

StarCraft: The Boardgame. Памятка по игре

Перевод: Юрий Тапилин

<http://www.BoardGamer.ru>

<p>Планирование</p> <p>4 раунда, начиная с первого игрока.</p> <p>1. Положите жетон приказа:</p> <ul style="list-style-type: none">➢ На планету с вашей базой / юнитами или на любую соседнюю.➢ Выложенные приказы нельзя смотреть. <p>За каждый исследовательский модуль игрок может использовать 1 «золотой» жетон приказа.</p>	<p>Сражения</p> <ol style="list-style-type: none">1. Положите в область где проходит бой жетон приказа. Уберите из неё всех юнитов на свободное место.2. Нападающий игрок используют 1 свойство «начало боя».3. Обороняющийся игрок используют 1 свойство «начало боя».4. Нападающий игрок набирает 3 боевые карты <p>ЗОЛОТОЙ ПРИКАЗ: нападающий набирает ещё 2 боевые карты</p> <ol style="list-style-type: none">5. Обороняющийся набирает 1 боевую карту.6. Нападающий расставляет юнитов по парам 1:1. (юниты поддержки можно выставлять в пары только если у игрока нет ни одного боевого юнита).7. Нападающий добавляет к парам юнитов поддержки.8. Обороняющийся добавляет к парам юнитов поддержки.9. Нападающий выкладывает к каждой паре боевую карту и может выложить ещё вторую – карту поддержки. Вместо того, чтобы играть боевую карту с руки, игрок может вслепую взять карту сверху колоды.10. Боевые карты разыгрывает обороняющийся (см. п. 9).11. Определяется исход схватки для каждой пары (порядок определяет нападающий игрок):<ul style="list-style-type: none">➢ Все карты вскрываются (если из колоды выпала карта поддержки, вытяните следующую, пока не придёт боевая).➢ Подсчитайте значения атаки и защиты, сложив:<ul style="list-style-type: none">• большее значение (если карта подходит к юниту) или меньшее значение (или 0, если юнит не может атаковать юнита противника на передовой);• бонус боевой карты (если карта подходит к юниту);• бонус карты поддержки (если карта подходит к юниту на передовой ИЛИ если на карте есть значок универсальной поддержки и она подходит к любому юниту в схватке);• бонус поддержки юнитов поддержки (0, если юнит не может атаковать юнита противника на передовой). <p>ЗОЛОТОЙ ПРИКАЗ: +1 к атаке</p> <p>ПВО: в области с базой +1 к атаке, если на передовой у противника – летающий юнит.</p> <ul style="list-style-type: none">➢ Если атака => защита, юниты уничтожаются:<ul style="list-style-type: none">• если можно атаковать юнита на передовой – уничтожается он, в противном случае -• если можно атаковать юнита поддержки, уничтожается 1 юнит поддержки (по выбору обороняющегося);• если нельзя атаковать и юнитов на передовой, и юнитов поддержки – юниты не уничтожаются.➢ Если уничтожен хотя бы один юнит противника:<ul style="list-style-type: none">• Срабатывают все свойства карт <i>Вторичный урон</i>.• <i>Скрытность:</i> у проигравшего игрока юниты со свойством «скрытность» не уничтожаются, а отступают на пустую область планеты или область с базой или юнитами этого игрока. Если отступать некуда – погибают. Это свойство не работает, если у противника в схватке есть <i>Детектор</i>, или если сражение происходит в области с базой, где есть ПВО.<ul style="list-style-type: none">• Уничтоженные юниты можно потом снова построить.➢ Разыгрываются карты со свойством «Блокада».➢ Сначала «блокада» нападающего, потом – обороняющегося <ol style="list-style-type: none">12. Сбросьте все карты, кроме сработавших карт <i>Вторичного урона</i>.13. Разыгрываются карты вторичного урона:<ul style="list-style-type: none">➢ за каждую карту вторичного урона у противника погибает 1 юнит.➢ учитываются свойства <i>наземный/летающий</i>, но погибнуть должно максимально возможное количество юнитов.14. Отступление<ul style="list-style-type: none">➢ Погибли все юниты обороняющегося: юниты нападающего могут зайти в область, но не больше размера области. Остальные – отступают.➢ Погибли все юниты нападающего: юниты обороняющегося возвращаются в область.➢ Погибли все юниты: область остаётся пустой.➢ У нападающего остались юниты, у защитника – только юниты поддержки: юниты поддержки защитника отступают. Юниты нападающего могут зайти в область, но не больше размера области. Остальные – отступают.➢ У обоих игроков остались юниты: юниты обороняющегося возвращаются в область. Юниты нападающего отступают. <p>Отступления: юниты должны отступить в область, где нет юнитов противника (на той же планете или на соседней – чрез транспорт). При этом нужно учитывать размер области. Если юнитам некуда отступать, они погибают.</p>
