

STARCRRAFT

THE BOARD GAME



LICENSED
BLIZZARD
ENTERTAINMENT
PRODUCT

Zasady gry



GALAKTYKA POGRAŻONA W CHAOSIE...

Na zawsze odcięci od swego ojczyznanego świata, Ziemi, Terranie prosperowali w Sektorze Koprulu, wojując o kurczące się zasoby w miarę ekspansji na kolejne planety.

Enigmatyczni Protosi, rozwinięta i zaawansowana rasa ze świata Aiur, skrycie obserwowali z oddali nowoprzybyłych Terran.

Potem zachłanni Zergowie nadlecieli z kosmicznej próżni.

Zergowie zaroili się na należącej do Terran planecie Chau Sara i błyskawicznie ją zniszczyli. Protosi, przerażeni agresywną naturą i zabójczą biologiczną budową tego nowego obcego gatunku, szybko zrozumieli, że Zergowie stanowią oczywiste zagrożenie dla wszystkiego, co żyje w galaktyce.

Protosi zareagowali użyciem siły. Bez wahania spalili na popiół Chau Sara, niszcząc wszelkie życie, czy to Terran, czy Zergów.

Jednakże, zaledwie kilka dni po bombardowaniu Chau Sara, kolejna plaga Zergów wybuchła na pobliskim świecie Terran, Mar Sara. Nie udało się powstrzymać agresji Zergów.

Terranie, po całych wiekach izolacji, stanęli nagle naprzeciwko dwóch obcych ras, zaś obie z nich najwyraźniej zamierzały zniszczyć gatunek ludzki.

Chaos i wojna wybuchły w całej galaktyce.

Arcturus Mengsk, niegdyś rewolucyjny przywódca, dojrzał okazję zrodzoną z chaosu. Zniszczył Konfederację Terran i uczynił się Cesarzem nowopowstałego Dominium Terran. Niegdyś konfederacki szeryf, Jim Raynor, ocalały z ataku Zergów i następującej po nim protoskiej sterylizacji Mar Sara, wziął sprawy we własne ręce, gdy został zdradzony zarówno przez Konfederację, jak i Dominium. Jego obdarta banda ocalańców i uchodźców idzie naprzód na spotkanie niepewnej przyszłości.

Egzekutor Tassadar, Najwyższy Templariusz, odpowiedzialny za zniszczenie Chau Sara, prześladowany był przez poczucie winy i niepewność. Zawarł bluźnierczy sojusz z Mrocznymi Templariuszami - wygnanymi Protosami, którzy odrzucili mądrość i dobrodziejstwo Konklawe. Razem poszukiwali sposobu, aby zlikwidować zagrożenie ze strony Zergów i ocalić rasę Protosów. W odpowiedzi Konklawe wysłało w ten sektor Sędziego Aldarisa. Aldarisowi, jako lojalnemu członkowi kasty panującej, powierzono zadanie zniszczenia Zergów i poddanie zbiegłego Tassadara każącej ręce sprawiedliwości.

W międzyczasie rój Zergów rozdzielił się na dwie połowy. Sarah Kerrigan, niegdyś należąca do oddziału Ghost uzdolniona psionicznie Terranka w służbie Arcturusa Mengska, odrodziła się jako przywódczyni Zergów, Królowa Ostrzy. Stojąc na czele ewoluującego zergowego Roju, Sarah zbuntowała się przeciw tyranii władcy Zergów zwanego Overmind i wyruszyła aby szukać zemsty za zdradę, jakiej doświadczyła ze strony swego niegdyśszego gatunku.

Królowa Ostrzy rzuciła się na wszystkich, którzy ośmielili się jej przeciwstawić - czy to Terran, czy Protosów, czy Zergów.

Jedna tylko rzecz jest pewna w galaktyce:

Będzie wojna.

CEL GRY

Galaktyka *StarCraft* zdominowana jest przez trzy niezwykle i potężne rasy: wszechstronnych **Terran**, tajemniczych **Protosów** i nienasyconych **Zergów**. Gra zawiera po dwie frakcje (w różnych kolorach) dla każdej z tych ras (razem sześć dostępnych dla graczy frakcji).

Frakcje (nazwane od imion przywódców), ich przynależność rasowa i kolor są następujące:

Przywódca/Frakcja	Rasa	Kolor
Jim Raynor	Terranie	Niebieski
Arcturus Mengsk	Terranie	Czerwony
Tassadar	Protosi	Żółty
Aldaris	Protosi	Pomarańczowy
Królowa Ostrzy	Zergowie	Fioletowy
Overmind	Zergowie	Zielony

W grze planszowej *StarCraft* każdy z dwóch do sześciu graczy wciela się w jednego z przywódców tych frakcji. Poprzez prowadzenie wojen, zarządzanie zasobami oraz dyplomację gracze dążą do podbicia strategicznych planet, tak aby ich frakcja i tylko ich frakcja dominowała pośród gwiazd i w kosmosie.

Akcja gry *StarCraft* rozgrywa się przede wszystkim na planetach, które tworzą planszę. Niektóre planetarne terytoria (które określane będą po prostu jako tereny) zapewniają swoim właścicielom zasoby - gaz i minerały - podczas gdy inne zapewniają punkty podboju. Gaz i minerały używane są do zakupu nowych jednostek, budowli i technologii, podczas gdy punkty podboju ułatwiają graczom osiągnięcie zwycięstwa.

Każda z sześciu frakcji może osiągnąć zwycięstwo, jeżeli jako pierwsza osiągnie jeden z następujących warunków zwycięstwa: a) zgromadzi 15 punktów podboju, b) wypełni właściwy sobie specjalny cel zwycięstwa, lub c) wyeliminuje z gry wszystkie pozostałe frakcje. Jeżeli gra się skończy i żadnej z frakcji nie uda się spełnić jednego z tych celów, wygrywa frakcja posiadająca największą ilość punktów podboju.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

- niniejsza instrukcja
- 180 plastikowych figurek
 - » 2 zestawy figurek Terran, w tym dla każdej:
 - 6 x Marine
 - 3 x Ghost
 - 3 x Firebat
 - 3 x Vulture
 - 3 x Goliath
 - 3 x Siege Tank
 - 3 x Wraith
 - 3 x Science Vessel
 - 3 x Battlecruiser
 - » 2 zestawy figurek Zergów, w tym dla każdej:
 - 9 x Zergling
 - 6 x Hydralisk
 - 3 x Ultralisk
 - 3 x Queen
 - 3 x Defiler
 - 3 x Scourger
 - 3 x Mutalisk
 - 3 x Guardian
 - » 2 zestawy Protosów, w tym dla każdej:
 - 6 x Zealot
 - 3 x Dragoon
 - 3 x High Templar
 - 3 x Archon
 - 3 x Reaver
 - 3 x Scout
 - 3 x Arbiter
 - 3 x Carrier
- 12 zetonów planet

- 15 zwykłych szlaków nawigacyjnych
- 12 z-osiowych szlaków nawigacyjnych (6 głównych końców i 6 pomniejszych końców)
- 1 licznik punktów podboju
- 6 znaczników punktów podboju
- 6 kart frakcji
- 6 kart ze skrótem zasad
- 1 znacznik pierwszego gracza
- 36 standardowych znaczników rozkazów (6 na frakcję)
- 18 specjalnych znaczników rozkazów (3 na frakcję)
- 36 znaczników baz (6 na frakcję)
- 90 znaczników robotników (15 na frakcję)
- 42 znaczniki transportowców (7 na frakcję)
- 40 znaczników budynków (6 dla każdej z frakcji Zergów i Protosów, 8 dla każdej z frakcji Terran)
- 38 znaczników modułów (4 dla każdej z frakcji Zergów, 7 dla każdej z frakcji Protosów i 8 dla każdej z frakcji Terran)
- 12 znaczników planet startowych
- 20 znaczników zużycia
- 26 kart Zasobów
- 108 kart Walki (18 na frakcję)
- 126 kart Technologii (22 dla każdej z frakcji Zergów, 20 dla każdej z frakcji Protosów i 21 dla każdej z frakcji Terran)
- 70 kart Wydarzeń (25 kart Wydarzeń Etapu I, 25 kart Wydarzeń Etapu II i 20 kart Wydarzeń Etapu III)

PRZEGLĄD ZAWARTOŚCI PUDEŁKA

Poniżej znajduje się krótki opis oraz ilustracje elementów stanowiących zawartość pudełka gry *StarCraft*.

JEDNOSTKI BOJOWE



Plastikowe figurki w grze planszowej *StarCraft* wykonane są w sześciu kolorach odpowiadających sześciu frakcjom występującym w grze (które z kolei reprezentują trzy rasy pojawiające się w świecie *StarCraft*). Figurki te reprezentują jednostki bojowe, które gracze mogą budować w swych bazach podczas rozgrywki. W niniejszej instrukcji plastikowe figurki określane są jako jednostki.

PLANETY



Okrągłe kartonowe żetony reprezentują jakże istotne planety galaktyki, a jednocześnie stanowią planszę gry. Każda z planet składa się z kilku terenów, z kolei każdy z terenów zapewnia kontrolującemu go graczowi bądź to punkty podboju, bądź zasoby minerałów czy gazu.

SZLAKI NAWIGACYJNE



Żetony te reprezentują przestrzeń kosmiczną pomiędzy planetami, która muszą przebyć jednostki podczas przemieszczania się z planety na planetę. Dwie planety połączone szlakiem nawigacyjnym uznawane są za sąsiadujące ze sobą.

Z-OSIOWE SZLAKI NAWIGACYJNE



Z-osiowe szlaki nawigacyjne w sferze fabularnej wyobrażają trójwymiarową naturę przestrzeni kosmicznej. W realiach gry używa się ich aby uczynić dwie planety sąsiadującymi ze sobą, pomimo że ich żetony na planszy mogą fizycznie nie leżeć koło siebie. Z-osiowy szlak nawigacyjny składa się z dwóch części, obydwo oznaczonych strzałką w takim samym kolorze i ta sama cyfrą. Podczas przygotowań do rozgrywki każdy koniec z-osiowego szlaku nawigacyjnego przyłączany jest przez graczy do innej planety. Podczas gry gracze mogą przemieszczać się pomiędzy planetą na jednym końcu z-osiowego szlaku nawigacyjnego a planetą na drugim końcu tego samego szlaku, zupełnie jakby przebywali normalne szlaki nawigacyjne. Podobnie jak w przypadku normalnych szlaków nawigacyjnych, dwie planety połączone z-osiowym szlakiem uznawane są za sąsiadujące ze sobą.

LICZNIK I ZNACZNIKI PUNKTÓW PODBOJU



Licznik punktów podboju wskazuje ilość punktów podboju zdobytych przez każdego z graczy podczas rozgrywki. Za każdym razem, gdy gracz zdobywa jeden lub więcej punkt podboju, jego znacznik na liczniku punktów podboju jest przesuwany tak, aby wskazywał aktualną sumę tych punktów. Rewers każdego ze znaczników podboju oznaczony jest cyfrą +15. Jeżeli gracz zdobędzie więcej niż 15 punktów podboju, należy przewrócić jego znacznik na drugą stronę i od nowa przesunąć go po liczniku, aby wskazać, że jego obecna liczba punktów podboju wynosi piętnaście plus liczba, którą aktualnie wskazuje znacznik.

KARTY FRAKCJI



Każdy z graczy otrzymuje kartę frakcji odpowiadającą frakcji, która będzie prowadził podczas rozgrywki. Karta zawiera istotne informacje dotyczące frakcji gracza, takie jak umiejętności specjalne, specjalny cel, po wypełnieniu którego frakcja zwycięża oraz informacje na temat różnych typów jednostek, jakie frakcja może budować. Karta frakcji służy także jako przedstawienie konfiguracji bazy danego gracza. Podczas rozgrywki gracze mogą kupować nowe budynki i moduły, umieszczając je następnie na swoich kartach frakcji.

KARTY ZE SKRÓTEM ZASAD



Karty te zawierają użyteczne podsumowania efektów różnych znaczników rozkazów jak również specjalne cele zwycięstwa każdego z graczy. Podsumowują także statystyki jednostek i podają ich przeciętne wartości ataku.

ZNACZNIK PIERWSZEGO GRACZA



Znacznik pierwszego gracza używany jest aby wskazać, który z graczy działa jako pierwszy w danej rundzie gry i przekazywany jest nowemu graczowi na końcu każdej rundy.

ZNACZNIKI ROZKAZÓW I SPECJALNE ZNACZNIKI ROZKAZÓW



Srebrne znaczniki rozkazów reprezentują trzy różne typy rozkazów, jakie gracze mogą wykonywać (Budowa, Mobilizacja i Badania). Podczas Fazy Planowania w każdej rundzie gracze mogą umieszczać znaczniki rozkazów na różnych planetach, z których składa się plansza. Znaczniki rozkazów określają jakie akcje gracze mogą wykonywać na wyznaczonych planetach w Fazy Działania w danej rundzie gry.

Kolor tła (na obydwu stronach) każdego ze znaczników rozkazów wskazuje, do kogo dany rozkaz należy.

Specjalne znaczniki rozkazów pełnią podobną funkcję jak ich standardowe odpowiedniki, ale zapewniają graczom dodatkowe umiejętności i zalety. Standardowe znaczniki rozkazów (kolor srebrny) są zawsze dostępne dla graczy, podczas gdy specjalnych znaczników rozkazów używać można dopiero po zakupieniu dla swojej bazy konkretnych modułów. Gracz może z łatwością rozróżnić specjalne znaczniki rozkazów po złotym kolorze.

ZNACZNIKI BAZ

Są to kartonowe znaczniki reprezentujące na planszy bazy poszczegól-



nych frakcji. Gracze budując nowe bazy umieszczają te znaczniki na odpowiednich terenach planet. Bazy są istotnym elementem gry, ponieważ reprezentują kompleksy industrialne, w których gracze mogą budować nowe jednostki i gromadzić zasoby na danej planecie.

ZNACZNIKI ROBOTNIKÓW



Podobnie jak w grze komputerowej *StarCraft*, gromadzenie i wykorzystywanie zasobów gazu i minerałów jest kluczowym elementem ekonomii wszystkich ras w świecie *StarCraft*. Znaczniki robotników reprezentują zdolności danej frakcji do pozyskiwania i wykorzystywania dostępnych jej zasobów.

ZNACZNIKI TRANSPORTOWCÓW



Transportowce są podstawowym środkiem służącym graczom do przemieszczania jednostek pomiędzy planetami. Generalnie rzecz biorąc działają one niczym "mosty", umożliwiając jednostkom przemieszczanie się pomiędzy sąsiadującymi ze sobą planetami. Kiedy gracz buduje nowy transportowiec, umieszcza go bezpośrednio na szlaku nawigacyjnym przyłączonym do planety, na której skonstruowano transportowiec (czyli planetę, na której znajduje się baza, w której powstał znacznik transportowca).

Transportowce nie są jednostkami bojowymi i nie uczestniczą w bitwach. Transportowiec ulega natychmiastowemu zniszczeniu jeżeli na żadnej z planet połączonych szlakiem nawigacyjnym, na którym znajduje się transportowiec danego gracza, nie ma jego bazy.

ZNACZNIKI BUDYNKÓW



Na początku rozgrywki istnieją ograniczenia względem rodzajów jednostek bojowych, jakie gracze mogą budować w bazach. W trakcie gry, w miarę jak gracze dokładają nowe budynki do swoich Kart frakcji, mogą oni budować nowe, bardziej śmiertelne jednostki, przybliżając je na drodze do zwycięstwa.

ZNACZNIKI MODUŁÓW



Oprócz budynków gracze mogą również zakupić moduły do swoich baz. Nowe moduły umieszczane są na Karcie frakcji danego gracza, przynosząc mu różnego rodzaju korzyści w zależności od rodzaju pozyskanego modułu.

ZNACZNIKI PLANET STARTOWYCH



Znaczniki planet startowych odpowiadają poszczególnym planetom. Używa się ich podczas przygotowań do rozgrywki aby określić, jaki będzie układ konstelacji planet na planszy podczas tej partii.

ZNACZNIKI ZUŻYCIA



Zużycie (strona czerwona) i Częściowe zużycie (strona żółta)

Podczas rozgrywki gracze mogą podjąć decyzję aby nadmiernie eksploatować dany teren, dzięki czemu zyskują dostęp do dodatkowych zasobów na tym terenie. Kiedy teren po raz pierwszy podlega nadmiernej eksploatacji, należy umieścić na nim znacznik zużycia stroną "częściowe zużycie" do góry. Przy ponownej nadmiernej eksploatacji tego samego terenu należy obrócić znacznik zużycia na stronę "zużycie" co oznacza, że teren ten nie będzie przynosił dodatkowych zasobów przez resztę gry.

KARTY ZASOBÓW



Zwykła strona (po lewej) oraz częściowo zużyta strona (po prawej).

Każdemu terenowi planety, który produkuje gaz lub minerały, odpowiada karta Zasobów. Kiedy gracz pozyskuje zasoby z jednego ze swoich terenów, musi umieścić jeden ze swoich dostępnych znaczników robotników na karcie Zasobów tego terenu, oznaczając w ten sposób, że jedna jednostka tego zasobu została pozyskana w tej turze gry. Jeżeli dany teren zostanie częściowo zużyty (poprzez nadmierną eksploatację

czy z jakiegokolwiek innej przyczyny), gracz musi odwrócić odpowiadającą temu terenowi kartę Zasobów ze strony normalnej na "częściowo zużyta". Jeżeli jakiś teren zostanie zużyty, odpowiadająca mu karta Zasobów zostaje usunięta z gry i należy odłożyć ją do pudełka (teren ten nie dostarcza już zasobów).

KARTY WALKI



Kart Walki używa się aby przeprowadzić bitwę kiedy dwie frakcje wchodzi w zwiarcie. Każda z frakcji dysponuje własną talią kart Walki, z której kontrolujący tą frakcją gracz ciągnie karty Walki na rękę. Wartości ataku oraz umiejętności wypisane na kartach różnią się pomiędzy rasami.

KARTY TECHNOLOGII



Podobnie jak w przypadku kart Walki, każda z frakcji dysponuje własną talią kart Technologii. W miarę jak gracze poświęcają zasoby na rozwój technologii w trakcie rozgrywki, mogą przekładać karty ze swych talii Technologii do talii Walki. Karty Technologii dołączone w ten sposób do talii Walki uznawane są za karty Walki.

Należy zwrócić uwagę na fakt, że karty Technologii mają takie same rewersy jak karty Walki oraz że ogólny projekt graficzny obydwu typów kart jest bardzo podobny. Na początku rozgrywki istotne jest, aby całkowicie rozdzielić wszystkie karty Walki i Technologii od siebie. Gracze powinni więc uważnie oddzielić karty oznaczone symbolem "Technologii" od kart Walki i umieścić je w oddzielnej talii Technologii.



Symbol Technologii

KARTY WYDARZEŃ



W trakcie rozgrywki ciągnie się karty Wydarzeń, które dają graczom niezwykle umiejętności, okazje oraz możliwość wpływania na bieg wypadków po drugiej stronie galaktyki.

Rewers każdej karty Wydarzeń ukazuje bądź to jedną, bądź dwie lub trzy planety, co oznacza, że dana karta jest kartą

WAŻNE TERMINY

Podczas lektury niniejszej instrukcji pomocna będzie znajomość następujących terminów:

Aktywny gracz: gracz, który obecnie wykonuje jeden z swoich rozkazów.

Aktywna Planeta: planeta, na której aktualnie wykonywany jest rozkaz..

Frakcja: sześć różnych stron konfliktu dostępnych podczas rozgrywki w *StarCraft*. U każdej rasy występują dwie frakcje, jednakże nie ma żadnych szczególnych zależności pomiędzy frakcjami tej samej rasy (tzn. nie są sprzymierzone).

Jednostka: plastikowy element gry w jednym z sześciu kolorów dostępnych graczom. Zależy pamiętać, że każda jednostka Zergling oraz Scourge składa się z dwóch figurek na wspólnej podstawie, ale uznawana jest na potrzeby gry za pojedynczą jednostkę.

Pusty teren: teren, który nie zawiera żadnych jednostek ani baz.

Przyjazny: termin określający, że jednostki oraz inne elementy gry należą do frakcji jednego gracza.

Przyjazny teren: teren, który zawiera jedna lub więcej jednostek lub baz danego gracza oraz nie zawiera żadnych wrogich jednostek ani baz. Gracze zawsze kontrolują swoje przyjazne tereny.

Rasa: trzy występujące w grze gatunki: Zergowie, Terranie

i Protosi.

Sąsiadujący: dwie planety są sąsiadujące jeżeli łączy się szlak nawigacyjny. Kiedy niniejsza instrukcja odnosi się do "sąsiadującej planety", oznacza to "planetę sąsiadującą z aktywną planetą". Podczas rozgrywki nie ma znaczenia odległość poszczególnych terenów planety od siebie nawzajem oraz fakt, że szlaki nawigacyjne fizycznie ułożone są bliżej jednych terenów danej planety a dalej od innych. Jednostki mogą przemieszczać z dowolnego terenu na planecie do dowolnego innego terenu na tej planecie.

Szlak nawigacyjny: teren w kosmosie łączący dwie planety. Teren ten uznaje się za przynależny do obu planet, które łączy. Kiedy niniejsza instrukcja odnosi się do "szlaków nawigacyjnych planety", oznacza to wszystkie szlaki nawigacyjne przyłączone do tej planety.

Teren: region na planecie. Każdy teren zawiera bądź to gaz, bądź minerały, bądź punkty podboju.

Wrogi: termin określający przeciwnika, jego jednostki oraz inne elementy gry.

Wrogi teren: teren, który zawiera jedna lub więcej jednostek lub baz należących do innego gracza (taki teren jest kontrolowany przez przeciwnika posiadającego tam jednostki/bazy).

Zniszczyć: kiedy jednostka, baza, robotnik lub transport zostają zniszczone, należy usunąć je z planszy. Wracają na stos nieużywanych elementów należących do danego gracza.

CZĘŚCI SKŁADOWE PLANETY



1. Miejsce na przyłączenie szlaku nawigacyjnego
2. Symbol punktów podboju
3. Symbole limitu jednostek
4. Symbol minerałów
5. Miejsce na rozkazy
6. Nazwa planety
7. Teren
8. Symbol gazu

Wydarzeń Etapu I, Etapu II lub Etapu III. Podczas przygotowań do rozgrywki należy tak ułożyć talie kart Wydarzeń, aby karty Etapu I znajdowały się na górze, karty Etapu II w środku, zaś karty Etapu III na dole talii. Najczęściej karty późniejszych etapów są potężniejsze niż karty wcześniejszych etapów.

