по команде.
- Области товарища по команде во всех игровых отношениях считаются вражескими областями.
- Юниты, базы и области товарища по команде не идут в счет выполнения игроком условия особой победы. Например, Сверхразум побеждает, когда контролирует базы на трех разных планетах. Базы игрока, входящего в одну команду с игроком-Сверхразумом, не помогут Сверхразуму победить этим способом.

Условия победы в Командной игре отличаются от обычных, и о них мы расскажем подробнее.

ОСОБАЯ ПОБЕДА В КОМАНДНОЙ ИГРЕ

Игра завершается, когда на 6 шаге Перегруппировки один или несколько игроков выполняют условия особой победы своих фракций. Если любой игрок команды добился особой победы, игроки побеждают командой. Обсуждая стратегию на игру, члены одной команды вполне могут поставить себе цель в виде конкретного условия особой победы и бросить все силы команды на достижение этой цели.

Если две или три команды претендуют на победу одновременно, побеждает команда с наивысшей суммой очков завоевания. Если команды не решат спор очками завоевания, применяйте методы из раздела «Победа в игре» со стр. 17. В каждом методе объединяйте соответствующие элементы обоих игроков команды (ресурсы, области, базы, рабочих) для сравнения с достижениями другой команды (других команд).

ПОБЕДА ПО ВРЕМЕНИ В КОМАНДНОЙ ИГРЕ

Игра завершается, когда на поле в конце 7 шага Перегруппировки выходит вторая карта «Конец Близок». Побеждает команда с наибольшей суммой очков завоевания.

Исключение: если Алдарис в игре, команда Алдариса автоматически побеждает при завершении игры по времени, сколько бы очков ни собрали соперники.

ПОБЕДА УНИЧТОЖЕНИЕМ В КОМАНДНОЙ ИГРЕ

На поле остается только одна команда – и игра завершена, победитель очевиден.

ОБЫЧНАЯ ПОБЕДА В КОМАНДНОЙ ИГРЕ

Игра заканчивается, когда команда сообща набирает 30 очков завоевания. Если фракция Алдариса в игре, это число увеличивается до 40 очков (кроме самого Алдариса, которому по-прежнему довольно 30 очков для победы). Если несколько команд набрали одинаковое количество очков, применяйте методы из раздела «Победа в игре» со стр. 17. В каждом методе объединяйте соответствующие элементы обоих игроков команды (ресурсы, области, базы, рабочих) для сравнения с достижениями другой команды (других команд).

УКАЗАТЕЛЬ

Боевые карты, типы: 27; разбор: 28; применение: 29; ключевые слова: 38–40; время применения: 32

Бой: 26–32

Важные термины: 6

Варианты игры: 42–43

Вторичный урон: 39–40

Выработка и истощение: 20

Детектор: 38

Достаточная мощь: 33

Жетон постройки, разбор: 36; возведение: 37;

Заблокированные приказы: 15

Знак особой поддержки: 40

Исследование: 25–26

Карты подкрепления: 30

Карты Событий, сбор колоды: 8; выбор карты Событий: 14; применение: 16; «Конец Близок»: 16, 18

Карты Технологий, разбор: 28; покупка: 25

Личная зона игрока, она же зона фракции: 12

Мобилизация: 23–25

Модули: 40–41

Надежные ресурсы: 19

Наземные и воздушные юниты: 33–34

Общая игровая зона: 11

Особые приказы: 36–37

Отступление из битвы: 33

Очередь приказов: 14

Очки завоевания, получение: 15

Переброска юнитов: 24

Перегруппировка: 15–17

Планеты, элементы: 7; соответствующие карты ресурсов: 10

Планирование: 12–13

Планшет фракции: 13

Победа в игре 17–18; особое условие Алдариса: 17

Подготовка игры: 8

Поддержка: 38–39

Запас компонентов и намеренное уничтожение: 22

Предел строительства юнитов: 40

Предел юнитов: 21; при движении: 25

Пути z-навигации: 24; прокладка в начале игры: 9

Пути навигации: 9–10

Ресурсы, потеря/приобретение: 15–16; цены/расходование: 18–20

Скрытность: 38

Создание галактики: 8–10

Справочник: 44

Стройка: 20–23

Стычки, расписание: 26; проведение: 30–31

Технологичные юниты: 38

Улучшение баз: 23

Уничтожение транспортников и баз: 15–16

Фаза Действий: 14–15

Фракции, названия и цвета: 2

Юниты резерва: 26–27; боевые способности: 33–34

ПОСТРОЙКИ

У каждой расы есть постройки трех типов, каждый тип открывает доступ к новым юнитам. Каждая постройка уникальна, и в правилах постройки мы называем перечисленными ниже названиями.