<p>Исполнение</p> <p>По часовой стрелке, начиная с первого игрока.</p> <p>1. Сверху одной из стопок приказов есть приказ игрока: выполните приказ ИЛИ наберите карту события (не смотрите её!).</p> <p>2. Сверху стопок приказов игрока нет, но они ещё остались в стопках: наберите карту события (не смотрите её!).</p>	
<p>Строительство</p> <ol style="list-style-type: none">1. На планете с базой:<ul style="list-style-type: none">➢ сколько угодно рабочих (помещаются в «недоступные рабочие»)➢ сколько угодно транспортов (1 на маршруте).➢ юнитов – не больше, чем лимит строительства. Они выставляются в область с базой, с вашими юнитами или в пустую область (но не в область с базой или юнитами врага) <i>Можно уничтожить имеющихся юнитов чтобы уложиться в размер области.</i>2. На планете с базой или юнитом:<ul style="list-style-type: none">➢ построить 1 здание и (или) 1 модуль. (можно строить здания более высокого уровня)3. На планете без базы, но с юнитами:<ul style="list-style-type: none">➢ Построить новую базу в области с юнитом (1 база на планету). <p>ЗОЛОТОЙ ПРИКАЗ</p> <ul style="list-style-type: none">➢ можно построить 1 дополнительного юнита (лимит +1).➢ одна покупка стоит на 1 ресурс дешевле (минералы или газ). <p>МОДУЛЬ ПОДДЕРЖКИ</p> <ul style="list-style-type: none">➢ каждый модуль увеличивает на 1 лимит строительства.	
<p>Исследование</p> <p>На планете должна быть база игрока.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Наберите 1 карту события (не смотрите её).2. Наберите 3 боевых карты.3. Можете купить 1 технологию.<ul style="list-style-type: none">➢ возьмите все карты этой технологии (#точек).➢ если куплена боевая карта, перемешайте колоду и отбой. <p>ЗОЛОТОЙ ПРИКАЗ</p> <ul style="list-style-type: none">➢ наберите дополнительную карту события ИЛИ➢ если вы купили боевую карту, возьмите её сразу в руку.	
<p>Перемещение</p> <p>Переместите юнитов в 1 или несколько областей планеты с приказом</p> <ul style="list-style-type: none">➢ из областей на этой же планете И / ИЛИ➢ из областей на соседней планете, к которой есть транспорт <p>Учитывайте размер областей (<i>кроме атаки</i>).</p> <p>Можно выполнить только 1 атаку (<i>юниты в атаке = размер области + 2</i>)</p> <p>ПВО: нельзя перемещать юнитов с соседней планеты в область с базой.</p>	
<p>Перегруппировка</p> <ol style="list-style-type: none">1. Уничтожение баз и транспортов:<ul style="list-style-type: none">➢ База уничтожается если в области в ней есть юниты противника.➢ Транспорт уничтожается если ни на одной из двух соседних планет нет базы игрока.2. Потеря карт ресурсов: (выложенные на них рабочие кладутся в «недоступных рабочих»)<ul style="list-style-type: none">➢ если на планете нет базы игрока;➢ если в области есть база или юнит противника.3. Получение карт ресурсов:<ul style="list-style-type: none">➢ если на планете нет баз противника – за область со своей базой и все пустые области;➢ если на планете есть база противника – за области со своей базой и со своими юнитами.4. Получение рабочих: поместите всех рабочих с карт, главной базы и «недоступных рабочих» в область «резерв рабочих».5. Получение очков: за области с базами и юнитами.6. Проверка обычной победы: 15+ очков.7. Проверка особой победы: см. лист фракции.8. Розыгрыш карты событий: каждый игрок разыгрывает 1 карту.<ul style="list-style-type: none">➢ Исключение: нужно сыграть все карты «конец близок».➢ Игра заканчивается, если сыграно 2+ карт «конец близок».9. Сброс боевых карт: в руке не должно быть больше 6 карт (для терран – 8 карт). Игрок сам выбирает какие карты сбросить.10. Жетон первого игрока передаётся по часовой стрелке.	