Talia kart Wydarzeń służy jako "zegar" podczas rozgrywki, ponieważ rozgrywka kończy się po tym, jak pociągnięta zostaje określona ilość kart Etapu III.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Aby przygotować rozgrywkę w grę planszową *Starcraft*:

1. Wybierz pierwszego gracza: Należy losowo wybrać gracza, który otrzyma znacznik pierwszego gracza. Gracz ten umieszcza znacznik przed sobą. W trakcie rozgrywki gracz kontrolujący znacznik pierwszego gracza nazywany jest "pierwszym graczem".

2. Wybierz frakcje: Poczynając od pierwszego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara każdy z graczy wybiera frakcję, która chce grać. Umieszcza kartę odpowiedniej frakcji przed sobą na stole i wyznacza w ten sposób swój obszar gry. Alternatywnie gracze mogą rozlosować pomiędzy sobą frakcje.

3. Rozłóż komponenty przynależne frakcjom: Każdy z graczy otrzymuje wszystkie elementy gry przynależne jego frakcji. Składają się na nie plastikowe figurki danej frakcji, talia Walki, talia Technologii, znaczniki rozkazów, znaczniki baz, znaczniki robotników, znaczniki transportowców, znaczniki budynków, znaczniki modułów oraz karta ze skrótem zasad (taka sama dla wszystkich frakcji).

4. Umieść licznik punktów podboju: Należy umieścić licznik podboju obok głównego pola gry oraz umieścić znacznik punktów podboju każdej z frakcji na polu "zero" na liczniku.

5. Umieść znaczniki zużycia: Należy umieścić znaczniki zużycia na stole obok głównego pola gry, tak, aby dostęp do nich mieli wszyscy gracze.

6. Przygotuj talię Wydarzeń: Należy oddzielić karty Wydarzeń Etapu I, Etapu II oraz Etapu III i przetasować osobno karty każdego z etapów. Przy rozgrywce z mniej niż sześcioma graczami należy losowo usunąć określoną ilość kart z Etapu I i Etapu II według poniższego schematu:

- **Pięciu graczy:** należy usunąć po 5 kart z talii Etapu I i Etapu II (razem 10)
- **Czterech graczy:** należy usunąć po 10 kart z talii Etapu I i Etapu II (razem 20)
- **Trzech graczy:** należy usunąć po 15 kart z talii Etapu I i Etapu II (razem 30)
- **Dwóch graczy:** należy usunąć po 20 kart z talii Etapu I i Etapu II (razem 40)

Należy odłożyć usunięte karty do pudełka bez patrzenia na ich awersy.



Karty trzech Etapów - I, II oraz III ułożone w talię Wydarzeń

Następnie należy umieścić karty Etapu III zakryte na stole, położyć karty Etapu II na kartach Etapu III i w końcu położyć karty Etapu I na kartach Etapu II, tworząc w ten sposób **talię Wydarzeń**. Talię Wydarzeń kładzie się obok znaczników zużycia. Podczas rozgrywki talii tej już się nie tasuje.

7. Przygotuj galaktykę: należy ułożyć galaktykę zgodnie z procedurą opisaną poniżej w dziale "Układanie galaktyki".

8. Oddziel karty Technologii od kart Walki: jeżeli gracze jeszcze tego nie uczynili, powinni teraz oddzielić karty Technologii swoich frakcji od kart Walki. Należy po prostu oddzielić wszystkie karty oznaczone **symbolem Technologii**, z których tworzy się **talię Technologii**.

Pozostałe karty Walki tworzą **talię Walki**.

Następnie gracze umieszczają swoje talie Technologii na kartach frakcji (w oznaczonych miejscach).

9. Pociągnij karty Walki: Gracze tasują swoje talie Walki i układają je zakryte w swoich obszarach gry. Następnie każdy z graczy ciągnie po sześć kart ze swojej tali Walki, które tworzą jego pierwszą rękę kart Walki (Należy pamiętać, że gracze kontrolujący jedną z dwóch frakcji Terran ciągną osiem kart zamiast sześciu).

UKŁADANIE GALAKTYKI

Określenie „galaktyka” albo „plansza” odnosi się do głównego obszaru gry w grze planszowej *StarCraft*, który składa się z planet i łączących je szlaków nawigacyjnych. Podczas układania galaktyki każdy z graczy określa położenie dwóch planet w galaktyce i układa swoją bazę na jednej z tych dwóch planet w opisany poniżej sposób.

1. Wylosuj planety: Należy wymieszać **znaczniki planet startowych** - albo przemieszczać je zakryte na stole, albo wrzucić do nieprzezroczystego pojemnika. Poczynając od pierwszego gracza każdy z graczy ciągnie dwa znaczniki planet, odsłania je, a następnie bierze dwa duże kartonowe żetony planet odpowiadające pociągniętym znacznikom.



Znaczniki planet startowych

2. Odłóż nieużywane elementy: Należy odłożyć do pudełka wszystkie znaczniki planet pociągnięte przez graczy. W przypadku rozgrywki z mniej niż sześcioma graczami należy także odłożyć do pudełka nieużywane planety (oraz znaczniki, które nie zostały pociągnięte), jak również odpowiadające im karty Zasobów. Następnie należy odłożyć do pudełka frakcje (i ich komponenty), którymi podczas tej rozgrywki nikt nie gra.

3. Przeprowadź pierwszą turę rozmieszczania planet: Pierwszy gracz wybiera jedną ze swoich dwóch planet i kładzie ją na środku stołu. Następnie może, jeżeli chce, umieścić swoją bazę na dowolnym terenie położonej właśnie planety.

Następnie gracz po jego lewej wybiera jedną ze swoich dwóch planet. Gracz ten musi położyć swoją planetę w sąsiedztwie planety leżącej już na stole, w dowolnym względem niej ułożeniu, *jeżeli tylko nową planetę można połączyć z planetą już znajdującą się na stole*. Następnie za pomocą normalnego szlaku nawigacyjnego łączy obie planety. Gracz ten może, jeżeli chce, umieścić swoją bazę na dowolnym terenie położonej właśnie planety.

W ten sposób każdy z graczy w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara 1) wybiera jedną ze swoich planet, aby dodać ją do planszy, 2) przyłącza ją do *co najmniej jednej planety* znajdującej się już na stole przy pomocy normalnego szlaku nawigacyjnego oraz 3) decyduje czy chce umieścić swoją bazę na ułożonej właśnie planecie.

Po rozmieszczeniu trzech lub więcej planet, nowe planety mogą być przyłączone do dwóch lub więcej leżących już na stole planet. Jeżeli dwie planety leżą na stole w taki sposób, że mógłby połączyć je zwykły szlak nawigacyjny, szlak ten musi zostać ułożony. Przykład znajduje się w diagramie „Wymuszone rozmieszczanie szlaków nawigacyjnych”.

Innymi słowy, gracz może umieścić swoją planetę na stole gdziekolwiek i w dowolnej orientacji, jeżeli tylko może połączyć ją z przynajmniej jedną planetą. Po ułożeniu planety, jeżeli możliwe jest połączenie jej z więcej niż jedną planetą za pomocą normalnych szlaków nawigacyjnych, trzeba to zrobić.

Po tym, jak każdy z graczy ułożył jedną planetę, należy przystąpić do kolejnego kroku w sekwencji układania galaktyki.

4. Przeprowadź drugą turę rozmieszczania planet: Druga tura rozmieszczania planet przebiega w sposób podobny do pierwszej rundy, z dwoma wyjątkami:

- **ostatni gracz**, który położył planetę w poprzedniej turze (czyli gracz siedzący po prawej od pierwszego gracza), teraz układa planetę jako pierwszy. Następnie w kolejności przeciwnej do ruchu wskazówek zegara każdy z graczy układa swoją drugą planetę. W ten sposób pierwszy gracz układa pierwszą i ostatnią planetę w galaktyce. Przykładowo w rozgrywce dla czterech graczy kolejność wygląda następująco: 1, 2, 3, 4, 4, 3, 2, 1.
- jeżeli gracz nie umieścił bazy na swojej pierwszej planecie, musi umieścić ją na drugiej planecie. Tak więc po zakończeniu obu tur układania planet każdy z graczy położy jedną bazę na jednej planecie.

WSKAZÓWKA

Powinieneś położyć swoją startową bazę na planecie bogatej w minerały, ponieważ ogólnie rzecz biorąc na początku rozgrywki są one ważniejsze niż gaz. Powinieneś także próbować umieścić bazę na terenie, który przynosi punkty podboju, ponieważ surowce z pustych terenów planety otrzymasz jeżeli jesteś jedynym graczem posiadającym bazę na tej planecie, ale punkty podboju otrzymasz jedynie z terenu, na którym masz bazę lub jednostki.

5. Rozmieść z-osiove szlaki nawigacyjne: Każdy z graczy bierze z-osiowy szlak nawigacyjny ze stosu nieużywanych elementów gry. Pojedynczy z-osiowy szlak nawigacyjny składa się z dwóch kartonowych elementów oznaczonych tym samym kolorem oraz cyfrą, tak więc każdy z graczy bierze odpowiadająca sobie parę.



Z-osiove szlaki nawigacyjne

Poczynając od pierwszego gracza i postępując w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara każdy z graczy musi umieścić na planszy obydwa końce z-osiowego szlaku nawigacyjnego. Aby umieścić z-osiowy szlak nawigacyjny, należy położyć większy koniec szlaku tak, aby przyłączyć go do dowolnego wolnego miejsca na szlak na dowolnej planecie. Następnie należy przyłączyć mniejszy koniec szlaku do dowolnego wolnego miejsca na szlak na dowolnej innej planecie. Jeżeli nie ma wystarczającej ilości miejsc, aby gracz mógł przyłączyć obydwa końce swojego szlaku nawigacyjnego, nie

umieszcza się żadnego z nich, a gracz odrzuca obydwa znaczniki do pudełka.

Z-osiove szlaki nawigacyjne odzwierciedlają bliskość planet w trójwymiarowej przestrzeni kosmicznej. Dla potrzeb gry łączą dwie planety zupełnie jak zwykłe szlaki nawigacyjne.

Ważne: Dwa końce tego samego z-osiowego szlaku nawigacyjnego nie mogą nigdy być przyłączone do tej samej planety.

6. Rozdaj karty zasobów: Każdy z graczy otrzymuje **wszystkie** karty Zasobów powiązane z planetą, na której umieścił swoją bazę. Każdy z graczy powinien umieścić karty Zasobów obok swojej karty frakcji, zwykłą (nie żółtą) stroną do góry. Resztę kart Zasobów należy ułożyć obok głównego obszaru gry.



Planeta i przynależne do niej karty zasobów.

7. Rozmieść początkowe siły: Z tyłu Karty Frakcji każdego z graczy wypisane są jednostki, transportery oraz robotnicy, których otrzymuje na tym etapie rozgrywki. Poczynając od pierwszego gracza w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara każdy z graczy rozmieszcza swoje początkowe jednostki na dowolnym terenie planety, na której znajduje się jego baza (gracz może umieścić swój początkowy transporter bądź to na normalnym, bądź z-osiowym szlaku nawigacyjnym - więcej informacji znajduje się w sekcji “Z-osiove szlaki nawigacyjne” na stronie 20). Na końcu każdy z graczy otrzymuje odpowiednią liczbę znaczników robotników i umieszcza je w swojej puli robotników.

Podczas rozmieszczania pierwszych jednostek gracz nie może przekroczyć limitu jednostek danego terenu (więcej informacji w sekcji “Limity jednostek” na stronie 18).

RUNDA GRY

Gra planszowa *StarCraft* rozgrywana jest w serii rund. Podczas każdej rundy gracze rozmieszczają rozkazy, wykonują je i przegrupują siły. Zgodnie z powyższym runda gry dzieli się na trzy fazy:

1. Planowanie
2. Wykonywanie
3. Przegrupowanie

W fazie Planowania gracze po kolei rozmieszczają zakryte znaczniki rozkazów na planetach. Gracze mogą wybrać pomiędzy rozkazami Mobilizacja, Budowanie oraz Badania (więcej informacji w sekcji “Rozkazy” na stronach 17-19). Po tym, jak każdy z graczy rozmieści po cztery rozkazy, rozgrywka przechodzi do fazy Wykonywania.

Podczas fazy Wykonywania gracze wykonują po jednym swoje rozkazy, bądź to przemieszczając jednostki, budując nowe jednostki lub ulepszając bazy, bądź wynajdując nowe technologie, w kolejności zależnej od decyzji graczy. Po tym, jak wszystkie rozkazy (każdego z graczy) rozłożone w fazie Planowania zostaną już wykonane, rozgrywka przechodzi do fazy Przegrupowania.

Faza Przegrupowania następuje pod koniec każdej rundy gry. Podczas tej fazy każdy z graczy odzyskuje rozmieszczonych wcześniej robotników, otrzymuje karty Zasobów za nowo podbite terytoria oraz otrzymuje punkty podboju za każdy kontrolowany przez siebie teren z

WYMUSZONE ROZMIESZCZANIE SZLAKÓW NAWIGACYJNYCH



Ustawienie planety w chwili umieszczenia jej na planszy określa również sposób ułożenia szlaków nawigacyjnych, które łączą ją z sąsiadującymi planetami. Dwa powyższe rysunki stanowią przykłady dwóch poprawnych sposobów ustawienia nowo układanej planety Chau Sara. W przykładzie 1 konieczne jest przyłączenie dwóch szlaków nawigacyjnych, zaś w przykładzie 2 tylko jednego.

punktami podboju. Ponadto w tej fazie gracze sprawdzają, czy któraś z frakcji nie osiągnęła zwycięstwa.

W poniższej sekcji szczegółowo opisano każdą z faz oraz sposób, w jaki różne elementy rozgrywki wiążą się ze sobą. Szczegółowe zasady, przykładowo dotyczące sposobu, w jaki przeprowadzić poszczególne rozkazy i walkę, zostaną podane w dalszych sekcjach instrukcji.

FAZA PLANOWANIA

Podczas fazy Planowania każdy z graczy rozmieszcza dokładnie cztery rozkazy na planszy.

Rozpoczyna pierwszy gracz, w tajemnicy przed innymi wybierając jeden ze swoich znaczników rozkazów i umieszczając go zakrytego na polu na rozkazach znajdującym się na odpowiedniej planecie. Należy położyć znacznik w taki sposób, by inni gracze nie mogli zobaczyć, jaki to rodzaj rozkazu.

Gdy pierwszy gracz rozmieści swój pierwszy rozkaz, następuje kolej gracza siedzącego po jego lewej - i tak dalej, w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, dopóki wszyscy gracze nie rozmieszczą po jednym rozkazie. Następnie pierwszy gracz umieszcza kolejny ze swoich rozkazów, po czym czyni to gracz po jego lewej - i tak dalej. Rozmieszczanie rozkazów kończy się, gdy każdy z graczy umieści po cztery rozkazy.

Innymi słowy faza Planowania składa się z czterech cykli, podczas każdego z nich każdy z graczy kładzie rozkaz na planszy (poczynając od pierwszego gracza i idąc w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara).

Rozkazy rozmieszcza się według następujących zasad:

- gracz może położyć rozkaz tylko na 1) planecie zawierającej co najmniej jedną przyjazną bazę lub jednostkę, lub 2) na planecie sąsiadującej z planetą zawierającą co najmniej jedną przyjazną bazę lub jednostkę.

- jeżeli gracz chce położyć rozkaz na planecie, na której ułożono już jeden lub więcej rozkazów (czy to innych graczy, czy tego gracza), musi położyć nowy rozkaz **na szczycie** poprzednio ułożonych rozkazów, tworząc stos rozkazów (więcej informacji w diagramie „Stos rozkazów” na stronie 13). Nie ma ograniczeń w ilości rozkazów, jakie można położyć na stosie.

- po umieszczeniu rozkazu żaden z graczy nie może obejrzeć jego treści aż do czasu, gdy rozkaz będzie wykonywany w fazie Wykonywania. Graczom wolno natomiast oglądać rewersy znaczników leżących na stosie aby sprawdzić, do jakich frakcji należą i w jakiej kolejności zostały ułożone.

- gracz nie może położyć **rozkazu specjalnego**, chyba że zbudował wymagany moduł na swojej Karcie Frakcji (więcej informacji w sekcji „Działanie modułów” na stronach 33-34).

Kiedy wszyscy gracze położą cztery znaczniki rozkazów, rozgrywka przechodzi do fazy Wykonywania.

WSKAZÓWKA

Pierwszy rozkaz leżący na stosie rozkazów będzie wykonywany jako ostatni. Przykładowo, jeżeli zamierzasz przemieścić się na planetę, a następnie wybudować tam bazę, powinieneś najpierw położyć rozkaz Budowa na stosie rozkazów na tej planecie, a dopiero potem położyć na stosie rozkaz Mobilizacja.

WSKAZÓWKA

Ze względu na zasady działania stosu rozkazów bycie pierwszym graczem w turze może być wadą. Kiedy kładziesz rozkaz, inni gracze mogą kłaść swoje rozkazy na twoim, przeszkadzając ci i nie pozwalając ci wykonać rozkazu tak prędko, jakbyś tego chciał.

DIAGRAM GŁÓWNEGO OBSZARU GRY



1. Planeta

2. Normalny szlak nawigacyjny

3. Z-osiowy szlak nawigacyjny

4. Talia Zasobów

5. Talia Wydarzeń

6. Licznik i znaczniki punktów podboju

7. Znaczniki zużycia

8. Początkowa baza i jednostki jednego z graczy

FAZA WYKONYWANIA

Podczas fazy Wykonywania gracze po kolei wykonują rozkazy, poczynając od pierwszego gracza i kontynuując w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

Aby wykonać rozkaz pierwszy gracz musi wybrać jeden ze swoich rozkazów znajdujących się na górze stosu rozkazów (tzn. widocznych), odsłonić go, wykonać, a następnie usunąć z planszy (zwrócić na swój obszar gry). Następnie podobnie postępuje gracz po jego lewej, i tak dalej, kontynuując w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, dopóki nie wykonany zostanie każdy rozkaz znajdujący się na planszy. Gracz musi wykonać rozkaz w swojej turze jeżeli istnieje taka możliwość (tzn. graczom nie wolno pasować).

Szczegółowe zasady dotyczące wykonywania poszczególnych rodzajów rozkazów znajdują się w sekcji „Rozkazy” na stronach 17-19.

OPCJA Z KARTAMI WYDARZEŃ

Po tym, jak gracz wybrał i odsłonił jeden ze swoich rozkazów, może pociągnąć kartę Wydarzenia zamiast wykonywać tego rozkazu. Oznacza to, że gracz wybierający tą opcję usuwa swój znacznik rozkazu z planszy (zwracając go na swój obszar gry) bez wykonywania go, a zamiast tego po prostu ciągnie kartę Wydarzenia z talii Wydarzeń.

Za każdym razem, gdy gracz ciągnie kartę Wydarzeń, kładzie ją przez sobą zakrytą *bez patrzenia na jej treść* (sugerujemy, aby gracze wkładali kartę częściowo pod swoją Kartę Frakcji aby pamiętać, że nie wolno im patrzeć na jej treść do początku fazy Przegrupowania).

OBSZAR GRY POSZCZEGÓLNYCH GRACZY



- | | | |
|-----------------------------|--------------------------|-----------------------|
| 1. Znaczniki rozkazów | 6. Znaczniki budynków | 11. Karta Frakcji |
| 2. Znaczniki baz | 7. Plastikowe figurki | 12. Karty Zasobów |
| 3. Znaczniki robotników | 8. Odrzucone karty Walki | 13. Talia Technologii |
| 4. Znaczniki transportowców | 9. Puła robotników | |
| 5. znaczniki modułów | 10. Talia kart Walki | |

WSKAZÓWKA

Ponieważ często trudno jest przewidzieć, kiedy twoje rozkazy pojawiają się na szczycie stosu rozkazów, czasem będziesz zmuszony wykonać rozkaz, który zapewnia ci mało korzyści (albo nie zapewnia żadnych). W takiej sytuacji często korzystniej jest pociągnąć kartę Wydarzeń zamiast wykonywać rozkaz.

ZABLOKOWANE ROZKAZY

Gracz może wykonać któryś ze swoich rozkazów jedynie wtedy, jeżeli choć jeden z nich jest dostępny (tzn. widoczny) na **szczyt**ie stosu rozkazów. Jeżeli gracz nie może wykonać rozkazu ponieważ wszystkie jego rozkazy są przykryte przez rozkazy przeciwników, mówimy, że gracz ten został **zablokowany**. W takiej sytuacji **ciągnie on jedną kartę Wydarzenia** (zgodnie z zasadami w sekcji „Opcja z kartami Wydarzeń” na poprzedniej stronie), a grę kontynuuje gracz po jego lewej stronie.

Gracz, który wykonał już wszystkie cztery rozkazy nigdy nie jest uznawany za zablokowanego. Oznacza to, że jeżeli nadchodzi kolej gracza, który wykonał już wszystkie cztery rozkazy, gracz ten nie dociąga karty Wydarzenia, a jego kolejkę zwyczajnie się przeskakuje.

FAZA PRZEGRUPOWANIA

Podczas fazy Przegrupowania należy wykonać następujące kroki:

1. Zniszcz bazy i transportowce: W tej fazie wszyscy gracze jednocześnie sprawdzają, czy zaistniała następująca sytuacja:

Po pierwsze, jeżeli gracz posiada jednostki na terenie zawierającym bazę przeciwnika, baza ta zostaje zniszczona.

Następnie, jeżeli transportowiec nie ma *przynajmniej jednej przyjaznej bazy* na dowolnej z dwóch planet połączonych szlakiem nawigacyjnym, na którym się znajduje (transportowce występują tylko na szlakach nawigacyjnych), zostaje zniszczony.

2. Odrzuć karty Zasobów: Aby zatrzymać karty zdobytych dotychczas Zasobów, gracz musi spełnić obydwa poniższe warunki dla każdej posiadanej karty Zasobów:

- musi posiadać bazę na odpowiadającej karcie planecie. Jeżeli nie posiada, traci wszystkie karty Zasobów z tej planety.
- teren odpowiadający karcie Zasobów nie może zawierać wrogich jednostek ani baz. Jeżeli w innym przypadku gracz traci kartę Zasobu tego terenu.