КАЗАРМЫ



Открывает Терранам доступ к Десантникам, Огнебоям и Призракам.

ФАБРИКА



Открывает Терранам доступ к Грифам, Голиафам и Осадным Танкам.

КОСМОПОРТ



Открывает Терранам доступ к Гневным Духам, Научным Судам и Тяжелым Крейсерам.

ВРАТА



Открывает Протоссам доступ к Зилотам, Драгунам и Высшим Храновникам.

РОБО-ФАБРИКА



Открывает Протоссам доступ к Грабителям.

ЗВЕЗДНЫЙ ПОРТАЛ



Открывает Протоссам доступ к Скаутам, Арбитрам и Носителям.

ЯМА ПРИПЛОДА



Открывает Зергам доступ к Зерглингам, Гидралиским и Ультралиским.

ГНЕЗДО КОРОЛЕВЫ



Открывает Зергам доступ к Королевам и Осквернителям.

ШПИЛЬ



Открывает Зергам доступ к Бичам и Муталиским.

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Авторы: Кори Коничка и Кристиан Т. Петерсен

Разработчик: Кори Коничка

Исполнительный разработчик: Кристиан Т. Петерсен

Правила: Кори Коничка, Кристиан Т. Петерсен и Джеймс Торр

Редактура и вычитка: Джефф Тидбол, Кристиан Т. Петерсен и Джеймс Торр

Графический дизайн: Кевин Чайлдресс, Эндрю Наваро, Скотт Найсли и Брайан Шомбург

Координация оформления: Зое Робинсон

Иллюстрация на коробке: Жан-Пьер Таргете

Рисунки построек и персонажей: Стейси Диана Кларк, Питер Джонстон, Джо Мариот, Аарон Панагос, Фрэнк Уоллс и Бен Цвайфель.

Дополнительные художественные работы: Андерс Файнер

В оформлении использованы материалы, предоставленные **Blizzard Entertainment**.

Производственный директор: Ричард Спайсер

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

Тестеры: Джефф «Бексли» Андрайяк, Брайан Борнмюллер, Мартен Бруинсма, Вилко Ван де Камп, Мэтт Карлсон, Кевин Чайлдресс, Дэниэл Кларк, Бен Дэниэлс, Дин Дэвис, Коннор Дэвис, Джон Гудэнаф, Эрик Джонсон, Натан Джонсон, Эван Кинне, Эмили Ламберсон, Габриэль Лаулунен, Пеги Ли, Дэн Локмон, Эмиль де Маат, Рутгер МакЛин, Эндрю Наваро, Джастин Ньюстрам, Юриаан Пеет, Гэри Пресслер, Брайан Шомбург, Джейсон Смит, Арьян Сниппе, Эрик Сниппе, Ричард Спайсер,

Скотт Старки, Йоханнес Ван Ставерен, Джереми Стомберг, Крис Торнтон, Джефф Тидбол, Робин Винсент, Брайан Вэйд и Ремко Ван дер Вааль.

BLIZZARD ENTERTAINMENT

Ведущий разработчик: Шон Карнс

Арт-директор: Гленн Рэйн

Продюсеры: Бен Броуд и Шон Ванг

Директор по вопросам глобального развития бизнеса/Лицензированию: Кори Джоунс

Менеджеры по лицензиям: Брайан Хсай и Джина Уильямс

Тестеры: Бен Броуд, Шон Карнс, Тим Дэниэлс, Боб Фитч, Джефф Гудман, Джонатан Мэйсон, Стюарт Мэсси, Джастин Паркер, Боб Ричардсон и Шон Ванг.

Особые благодарности заслужили: Крис Метцен, Глория Сото, Джоанна Клиланд-Джолли, Эвелин Фредериксен, Тим Кэмпбелл, Микки Нильсен, Питер Ли, Сэмвайз Дидье и Марк Мозер

ООО «СМАРТ»

локализация в России

Общее руководство: Михаил Акулов

Перевод и редакция: Алексей Перерва

Верстка: Андрей Морозов

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© 2007 Blizzard Entertainment, Inc. All right reserved. StarCraft and Blizzard Entertainment are trademarks and/or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks referenced herein are the properties of their respective owners. Board game mechanics and rules © Fantasy Flight Publishing.

