

STAR CRAFT

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ЭРПАТА

Правила

Стр. 11. Вместо «Ниже мы разделим расскажем о шагах каждой фазы, вы получите представление о течении игры и увидите, как увязываются воедино ее компоненты» читать «Ниже мы подробно расскажем о шагах каждой фазы, вы получите представление о течении игры и увидите, как увязываются воедино ее компоненты».

Стр. 12. Врезка «Игровая зона фракции». Пункт 3. Вместо «жетоны фракции» читать «жетоны рабочих».

Стр. 13. Врезка «Планшет фракции». В делении резервной мощи «Голиафа» должно стоять значение +1.

Стр. 28. Врезка «Боевая карта/карта технологии». Пункт 5 отсылает читателя к числам карт, однако на показанной карте эти числа отсутствуют.

Стр. 35. Врезка «Уничтожение юнита резерва». В правом верхнем углу на изображении боевой карты отсутствует значение минимальной атаки юнита «Z».

Планшеты фракций

Зелёная фракция зергов. На обороте вместо «Сверхмозг» читать «Сверхразум».

Карты

Технология терранов «Облучение». Вторичный урон технологии распространяется на всех зергов, а не только на зерглингов, как написано на карте.

Ограничение для командной игры. В командной игре участник команды не может поставить базу на планете, если в результате базы этой команды будет стоять в каждой области планеты. Это правило введено с тем, чтобы команда не могла гарантированно защитить малую планету от вторжения противника, построив модуль воздушного щита.

ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ

Общие вопросы

Вопрос: Чем определяется контроль над областью?

Ответ: Игрок контролирует область, если в ней есть хотя бы один юнит или база игрока и нет вражеских юнитов или баз.

В: Если на планете есть база только одного игрока, получит ли он все очки завоевания с этой планеты в фазе перегруппировки?

О: Не обязательно. Игрок получает очки завоевания только с областей под его контролем.

В: Игрок выбывает из игры, если его последняя база уничтожается?

О: Игрок выбывает из борьбы только тогда, когда на поле не остаётся ни его баз, ни его юнитов.

В: Может ли игрок построить юнит на дружественной базе, если в области находятся вражеские юниты?

О: Игрок может строить юниты в пустых или дружественных областях планеты с его базой, даже если юниты противника стоят у его базы. Следовательно, в такой ситуации игрок не может разместить новые юниты в области со своей базой (из-за присутствия вражеских юнитов), но он может выставить только что построенные базой юниты в других пустых или дружественных областях планеты.

В: При уничтожении Муталиска для создания Стража (или двух Высших Храмовников для вызова Архонта) идёт ли полученный юнит в зачёт текущего приказа строительства?

О: «Технологические» юниты исчерпывают возможности расы так же, как обычные юниты. Иными словами, делая из двух Высших Храмовников Архонта, игрок создаёт один юнит в счёт приказа строительства.

В: Можно ли Z-навигационный путь поставить на две уже соседствующие планеты?

О: Да. При размещении путей и движения по ним существует только одно ограничение для Z-путей: путь навигации по оси Z ни в коем случае не может начинаться и заканчиваться на одной и той же планете.

Карты Событий

В: Если карта События изменяет Z-навигационный путь так, что транспортник больше не связан ни с одной из баз своего владельца, этот транспортник немедленно уничтожается?

О: Нет. Транспортные корабли уничтожаются только на первом шаге фазы Перегруппировки.

В: Что происходит, если два игрока применяют карту События, которая требует, чтобы противник играл боевые карты первым и в открытую?

О: Свойства защитника применяются после свойств агрессора, что означает, что карта События защитника перекрывает карту его соперника. Оба игрока будут применять боевые карты в открытую, но агрессор будет играть карту первым.

В: Что происходит, если у игрока больше одной карты «Конец близко» на шаге «Применение карты Событий» фазы перегруппировки?

О: Игрок будет вынужден сыграть все такие карты. После этого одна из этих карт принесёт ему определённую выгоду (дополнительная карта или дополнительное ПО). Затем он сбрасывает с руки все оставшиеся карты событий.

В: Если игрок выбывает из игры, что происходит с картами «Конец близко», которые он вытянул в текущем ходу?

О: Если игрок выбывает из игры, все его карты событий сбрасываются, не оказывая влияния на игру (это относится и к карте «Конец близко»).

Боевые карты и технологии

В: Как работает технология Зергов «Всплеск метаболизма»?

О: Если атакующий с передовой позиции Зерглинг обладает достаточной силой атаки, чтобы убить противостоящий ему наземный юнит, то Зерглинг получает +2 единицы живучести. Это правило действует только в атаке и распространяется только на стычки, в которых Зерглинг достаточно силён.

В: Призрак применяет карты технологий «Ньюк» и «Укрывающее поле». Сработает ли свойство «Ньюка», если Призрак будет вынужден отступить по результатам атаки противника?

О: Карта «Ньюк» всё равно сработает. Единственный способ предотвратить действие «Ньюка» состоит в физическом уничтожении Призрака.

В: Что произойдёт, если свойство боевой карты Бича сработает против юнита со Скрытностью?

О: Скрытный юнит отводится по стандартным правилам скрытности.

В: Может ли «Поле стазиса» помешать Бичу атаковать?

О: «Поле стазиса» влияет только на боевые параметры карты и, следовательно, не отменяет текст на карте Бича.

В: Может ли игрок применить технологию «Призыв» Протоссов больше одного раза, если на планете у него больше одного Арбитра?

О: Текст «Призыва» позволяет игроку ввести один юнит в одну область, в которой есть Арбитр. Число Арбитров в области значения не имеет.

В: Обязан ли игрок выполнять особое свойство сыгранной им боевой карты?

О: Да, если карта сочетается с передовым юнитом игрока, он должен использовать особое свойство.

Условия Победы

В: Если все ресурсы области полностью выработаны, идёт ли она в зачёт особых условий победы игрока?

О: Да. Например, Джим Рейнор для победы должен взять под контроль шесть областей с газом и/или минералами. Ему в зачёт идёт любая область со знаком газа или минералов на ней.

В: Что делать, если на поле игры областей определённого типа недостаточно для выполнения особых условий победы фракции?

О: В таком случае игроку достаточно установить контроль над всеми областями требуемого типа. Например, если на поле только две области с очками завоевания, Королеве Клинков надо контролировать только две эти области, чтобы выполнить условия её победы (вместо трёх в обычных условиях).

В: Сколько очков завоевания требуется для победы, если Алдарис выбыл из игры?

О: Пятнадцать.

Отступление

В: Кто отступает в конце битвы, если и у агрессора и у защитника уцелели только юниты поддержки?

О: Защитник. В соответствии с правилами отступления, юниты поддержки обязаны отступить, если только они остались на стороне защитника.

В: Кто отступает в конце битвы, если у защитника остался юнит поддержки, а агрессор превышает предел юнитов в области?

О: Отступление из-за превышения пределов происходит после того, как все защищавшиеся юниты отступят.