Jeżeli gracz traci kartę Zasobu (ponieważ nie spełnił któregoś z powyższych warunków), odkłada ją do talii Zasobów.

Ważne: Jeżeli na utraconej karcie Zasobów znajdują się jacyś

KARTA FRAKCJI



- | | | |
|--|---------------------------------|--------------------|
| 1. Nazwa frakcji | 5. Miejsce na pulę robotników | 9. Ikony jednostek |
| 2. Specjalny cel zwycięstwa frakcji | 6. Miejsce na talię Technologii | 10. Pola budynków |
| 3. Zdolności rasowe | 7. Stałe Zasoby | |
| 4. Miejsce na niedostępnych robotników | 8. Pola na moduły | |

robotnicy, są oni natychmiast niszczeni.

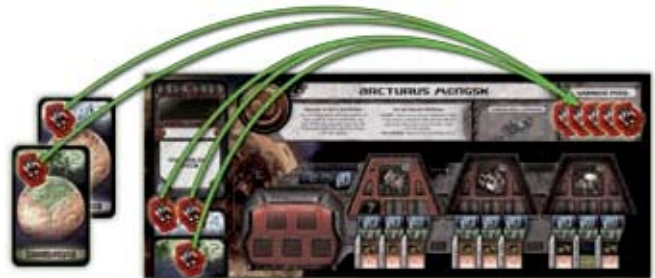
3. Zdobądź karty Zasobów: Za każdą planetę, na której gracz posiada bazę, otrzymuje kartę Zasobów za każdy przyjazny teren na tej planecie (jeżeli jeszcze jej nie posiada). Jeżeli gracz jest jedynym posiadaczem bazy na tej planecie, otrzymuje również kartę Zasobów za każdy pusty teren na tej planecie.

Zazwyczaj gdy gracz otrzymuje kartę Zasobów, kładzie ją obok swojej Karty Frakcji, niewyczerpaną (nie żółtą) stroną do góry. Jeżeli natomiast gracz otrzymuje kartę Zasobów odpowiadającą częściowo zużytemu terenowi, powinien położyć ją stroną częściowo zużytą (żółtą) do góry.

WSKAZÓWKA

Jeżeli przeciwnik buduje bazę na planecie, gdzie poprzednio otrzymałeś karty Zasobów za puste tereny, zatrzymujesz kontrolę nad tymi zasobami, dopóki przeciwnik nie przejmie kontroli nad tymi terenami.

4. Odzyskaj robotników: Gracze przenoszą wszystkich robotników ze swojego miejsca na niedostępnych robotników (na Karcie Frakcji) oraz wszystkich robotników przyporządkowanych do kart Zasobów (włącznie z robotnikami przydzielonymi do stałych zasobów na Kartach Frakcji) do swojej puli robotników na Karcie Frakcji. Robotników tych można będzie użyć do zbierania Zasobów w kolejnej rundzie gry.



Podczas odzyskiwania robotników gracze przenoszą robotników z kart Zasobów i stałych zasobów (oraz pola na niedostępnych robotników) do swojej puli robotników.

5. Zdobądź punkty podboju: Na większości planet znajduje się pojedynczy teren, który swojemu właścicielowi przynosi punkty podboju. Jest on oznaczony ikoną punktu podboju. Ilość punktów podboju przyznawanych przez dany teren wskazywana jest przez cyfrę wewnątrz symbolu punktów podboju.

Podczas tego kroku każdy z graczy zyskuje liczbę punktów podboju równą sumie punktów podboju z kontrolowanych przez niego terytoriów.



Ikona punktów podboju

6. Sprawdź, czy następuje normalne zwycięstwo: Jeżeli jeden lub więcej graczy zgromadziło piętnaście lub więcej punktów podboju, gra

STOS ROZKAZÓW



Kiedy podczas fazy Planowania gracze kładą znaczniki rozkazów na polach rozkazów poszczególnych planet, układają je w stosy rozkazów. Gracz podczas swojej fazy Wykonywania może wykonać jeden ze swoich rozkazów, ale tylko, jeśli rozkaz ten znajduje się na szczycie stosu rozkazów (tzn. jest widoczny). Kiedy gracz kończy wykonywanie rozkazu, jest on usuwany ze stosu i zwracany na obszar gry danego gracza (odsłaniając rozkaz pod nim, jeżeli taki jest).

Pierwszy rozkaz leżący na stosie rozkazów będzie wykonywany jako ostatni. Innymi słowy nie można wykonać rozkazu dopóki nie wykonane zostaną wszystkie leżące na nim rozkazy.

Stos rozkazów stanowi bardzo istotną koncepcję gry planszowej *Starcraft*, którą doświadczeni gracze nauczą się wykorzystywać na swoją korzyść. Przykładowo elementem strategii może być umieszczenie rozkazu na rozkazie przeciwnika tylko po to, aby uniemożliwić mu wykonanie go w tej rundzie.

Przypomnienie: Należy pamiętać, że gracze mogą kłaść rozkazy jedynie na planetach, na których posiadają bazę i/lub jednostki, bądź na planetach sąsiadujących z planetą, na której mają bazę i/lub jednostki.

kończy się i jeden z tych graczy zostanie zwycięzcą (więcej informacji w sekcji „Zwycięstwo” na stronie 14).

Jeżeli żaden z graczy nie zgromadził piętnastu lub więcej punktów podboju, należy przejść do następnego kroku fazy Przegrupowania.

7. Sprawdź, czy następuje specjalne zwycięstwo: Należy sprawdzić, czy którykolwiek z graczy spełnił swój specjalny cel zwycięstwa. W takim przypadku gra kończy się i określa się zwycięzcę (więcej informacji w sekcji „Zwycięstwo” na stronie 14). Jeżeli żaden z graczy nie spełnił swego specjalnego celu zwycięstwa, należy przejść do następnego kroku fazy Przegrupowania.

8. Zagraj karty Wydarzeń: Gracze jednocześnie (i w tajemnicy przed innymi) czytają tekst na kartach Zwycięstwa otrzymanych w fazie Wykonywania (i ułożonych zakrytych w ich obszarach gry). Następnie w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, poczynając od pierwszego gracza, każdy z graczy może – jeżeli chce – wybrać i wprowadzić w życie jedną ze swoich kart Wydarzeń. Po wykonaniu warunków z karty Wydarzenia (bądź decyzji, że nie będzie tego robił), gracz odsłania swoje pozostałe karty Wydarzeń (jeżeli takowe posiada) i odrzuca je.

Po wykonaniu warunków z karty Wydarzeń kartę należy odrzucić, chyba że z tekstu na karcie wynika, że gracz powinien położyć ją w swoim obszarze gry. Karty takie układa się koło Karty Frakcji gracza (w jego obszarze gry) i można z nich korzystać zgodnie z wypisanymi na nich zasadami.

Należy pamiętać, że gracz, który pociągnął kartę Wydarzenia „The End is Near” („Nadchodzi Koniec”) nie ma wyboru i musi zagrać w tej fazie właśnie tę kartę, tym samym odrzucając wszystkie pozostałe pociągnięte karty Wydarzeń. W mało prawdopodobnym wypadku gdy jeden gracz pociągnął więcej niż jedną kartę Wydarzenia „The End is Near” („Nadchodzi Koniec”), wprowadza w życie wszystkie te karty po kolei (pomimo że według standardowych zasad graczowi wolno wykonać warunki tylko jednej karty Wydarzeń na rundę gry).

Ważne: Po wykonaniu warunków karty Wydarzeń „The End is Near” („Nadchodzi Koniec”) nie należy jej odrzucać, ale położyć z boku planszy, gdzie będzie przypominała o zbliżającym się zakończeniu gry. Jeżeli na koniec kroku „Zagrać karty Wydarzeń” obok planszy ułożone są dwie lub więcej kart „The End is Near” („Nadchodzi Koniec”), gra kończy się wraz z końcem tego kroku.

Zasady dotyczące wyznaczania zwycięzcy w takim wypadku znajdują się w sekcji „Zwycięstwo poprzez koniec gry” na stronie 15.

9. Odrzuć karty Walki: Podczas tego kroku każdy z graczy musi odrzucić karty Walki (wedle swojego wyboru) do limitu kart na ręce. Zazwyczaj gracz może mieć na ręce do sześciu kart Walki. Limit kart na ręce dla graczy kierujących frakcją Terran wynosi osiem (co zaznaczone jest na Kartach Frakcji Terran).

Należy pamiętać, że niektóre specjalne zdolności (np. pochodzące z kart Wydarzeń) również mogą zwiększyć limit kart na ręce danego gracza.

NISZCZENIE BAZ I TRANSPORTOWCÓW



1. Podczas Kroku 1 fazy Przegrupowania każdy z graczy sprawdza, czy posiada jednostki na terenie zawierającym bazę przeciwnika. Ponieważ zielony gracz posiada jednostkę Ultralisk na terenie zawierającym czerwoną bazę, czerwona baza jest natychmiast niszczone.

2. Po zniszczeniu baz każdy z graczy sprawdza, czy każdy z jego transportowców ma co najmniej jedną przyjazną bazę na dowolnej z sąsiadujących z jego szlakiem planet. Ponieważ zniszczona została baza na Heliosie, czerwony transportowiec (pomiędzy Heliosiem a Torusem) zostaje zniszczony (nie sąsiaduje już z żadną bazą). Drugi transportowiec, sąsiadujący z planetą Pridewater, nie zostaje zniszczony, ponieważ ciągle sąsiaduje z bazą na tej planecie.

Należy pamiętać, że limit kart na ręce każdego gracza odnosi się jedynie do kart, które znajdują się na jego ręce podczas tego kroku fazy Przegrupowania. Karty zagrane na obszar gry danego gracza (takie jak niektóre karty Technologii) **nie liczą się do limitu kart** na ręce.

10. Przekaz znacznik pierwszego gracza: Gracz posiadający znacznik pierwszego gracza przekazuje go osobie po swojej lewej stronie.

ZWYCIĘSTWO

Rozgrywka w grę planszową *Starcraft* może zakończyć się na jeden z czterech sposobów:

- Normalne zwycięstwo: Jeden lub więcej graczy zgromadzili pięć-

naście punktów podboju podczas kroku 6 fazy Przegrupowania.

- Specjalne zwycięstwo: Jeden lub więcej graczy spełniło swoje specjalne cele zwycięstwa podczas kroku 7 fazy Przegrupowania.

- Zwycięstwo poprzez koniec gry: Dwie lub więcej kart „The End is Near” („Nadchodzi Koniec”) zostały zagrane na planszę do końca kroku 8 fazy Przegrupowania.

- Zwycięstwo poprzez eliminację (rzadkie): Wszyscy gracze poza jednym zostali wyeliminowani.

NORMALNE ZWYCIĘSTWO

Jeżeli na koniec kroku 6 fazy Przegrupowania jeden lub więcej graczy

SPECJALNY CEL ZWYCIĘSTWA ALDARISA

Specjalny cel zwycięstwa frakcji Aldarisa z rasy Protosów stanowi wyjątek od zwykłych zasad dotyczących specjalnych celów zwycięstwa, ponieważ można go spełnić poza krokiem 7 fazy Przegrupowania. Stanowi on, że:

Ilość punktów podboju, jaką muszą posiadać wszyscy przeciwnicy aby osiągnąć normalne zwycięstwo wzrasta z 15 do 20. Jeżeli zagrane zostaną dwie lub więcej karty Wydarzeń „The End is Near” („Nadchodzi Koniec”), Aldaris automatycznie wygrywa rozgrywkę.

W przeciwieństwie do pozostałych specjalnych celów zwycięstwa, ten cel zmienia warunki zwycięstwa dla wszystkich graczy w dwóch aspektach:

- po pierwsze, kiedy w grze uczestniczy frakcja Aldarisa, wszyscy gracze poza Aldarisem muszą zgromadzić

20 punktów zwycięstwa aby osiągnąć normalne zwycięstwo, natomiast Aldarisowi wystarcza 15 punktów.

- po drugie, kiedy w grze uczestniczy frakcja Aldarisa, jedynie gracz kontrolujący tą frakcję może osiągnąć zwycięstwo poprzez koniec gry. Tak więc jeżeli dwie lub więcej kart „The End is Near” („Nadchodzi Koniec”) zostało zagranych na planszę, Aldaris zwycięża niezależnie od ilości punktów podboju posiadanych przez innych graczy.

Należy pamiętać, że specjalny cel zwycięstwa frakcji Aldarisa nie wpływa na specjalne cele zwycięstwa innych frakcji oraz warunek zwycięstwa poprzez eliminację przeciwników.

zgrupowało piętnaście lub więcej punktów podboju, gra kończy się natychmiast i zwycięzcą zostaje posiadacz największej ilości punktów podboju.

Jeżeli dwóch lub więcej graczy z piętnastoma lub większą ilością punktów podboju remisują, remisujący gracz posiadający najwięcej wszystkich zasobów (gazu i minerałów) zostaje zwycięzcą (należy podliczyć wszystkie zasoby, a nie ilość kart Zasobów). Jeżeli ciągle jest remis, remisujący gracz kontrolujący największą ilość terenów wygrywa grę. Jeżeli ciągle jest remis, remisujący gracz z największą ilością baz wygrywa grę. Jeżeli ciągle jest remis, remisujący gracz z największą ilością robotników dostępnych w puli robotników na Karcie Frakcji wygrywa grę. Jeżeli, co dość nieprawdopodobne, gracze ciągle remisują, to dzielą się zwycięstwem.

SPECJALNE ZWYCIĘSTWO

Na każdej Karcie Frakcji wypisany został specjalny cel zwycięstwa danej frakcji. Jeżeli na koniec kroku 7 fazy Przegrupowania któryś z graczy osiągnął swój specjalny cel zwycięstwa, gra kończy się natychmiast i gracz ten zostaje zwycięzcą rozgrywki.

Jeżeli dwóch lub więcej graczy osiągnęło swój specjalny cel zwycięstwa, w rozgrywkę wygrywa ten, który zgromadził największą ilość punktów podboju. Jeżeli dwóch lub więcej graczy osiągnęło swoje specjalne warunki zwycięstwa i remisuje pod względem ilości posiadanych punktów podboju, należy zastosować zasady dotyczące remisów wypisane powyżej w sekcji „Normalne Zwycięstwo” aby wyłonić zwycięzcę.

Należy pamiętać, że specjalny cel zwycięstwa Aldarisa stanowi wyjątek od tych zasad (więcej informacji znajduje się w ramce „Specjalny cel zwycięstwa Aldarisa”)

OGRANICZENIA DOTYCZĄCE ETAPU III

Większość specjalnych celów zwycięstwa posiada warunek, że można je wypełnić jedynie podczas Etapu III rozgrywki. Oznacza to, że sprawdzanie, czy specjalny cel został wypełniony ma sens jedynie jeżeli górną kartą talii Wydarzeń jest karta Etapu III (czyli z ilustracją ukazującą trzy planety). Jeżeli górna karta talii Wydarzeń jest kartą Etapu I lub Etapu II, gra trwa dalej nawet jeżeli któryś z graczy spełnił swój specjalny cel zwycięstwa.

ZWYCIĘSTWO POPRZEZ KONIEC GRY

Jeżeli dwie lub więcej kart „The End is Near” („Nadchodzi Koniec”) zostało zagranych na planszę przed końcem kroku 8 fazy Przegrupowania, na końcu tego kroku gra kończy się automatycznie i zwycięzcą zostaje gracz z największą ilością punktów podboju. Jeżeli dwóch lub więcej graczy remisuje pod względem ilości posiadanych punktów podboju, należy zastosować zasady dotyczące remisów wypisane powyżej w sekcji „Normalne Zwycięstwo” aby wyłonić zwycięzcę.

Należy pamiętać, że zagrana karta „The End is Near” („Nadchodzi Koniec”) leży do końca rozgrywki w ogólnym obszarze gry.

WSKAZÓWKA

Nie daj się wyeliminować z gry! Jeżeli na planszy masz tylko jedną bazę, broń jej za wszelką cenę!

ELIMINACJA GRACZA

Jeżeli w jakimkolwiek momencie gry gracz nie posiada na planszy ani baz, ani jednostek zostaje natychmiast wyeliminowany z gry. **Wyeliminowany gracz nie kwalifikuje się do spełnienia żadnego warunku zwycięstwa.** Ponadto wyeliminowani gracze nie mogą rozmieszczać rozkazów, zagrywać kart Wydarzeń lub w jakikolwiek inny sposób wpływać na rozwój rozgrywki. Jeżeli wyeliminowany gracz posiada jakieś rozkazy na stosach rozkazów, należy odrzucić je bez wpro-

dzania ich efektów w chwili, gdy pojawią się na górze stosu.

ZASOBY

Osiągnięcie zwycięstwa w grze planszowej *Starcraft* polega w równej mierze na walce i na skutecznym zarządzaniu zasobami. Aby zdiełsiatkować przeciwników gracze muszą wzmacniać swoje siły budując nowe jednostki i ulepszając bazy. Gracze muszą także wzmacniać ekonomię produkując robotników, zwiększać mobilność budując transportery oraz dążyć do przewagi technologicznej nad przeciwnikami kupując nowe karty Technologii.

Wszystkie te rzeczy gracze osiągają poprzez wykonywanie rozkazów Budowa oraz Badania. Dokładniejsze informacje dotyczące rozkazów Budowy i Badań znajdują się w sekcjach „Rozkaz Budowy” i „Rozkaz Badań” na stronach 17-21. Jednakże przed przeczytaniem tych sekcji najlepiej jest zorientować się, jak wiele zakupić nowych jednostek i innych komponentów i jak ulepszyć bazy oraz w jaki sposób zdobyć zasoby, aby opłacić te koszty.

KOSZT W ZASOBACH

Budowanie czegokolwiek podczas rozgrywki wymaga zasobów. Koszt w zasobach dotyczący robotników, transportowców oraz jednostek wypisany jest na Kartach Frakcji:



Koszt w zasobach dotyczący baz, budynków oraz modułów wypisany jest na rewersie ich znaczników:



Koszt w zasobach dotyczący nowych technologii wypisany jest na dole każdej karty Technologii:



WYDAWANIE ZASOBÓW

Gracz płaci koszt w zasobach poprzez przydzielanie robotników do pozyskiwania dostępnych mu zasobów. Zabiera robotników ze swojej Puli Robotników i fizycznie umieszcza ich na kartach Zasobów (lub miejscach ze stałymi zasobami - więcej informacji na ten temat znajduje się w sekcji „Stałe Zasoby” na stronie 16), z których chce pozyskać zasoby.

BUDOWA KARTY ZASOBÓW



1. Typ zasobu
2. Wydajność (cyfra)
3. Nazwa planety
4. Teren planety (oznaczony na obrazku)

Poprzez umieszczenie robotnika w ten sposób gracz płaci jeden zasób - czy to minerał, czy gaz - na poczet dowolnej pozyskiwanej jednostki, bazy, budynku, modułu lub technologii.

Przykład: Gracz kontrolujący Protosów wykonuje rozkaz Budowy i decyduje, że będzie budował jedną jednostkę Zealot (kosztującą 2 minerały). Zabiera dwóch robotników ze swojej Puli Robotników i umieszcza ich na karcie Zasobów z minerałami (2), co oznacza, że pozyskał 2 minerały aby zapłacić koszt w zasobach.

Ważne: Kiedy gracze wydają zasoby mogą położyć robotników na dowolnej karcie Zasobów, nie tylko na kartach związanych z aktywną planetą.

Cyfra na każdej karcie Zasobów oznacza wydajność zasobów: maksymalną liczbę robotników, których można na niej położyć. Tak więc w powyższym przykładzie, jeżeli gracz kontrolujący Protosów posiada kartę Zasobów „2”, może położyć na niej obydwu robotników aby wybudować jedną jednostkę Zealot. Gdyby posiadał kartę Zasobów „3” i położył na niej dwóch robotników, ciągle miałby możliwość umieścić na tej karcie trzeciego robotnika w tej rundzie gry, który pomagałby w budowie czegoś innego.

Robotnik położony na karcie Zasobów pozostaje tam do fazy Przegrupowania. W ten sposób gracz ograniczony jest nie tylko ilością zasobów dostępnych na jego kartach Zasobów, ale również ilością dostępnych robotników

Przykładowo jeżeli gracz posiada sześć zasobów gazu i cztery zasoby minerałów, ale tylko pięciu robotników, może pozyskać jedynie pięć ze swoich dziesięciu zasobów w każdej rundzie gry dopóki nie zbuduje więcej robotników.

STAŁE ZASOBY



Dwa stałe zasoby wydrukowane na każdej Karcie Frakcji ze znacznikami robotników.

Dwie karty Zasobów wydrukowane są bezpośrednio na każdej Karcie Frakcji, co reprezentuje zasoby dostarczane przez ojczystą planetę danej frakcji. Są to **stałe zasoby**. Gracz rozpoczyna z nimi rozgrywkę i nigdy nie można mu ich odebrać. Jeżeli jakaś zasada lub element gry dotyczy „kart Zasobów”, termin ten nie odnosi się do dwóch stałych zasobów wydrukowanych na każdej Karcie Frakcji (chyba że napisano inaczej). Stałe zasoby traktowane są dokładnie tak samo jak zwykłe karty Zasobów, z dwoma wyjątkami:

- stałe zasoby nie są związane z terenem na żadnej planecie, tak więc nie można ich przeciwnikowi odebrać,
- stałych zasobów nie można nadmiernie eksploatować (więcej szczegółów znajduje się poniżej).

WSKAZÓWKA

Ponieważ nigdy nie utracisz swoich stałych zasobów, zawsze powinieneś kłaść na nich robotników w pierwszej kolejności. Jest to wskazane ponieważ, jak opisano na stronie 11, jeżeli w trakcie rundy stracisz kontrolę nad jakimś terenem, wszyscy robotnicy położeni na karcie Zasobów związanej z tym terenem są niszczeni podczas fazy Przegrupowania.

NADMIERNA EKSPLOATACJA I ZUŻYCIE

Nadmierna eksploatacja pozwala graczowi uzyskać jeden dodatkowy zasób z karty Zasobów, powodując jednocześnie częściowe zużycie karty. Gracz może nadmiernie eksploatować kartę kładąc na niej dodatkowego robotnika wykraczającego poza jej wydajność (uzyskując dodatkowy zasób do wydania). Jednakże gracz musi natychmiast obrócić kartę na stronę częściowo zużytej (żółta) i umieścić znacznik zużycia na terenie odpowiadającym tej karcie, stroną „częściowe zużycie” do góry.