Новости и дополнения для StarCraft: The Boardgame ищите на

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

Prepare To Baaaaa-ble!



- ◆ Each set contains new Loot™ cards to enhance your online character.
- ◆ Today's premier fantasy artists present an exciting new look at the World of Warcraft®.
- ◆ Compete in tournaments for exclusive World of Warcraft® prizes!

Go to your local hobby store or visit

WWW.UDE.COM/WOW



© 2007 UDC. 985 Trade Drive, North Las Vegas, NV 89030. All right reserved. Printed in the USA. © 2007 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Warcraft, World of Warcraft and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. All other trademarks referenced herein are the properties of their respective owners.





THE BOARD GAME

EPIC ADVENTURE COMES TO YOUR TABLETOP



World of Warcraft: The Board Game
WC03 \$79.95

Shadow of War Expansion
WC04 \$24.95



www.FantasyFlightGames.com

© 2007 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Shadow of War, Warcraft, World of Warcraft, and Blizzard Entertainment are trademarks and/or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. All other trademarks referenced herein are the properties of their respective owners.

СПРАВОЧНЫЕ ДАННЫЕ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выбор первого игрока
2. Разбор фракций
3. Получение компонентов
4. Установка трека Завоевания
5. Подготовка жетонов Истощения
6. Колода Событий
5 игроков: уберите по 5 карт из колод Igo и IIgo этапов
4 игрока: уберите по 10 карт из колод Igo и IIgo этапов
3 игрока: уберите по 15 карт из колод Igo и IIgo этапов
2 игрока: уберите по 20 карт из колод Igo и IIgo этапов
7. Создание галактики
8. Отделение карт Технологий от Боевых карт
9. Набор Боевой Руки.

СОЗДАНИЕ ГАЛАКТИКИ

1. Получение планет
2. Возврат неиспользованных компонентов
3. Первый раунд размещения планет
4. Второй раунд размещения планет
5. Прокладка Z-путей навигации
6. Раздача карт ресурсов
7. Размещение стартовых сил

ШАГИ БИТВЫ

1. В спорную область кладется жетон приказа
2. Применяются свойства «Начала битвы»
3. Тянутся Боевые карты
4. Агрессор расписывает стычки
5. Юниты резерва распределяются по стычкам
6. Играются Боевые карты
7. Проводятся стычки
8. Наносится вторичный урон
9. Проводится отступление

РАЗБОР СТЫЧКИ

1. Вскрытие карт
2. Сравнение Сил Атаки и Живучести
 - а) Подключение обычных Боевых карт
 - б) Подключение карт Подкрепления
 - в) Подключение юнитов Резерва
3. Уничтожение юнитов и сброс карт

ШАГИ ПЕРЕГРУППИРОВКИ

1. Уничтожение баз и транспортных
2. Сброс карт ресурсов
3. Получение карт Ресурсов
4. Возврат рабочих
5. Получение очков завоевания
6. Проверка на обычную победу
7. Проверка на особую победу
8. Розыгрыш Событий
9. Сброс Боевых карт
10. Передача жетона первого игрока

ПРАВИЛА, О КОТОРЫХ ЧАСТО ЗАБЫВАЮТ

Ниже мы собрали правила, которые хуже всего усваиваются новичками в StarCraft'e.

- Игроки не могут смотреть карты Событий до 7 шага Перегруппировки.
- Мобилизация позволяет игроку ввести войска на планету, которой отдан приказ, а не вывести войска с нее!
- Игрок получает очки завоевания с области, если в ней стоит его база и/или юнит.
- Когда игрок теряет контроль над картой Ресурса (на 2 шаге Перегруппировки), все рабочие на этой карте уничтожаются.
- Если в области с базой врага стоят юниты игрока, эта база уничтожается на 1 шаге Перегруппировки (и не раньше).
- Игроки могут подвергнуть карту Ресурса выработке, чтобы получить один добавочный ресурс с карты (при этом карта частично либо полностью истощается).
- Исполняя приказ Стройки, игрок может строить юниты в любой дружеской или пустой области активной планеты, если у него есть база на активной планете.
- Активный игрок может вытянуть карту События вместо исполнения только что вскрытого им приказа.
- Пути Z-навигации могут применяться любым игроком: никакой связи между цветом фракции и цветом выходов нет.