Jeżeli częściowo zużyta karta Zasobów znów będzie nadmiernie eksploatowana, zostaje natychmiast usunięta z gry (należy odłożyć ją do pudełka), zaś znajdujący się na niej robotnicy są umieszczaniu na polu niedostępnych robotników na Karcie Frakcji kontrolującego ich gracza. Znacznik zużycia na odpowiednim terenie obracany jest na stronę „zużycie”, co przypomina wszystkim graczom, że teren ten jest obecnie jałowy i nie można z niego pozyskiwać zasobów do końca gry.

Gracz może całkowicie zużyć kartę zasobów podczas pojedynczego budowania czy badania. Oznacza to, że może nadmiernie eksploatować kartę dwukrotnie podczas tej samej czynności. Aby to uczynić gracz umieszcza na karcie dwóch dodatkowych robotników przekraczających jej wydajność, uzyskuje dwa dodatkowe zasoby z tej karty, usuwa ją z gry, umieszcza położonych na niej robotników na miejscu niedostępnych robotników na Karcie Frakcji i umieszcza znacznik zużycia na terenie odpowiadającym karcie „zużyta” stroną do góry.

Podsumowując, nadmierna eksploatacja pozwala graczom zdobyć do dwóch dodatkowych zasobów z danej karty Zasobów. Jednakże gdy karta Zasobów podlega nadmiernej eksploatacji po raz drugi, teren ten zostaje całkowicie pozbawiony zasobów.

Należy pamiętać, że stałych zasobów nie można nadmiernie eksploatować.

WSKAZÓWKA

Jeżeli wydaje ci się, że za chwilę stracisz teren na rzecz przeciwnika, zastanów się nad zużyciem zasobów z tego terenu, aby pozbawić ich przeciwnika.

WSKAZÓWKA

Choć wydawać by się mogło, że częściowe zużycie karty Zasobów nie niesie ze sobą konsekwencji, istnieją karty, które umożliwiają twoim przeciwnikom całkowicie zużyć częściowo zużyte zasoby, a co za tym idzie - zniszczyć je.

Eksploatuj zasoby ostrożnie!

ROZKAZY

W tej sekcji omówione zostanie wykonywanie każdego typu rozkazów (Budowa, Mobilizacja oraz Badania) podczas fazy Wykonywania. Zwarto tu opis dotyczy głównie standardowych (srebrnych) rozkazów. Dodatkowe korzyści płynące z wykonywania specjalnych (złoty) rozkazów omówione zostały w sekcji „Specjalne rozkazy” na stronie 29.



Standardowe rozkazy niebieskiej frakcji (od prawej do lewej: Budowa, Mobilizacja, Badania).



Specjalne rozkazy niebieskiej frakcji (od prawej do lewej: Budowa, Mobilizacja, Badania).

ROZKAZ BUDOWY



Znacznik standardowego rozkazu Budowy

Gracz wykonujący rozkaz Budowy może zbudować nowych robotników, transportowce oraz jednostki. Może również zbudować bazę, zakupić jeden budynek w swojej bazie i/lub zakupić moduł dla swojej bazy.

WSKAZÓWKA

Pamiętaj, że gdy usuwasz rozkaz ze stosu rozkazów możesz zawsze pociągnąć kartę Wydarzeń zamiast wykonywać tego rozkazu (po czym znacznik rozkazu wraca na twój obszar gry).

SEKWENCJA ROZKAZU BUDOWY

Podczas wykonywania rozkazu Budowy gracz może wykonać kilka czynności w następującej kolejności:

1. Jeżeli aktywny gracz posiada bazę na aktywnej planecie, może wybudować dowolną ilość robotników i transportowców oraz wybudować ilość jednostek równą swojemu limitowi budowania jednostek.
2. Jeżeli aktywny gracz posiada chociaż jedną przyjazną bazę lub jednostkę na aktywnej planecie, może ulepszyć swoje bazy poprzez zakup jednego budynku i/lub jednego modułu, umieszczając je na swojej Karcie Frakcji.
3. Jeżeli aktywny gracz posiada chociaż jedną przyjazną jednostkę na aktywnej planecie, ale nie posiada bazy, może wybudować na tej planecie nową bazę.

Gracz może wykonać dowolną lub wszystkie z powyższych opcji, ale musi uczynić to w powyższej kolejności. Przykładowo, gracz nie może wybudować bazy, a następnie wybudować w niej jednostek.

Należy pamiętać o poniższych zasadach:

- aby wybudować robotników, transportowce lub jednostki gracz musi posiadać bazę na aktywnej planecie,
- aby zakupić ulepszenia do bazy (budynek i moduły), gracz musi posiadać albo przyjazną jednostkę, albo przyjazną bazę na aktywnej planecie,
- aby wybudować bazę, gracz musi posiadać przyjazną jednostkę na aktywnej planecie.

Można to zapamiętać również w ten sposób: **Jeżeli aktywny gracz nie ma bazy na aktywnej planecie, przeskakuje pierwszy krok rozkazu Budowy.**

Jeżeli aktywny gracz nie posiada ani bazy, ani przynajmniej jednej przyjaznej jednostki na aktywnej planecie, rozkaz Budowy nie przynosi rezultatów.

BUDOWANIE ROBOTNIKÓW

Jak opisano w sekcji „Wydawanie zasobów” na stronach 15-16, nawet jeżeli gracz kontroluje liczne zasoby, nie będzie mógł z nich korzystać bez odpowiedniej ilości robotników. Jeżeli gracz posiada bazę na aktywnej planecie (planecie, na której wykonuje rozkaz Budowy), może wybudować nowych robotników.

Aby wybudować nowych robotników gracz po prostu płaci ich koszt w zasobach i umieszcza nowo wybudowanych robotników na polu niedostępnych robotników na swojej Karcie Frakcji. Gracz może wybudować dowolną ilość robotników wykonując rozkaz Budowy (jeżeli tylko ma bazę na aktywnej planecie)

BUDOWANIE TRANSPORTOWCÓW

Jeżeli gracz posiada bazę na aktywnej planecie, może budować transportowce. Aby wybudować transportowiec gracz po prostu płaci jego koszt w zasobach i umieszcza go bezpośrednio na dowolnym szlaku nawigacyjnym (normalnym lub z-osiowym) przyłączonym do aktywnej planety.

Gracz może wybudować dowolną ilość transportowców wykonując rozkaz Budowy (jeżeli tylko ma bazę na aktywnej planecie), ale może posiadać tylko po jednym transportowcu na każdym ze

szlaków nawigacyjnych. Należy pamiętać, że dowolna ilość graczy może posiadać po jednym transportowcu na tym samym szlaku nawigacyjnym, zaś obecność wrogiego transportowca na szlaku nie przeszkadza graczowi w wybudowaniu tam swojego transportowca.

WSKAZÓWKA

Budowa transportowca pomiędzy dwoma planetami pozwala na przemieszczanie pomiędzy tymi planetami jednostek podczas rozkazu Mobilizacji (więcej informacji w sekcji „Rozkaz Mobilizacji” na stronie 19). Jeżeli jeden przyjazny transportowiec jest obecny pomiędzy dwoma planetami, można przemieszczać pomiędzy nimi dowolną liczbę jednostek. Tak więc posiadanie więcej niż jednego transportowca na danym szlaku nawigacyjnym nie jest konieczne (ani zgodne z zasadami).

BUDOWANIE JEDNOSTEK

Jeżeli aktywny gracz posiada bazę na aktywnej planecie, może wybudować ilość jednostek równą swojemu limitowi budowy. Początkowy limit budowy jednostek dla frakcji Protosów i Terran wynosi dwa, którą to liczbę można zwiększyć poprzez zakup modułów zaopatrzenia (więcej informacji w sekcji „Moduły zaopatrzenia” na stronie 33). Limit budowy jednostek dla Zergów działa w inny sposób, który został wyjaśniony na Kartach Frakcji Zergów oraz w sekcji „Limit budowy jednostek Zergów” na stronie 33.

Typy jednostek, jakie dany gracz może wybudować, są określone poprzez budynki, jakie wybudował on na swojej Karcie Frakcji. Każdy z typów budynków pozwala na wybudowanie innych rodzajów jednostek. Każda z frakcji rozpoczyna grę z jednym istniejącym już budynkiem wydrukowanym na Karcie Frakcji.

Przykład: Gracz kontrolujący Aldarisa (frakcja Protosów) rozpoczyna rozgrywkę z pierwszoplanowym budynkiem typu Gateway (Wrota). Ilustracja przedstawiająca pierwszoplanowy budynek Gateway (Wrota) jest wydrukowana na Karcie Frakcji Aldarisa. Na ilustracji tej znajduje się przedstawienie jednostki Zealot, co oznacza, że budynek pozwala graczowi na budowanie tych właśnie jednostek. Tak więc na początku rozgrywki gracz kontrolujący Aldarisa może budować jedynie jednostki Zealot.



Wydrukowany na Karcie Frakcji budynek

Aby zbudować jednostkę gracz płaci jej koszt w zasobach poprzez pozyskanie zasobów wskazanych na Karcie Frakcji pod wybraną jednostką, a następnie umieszcza jednostkę na dowolnym przyjaznym lub pustym terenie aktywnej planety.

Gracz podczas rozmieszczania nowych jednostek na aktywnej planecie musi przestrzegać limitu jednostek dla danego terenu (więcej informacji w ramce „Limit Jednostek”). Należy jednak pamiętać, że aktywny gracz może dobrowolnie niszczyć swoje własne jednostki (aby zrobić miejsce na nowe) w każdej chwili za wyjątkiem trwającej właśnie bitwy (więcej informacji w ramce „Limity elementów gry i dobrowolne niszczenie jednostek”).

BUDOWANIE BAZ

Za każdym razem, gdy gracz wykonuje rozkaz budowy, może wybudować jedną bazę na aktywnej planecie.

Aby wybudować bazę aktywny gracz musi wybrać teren na aktywnej planecie, który zawiera co najmniej jedną przyjazną

jednostkę. Następnie pobiera zasoby potrzebne by opłacić koszt bazy i umieszcza znacznik bazy na wybranym terenie.

Ważne: każdy z graczy może posiadać tylko po jednej bazie na danej planecie. Gdy gracz zbuduje bazę na planecie, kolejną bazę na tej samej planecie może wybudować jedynie w wypadku, gdy pierwsza baza zostanie zniszczona. Należy także pamiętać, że gracz nie może wybudować bazy na terenie, gdzie znajduje się już wroga baza.

WSKAZÓWKA

Pamiętaj, że jednostki możesz budować jedynie na planecie, gdzie posiadasz bazę, a bazę możesz budować jedynie na terenie, gdzie posiadasz jednostkę. Aby dokonać skutecznej ekspansji musisz więc wysłać jednostki na inne planety, abyś mógł wybudować na nich bazy, które z kolei pozwolą ci na budowanie tam nowych jednostek i przejmowanie dodatkowych zasobów i/lub punktów podboju.

ULEPSZANIE BAZ

Za każdym razem, gdy gracz wykonuje rozkaz budowy, może zakupić jeden budynek i/lub jeden moduł. Innymi słowy, gracz może w sumie zakupić do dwóch ulepszeń bazy podczas jednego rozkazu Budowy, jeżeli te ulepszenia to jeden budynek i jeden moduł (można spojrzeć na tę regułę z innej strony - gracz może wybudować jeden trapezoidalny znacznik budynku i jeden mały kwadratowy znacznik modułu). Przyнося one najróżniejsze korzyści, na przykład pozwalają graczom na budowanie nowych typów jednostek.

Gracz musi posiadać albo przyjazną jednostkę albo przyjazną bazę na aktywnej planecie aby zakupić ulepszenia bazy.

LIMITY JEDNOSTEK



Każdy teren ma limit jednostek, określony przez ilość żółtych ikon wydrukowanych na danym terenie. Ilość jednostek na danym terenie nie może nigdy przekroczyć limitu tego terenu, chyba że aktywny gracz rozpoczyna bitwę (więcej informacji znajduje się w sekcji „Limity jednostek podczas ruchu” na stronie 20)

Limity jednostek ograniczają jedynie ilość jednostek, jakie mogą przebywać na danym terenie. Należy pamiętać, że bazy nie są jednostkami.

LIMITY ELEMENTÓW GRY I

DOBROWOLNE NISZCZENIE JEDNOSTEK

Każdy z graczy ograniczony jest przez ilość kartonowych znaczników i plastikowych figurek stanowiących elementy gry. Jeżeli zasada lub element gry stwierdza, że gracz może zbudować „dowolną ilość” jednostek lub innych komponentów, w rzeczywistości gracze ograniczeni są przez ilość komponentów dostępnych w pudełku. Jedynym odstępstwem do tej zasady są znaczniki zużycia - jeżeli się skończą, należy używać monet lub innych ogólnie dostępnych przedmiotów aby zaznaczać częściowe lub całkowite zużycie zasobów na danym terenie.

Zniszczona jednostka wraca na stos nieużywanych komponentów swojego właściciela, skąd można ją ponownie wybudować.

Aktywny gracz może w swojej turze - za wyjątkiem trwającej bitwy - dobrowolnie zniszczyć własne jednostki, bazy i transportowce.

Przykład 1: Gracz kontrolujący Zergów wykonując rozkaz Mobilizacji chce przemieścić dwie jednostki Hydralisk na teren, na którym już znajduje się sześć jego jednostek Zergling. Limit jednostek na tym terenie wynosi 4. Aby pokonać tę przeszkodę gracz może po prostu usunąć dwie jednostki Zergling z planszy, aby przemieścić w to miejsce dwie inne jednostki.

Przykład 2: Gracz kontrolujący Zergów wykonuje rozkaz Budowy. Chce zbudować jednostkę Ultralisk na aktywnej planecie, ale wszystkie jednostki tego typu są obecnie w innych miejscach na planszy. Aby rozwiązać ten problem może po prostu usunąć jedną z jednostek Ultralisk z innej planety i natychmiast odbudować ją na aktywnej planecie.

W niektórych nietypowych sytuacjach aktywny gracz może nawet chcieć dobrowolnie zniszczyć swoją własną bazę lub transportowce.

Aby ulepszyć bazę aktywny gracz pobiera zasoby potrzebne by opłacić koszt wybranego budynku i/lub modułu i umieszcza znacznik lub znaczniki na odpowiednich polach na Karcie Frakcji.

Ważne: Ulepszenia bazy działają na wszystkie bazy danego gracza. Kiedy gracz kupuje ulepszenie bazy, zmienia ono **wszystkie jego bazy na planszy**. Podobnie nowe bazy wybudowane na planszy od razu korzystają ze wszystkich uzyskanych wcześniej ulepszeń znajdujących się na Karcie Frakcji danego gracza.

Przykład 1: Gracz kontrolujący Terran wykonując rozkaz Budowy postanawia wybudować pierwszoplanowy budynek Factory (Fabryka). Płaci wymagany koszt poprzez umieszczenie robotników na swoich kartach zasobów, a następnie umieszcza znacznik budynku Factory (Fabryka) o poziomie 1 na jednym z pustych pól na budynku na swojej Karcie Frakcji. Wszystkie bazy tego gracza posiadają od teraz pierwszoplanowy budynek Factory (Fabryka).

Przykład 2: Gracz kontrolujący Protosów wykonując rozkaz Budowy postanawia ulepszyć swoje bazy modulem Zaopatrzenia (modułu Zaopatrzenia zwiększają limit budowy jednostek danego gracza o 1). Płaci koszt modułu w zasobach poprzez umieszczenie robotników na swoich kartach zasobów, a następnie umieszcza znacznik modułu Zaopatrzenia na polu modułów na swojej karcie Frakcji. Wszystkie bazy tego gracza są od tej chwili wyposażone w moduł Zaopatrzenia.

Budynki i moduły zostały dokładnie omówione w sekcji „Konstruowanie budynków” na stronach 30-31 oraz „Działanie modułów” na stronach 33-34.

ROZKAZ MOBILIZACJI



Znacznik standardowego rozkazu Mobilizacji

Gracze wykorzystują rozkazy Mobilizacji do przemieszczania jednostek na tereny aktywnej planety. Jeżeli aktywny gracz przemieszcza

dowolne ze swoich jednostek na teren na aktywnej planecie zawierający wrogie jednostki, po zakończeniu ruchu wywiąże się **bitwa**.

Rozkaz Mobilizacji wykonuje się w dwóch krokach, w następującej kolejności:

1. Przemieszczanie jednostek
2. Przeprowadzanie bitew

Jak wspomniano powyżej, jeżeli gracz przemieszcza jednostki na teren zawierający wrogie jednostki, rozpoczyna bitwę (bitwy zostały szczegółowo omówione w sekcji „Walka” na stronie 21, poniższa sekcja opisuje jedynie reguły ruchu).

Podczas kroku „Przemieszczanie jednostek” rozkazu Mobilizacji, gracz może wykonać jedną lub obie z poniższych czynności:

- przemieścić przyjazne jednostki z jednego lub więcej terenów aktywnej planety do jednego lub więcej terenów aktywnej planety,
- przetransportować przyjazne jednostki z jednego lub więcej terenów sąsiadujących planet do jednego lub więcej terenów aktywnej planety (więcej informacji w sekcji „Transportowanie jednostek” na następnej stronie).

Ważne: Rozkaz Mobilizacji pozwala graczom na przemieszczanie jednostek na aktywnej planecie oraz transportowanie jednostek na aktywnej planecie. Gracz nie może natomiast transportować jednostek z aktywnej planety na inną planetę. Innymi słowy, wszystkie jednostki poruszane przez gracza podczas wykonywania rozkazu Mobilizacji muszą zakończyć swój ruch na terenach aktywnej planety.

OGRANICZENIE: PRZEMIESZCZANIE SIĘ NA WROGIE TERYTORIUM

Kiedy gracz wykonuje rozkaz Mobilizacji może przemieścić (lub przetransportować) swoje jednostki do dowolnej ilości pustych lub przyjaznych terenów na aktywnej planecie, **ale tylko do jednego terenu wroga**.

Tak więc aktywny gracz może rozpocząć tylko jedną bitwę przy pomocy jednego rozkazu Mobilizacji.

Z-OSIOWE SZLAKI NAWIGACYJNE

UMIESZCZANIE TRANSPORTOWCÓW NA Z-OSIOWYCH SZLAKACH NAWIGACYJNYCH

Dla potrzeb rozgrywki dwie planety połączone z-osiowym szlakiem nawigacyjnym uznawane są za sąsiadujące, tak, jakby łączył je zwykły szlak nawigacyjny. Gracze mogą budować transportowce na z-osiowych szlakach nawigacyjnych tak samo jak na zwykłych szlakach nawigacyjnych. Pod względem reguł gry nie ma różnicy pomiędzy z-osiowymi i normalnymi szlakami nawigacyjnymi.

Różnica pomiędzy dwoma typami szlaków nawigacyjnych ma wymiar praktyczny. Ponieważ z-osiowe szlaki nawigacyjne są fizycznie reprezentowane przez dwa kartonowe znaczniki, gracz budujący transportowiec na takim szlaku mógłby położyć swój znacznik w dwóch miejscach.

Aby zachować konsekwencję przyjmujemy, że gdy gracz umieszczający transportowiec na z-osiowym szlaku nawigacyjnym musi położyć znacznik transportowca na większym końcu tego szlaku.

„OSTRZEŻENIA” NA Z-OSIOWYCH SZLAKACH NAWIGACYJNYCH

Kiedy na z-osiowym szlaku nawigacyjnym zbudowany zostanie transportowiec, należy obrócić mniejszy szla-

ku na stronę „ostrzegawczą”. Jeżeli wszystkie transportowce na większym końcu z-osiowego szlaku nawigacyjnego zostaną zniszczone, należy obrócić mniejszy koniec szlaku z powrotem na normalną stronę.



Normalna (po lewej) oraz ostrzegawcza (po prawej) strona z-osiowego szlaku nawigacyjnego

Jest to wyłącznie pomoc wizualna. Obracanie mniejszego końca szlaku ma jedynie przypominać, że ten szlak nawigacyjny nie jest pusty, i że z tego kierunku może nadejść inwazja.

Należy także pamiętać, że kolor strzałek na każdym z końców z-osiowego szlaku nawigacyjnego nie ma związku z kolorem figurek żadnego z graczy. Oznacza to, że zielone czy niebieskie strzałki na szlaku nawigacyjnym jedynie wskazują, że dane kawałki pasują do siebie, co nie znaczy, że frakcja Overminda (zielone jednostki) czy Jima Raynora (niebieskie jednostki) kontroluje w jakikolwiek sposób zielony czy niebieski szlak.

WSKAZÓWKA

Pamiętaj, że w fazie Planowania możesz rozmieszczać rozkazy a) na dowolnej planecie, na której masz bazę lub jednostkę, b) na dowolnej planecie sąsiadującej z planetą, na której masz bazę lub jednostkę. Tak więc podczas fazy Planowania możesz położyć rozkaz Budowy na sąsiadującej planecie, gdzie nie masz jednostek, a następnie podczas tej samej fazy położyć rozkaz Mobilizacji na rozkazie Budowy. W ten sposób będziesz mógł przemieścić na tę planetę jedna lub więcej jednostek z sąsiadującej planety (rozkazem Mobilizacji), a następnie wybudować tam bazę (rozkazem Budowy) - ale tylko jeżeli przeciwnicy nie pomieszają ci szyków!

TRANSPORTOWANIE JEDNOSTEK

Transportowce służą jako „mosty” pomiędzy planetami. Jeżeli dwie planety są połączone szlakiem nawigacyjnym, **każdy gracz posiadający transportowiec na tym szlaku nawigacyjnym może przy pomocy rozkazu Mobilizacji przetransportować swoje jednostki pomiędzy sąsiadującymi planetami**. Jednakże jeżeli gracz nie posiada takiego transportowca, nie może przemieszczać jednostek pomiędzy tymi dwoma planetami.

Kiedy gracz transportuje jednostkę po prostu przenosi ją bezpośrednio z dowolnego terenu na sąsiadującej planecie do dowolnego terenu na aktywnej planecie. Należy pamiętać, że gracz może transportować jednostki jedynie na planetę, na której wykonuje swój rozkaz Mobilizacji (tzn. aktywną planetę).

LIMITY JEDNOSTEK PODCZAS RUCHU

Podobnie jak w przypadku umieszczania na planszy nowych jednostek, gracze muszą stosować się do limitów jednostek pod-

czas przemieszczania jednostek rozkazem Mobilizacji. Ilość jednostek na danym terenie nie może przekraczać wydrukowanego na nim limitu jednostek.

Od tej zasady jest jeden ważny wyjątek: **gracz może przekroczyć limit jednostek danego terenu jeżeli rozpoczyna bitwę**. Kiedy gracz przesuwa lub transportuje jednostki na teren zawierający wrogie jednostki (tzn. kiedy atakuje), może przemieścić na ten teren ilość jednostek *równą limitowi jednostek plus dwa* (należy pamiętać, że jednostki broniące - jednostki przeciwnika znajdujące się już na tym terenie - nie liczą się do limitu jednostek atakującego).

Przykład: Gracz kontrolujący Zergów chce zaatakować teren zajmowany przez Protosów. Limit jednostek dla tego terenu wynosi trzy. Zergowie rozpoczynający bitwę mogą przemieścić na ten teren do pięciu jednostek.

Więcej informacji dotyczących zasad bitwie znajduje się w sekcji „Walka” na stronach 21-29.

WSKAZÓWKA

Ponieważ atakujący może przekroczyć limit jednostek danego terenu, zawsze będzie mógł wystawić do walki więcej jednostek niż obrońca. Należy o tym pamiętać planując planetarną obronę.

ROZKAZ BADAŃ



Znacznik standardowego rozkazu Badań

Gracze przy pomocy rozkazów Badań zdobywają karty Wydarzeń oraz Walki oraz kupują karty Technologii, z których wszystkie przynoszą najróżniejsze korzyści.

Ważne: Aby wykonać rozkaz Badań gracz musi posiadać bazę na aktywnej planecie.

SEKWENCJA ROZKAZU BADAŃ

Rozkaz badań wykonuje się w czterech krokach, które trzeba przeprowadzić w następującej kolejności:

1. Pociągnij kartę Wydarzenia (wymagane)
2. Pociągnij trzy karty Walki (opcjonalne)
3. Kup technologię (opcjonalne)
4. Przetasuj talię Walki (jeżeli zakupiono technologię)

1. Pociągnij kartę Wydarzenia: Podczas wykonywania rozkazu Badań aktywny gracz musi w pierwszej kolejności pociągnąć kartę Wydarzenia z góry talii Wydarzeń i umieścić ją zakrytą przed sobą, **bez patrzenia na patrzona na jej treść**. Sugerujemy, aby gracze wkładali kartę częściowo pod swoją Kartę Frakcji aby pamiętać, że nie wolno im patrzeć na jej treść do kroku 8 fazy Przegrupowania.

2. Pociągnij trzy karty Walki: Aktywny gracz może następnie pociągnąć trzy karty Walki z góry swojej talii Walki do swojej ręki kart Walki.

3. Kup technologię: Aktywny gracz może przejrzeć swoją talię technologii i zakupić jedną technologię. W talii każdego z graczy znajduje się **kilka kopii** większości kart technologii. Ilość kart reprezentujących dana technologia ukazana jest poprzez ilość kropek na dole każdej z kart. Jeżeli na karcie są dwie kropki, oznacza to, że w talii Technologii znajdują się dwie kopie tej karty. W chwili zakupu danej technologii gracz zyskuje **wszystkie karty technologii o danej nazwie** z talii Technologii (ale płaci koszt w zasobach za tą technologię tylko raz).



Ilość kropek na dole każdej karty Technologii wskazuje, ile kopii tej karty znajduje się w talii.

Przykład: Gracz kontrolujący Protosów kupuje technologię. Przegląda swoją talię technologii i wybiera technologię „Stasis Field”, bierze więc obie kopie tej technologii ze swojej talii Technologii. Koszt w zasobach za technologię „Stasis Field” płaci natomiast tylko raz - w tym przypadku 1 x mineral i 2 x gaz.

Po wybraniu technologii aktywny gracz musi obwieścić pozostałym graczom, jaką technologię zakupił i jak ona działa. Jeżeli na karcie

KIEDY SKOŃCZĄ SIĘ KARTY WALKI

Jeżeli gracz pociągnie ostatnią kartę ze swojej talii Walki, musi natychmiast przetasować wszystkie swoje odrzucone karty Walki aby stworzyć nową talię Walki (następnie, jeżeli jest to konieczne, powinien pociągnąć pozostałe karty, które mu się należą).

technologii nie napisano inaczej, nowootrzymana karta (karty) zostaje dodana do talii Walki danego gracza.

Ważne: Karty technologii po dodaniu do talii Walki uznawane są za karty Walki.

4. Przetasuj talię Walki: Jeżeli aktywny gracz zakupił jakieś karty

WSKAZÓWKA

Aby przyspieszyć grę - za zgodą wszystkich graczy - następny gracz może rozpocząć wykonywanie swojego następnego rozkazu podczas gdy aktywny gracz decyduje, którą zakupić technologię.

Technologii do swojej talii Walki, musi przetasować ta talię wraz z **wszystkimi odrzuconymi wcześniej kartami Walki** aby stworzyć nową talię Walki.

Uwaga: Jeżeli aktywny gracz nie zakupił technologii, albo jeżeli zakupiona przez niego technologia została umieszczona w jego obszarze gry (zamiast w talii Walki), nie należy przetasowywać talii Walki.

WSKAZÓWKA

Talia Wydarzeń służy jako „zegar” podczas rozgrywki. Gracze mają wpływ na to, jak szybko rozgrywka się skończy poprzez wybieranie rozkazów, które umożliwiają im ciągnięcie jednej lub więcej kart Wydarzeń. Przykładowo wygrywający gracz zapewne będzie chciał umieścić więcej rozkazów Badań, albo nawet decydować się na ciągnięcie kart Wydarzeń zamiast wykonywania rozkazów. Dzięki temu gra szybciej dobiegnie do Etapu III.

WALKA

Gromadzenie zasobów, ulepszanie baz, wynajdowanie technologii i budowanie nowych jednostek są ważnymi elementami gry planszowej *Starcraft*, natomiast w przypadku każdego gracza widoki na zwycięstwo mocno zależą od tego, czy potrafi efektywnie wykorzystać swoje jednostki w walce.

PODSTAWOWE ZASADY WALKI

W poniższej sekcji omówione zostały ogólne zasady rozstrzygnięcia bitew w grze planszowej *Starcraft*. W dalszej części instrukcji znajdują się szczegółowe zasady, wykorzystujące wiele terminów i konceptów opisanych w tej „podstawowej” sekcji.

ROZPOCZYNANIE WALKI

Kiedy aktywny gracz przemieszcza jednostki na teren zawierający wrogie jednostki (podczas wykonywania rozkazu Mobilizacji) rozpoczyna **bitwę**. Aktywny gracz jest **atakującym**, natomiast gracz, którego jednostki są atakowane jest **obroncą**. Każda bitwa składa się z pewnej ilości potyczek, w których jednostki każdego z graczy próbują zniszczyć jednostki przeciwnika. Każda potyczka jest rozwiązywana poprzez zagrywanie kart Walki.

ZAKOŃCZENIE BITWY

Bitwa kończy się po rozwiązaniu wszystkich potyczek. Jeżeli na danym terenie nie pozostały żadne jednostki broniące, zwycięża atakujący. Jednakże jeżeli przetrwała jakakolwiek z jednostek broniących, zwycięża obrońca, zaś atakujący musi wycofać wszystkie jednostki, które przetrwały.

PRZEPROWADZANIE POTYCZEK

Podczas bitwy atakujący zbiera wszystkie jednostki z objętego walka terenu (zarówno swoje jak i obrońcy) i układa je w serię potyczek w dowolnym miejscu stołu. Każda potyczka reprezentuje osobne starcie podczas bitwy.

Aby wyznaczyć potyczkę atakujący łączy w parę jedną atakującą jednostkę i jedną broniącą jednostkę. Żadna jednostka nie może brać udziału w więcej niż jednej potyczce, a atakujący musi zawsze wyznaczyć tak wiele potyczek, jak to możliwe. Tak więc ilość potyczek zawsze będzie równa ilości jednostek stanowiących mniejszą siłę (chyba że jakieś jednostki tej strony posiadają cechę Asysta - więcej informacji w sekcji „Asysta” na stronie 32).

Po wyznaczeniu potyczek liczniejsza strona będzie dysponowała jedną lub większą ilością jednostek które nie mają pary, chyba że atakujący i obrońca dysponują równą ilością jednostek w objętym walką terenie. Jednostki te stanowią „wsparcie” i zostaną omówione poniżej.

Przykład: Gracz kontrolujący frakcję Overminda (Zergowie) przemieszcza cztery jednostki na teren zawierający dwie jednostki z frakcji Arcturusa Mengska (Terranie).

Bitwa będzie składała się z dwóch potyczek (ponieważ atakujący gracz musi ustawić największą możliwą ilość potyczek jeden na jednego). Atakujący mógłby ustawić potyczki następująco:



Zergling mierzy się z jednostką Firebat, zaś Ultralisk z jednostką Siege Tank. Dwie jednostki Zergling zostają wsparciem

JEDNOSTKI NA LINII FRONTU I JEDNOSTKI WSPIERAJĄCE

Biorące udział w bitwie jednostki, których atakujący nie wyznaczył do potyczek, nazywane są **jednostkami wspierającymi** (jednostki przyporządkowane do potyczek nazywane są **jednostkami na linii frontu**).

Po ustawieniu potyczek przez atakującego (co jednocześnie określa, które jednostki będą w nadchodzącej bitwie na linii frontu, a które we wsparciu), gracz kontrolujący jednostki wspierające (jeżeli są jakieś) musi wybrać, do której potyczki włączy się każda z jednostek wspierających. Następnie po kolei każda ze wspierających jednostek jest przyłączana do potyczek. Każda ze wspierających jednostek może zostać przyporządkowana do tej samej potyczki bądź przeciwnie, mogą one być rozdysponowane pomiędzy potyczkami wedle życzenia kontrolującego je gracza.

Wspierająca jednostka dodaje wartość wsparcia do siły ataku przyjaźnej jednostki na linii frontu podczas tej potyczki. **Wartość wsparcia** każdej jednostki jest wypisana na odpowiedniej Karcie Frakcji.



Wartość wsparcia każdej jednostki jest wypisana na odpowiedniej Karcie Frakcji

Ważne: Gracz musi przyporządkować **wszystkie** ze swoich wspierających jednostek do potyczek. Oznacza to, że każda jednostka w bitwie musi brać udział w potyczce, bądź to na linii frontu, bądź jako wsparcie. Jednostki wspierające można przyporządkować do dowolnej potyczki bądź kombinacji potyczek, natomiast wszystkie jednostki muszą zostać przyporządkowane. Przykładowo gracz może przyporządkować wszystkie swoje wspierające jednostki do jednej potyczki, bądź rozdzielić je pomiędzy kilka potyczek.

Zazwyczaj tylko jeden z graczy biorących udział w bitwie będzie dysponował jednostkami wspierającymi. Wyjątek stanowi sytuacja, w której obydwaj gracze posiadają w bitwie jednostki z cechą Asysta (więcej informacji w sekcji „Asysta” na stronie 32).

Przykład (c.d.): Atakujący gracz posiada dwie wspierające jednostki Zergling. Może przyporządkować obie do jednej potyczki lub po jednym do każdej z nich.

Overmind decyduje się wspierać obie potyczki, po czy wyglądają one następująco:



Jednostka Zergling wspiera taką samą jednostkę na linii frontu przeciwko jednostce Firebat, druga jednostka Zergling wspiera jednostkę Ultralisk na linii frontu przeciwko jednostce Siege Tank. Ponieważ wspierające jednostki mają wartość wsparcia 1, każda z nich dodaje 1 do siły ataku Overminda w każdej z potyczek.

Ważne: Ponieważ atakujący może wprowadzić do walki więcej jednostek niż obrońca (może przekroczyć limit jednostek na danym terenie o dwa) wspierające jednostki w większości przypadków należeć będą do atakującego. Jest jednakże możliwe, że obrońca będzie dysponował wspomagającymi jednostkami, jeżeli aktywny gracz zaatakuje dany teren mniejszą ilością jednostek, niż jest jednostek broniących. **Atakujący zawsze wybiera, w jaki sposób połączyć atakujące i broniące jednostki na linii frontu, ale jednostki wspierające są zawsze przyłączane do potyczek przez kontrolującego je gracza.**

KARTY WALKI

Po ustaleniu potyczek w danej bitwie walczący gracze rozwiązują każdą potyczkę po kolei przy pomocy kart Walki.

Talia Walki każdego gracza składa się z dwóch typów kart walki: zwykłych kart Walki oraz kart wzmacniających.

ZWYKŁE KARTY WALKI



Zwykłe karty Walki każdej z sześciu frakcji

Zwykłe karty walki są najbardziej popularnym typem kart w każdej talii Walki. Po przydzieleniu jednostek do poszczególnych potyczek, każdy z graczy musi zagrać **jedną zakrytą standardową kartę Walki na każdą z potyczek**. Karta ta ustanawia podstawową wartość walki jednostki gracza w tej potyczce (i czasem również zapewnia im specjalne zdolności).

KARTY WZMACNIAJĄCE

Wzmacniające karty Walki działają inaczej niż zwykłe karty Walki. Wzmacniająca kartę Walki można zagrać jedynie wraz ze zwykłą kartą Walki, aby zapewnić jakiegoś rodzaju wzmocnienie, na przykład zwiększenie wartości walki czy dodanie specjalnych umiejętności.

Aby lepiej zapoznać się z różnymi właściwościami zwykłych kart Wal-

CZĘŚCI SKŁADOWE KARTY WALKI/TECHNOLOGII



1. Wartość ataku: Jeżeli jednostka na linii walki pasuje do jednej z ikon jednostek na zwykłej karcie Walki zagranej na tą potyczkę, gracz będzie używał podczas tej potyczki większej wartości ataku z tej karty (większej czerwonej cyfry). Jeżeli nie, musi używać mniejszej wartości ataku (mniejszej czerwonej cyfry). Ta wydrukowana na karcie wartość (większa lub mniejsza) stanowi podstawową wartość ataku danego gracza w tej potyczce.

2. Wartość życia: Podobnie jak w przypadku wartości ataku, jeżeli jednostka na linii walki pasuje do jednej z ikon jednostek na zwykłej karcie Walki zagranej na tą potyczkę, gracz będzie używał podczas tej potyczki większej wartości życia z tej karty (większej zielonej cyfry). Jeżeli nie, musi używać mniejszej wartości życia (mniejszej zielonej cyfry). Ta wydrukowana na karcie wartość (większa lub mniejsza) stanowi podstawową wartość życia danego gracza w tej potyczce.

3. Ikony jednostek: Ikony reprezentujące jednostki związane z kartą Walki.

4. Specjalna zdolność: Jeżeli jednostka na linii walki pasuje do jednej z ikon jednostek na zwykłej karcie Walki zagranej na tą potyczkę, można używać wszystkich specjalnych zdolności związanych z tą kartą. Specjalne zdolności wielu kart walki opisane są przy pomocy słów-kluczy, które zostały wyjaśnione na stronach 32-33.

5. Numery kart: Te dwa numery służą do rozróżniania kart

Walki gracza. Pierwszy numer jest numerem porządkowym karty, a drugi oznacza ilość kart w początkowej talii Walki danego gracza.

6. Symbol wzmocnienia: Jeżeli karta zawiera taki symbol jest wzmacniającą kartą Walki. Kiedy gracz zagrywa na potyczkę obowiązkową zwykłą kartę Walki, może także (w tym samym czasie) zagrać jedną kartę wzmacniającą wraz ze standardową kartą Walki.

7. Specjalne ikony wsparcia: Ikona ta pojawia się jedynie na kartach wzmacniających i zawsze związana jest z jedną (lub więcej) ikoną jednostki na karcie. Obecność tej ikony oznacza, że specjalnej zdolności karty można używać jeżeli przedstawiona na niej jednostka jest na linii frontu LUB jest jednostką wspierającą w tej potyczce. Przykładowo, na przedstawionej powyżej karcie wzmacniającej gracz może używać specjalnej umiejętności jeżeli w danej potyczce ma jednostkę Wraith lub Ghost, czy to na linii frontu, czy jako wsparcie.

8. Nazwa karty Technologii: Nazwa (czy typ) karty Technologii określa, które karty gracz otrzymuje podczas zakupu technologii. Po zakupie gracz otrzymuje wszystkie karty o tej nazwie z talii.

9. Ilość kart Technologii: Kropki te odpowiadają ilości kart tego samego typu w talii Technologii danego gracza.

11. Ikona karty Technologii: Ikona ta pojawia się na każdej karcie Technologii i pomaga odróżnić te karty od kart Walki.

ki i kart wzmacniających należy odnieść się do diagramu „Części składowe karty Walki/Technologii” na stronie 23.

ROZWIĄZYWANIE BITEW

Lektura powyższych „podstawowych zasad walki” zapewnia zrozumienie podstaw prowadzenia bitew w grze planszowej *Starcraft*. Poniższa sekcja szczegółowo opisuje rozgrywanie bitew.

PRZED BITWĄ

Jak wspomniano powyżej, bitwy toczy się jako skutek rozkazu Mobilizacji aktywnego gracza, który przemieszcza swoje jednostki na teren zawierający wrogie jednostki. Teren taki określany jest jako **teren sporny**.

Jeżeli po ukończeniu przez aktywnego gracza ruchu na skutek rozkazu Mobilizacji (więcej informacji w sekcji „Rozkaz Mobilizacji” na stronie 19-20) powstał teren sporny, rozpoczyna się tam bitwa.

Aby rozegrać bitwę:

1. Umieść znacznik rozkazu na spornym terenie
2. Użyj zdolności „na początku bitwy”
3. Pociągnij karty walki
4. Atakujący ustawia potyczki
5. Przydziel jednostki wspierające
6. Zagraj karty walki
7. Rozwiąż potyczki
8. Określ obrażenia obszarowe
9. Rozwiąż odwroty

Każdy z powyższych kroków został opisany szczegółowo poniżej.

1. UMIEŚĆ ZNACZNIK ROZKAZU NA SPORNYM TERENIE

Najpierw aktywny (atakujący) gracz zdejmuje rozkaz Mobilizacji z góry stołu i umieszcza odkryty na spornym terenie (ponieważ gracze będą przemieszczać jednostki w obrębie planszy, znacznik będzie przypominał, gdzie toczy się bitwa).

2. UŻYJ ZDOLNOŚCI „NA POCZĄTKU BITWY”

Niektóre specjalne zdolności posiadają określenie „na początku bitwy”. Podczas tego kroku poczynając od atakującego gracze mogą użyć po jednej umiejętności.

Nawet jeżeli gracz posiada wiele zdolności „na początku bitwy”, może użyć tylko jednej z nich w każdej bitwie.

3. POCIĄGNIJ KARTY WALKI

Atakujący ciągnie trzy karty Walki i dodaje je do swojej ręki. Obrońca ciągnie jedną kartę Walki i dodaje ją do swojej ręki.

4. ATAKUJĄCY USTAWIA POTYCZKI

Jak opisano w sekcji „Przeprowadzanie potyczek” na stronie 22, atakujący bierze wszystkie jednostki ze spornego terenu i tworzy serię potyczek ustawiając jednostki w pary składające się z jednej jednostki atakującego i jednej jednostki obrońcy. Jednostki ustawione w ten sposób parami nazywane są jednostkami na linii frontu. Innymi słowy to atakujący wybiera, które jednostki (zarówno atakujące jak i broniące) będą ze sobą walczyły na linii frontu w każdej potyczce.

5. PRZYDZIEL JEDNOSTKI WSPIERAJĄCE

Gdy atakujący ustawi potyczki, pozostałe jednostki, nazywane jednostkami wsparcia, są przyłączane do potyczek zgodnie z życzeniem ich właściciela.

Jeżeli obydwaj gracze mają w bitwie jednostki wspierające (co może się stać jedynie dzięki specjalnym zdolnościom), atakujący przyłącza jednostki wspierające jako pierwszy.

Ważne: Jeżeli gracz posiada jednostki wspierające, musi wszystkie przyłączyć do potyczek. **Każda jednostka w bitwie musi uczestniczyć w jakiejś potyczce, bądź to na linii frontu, bądź jako wsparcie.**

6. ZAGRAJ KARTY WALKI

Po ustaleniu składu poszczególnych potyczek gracze zagrywają karty Walki na każdą potyczkę w tej bitwie. Przebiega to następująco:

1. Najpierw atakujący zagrywa na każdy **pojedynyk** jedną lub dwie karty Walki **zakryte** (jeżeli zagrywa dwie karty jedna musi być zwykłą kartą Walki, zaś druga musi być kartą wzmacniającą).
2. Następnie obrońca zagrywa na każdy **pojedynyk** jedną lub dwie karty Walki **zakryte** (jeżeli zagrywa dwie karty jedna musi być zwykłą kartą Walki, zaś druga musi być kartą wzmacniającą).

Przykład (c.d.): Wracając do poprzedniego przykładu, Overmind atakuje siły Arcturusa Mengska w bitwie składającej się z dwóch potyczek. Po przeanalizowaniu swoich kart gracz kontrolujący Overminda postanawia zagrać zakrytą kartę 8/9 Ultralisk na swoją jednostkę Ultralisk oraz kartę 4/5 Zergling na drugą potyczkę, gdzie walczą jednostki Zergling.

Broniący gracz kontrolujący Terran zagrywa swoje karty Walki na obydwie potyczki, tak więc bitwa wygląda następująco:



WSKAZÓWKA

Ponieważ atakujący musi zagrać karty jako pierwszy, obrońca będzie wiedział, czy atakujący używa karty wzmacniającej (ponieważ będzie wiedział, ile kart zagrał atakujący).

JEDNA CZY DWIE KARTY WALKI?

Jak opisano powyżej, każdy z graczy musi zagrać jedną zakrytą standardową kartę Walki na każdy pojedynyk. Jeżeli chce zagrać drugą kartę, musi to być karta wzmacniająca.

CIĄgniĘCIE KART WALKI W TRAKCIE BITWY

Zagrywając karty Walki podczas potyczki gracz zazwyczaj będzie wybierał karty z ręki. Jeżeli jednak uważa, że nie posiada odpowiednich kart, może bądź jeżeli na ręce nie zostały mu już żadne karty, może pociągnąć górną kartę z talii Walki. Ciągąc w ten sposób kartę Walki gracz nie może jej obejrzeć, po prostu kładzie ją zakrytą obok potyczki.

Przykład: Obrońca ma dwie zwykłe karty Walki na ręce, a w bitwie są cztery potyczki. Będzie zmuszony dla co najmniej dwóch potyczek zagrać kartę Walki bezpośrednio z talii Walki.

Gracz może skorzystać z tej opcji dla dowolnej lub wszystkich po-

ODSLANIANIE KART WZMACNIAJĄCYCH

Podczas zagrywania kart wzmacniających:

SPRAWDŹ CZY KARTA DZIAŁA

Jeżeli gracz zagrał kartę wzmacniającą wraz ze standardową kartą Walki, po odsłonięciu kart należy sprawdzić, czy jakkolwiek z ikon jednostek na karcie wzmacniającej pokrywa się z jednostką na linii frontu w tej bitwie. Jeżeli nie, karta wzmacniająca nie działa i jest odrzucana.

Wyjątek: Na niektórych kartach wzmacniających obok ikony jednostki znajduje się specjalna ikona wsparcia (patrz sekcja „Specjalna ikona wsparcia” na stronie 33). W tym wypadku karta wzmacniająca pozostaje w grze jeśli jednostka na linii frontu albo jednostka wspierająca pokrywają się z ikoną jednostki oznaczoną jako specjalne wsparcie.

ZDOLNOŚCI A ZNISZCZONE JEDNOSTKI

Jeżeli karta wzmacniająca nie została odrzucona jej zdolność specjalna działa przez całą bitwę, niezależnie od losu jednostek biorących udział w potyczce.

Przykład: Arcturus Mengsk w starciu z wrogiem posiada dwie jednostki Wraith wspierane przez jednostkę Science Vessel. Wraz ze zwykłą kartą walki zagrał kartę wzmacniającą „Irradiate”, która zapewnia mu obrażenia obszarowe jeżeli obecna jest jednostka Science Vessel (jest). Nawet jeżeli w toku potyczki jednostka ta zostanie zniszczona, karta „Irradiate” ciągle działa (innymi słowy, jeżeli karta weszła do gry Arcturus nie traci korzyści z niej płynących nawet jeżeli jednostka Science Vessel zostanie zniszczona).

POJEDYNCZA KARTA WZMACNIAJĄCA

Może się zdarzyć, że gracz zagra na potyczkę pojedynczą kartę wzmacniającą zamiast pojedynczej zwykłej karty Walki. Może to nastąpić poprzez błąd gracza, bądź dlatego, że gracz postanowił zagrać kartę bezpośrednio ze swojej talii Walki. W takim przypadku należy odrzucić pojedynczą kartę wzmacniającą i zastąpić ją inną kartą z góry talii Walki danego gracza. Jeżeli ponownie jest to karta wzmacniająca, ją także należy odrzucić i pociągnąć kolejną - i tak do chwili, aż pociągnięta zostanie zwykła karta Walki.

tyczek w bitwie, ale w ten sposób może zagrać tylko jedna kartę na potyczkę. Gracz nie może zagrać karty bezpośrednio z talii Walki, a następnie dodać do niej karty wzmacniającej z ręki.

WSKAZÓWKA

Jeżeli sądzisz, że przegrasz potyczkę, możesz zagrać kartę bezpośrednio z talii Walki, aby uniknąć marnowania kart z ręki na przegrana bitwę.

7. ROZWIĄŻ POTYCZKI

Potyczki rozwiązuje się po kolei. Atakujący wybiera, którą z potyczek rozwiązywać najpierw. Po zakończeniu tej potyczki wybiera kolejną - i tak dalej, dopóki wszystkie potyczki nie zostaną rozwiązane.

Aby rozwiązać potyczkę:

- A. Odkryj karty
- B. Porównaj wartości ataku i życia
- C. Zniszcz jednostki i odrzucić karty

A) ODKRYJ KARTY

Należy jednocześnie odkryć wszystkie karty w danej potyczce (atakującego i obrońcy). Jeżeli jedną z odkrytych kart jest karta wzmacniająca, mogą się do niej odnosić specjalne zasady. Więcej informacji znajduje się w ramce „Odsłanianie kart wzmacniających”.

B) PORÓWNAJ WARTOŚCI ATAKU I ŻYCIA

Po odsłonięciu kart Walki obydwaj gracze określają swoje końcowe wartości ataku i życia w tej potyczce. Końcowa wartość ataku i życia każdego gracza stanowi sumę następujących wartości, statystyk i bonusów, z których każdy został również dokładniej omówiony poniżej:

1. Większe bądź mniejsze wartości ataku i życia wypisane na zwykłej karcie Walki
2. Bonusy wynikające ze specjalnych umiejętności opisanych na zwy-

klej karcie Walki

3. Bonusy z karty wzmacniającej

4. Połączona siła wsparcia jednostek wspierających

Większe lub mniejsze wartości: jeżeli jedna z ikon jednostki na karcie Walki pokrywa się z jednostką na linii frontu, gracz używa większych wartości ataku i życia z karty (większe cyfry). Jeżeli ikony na karcie nie pokrywają się z jednostką na linii frontu, gracz używa mniejszych wartości ataku i życia z karty (mniejsze cyfry). Więcej informacji w ramce „Części składowe karty Walki/Technologii” na stronie 23.

Specjalne zdolności kart Walki: Jeżeli jedna z ikon na zwykłej karcie Walki gracza pokrywa się z jego jednostką na linii frontu, gracz ten może użyć specjalnej zdolności na karcie Walki (jeżeli taka występuje). Dzięki temu wiele kart walki zapewnia specjalny bonus do wartości ataku i życia danego gracza bądź inne użyteczne efekty. Jeżeli żadna z ikon na karcie Walki gracza nie pokrywa się z jego jednostką na linii frontu należy zignorować specjalne zdolności z tej karty.

Specjalne zdolności kart wzmacniających: W przypadku każdej z kart wzmacniających w grze (jeżeli takie są), jeżeli jedna z ikon na karcie gracza pokrywa się z jego jednostką na linii frontu, otrzymuje ona zdolność specjalną opisaną na karcie wzmacniającej (jeżeli ikona nie pasuje do jednostki, karta wzmacniająca nie działa i jest odrzucana, chyba że posiada także ikonę specjalnego wsparcia; więcej informacji w sekcji „Ikona Specjalnego wsparcia” na stronie 33).

Wspierające jednostki: Każda jednostka wspierająca w potyczce dodaje swoją siłę wsparcia (i inne efekty) do wartości ataku gracza. Siła wsparcia jednostki wypisana jest na Karcie Frakcji jej właściciela.

Ważne: Wszystkie zdolności z kart Walki są uruchamiane podczas tego kroku, chyba że na karcie określono inny czas uruchomienia (więcej informacji w ramce „Kiedy działają karty Walki” na stronie 27).

Uwaga: „Porównaj wartości ataku i życia” jest jedynym krokiem, podczas którego gracze sprawdzają, czy ikony na ich kartach Walki są zbieżne z jednostkami na linii frontu. Po zdefiniowaniu wartości ataku i życia oraz specjalnych zdolności, pozostają

OKREŚLANIE OSTATECZNYCH WARTOŚCI WALKI



7

+1

+1

= 9

W tej potyczce Arcturus Mengst posiada jednostki: Siege Tank wspierany przez Marine. Zagrał kartę 7/8 Goliath + Siege Tank. Ponieważ karta pasuje do jego jednostki na linii frontu, posiada teraz 7 ataku i 8 życia. Tekst na karcie walki głosi: „Jeżeli twoją jednostką na linii frontu jest Siege

Tank, zyskujesz +1 do ataku”. Ponieważ Arcturus spełnia ten warunek, zyskuje +1 do ataku. Ponadto jego wspierająca jednostka Marine ma wartość wsparcia +1 do ataku, co w sumie daje 9 ataku i 8 życia.

one aktualne do końca potyczki, nawet jeżeli odpowiadające im jednostki zostaną wyeliminowane przed zakończeniem potyczki.

C) ZNISZCZ JEDNOSTKI I ODRZUĆ KARTY

Gdy obaj gracze podsumują swoje wartości ataku i życia, każdy porównuje swoją końcową wartość ataku do wartości życia przeciwnika. Jeżeli końcowa wartość ataku równa się lub przewyższa wartość życia przeciwnika, to wroga jednostka na linii frontu zostaje zniszczona.

Tak więc istnieją trzy możliwe zakończenia potyczek: a) obydwaj gracze muszą zniszczyć jednostkę, b) żaden z graczy nie niszczy jednostki, c) jeden z graczy musi zniszczyć jednostkę.

Zniszczone jednostki po prostu usuwa się z planszy i zwraca do puli nieużywanych elementów danego gracza.

Wyjątek: Jak zostanie wyjaśnione poniżej, niektóre jednostki są „latające”, zaś inne - „lądowe”, co wpływa na to, jakie jednostki są niszczone podczas tego kroku.

Zasady dotyczące jednostek latających i lądowych zostały dokładnie wyjaśnione w sekcji „Jednostki latające i lądowe” na stronach 26-27.

Następnie należy odrzucić wszystkie karty Walki zagrane na rozwiązanie właśnie pojedynku.

Wyjątek: Nie odrzuca się kart ze zdolnością obrażeń obszarowych, która została aktywowana podczas bitwy (więcej informacji poniżej).

Uwaga: Na kartach walki ten krok nazywany jest zazwyczaj krokiem „Zniszcz jednostki”.

8. OKREŚL OBRAŻENIA OBSZAROWE

Po rozwiązaniu potyczek należy usunąć jednostki, które padły ofiarą kart obrażeń obszarowych. Więcej informacji znajduje się w sekcji „Obrażenia obszarowe” na stronach 32-33.

9. ROZWIĄŻ ODWROTY

Po określeniu obrażeń obszarowych wszystkie jednostki, które przeżyły, wracają na sporny obszar na planszy. Sporny obszar będzie w tej sytuacji spełniał jeden z poniższych warunków:

- *wszystkie broniące jednostki zostały zniszczone i jedynie atakujące jednostki pozostały na tym terenie.* Aktywny gracz przeprowadził udany atak, zaś pokonany gracz straci kartę Zasobów tego terenu na końcu rundy gry. Jeżeli ilość atakujących jednostek na spornym terenie przekracza teraz limit jednostek dla tego terenu, atakujący gracz musi wycofać przekraczające limit jednostki (wedle swojego wyboru). Odwroty zostały opisane poniżej.

- *wszystkie atakujące jednostki zostały zniszczone, zaś jedna lub więcej broniących jednostek pozostaje na spornym terenie.* Obronca odniósł zwycięstwo. Nie ma innych skutków bitwy.

- *każda jednostka w bitwie (zarówno atakująca jak i broniąca) została zniszczona i teren sporny jest teraz pusty.* Obroncy udało się (wielkim kosztem) obronić teren i zachowuje kontrolę nad kartą Zasobów danego terenu, chyba że jakieś inne zdarzenie zmienia ten stan przed fazą Przegrupowania.

- *zarówno atakujące jak i broniące jednostki przetrwały bitwę. Atakującemu nie udało się zniszczyć obrony spornego terenu i atakujące jednostki muszą się wycofać.* Jedynym wyjątkiem od tej zasady jest sytuacja, kiedy wszystkie broniące jednostki mają cechę „Asysta” (więcej informacji w sekcji „Asysta” na stronie 32) - w tym przypadku atakujący odniósł zwycięstwo, zaś broniący musi wycofać swoje jednostki.

Kiedy gracz zmuszony jest wycofać jednostki na koniec bitwy, musi przemieścić wszystkie jednostki, które przetrwały bitwę do pojedynczego przyjaznego lub pustego terenu na aktywnej planecie, bądź do pojedynczego przyjaznego lub pustego terenu na sąsiedniej planecie (jeżeli posiada transportowiec na odpowiednim szlaku nawigacyjnym). Jednostka, która nie może przeprowadzić odwrotu, zostaje zniszczona (odwrot może być niemożliwy jeśli nie ma terenu, na który jednostka może się wycofać bądź ilość wycofujących się jednostek przekracza

KIEDY DZIAŁAJĄ KARTY WALKI

Niektóre karty Walki (i inne zdolności) wyznaczają konkretny czas, w którym należy wprowadzić w życie ich efekty. Określenie czasu jest wydrukowane kursywą na początku tekstu karty.

Przykład: Karta Terran „Nuke” określa, że wchodzi w życie „na końcu kroku Zniszcz jednostki i odrzuć karty”. Oznacza to, że zamiast aktywować zdolności karty Walki podczas kroku Porównaj wartości ataku i życia, jest ona aktywowana na końcu kroku Zniszcz jednostki.

Jeżeli podczas walki dwaj gracze posiadają zdolności, które działają w tym samym czasie, zdolność atakującego wchodzi w życie przed zdolnością odbiorcy.

Jeżeli w dowolnym momencie gry kilku graczy posiada umiejętności aktywowane w tym samym czasie, wchodzi one w życie w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, poczynając od pierwszego gracza (każdy z graczy aktywuje wszystkie swoje zdolności zanim zacznie to robić kolejny gracz).

W przypadku kiedy gracz posiada więcej niż jedną umiejętność wchodząca w życie w tym samym czasie, decyduje on, w jakiej kolejności je aktywować.

limit jednostek terenu, na który gracz postanawia przeprowadzić odwrót).

Po rozwiązaniu odwrótów bitwa się kończy. Należy usunąć znacznik rozkazu aktywnego gracza z terenu bitwy i kontynuować fazę Wykonywania.

ODRZUCANIE KART WALKI

Jeżeli karty Walki są odrzucane podczas bitwy, należy położyć je odkryte obok talii Walki właściciela tych kart, tworząc stos kart odrzuconych.

Stos kart odrzuconych może zostać wtasowany do talii Walki graczowi z dwóch powodów: 1) kiedy ciągnie ostatnią kartę z talii Walki, lub 2) kiedy zakupił nową technologię i musi wtasować karty Technologii do talii Walki.

Tak więc gdy gracz wykorzysta kartę Walki podczas bitwy przez pewien czas nie będzie miał do niej dostępu.

WSKAZÓWKA

Podczas ataku lepiej upewnić się, że koło celu twojego ataku znajduje się teren, na który możesz się bezpiecznie wycofać. W przeciwnym wypadku w razie niepowodzenia utracisz jednostki, które przeżyły bitwę.

POZOSTAŁE ZASADY

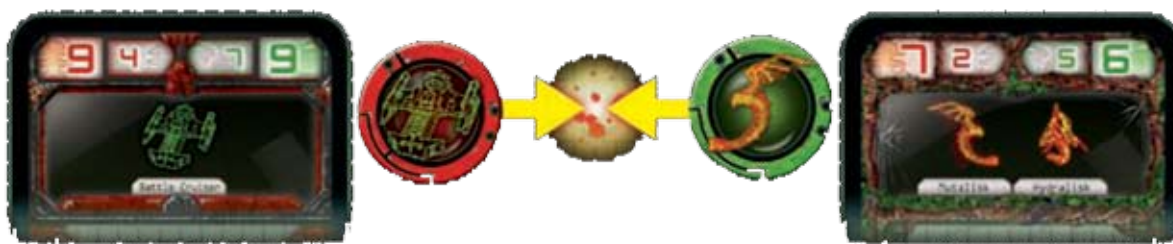
Poniższe sekcje opisują zasady gry planszowej *Starcraft*, które dotąd nie zostały wyjaśnione.

JEDNOSTKI LĄDOWE I LATAJĄCE

Każda jednostka należy do jednego z dwóch typów - jest **jednostką lądową lub latającą**.

Figurki jednostek latających stoją na przezroczystych wysokich podstawkach, podczas gdy jednostki lądowe mają nieprzezroczyste podstawki. Ponadto na Karcie Frakcji przy podsumowaniu jednostek jednostki latające mają tło w formie gwiazdzystego nieba, zaś jednostki

OKREŚLANIE WYSTARCZAJĄCEJ SIŁY



Gracz kontrolujący Terran zagrał kartę Walki o wartości ataku 9. Ponieważ nie posiada dodatkowych modyfikatorów, jego końcowa wartość ataku wynosi 9. Ponieważ wartość ta jest wyższa od końcowej wartości życia gracza kontrolującego Zergów, wynoszącej 6, Terranie posiadają „wystarczającą siłę”.

Z kolei końcowa wartość ataku Zergów jest mniejsza od końcowej wartości życia Terran, tak więc Zergowie mają niewystarczającą siłę.

lądowe - skały (więcej informacji sekcji „karta Frakcji” na stronie 12).



Na Karcie Frakcji gracza jednostki latające od lądowych odróżnia tło - odpowiednio w formie gwiaździstego nieba i skał.

Dodatkowo każda jednostka występująca w grze planszowej *Starcraft* posiada zdolności bojowe określające, czy jednostka ta może wziąć na cel (czyli zniszczyć) jednostki lądowe, latające, obydwa te typy lub żadnego z nich. Zdolności bojowe jednostki wskazywane są przez ikony na górze, bądź to tekstury nieba, bądź skał, która określa typ jednostki (jak opisano powyżej). Ikona wieżyczki czołgu wskazuje, że jednostka może atakować jednostki lądowe, zaś ikona wystrzału wskazuje, że może atakować jednostki latające (obydwie ikony wskazują, że może atakować obydwa typy, zaś brak ikon - że nie może atakować żadnego z typów).



Możliwość atakowania jednostek lądowych



Możliwość atakowania jednostek latających

Typ jednostki oraz jej zdolność bojowa określają, jakie jednostki może ona atakować w potyczkach.

DZIAŁANIE ZDOLNOŚCI BOJOWEJ ORAZ TYPU JEDNOSTKI

Podczas rozwiązywania potyczki działanie zdolności bojowej i typu każdej jednostki biorącej udział w tej potyczce zależą od tego, czy jest to jednostka na linii frontu, czy wspierająca.

EFEKTY ZDOLNOŚCI BOJOWEJ JEDNOSTKI NA LINII FRONTU.

Podczas rozwiązywania potyczki jeżeli końcowa siła ataku gracza równa się lub przekracza końcową wartość ataku przeciwnika, atak tego gracza ma „wystarczającą siłę”, co znaczy, że zniszczy jednostkę wroga w potyczce. Jednakże typy jednostek biorących udział w starciu, ich zdolności bojowe oraz ustawienie jednostek w potyczce będzie miało

wpływ na to, czy i które jednostki zostaną zniszczone. Jest to określone przez następujące czynniki, które są brane pod uwagę podczas kroku „Zniszcz jednostki i odrzuć karty” w trakcie rozwiązywania potyczek:

- jeżeli gracz posiada wystarczającą siłę, zaś jego jednostka na linii frontu posiada zdolność bojową umożliwiającą jej zaatakowanie jednostki na linii frontu przeciwnika, wroga jednostka na linii frontu zostaje zniszczona (zasady dotyczące walki wraz z przykładami znajdują się na stronach 20-27).

- jeżeli gracz posiada wystarczającą siłę, zaś jego jednostka na linii frontu nie posiada zdolności bojowej umożliwiającej jej zaatakowanie jednostki na linii frontu przeciwnika, ale może zaatakować wroga jednostki wspierające w tej samej potyczce, wroga jednostka wspierająca zostaje zniszczona zamiast jednostki na linii frontu (jeżeli możliwe jest zaatakowanie więcej niż jednej wrogiej jednostki, gracz kontrolujący te jednostki wybiera, która zostanie zniszczona).

- jeżeli gracz posiada wystarczającą siłę, ale jego jednostka na linii frontu nie może zaatakować żadnej wrogiej jednostki w tej potyczce, żadna z wrogich jednostek nie zostaje zniszczona.

EFEKTY ZDOLNOŚCI BOJOWEJ JEDNOSTKI WSPIERAJĄCEJ

Jak wyjaśniono w sekcji „Porównaj wartości ataku i życia” na stronie 28, jednostka wspierająca dodaje swoją wartość wsparcia do końcowej wartości ataku gracza w potyczce, w której uczestniczy. Jednakże dzieje się tak *tylko w przypadku kiedy jednostka wspierająca jest w stanie zaatakować wrogą jednostkę na linii frontu w tej potyczce*. Jeżeli jednostka wspierająca nie jest w stanie zaatakować wrogiej jednostki na linii frontu, jednostka wspierająca nie dodaje swojej wartości wsparcia do końcowej wartości ataku gracza.

Innymi słowy, jeżeli jednostka wspierająca bierze udział w starciu, ale nie może zaatakować typu jednostki, jaki reprezentuje wroga jednostka na linii frontu, wartość wsparcia jednostki wspierającej jest ignorowana (nie jest dodawana do końcowej wartości ataku).

Nawet jeżeli jednostka wspierająca nie jest w stanie zaatakować wrogiej jednostki na linii frontu, pod każdym innym względem uznaje się, że bierze ona udział w starciu.

PRZYKŁAD ZDOLNOŚCI BOJOWYCH



Gracz kontrolujący Terran zagrał kartę Walki z wartością ataku 7. Jego końcowa wartość ataku wynosi 7 i jest większa od końcowej wartości życia przeciwnika, wynoszącej 6, tak więc ma wystarczającą siłę. Ponieważ jednostka Zergów Mutalisk jest latająca, zaś jednostka Terran Siege Tank nie może atakować jednostek latających, wroga jednostka nie zostaje zniszczona. Ponadto, jako że gracz kontrolujący Zergów nie

ma w tej potyczce jednostek wspierających, żadne jednostki Zergów nie zostają zniszczone.

Z drugiej strony, końcowa wartość ataku Zergów wynosi mniej niż końcowa wartość życia Terran, tak więc Zergowie nie mają wystarczającej siły.

NISZCZENIE JEDNOSTEK WSPIERAJĄCYCH



Gracz kontrolujący Terran zagrał kartę Walki z wartością ataku 7. Jego końcowa wartość ataku wynosi 7 i jest większa od końcowej wartości życia przeciwnika, wynoszącej 6, tak więc ma wystarczającą siłę. Ponieważ jednostka Zergów Mutalisk jest latająca, zaś jednostka Terran Siege Tank nie może atakować jednostek latających, wroga jednostka nie zostaje zniszczona. Natomiast jednostka Terran może atakować obydwie zergowe jednostki wspierające - Zergling i Ultralisk, więc kontrolujący Zergów gracz musi wybrać, która z nich zostanie zniszczona. Wybiera jednostkę Zergling.

Z drugiej strony obydwie zergowe jednostki wspierające, Zergling i Ultralisk, mogą atakować jednostki lądowe, zaś jednostka na linii frontu Terran, Siege Tank, jest jednostką lądową, tak więc obydwie dodają swoje wartości wsparcia do końcowej wartości ataku Zergów (patrz poniżej). Tak więc końcowa wartość ataku Zergów wynosi 10 i przewyższa końcową wartość życia Terran, wynoszącą 8. Ponieważ jednostka na linii frontu Zergów, Mutalisk, może atakować jednostki lądowe, a jednostka na linii frontu Terran, Siege Tank, jest lądowa, zostaje zniszczona.

ROZKAZY SPECJALNE



Znaczniki rozkazów specjalnych

Po zbudowaniu modułów Badań i Rozwoju gracze mogą używać specjalnych rozkazów, stanowiących potężniejsze i bardziej wszechstronne wersje swoich zwykłych odpowiedników. Podczas fazy Planowania gracz może rozmieścić ilość rozkazów specjalnych równą ilości modułów Badań i Rozwoju wybudowanych na jego karcie Frakcji (ale łączna ilość rozkazów zwykłych i specjalnych nie może przekroczyć 4).



Moduły Badań i Rozwoju sześciu frakcji

Uwaga: Ponieważ żadna z frakcji nie zaczyna gry z modułami Badań i Rozwoju, żaden z graczy nie będzie w stanie rozmieszczać specjalnych rozkazów podczas pierwszej rundy gry.

Specjalne rozkazy zapewniają *dotatkowe* możliwości, *przewyższające* podstawowe możliwości swoich standardowych odpowiedników. Przykładowo, gracz wykonujący specjalny rozkaz budowy może wykonać wszystkie czynności dopuszczane przez zwykły rozkaz Budowy oraz specjalne czynności dopuszczane przez specjalny rozkaz Budowy.

SPECJALNY ROZKAZ BUDOWY

Specjalny rozkaz Budowy pozwala graczowi na skorzystanie z dwóch dodatkowych możliwości poza możliwościami zwykłego rozkazu Budowy:

- kiedy aktywny gracz wykonuje specjalny rozkaz Budowy, jego limit budowy jednostek jest zwiększony o jeden.

- kiedy aktywny gracz wykonuje specjalny rozkaz Budowy, otrzymuje on zniżkę wysokości jednego zasobu (galu lub minerału) od zwykłego kosztu jednej jednostki, bazy, transportowca, budynku czy modułu (należy pamiętać, że zniżka odnosi się tylko do jednego z kupowanych elementów).

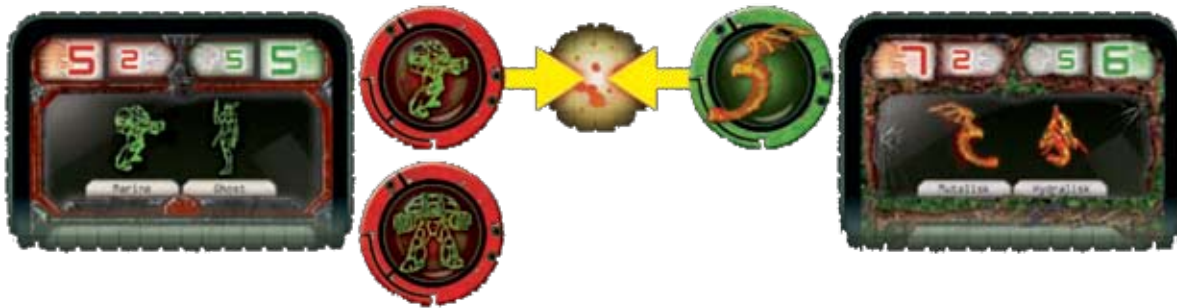
Przykład: Gracz kontrolujący Arcturusa Mengska wykonuje specjalny rozkaz Budowy. Najpierw buduje transportowiec, płacąc za niego w zasobach (jeden minerał). Obecny limit budowy Arcturusa wynosi dwa, ale buduje dwie jednostki Marine i jedną jednostkę Goliath, ponieważ specjalny rozkaz Budowy zwiększa jego limit budowy jednostek z dwóch do trzech. Gracz płaci łącznie dwa minerały za jednostki Marine i decyduje, że skorzysta ze zniżki wynikającej z rozkazu specjalnego aby obniżyć koszt zakupu jednostki Goliath (normalny koszt wynosi 2 minerały i 1 gaz, ale pozbawiony gazu Mengsk płaci jedynie dwa minerały).

SPECJALNY ROZKAZ MOBILIZACJI

Specjalny rozkaz Mobilizacji pozwala graczowi na skorzystanie z jednej dodatkowej możliwości poza możliwościami zwykłego rozkazu Mobilizacji:

- kiedy aktywny gracz rozpoczyna bitwę wykonując swój specjalny rozkaz Mobilizacji, może pociągnąć dwie dodatkowe karty Walki w kroku 3 podczas przeprowadzania bitwy (w sumie pięć kart). Ponadto dodaje jeden punkt do swojej końcowej wartości ataku w każdej potyczce tej bitwy.

ZDOLNOŚĆ BOJOWA JEDNOSTEK WSPIERAJĄCYCH



Jednostka na linii frontu Terran, Marine, jest wspierana przez jednostkę Firebat. Ponieważ jednostka na linii frontu Zergów jest latająca, a Firebat nie może atakować jednostek latających, nie dodaje swojej siły wsparcia do końcowej wartości ataku Terran.

Końcowa wartość ataku gracza kontrolującego Terran wynosi więc 5 i nie ma on wystarczającej siły aby zniszczyć jednostkę Zergów Mutalisk (ponieważ końcowa wartość życia Zergów wynosi 6).

SPECJALNY ROZKAZ BADAŃ

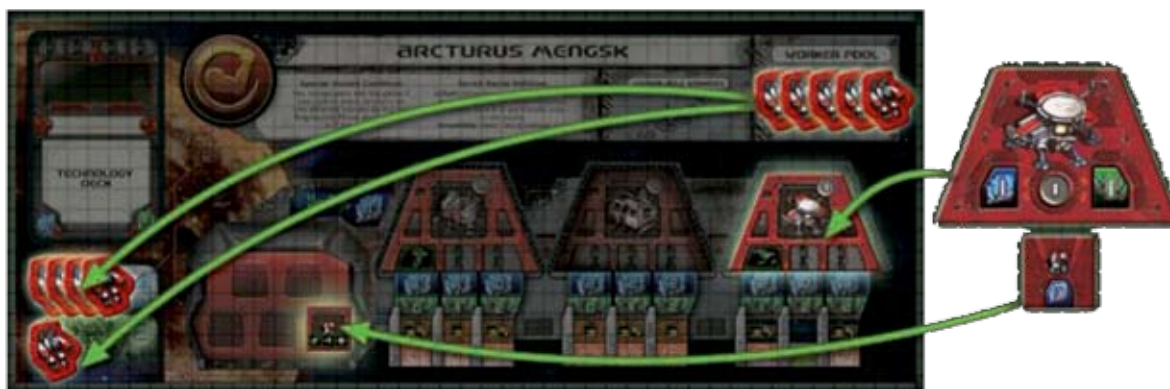
Specjalny rozkaz Badań pozwala graczowi na skorzystanie z dwóch dodatkowych możliwości poza możliwościami zwykłego rozkazu Badań. Aktywny gracz musi wybrać jedną lub drugą z dodatkowych możliwości po wykonaniu zwykłego rozkazu Badań (ale przed wtasowaniem zdobytych kart Technologii do talii Walki). Dodatkowymi



możliwościami specjalnego rozkazu Badań są:

- ciągnięcie dodatkowej karty Wydarzeń lub
- jeżeli gracz zakupił nową technologię aby dodać ją do swojej talii Technologii, może wziąć jedną z nowopozyskanych kart Technologii do ręki zamiast wtasowywać ją do talii Walki (pozostałe nowe karty

PRZYKŁAD KONSTRUOWANIA BUDYNKÓW I MODUŁÓW



Niepokonany Arcturus Mengsk postanawia rozbudować swoje bazy. Ponieważ w trakcie gry nie zakupił jak dotąd żadnych budynków, jego Karta Frakcji posiada jedynie wydrukowany pierwszopoziomowy budynek Barracks (Koszary) i dwa puste miejsca na budynki. Tak więc może zakupić drugopoziomowy budynek Barracks (Koszary) lub pierwszopoziomowe budynki Factory (Fabryka) i Starport (Port Gwiezdny). W ramach tego samego rozkazu budowy może także zakupić

jeden moduł. Postanawia zakupić pierwszopoziomowy Starport (Port Gwiezdny) i moduł Wsparcia Lotniczego. Płaci w zasobach koszt budynku i modułu, następnie umieszcza je na właściwych miejscach. Podczas wykonywania następnego rozkazu Budowy będzie mógł wybrać budynki: drugopoziomowy Barracks (Koszary), pierwszopoziomowy Factory (Fabryka) oraz dwugopoziomowy Starport (Port Gwiezdny).

CZĘŚCI SKŁADOWE ZNACZNIKÓW BUDYNKÓW



1. Poziom: poziom budynku wypisany jest z przodu i z tyłu żetonu. Można budować jedynie budynki poziomu pierwszego, chyba że gracz posiada już budynek tego typu o poziom niższy niż budynek, który chce wybudować.
2. Typ budynku: każdy typ budynku różni się od pozostałych rysunkiem w rogu awersu i rewersu. Typ budynku określa miejsce na Karcie Frakcji, gdzie budynek powinien zostać ustawiony.
3. Budowane jednostki: Jednostka lub jednostki, które właściciel tego budynku może wybudować. Każda jednostka przedstawiona w tym miejscu może zostać wybudowana podczas przyszłego rozkazu Budowy.
4. Koszt budowy: Ilość minerałów i gazu, które trzeba pozyskać, aby skonstruować ten budynek.

Technologii zostają normalnie wtasowane do talii Walki)

Przykład: Arcturus Mengsk wykonuje specjalny rozkaz badań. Najpierw ciągnie trzy karty Walki (biorąc je do ręki) oraz jedną kartę Wydarzeń (bez patrzenia na kartę wkłada ją zakrytą częściowo pod swoją Kartę Frakcji). Następnie przegląda talię Technologii i postanawia zakupić technologie „Spider Mines”. Płaci koszt w zasobach (1 minerał i 1 gaz) i bierze z talii Technologii obie karty „Spider Mines”. W tym momencie musi podjąć decyzję. Może albo wziąć jedną ze swoich kart „Spider Mines” bezpośrednio do ręki, a drugą wtasować do talii Walki, albo pociągnąć dodatkową kartę Wydarzeń (i bez patrzenia włożyć ją zakrytą częściowo pod Kartę Frakcji). W drugim przypadku tasuje obydwie karty „Spider Mines”, odrzucone karty Walki i resztę swojej talii Walki, tworząc nową talie Walki.

KONSTRUOWANIE BUDYNKÓW

Budynki stanowią nieodłączną część rozgrywki w grę planszową *Starcraft*. Każda z frakcji może konstruować **budynki** należące do trzech **różnych typów**. Skonstruowane budynki kładzie się na Karcie Frakcji ich właściciela na polu z odpowiednią ilustracją.

Każdy budynek posiada **poziom**, może on być pierwszopoziomowy, drugopoziomowy lub trzeciopoziomowy. Niektóre typy budynków są dostępne we wszystkich trzech poziomach, inne zaś występują tylko na poziomie pierwszym lub pierwszym i drugim.

Za pierwszym razem, gdy gracz konstruuje budynek konkretnego typu, musi budować wersję pierwszopoziomową. Wyższe poziomy budynków tego typu można budować później przy pomocy kolejnych rozkazów Budowy. Kiedy gracz konstruuje wyższe poziomy budynków, umieszcza ich znaczniki bezpośrednio na znacznikach

niższego poziomu na tym samym polu na swojej karcie Frakcji. Nie można „przeskakiwać” poziomów. Oznacza to, że gracz nie może przykryć pierwszopoziomowego budynku trzeciopoziomowym budynkiem bez wybudowania odpowiedniego drugopoziomowego budynku.

Każda frakcja rozpoczyna rozgrywkę z jednym pierwszopoziomowym budynkiem wydrukowanym na Karcie Frakcji. Jeżeli gracz kupuje drugopoziomowy budynek tego typu, po prostu kładzie drugopoziomowy znacznik na wydrukowanym pierwszopoziomowym „znaczniku”.

JEDNOSTKI Z WYMAGANIAMI TECHNOLOGICZNYMI

Jednostka Zergów Guardian oraz jednostka Protosów Archon wymagają, aby gracz pozyskał konkretną technologię, zanim będą mogli je budować. Jednostki takie nazywane są jednostkami z wymaganiami technologicznymi i bez trudu można je rozpoznać, ponieważ obok informacji dotyczących tych jednostek na Karcie Frakcji wypisane są słowa „**tech-required**” („wymagana technologia”). Gdy gracz pozyska wymaganą technologię, może budować te jednostki na dowolnej planecie (**nawet takiej, na której nie ma bazy**) podczas wykonywania rozkazu Budowy, zgodnie z opisem na odpowiedniej karcie Technologii.

Zgodnie z informacją na kartach technologii, budowanie jednostek z wymaganiami technicznymi wymaga od aktywnego gracza zniszczenia konkretnej istniejącej przyjaznej jednostki (jednostek) w ramach dodatkowego „kosztu” budowania nowej jednostki. Oznacza to, że gracz musi zniszczyć jednostkę, **która istniała na aktywnej planecie** przed wykonaniem rozkazu Budowy. Następnie nowa jednostka z wymaganiami technicznymi musi zostać umieszczona na tym samym terenie, z którego pochodziła jednostka zniszczona podczas budowy.

Przykład: Gracz kontrolujący Aldarisa chce wybudować jednostkę Archon. Zakupił już kartę technologii „Summon Archon” („Wezwanie Archonta”), na której napisano: „Możesz teraz budować jednostkę Archon płacąc 1 gaz i niszcząc 2 jednostki High Templar na aktywnej planecie”. Wykonując rozkaz Budowy na planecie niszczy on 2 jednostki High Templar (które może wybrać z dowolnego terenu lub terenów na aktywnej planecie) i płaci 1 gaz. Otrzymuje za to jedną jednostkę Archon, którą musi umieścić na terenie, z którego zniszczył jednostkę High Templar. Po wybudowaniu jednostki Archon kontynuuje wykonywanie swojego rozkazu Budowy.

EFEKTY I ZDOLNOŚCI

Wiele kart, jednostek, budynków, a nawet frakcji, posiada specjalne zdolności. W większości przypadków zdolności te są zrozumiałe same przez się, ale dotyczą ich również poniższe reguły.

Należy pamiętać, że zdolności specjalne, jakie jednostki otrzymują z kart Walki działają tylko do końca potyczki. Innymi słowy, jeżeli jednostka zyskała kamuflaż z karty Walki, może użyć tej zdolności jedynie podczas trwającej obecnie potyczki.

SŁOWA-KLUCZE

W wielu przypadkach zdolności specjalne opisane są w tekście pojawiającym się bezpośrednio na jakimś elemencie, takim jak karta czy Karta Frakcji. Natomiast opis niektórych zdolności specjalnych jest często skracany do słowa-klucza czy symbolu. Efekty powstające wskutek użycia tych zdolności zostały opisane poniżej.

CLOAKING („KAMUFLAŻ”)

Kiedy jednostka z cechą **kamuflaż** zostaje zniszczona w potyczce, nie zostaje usunięta z planszy (jak dzieje się zazwyczaj w przypadku zniszczonych jednostek). Zamiast tego na końcu kroku „Zniszcz jednostki i odrzuć karty” podczas rozwiązywania potyczek, jednostka ta **wycofuje** się. Oznacza to, że kontrolujący ją gracz może natychmiast usunąć jednostkę z bitwy i przemieścić ją

na przyjazny lub pusty teren na aktywnej planecie. Jeżeli nie ma takiego terenu, bądź jeżeli umieszczenie tam jednostki przekracza limit jednostek dla tego terenu, zostaje ona zniszczona.

DETECTOR („WYKRYWACZ”)

Zdolność wykrywania niweluje zdolność kamuflażu wrogich jednostek w tej samej potyczce. Innymi słowy, jeżeli gracz posiada jednostkę na linii frontu bądź jednostkę wspierającą ze zdolnością „wykrywacz”, zdolność „kamuflaż” jakiegokolwiek wrogiej jednostki w tej samej potyczce nie daje żadnych efektów.

CANCEL („ANULUJ”)

Niektóre karty pozwalają anulować karty przeciwnika. Słowo „Anuluj” oznacza, że karta przeciwnika jest odkładana na stos kart odrzuconych przeciwnika, zaś jej efekt jest ignorowany.

Kiedy zdolności specjalne z kart są wprowadzane w życie podczas potyczki, gracze muszą zastosować karty anulujące przed zastosowaniem innych zdolności. Jeżeli obydwaj gracze posiadają jedną lub więcej zdolności anulujących, należy zawsze najpierw wprowadzić w życie zdolności atakującego, a potem obrońcy.

Przykład: Arcturus Mungsk zaatakował Aldarisa z frakcji Protosów. Zagrywa kartę wzmacniającą „EMP Shockwave” („Wyladowanie EMP”) dodatkowo do zwykłej karty Walki. Na karcie „EMP Shockwave” widnieje zasada „Anuluj kartę wzmacniającą przeciwnika”

Gracz kontrolujący Aldarisa oprócz swojej karty standardowej zagrał kartę wzmacniającą „Hallucination” („Halucynacja”). Zasada tej karty brzmi „Anuluj zwykłą kartę Walki przeciwnika. Musi zagrać nową (z ręki lub bezpośrednio z talii, wedle jego wyboru).”

Ponieważ Arcturus jest atakującym, jego zdolność anulująca jest wprowadzana w życie jako pierwsza. Tak więc karta Aldarisa „Hallucination” zostaje odrzucona zanim jej zdolność zostanie wykonana, czyli zwykła karta Walki Arcturusa jest bezpieczna.

VS („PRZECIW”)

Wiele kart Walki zawiera słowo „vs”. Jakiegokolwiek korzyści związane z tym słowem kluczowym mają miejsce jedynie jeśli wroga jednostka na linii frontu zgadza się z opisem następującym po słowie „vs.” Jeżeli wroga jednostka na linii frontu nie zgadza się z opisem, zdolność specjalna nie przynosi efektów. Przykładowo, efekt karty „Zyskaj +1 do ataku vs. latającej jednostce” oznacza „Zyskaj +1 do ataku jeśli jednostka na linii frontu twojego przeciwnika jest jednostką latającą”.

ASSIST („ASYSTA”)

Podczas ustawiania par do potyczek w kroku 4 w sekwencji bitwy, atakujący musi ustawić tak wiele potyczek, jak to możliwe. Zazwyczaj oznacza to, że ilość potyczek w bitwie będzie równa ilości jednostek po stronie z mniejszą ilością jednostek. Przykładowo, jeżeli atakujący posiada cztery jednostki, a obrońca dwie jednostki, to w normalnej sytuacji w tej bitwie powstałyby dwie potyczki. Zazwyczaj strona posiadająca mniej jednostek nie będzie miała jednostek wspierających.

Jednakże jednostki ze słowem „Asysta”, które zazwyczaj pojawiają się pod opisem jednostki na Karcie Frakcji, nie mogą zostać przyporządkowane na linię frontu podczas potyczek. Zawsze są jednostkami wspierającymi i atakujący nie łączy ich w pary ze swimi jednostkami podczas przyporządkowywania jednostek do potyczek.

Tak więc jeżeli po obu stronach bitwy występują jednostki ze słowem „Asysta”, obydwaj gracze będą przyporządkowywali jednostki wspierające. W takim wypadku atakujący przyporządkowuje swoje jednostki wspierające jako pierwszy, a następnie robi to obrońca

Wyjątek: Jeżeli wszystkie jednostki gracza w danej bitwie posiadają słowo „Asysta”, gracz ten wybiera jedną spośród swo-

ich jednostek jako jednostkę na linii frontu. W takiej bitwie będzie więc tylko jedna potyczka. Reszta jednostek tego gracza będzie jednostkami wspierającymi.

GAIN („ZYSKAJ”)

Na wielu kartach Walki widnieje informacja, że gracz ma zysać pewną liczbę punktów ataku i/lub życia. Czasem zyskiwanie takich bonusów jest obarczone warunkami (np. jednostka na linii frontu gracza musi należeć do konkretnego typu).

Przykładowo, karta Walki Terrar głosi: „Jeżeli twoja jednostka na linii frontu to Siege Tank, zyskaj +1 do ataku”. Oznacza to, że jeżeli jednostką na linii frontu danego gracza jest Siege Tank, dodaje on 1 do swojej końcowej wartości ataku (kiedy wprowadza w życie zdolności tej karty).

RETURN TO YOUR TECHNOLOGY DECK („ODŁÓŻ DO TALII TECHNOLOGII”)

Niektóre karty Technologii określają, że po użyciu należy odłożyć je do talii Technologii właściciela. Oznacza to, że zamiast odkładać tą kartę na stos kart odrzuconych na końcu potyczki, należy odłożyć ją do talii Technologii. Jeżeli gracz będzie chciał ponownie pozyskać tę kartę w trakcie rozgrywki, musi wykonać rozkaz Badań i stosować się do zwykłych zasad.

PLACE IN YOUR PLAY AREA („UMIEŚĆ W SWOIM OBSZARZE GRY”)

Kilka kart Technologii określa, że należy położyć je w obszarze gry danego gracza. Po zakupie kart tych nie wtasowuje się do talii Walki, jak dzieje się w przypadku większości kart Technologii, ale kładzie się je odkryte przed ich właścicielem. Położone w ten sposób karty są wartościowe, ponieważ gracz nie musi czekać, aż pociągnie je z talii Walki aby korzystać z ich zdolności. Zdolności te działają według zasad wypisanych na karcie.

SPLASH DAMAGE („OBRAŻENIA OBSZAROWE”)

Na niektórych kartach Walki pojawia się słowo „Obrażenia obszarowe”. W przeciwieństwie do większości zdolności, obrażeń obszarowych nie wprowadza się w poszczególnych potyczkach, ale gromadzi się je we wszystkich potyczkach w danej bitwie i stosuje na końcu całej bitwy.

WYWOŁYWANIE OBRAŻEŃ OBSZAROWYCH

Obrażenia obszarowe z danej karty zadaje się tylko jeżeli zostaną one **aktywowane**. Dzieje się tak wtedy, kiedy strona posiadająca kartę Walki ze słowem „obrażenia obszarowe” zniszczy przynajmniej jedną wrogą jednostkę podczas kroku „Zniszcz jednostki” w potyczce, na którą została zagrana ta karta. Dzieje się tak także wtedy, gdy jakieś lub wszystkie przyjazne jednostki także zostaną zniszczone.

Innymi słowy jeżeli podczas kończenia potyczki zostanie zniszczona jednostka przeciwnika każda przyjazna karta ze słowem-kluczem „Obrażenia obszarowe” zostaje aktywowana. (Więc jeżeli i jednostka na linii frontu i jednostka wspierająca posiadają obrażenia obszarowe to zniszczenie jednej przeciwnej jednostki w pojedynku aktywuje obie te karty.)

Aktywowane karty obrażeń obszarowych umieszczane są odkryte obok pola walki, by zaznaczyć ile takich kart zostało aktywowanych (karty z obrażeniami obszarowymi, które nie zostały aktywowane powinny się normalnie odrzucić).

Przykład 1: Arcturus Mengsk toczy bitwę z Overmindem. W jednej z potyczek Arcurus wystawia jednostkę Siege Tank wspieraną przez jednostkę Marine przeciwko Ultraliskowi Overminda. Arcturus zagrywa kartę walki z ikoną jednostki Siege Tank, która ma słowo-klucz splash damage. Podczas rozwiązywania potyczki i Zergowie i Terranie mają

wystarczającą siłę, więc i czołg i Ultralisk zostają zniszczone. Ponieważ Arcturus zniszczył jednostkę w tej potyczce aktywuje się jego karta z obrażeniami obszarowymi, którą odkłada się odkrytą obok pola walki i czeka na jej zakończenie.

Warto zauważyć, że gdyby Overmind także zagrał kartę z obrażeniami obszarowymi to zostałaby ona aktywowana (ponieważ została zniszczona jednostka Terran). Możliwe jest zatem, że obie strony aktywują karty obrażeń obszarowych w tej samej potyczce.

Przykład 2: Aldaris wystawia jednostkę Reaver wspieraną przez jednostkę High Templar przeciwko jednemu z Zerglingów Overminda. Aldaris zagrywa kartę walki z ikoną jednostki Reaver i słowem-kluczem splash damage. Dodatkowo Aldaris zagrywa kartę wzmocnienia „Psionic storm”, która także ma słowo splash damage. W pojedynku tym Zergling ginie, więc obie karty z obrażeniami obszarowymi Aldaris zostają aktywowane.

KAMUFLAŻ A OBRAŻENIA OBSZAROWE

Zniszczenie zakamuflowanej jednostki aktywuje obrażenia obszarowe nawet wtedy, gdy zakamuflowana jednostka się wycofa.

Przykład: Jednostka Terran Siege Tank walczy z Hydraliskiem przeciwnika. Gracz Terran zagrywa kartę walki z ikoną jednostki Siege Tank i słowem splash damage. Gracz Zergów zagrywa kartę „Zakop”, która daje Hydraliskowi kamuflaż. Podczas rozwiązywania potyczki jednostka Siege Tank niszczy Hydraliska, ale ponieważ ten miał kamuflaż zostaje on wycofany. Obrażenia obszarowe z karty Terran zostały jednak aktywowane.

Pamiętaj, że kamuflaż pozwala na wycofanie jednostki tylko jeżeli została ona zniszczona. Nie pozwala on na wycofanie jednostki w kroku Określ obrażenia obszarowe.

OKREŚLANIE OBRAŻEŃ OBSZAROWYCH

Obrażenia obszarowe są zadawane podczas kroku „Określ obrażenia obszarowe” w sekwencji walki. Za każdą z aktywowanych kart obrażeń obszarowych danego gracza jego przeciwnik musi wybrać i zniszczyć jedną ze swoich jednostek, które przetrwały potyczki. Atakujący jako pierwszy wybiera jednostki podlegające obrażeniom obszarowym, później robi to obrońca.

Słowo-klucz „Obrażenia obszarowe” zawsze poprzedzane jest przez określenie „lądowe”, „latające” lub „lądowe/latające”, co oznacza, że karty obrażeń obszarowych są ograniczone do niszczenia tego typu jednostek. Tak więc:

- za każda aktywowaną kartę obrażeń obszarowych dla jednostek lądowych przeciwnik musi zniszczyć jednostkę lądową wedle swojego wyboru
- za każda aktywowaną kartę obrażeń obszarowych dla jednostek latających przeciwnik musi zniszczyć jednostkę latającą wedle swojego wyboru
- za każda aktywowaną kartę obrażeń obszarowych dla jednostek lądowych/latających przeciwnik musi zniszczyć albo jednostkę lądową albo jednostkę latającą wedle swojego wyboru

Kiedy gracz wybiera, które jednostki zostaną zniszczone przez obrażenia obszarowe, muszą zniszczyć największą możliwą ilość jednostek. Oznacza to, że muszą w pierwszej kolejności zastosować karty „Obrażenia obszarowe dla jednostek lądowych” oraz „Obrażenia obszarowe dla jednostek latających”, a dopiero potem „Obrażenia obszarowe dla jednostek lądowych/latających”.

Przykład: W kroku „Określ obrażenia obszarowe” w sekwencji bitwy atakującemu pozostały dwie jednostki lądowe i jedna latająca. Jego przeciwnik zagrał dwie karty obrażeń obszarowych, jedną na jednostki latające, a drugą na jednostki lądowe/latające. Obydwie z nich zostały aktywowane w potyczkach. Tak więc atakujący musi zniszczyć jedna

jednostkę latającą i jedną lądową. Nie może najpierw zniszczyć jednostki latającej poprzez obrażenia obszarowe dla jednostek lądowych/latających, ponieważ przez to nie miałby jednostek, które niszczy karta obrażeń obszarowych dla jednostek lądowych.

Po określeniu obrażeń z każdej aktywowanej karty obrażeń obszarowych należy odłożyć je na stos kart odrzuconych.

IKONA SPECJALNEGO WSPARCIA

Ikona ta pojawia się jedynie na kartach wzmacniających i zawsze w połączeniu z jedną (lub więcej) ikoną jednostki. Obecność tej ikony oznacza, że zdolności specjalnej tej karty wsparcia można używać jeżeli odpowiednia jednostka jest na linii frontu lub jest jednostką wspierającą w danej potyczce. Przykładowo, karty wzmacniającej z niższą ikoną można użyć jeżeli w potyczce gracz dysponuje jednostką Ghost, czy to na linii frontu, czy we wsparciu.



Ikona jednostki z ikoną specjalnego wsparcia

DZIAŁANIE MODUŁÓW

W grze planszowej Starcraft występują trzy typy modułów: Zaopatrzenia, Badań i Rozwoju oraz Wsparcia Powietrznego

Gracz może wybudować tylko tyle modułów, ile jest miejsc na moduły na jego karcie Frakcji (różna ilość w zależności od rasy). Więcej informacji w ramce „Karta Frakcji” na stronie 12.

MODUŁ ZAOPATRZENIA



Moduły Zaopatrzenia Terran i Protosów (u Zergów nie występują)

Moduły Zaopatrzenia zwiększają limit budowy jednostek swoich właścicieli. Limit budowy jednostek gracza wzrasta o jeden za każdy moduł Zaopatrzenia wybudowany na Karcie Frakcji.

Przykład: Arcturus Mengsk rozpoczyna z limitem budowy wynoszącym dwa. W trakcie rozgrywki zakupił dwa moduły Zaopatrzenia. Po wybudowaniu każdego modułu jego limit budowy zwiększa się o jeden. Tak więc po wybudowaniu drugiego modułu Zaopatrzenia limit budowy Arcturusa został zwiększony do czterech (czyli może on wybudować do czterech jednostek w każdym rozkazie Budowy).

LIMIT BUDOWY JEDNOSTEK ZERGÓW

Należy pamiętać, że dwie frakcje Zergów nie mają modułów Zaopatrzenia. Zamiast tego, jak wyjaśniono na Kartach Frakcji Zergów, Zergowie mogą zwiększać swój limit budowy jednostek poprzez kupowanie nowych typów budynków. Limit budowy jednostek Zergów równy jest podwojonej ilości typów budynków na Karcie Frakcji. (Ważne: odnosi się to jedynie do różnych typów budynków, kilka poziomów tego samego budynku nie zwiększa limitu budowy jednostek Zergów). Podobnie jak inne frakcje, również Zergowie rozpoczynają z jednym budynkiem wydrukowanym na Karcie Frakcji, czyli początkowy limit budowy jednostek Zergów wynosi dwa.

Jeżeli gracz kontrolujący Zergów wybuduje wszystkie trzy typy budynków na swojej Karcie Frakcji, jego limit budowy jednostek wzrośnie do sześciu (dwa za każdy typ budynku)

MODUŁ BADAŃ I ROZWOJU



Moduły Badań i Rozwoju

Moduły Badań i Rozwoju pozwalają graczom używać specjalnych rozkazów. Podczas fazy Planowania gracz może rozmieścić tyle specjalnych rozkazów ile ma modułów Badań i Rozwoju wybudowanych na jego Karcie Frakcji (ale należy pamiętać, że gracz i tak nie może rozmieścić więcej niż cztery rozkazy w trakcie każdej z faz Planowania).

MODUŁ WSPARCIA POWIETRZNEGO



Moduły Wsparcia Powietrznego trzech ras

Moduł Wsparcia Powietrznego zapewnia bazom danego gracza trzy istotne korzyści:



Ikona Wykrywacza Kamuflażu

Wykrywacz Kamuflażu: Wszystkie jednostki tego gracza na tym samym terenie co jedna z jego baz zyskują zdolność wykrywania zakamuflowanych jednostek.



Ikona Obrony Przeciwpowietrznej

Obrona Przeciwpowietrzna: Kiedy na terenie zawierającym jedną z baz danego gracza wywiązuje się bitwa, gracz ten otrzymuje +1 do ataku w każdej potyczce, gdzie wroga jednostka na linii frontu jest latająca.



Ikona Ograniczonej Obrony Orbitalnej

System Ograniczonej Obrony Orbitalnej: Przeciwnicy nie mogą transportować jednostek szlakami nawigacyjnymi (z innych planet) bezpośrednio na teren zawierający jedną z baz danego gracza. Fabularnie odzwierciedla to możliwość zestrzelenia transportowców wchodzących w przestrzeń powietrzną bazy.

Przeciwnicy **mogą** natomiast transportować jednostki na inne tereny na aktywnej planecie. Ponadto wrogie jednostki już znajdujące się na aktywnej planecie mogą normalnie przemieszczać się na teren, gdzie znajduje się baza z systemem Ograniczonej Obrony Orbitalnej.



Gracz kontrolujący Zergów nie może przetransportować jednostek na teren zawierający bazę jeżeli gracz kontrolujący Terran zakupił moduł Wsparcia Powietrznego. Może jednak przetransportować jednostki na inne tereny na aktywnej planecie, zaś wszystkie jego jednostki już znajdujące się na aktywnej planecie mogą przemieścić się na teren zawierający bazę.

WSKAZÓWKA

Moduł Wsparcia Powietrznego stanowi doskonały sposób by zapobiegać atakom zaskoczenia na twoje bazy. Pamiętaj jednak, że Ograniczona Obrona Orbitalna modułu chroni jedynie przed atakami ze strony jednostek na sąsiednich planetach, a nie przed jednostkami na tej samej planecie co twoja baza.

KARTA ZE SKRÓTEM ZASAD

Z drugiej strony karty ze skrótem zasad dotyczących rozkazów wypisane są przeciętne wartości bojowe wszystkich jednostek występujących w grze planszowej *Starcraft*. Dzięki nim gracze mogą rozegrać się w zdolnościach bojowych każdej jednostki w grze. Jest to doskonale narzędzie dla graczy podejmujących kluczowe decyzje w ferworze walki. Opis informacji znajdujących się na karcie ze skrótem zasad znajduje się w ramce „Przeciętne wartości jednostek”.

WARIANTY ROZGRYWKI

Po opanowaniu podstaw gry planszowej *Starcraft* gracze zechcą zapewne wypróbować poniższe zaawansowane warianty rozgrywki, które dodadzą grze nowego wymiaru.

WARIANT: PODBÓJ GALAKTYKI

Wariant ten przeznaczony jest dla graczy, którzy chcą rozegrać długą partię, która zakończy się dopiero gdy na planszy pozostanie ostatnia frakcja. W tym wariantcie gracze nie zdobywają punktów podboju, a jedyną drogą do zwycięstwa jest wyeliminowanie pozostałych graczy (więcej informacji w sekcji „Eliminacja gracza” na stronie 18).

PRZECIĘTNE WARTOŚCI JEDNOSTEK

Callout	Value / Field
1	Nazwa i rysunek jednostki (Zergling)
2	Przeciętna wartość ataku (5)
3	Przeciętna wartość Życia (5)
4	Typy Technologii (Zergling)
5	Asysta (ASSIST)

1. Nazwa i rysunek jednostki: Nazwa i rysunek jednostki określają, do której jednostki odnoszą się informacje
2. Przeciętna wartość ataku: Przeciętna wartość ataku jednostki stanowi średnią ze wszystkich zwykłych kart Walki zawierających odpowiadającą jednostce ikonę. Średnia nie uwzględnia kart wzmacniających i kart Technologii.
3. Przeciętna wartość Życia: Przeciętna wartość życia jednostki stanowi średnią ze wszystkich zwykłych kart Walki zawierających odpowiadającą jednostce ikonę. Średnia nie uwzględnia kart wzmacniających i kart Technologii.
4. Typy Technologii: Ilość różnych typów technologii wpływających na daną jednostkę
5. Asysta: oznaczenie, czy dana jednostka posiada zdolność 'Asysta'. Należy pamiętać, że jednostki ze zdolnością asysty nie posiadają średnich wartości ataku ani życia, ponieważ nie używa na nich zwykłych kart Walki. Z tej przyczyny jednostki asystujące, które znajdują się na linii frontu, zawsze korzystają z mniejszych wartości zwykłej karty Walki.

Przed ułożeniem talii Wydarzeń na początku rozgrywki usuń z niej trzy karty „Nadchodzi koniec” („The End is Near”) i odłóż je do pudełka. Jeżeli w trakcie gry pociągnięta zostanie ostatnia karta Wydarzeń należy przetasować wszystkie karty Etapu III ze stosu kart odrzuconych i stworzyć z nich nową talię Wydarzeń.

Wariant Podboju Galaktyki można połączyć z omówionym poniżej wariantem Gry Zespołowej. Gra toczy się po prostu do chwili, gdy na planszy pozostanie tylko jedna drużyna.

WARIANT: GRA ZESPOŁOWA

Podczas rozgrywki w cztery i sześć osób można zastosować wariant Gry Zespołowej, kiedy to gracze dzielą się na drużyny liczące po dwóch graczy. Każdy z graczy kontroluje swoją frakcję i jest sprzymierzony z innym graczem. Rozgrywka toczy się w ten sposób pomiędzy dwoma lub trzema drużynami (po 2 graczy w każdej).

Przed rozpoczęciem gry należy określić, którzy gracze będą członkami tej samej drużyny, a następnie rozlosować pomiędzy graczami frakcje, którymi będą dowodzić podczas rozgrywki (oczywiście oznacza to, że dwaj gracze kontrolujący frakcje tej samej rasy niekoniecznie będą w

tej samej drużynie).

Gracze powinni usiąść przy stole w taki sposób, żeby członkowie tej samej drużyny siedzieli od siebie jak najdalej. Przy rozgrywce w cztery osoby powinny one usiąść w następującym porządku: gracz drużyny 1, gracz drużyny 2, gracz drużyny 1, gracz drużyny 2. W przypadku rozgrywki w sześć osób, powinny one siedzieć w następujący sposób: gracz drużyny 1, gracz drużyny 2, gracz drużyny 3, gracz drużyny 1, gracz drużyny 2, gracz drużyny 3.

Podczas Gry Zespołowej należy stosować następujące zasady:

- gracze nie mogą atakować członków swojej drużyny ani przemieszczać się na tereny przez nich kontrolowane
- tereny kontrolowane przez członków tej samej drużyny dla potrzeb rozgrywki uznawane są za tereny wrogie.
- jednostki, bazy i tereny kontrolowane przez członka drużyny nie liczą się do specjalnego celu zwycięstwa drugiego członka. Przykładowo, specjalny cel zwycięstwa Overminda wymaga, aby gracz kontrolował bazy na trzech różnych planetach. Bazy drugiego członka drużyny nie liczą się na poczet zwycięstwa Overminda.

Zwycięstwo w trybie drużynowym osiąga się inaczej niż w trybie zwykłym, co opisano poniżej.

GRA ZESPOŁOWA • SPECJALNE ZWYCIĘSTWO

Gra kończy się kiedy jeden lub więcej graczy osiągnie specjalny cel zwycięstwa podczas kroku 6 w fazie Przegrupowania. Jeżeli którykolwiek z członków zespołu osiągnął specjalny cel zwycięstwa, gracze ci wygrywają jako zespół. Przy omawianiu strategii członkowie zespołu mogą zdecydować, na którym z ich specjalnych celów zwycięstwa chcą się skupić i przeznaczyć na osiągnięcie go wszystkie swoje zasoby.

Jeżeli dwie lub więcej drużyny w tym samym czasie spełniły specjalne cele zwycięstwa, przy rozwiązywaniu remisów należy porównać sumę punktów podboju remisujących drużyn (należy dodać punkty podboju obydwu członków drużyny). Jeżeli ciągle jest remis, należy zastosować zasady rozwiązywania remisów opisane w sekcji „Zwycięstwo” na stronie 15. W każdym przypadku należy zsumować odpowiednie współczynniki obydwu członków drużyny (zasoby, terytoria, bazy lub robotników) i porównać je z współczynnikami drugiej remisującej drużyny.

GRA ZESPOŁOWA • ZWYCIĘSTWO NA KONIEC GRY

Gra kończy się kiedy dwie lub więcej kart Wydarzeń „Nadchodzi Koniec” („The End is Near”) znajdują się koło planszy na koniec kroku 7 w fazie Przegrupowania. Drużyna posiadająca najwięcej punktów podboju (suma punktów podboju obydwu graczy w drużynie) zwycięża grę.

Wyjątek: Jeżeli frakcja Aldarisa uczestniczy w rozgrywce, automatycznie zwycięża w przypadku zwycięstwa na koniec gry (niezależnie od sumy punktów podboju poszczególnych drużyn).

GRA ZESPOŁOWA • ZWYCIĘSTWO POPRZEZ ELIMINACJĘ

Gra kończy się gdy wszystkie drużyny oprócz jednej zostaną wyeliminowane.

GRA ZESPOŁOWA • NORMALNE ZWYCIĘSTWO

Gra kończy się kiedy jedna lub więcej drużyn zgromadzi w sumie 30 punktów zwycięstwa. Jeżeli w grze uczestniczy frakcja Aldarisa, ilość punktów podboju wymaganych do zwycięstwa zwiększa się do 40 (oprócz drużyny Aldarisa, która musi ich zgromadzić jedynie 30).

Jeżeli kilka drużyn osiągnie ten sam wynik na koniec gry należy zastosować zasady rozwiązywania remisów opisane w sekcji „Zwycięstwo” na stronie 15. W każdym przypadku należy

zsumować odpowiednie współczynniki obydwu członków drużyny (zasoby, terytoria, bazy lub robotników) i porównać je z współczynnikami drugiej remisującej drużyny.

Spis budynków

Każda rasa dysponuje trzema różnymi typami budynków, zaś każdy z nich umożliwia budowę innych jednostek. Każdy typ budynku posiada inną ilustrację i nazwę, pod którą pojawia się też w niniejszej instrukcji (wypisane poniżej).



Barracks (Koszary)

Umożliwia Terranom budowę jednostek: *Marine, Firebat, Ghost*



Factory (Fabryka)

Umożliwia Terranom budowę jednostek: *Vulture, Goliath, Siege Tank*



Starport (Port Gwiezdny)

Umożliwia Terranom budowę jednostek: *Wraith, Science Vessel, Battlecruiser*



Gateway (Wrota)

Umożliwia Protosom budowę jednostek: *Zealot, Dragoon, High Templar*



Robotics Facility (Centrum Robotyki)

Umożliwia Protosom budowę jednostki *Reaver*



Stargate (Gwiezdne Wrota)

Umożliwia Protosom budowę jednostek: *Scout, Arbiter, Carrier*



Spawning Pool (Wylęgarnia)

Umożliwia Zergom budowę jednostek: *Zergling, Hydralisk, Ultralisk*



Queen's Nest (Gniazdo Królowej)

Umożliwia Zergom budowę jednostek: *Queen, Defiler*



Spire (Kopiec)

Umożliwia Zergom budowę jednostek: *Scourge, Mutalisk*

TWÓRCY GRY

Projekt gry: Corey Konieczka i Christian T. Petersen
Rozwój gry: Corey Konieczka
Kierownik zespołu: Cristian T. Petersen
Twórcy instrukcji: Corey Konieczka, Cristian T. Petersen i James Torr
Korekta: Jeff Tidball, Christian T. Petersen i James Torr
Projekt graficzny: Kevin Childress, Andrew Navaro, Scott Nicely i Brian Schomburg
Kierownik artystyczny: Zoë Robinson
Ilustracja na okładce: Jean-Pierre Targete
Ilustracje budynków i postaci: Stacey Diana Clark, Peter Johnson, Joe Maroth, Aaron Panagos, Frank Walls i Ben Zweifel
Dodatkowe ilustracje: Anders Finer
Kierownik produkcji: Richard Spicer
Wydawca: Christian T. Petersen
Blizzard Entertainment:
Kierownik projektu: Shaw Carnes
Dyrektor artystyczny: Glenn Rane
Producenci: Ben Brode i Sean Wang

Dyrektor Handlu Międzynarodowego/Licencjonowania: Cory Jones
Kierownicy Licencjonowania: Brian Hsieh i Gina Williams
© 2007 Blizzard Entertainment, inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.
StarCraft i Blizzard Entertainment stanowią znaki handlowe i/lub zastrzeżone znaki handlowe należące do Blizzard Entertainment, Inc w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie inne znaki handlowe są własnością osób posiadających do nich prawa.
Mechanika i zasady gry planszowej © Fantasy Flight Publishing.
Rebel Centrum gier
ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk
tel. (058) 347 02 04
Sprzedaż hurtowa: tel. 0502 352 454
Wersja polska na zlecenie sklepu Rebel
Rebel.pl - największy sklep z grami.
Strona dla odbiorców hurtowych <http://hurt.rebel.pl>
Tłumaczenie: Katarzyna Bodziony
Skład: Szymon Szweda

Nowości i dodatkowe informacje dotyczące gry planszowej StarCraft znajdują się na stronie:

www.fantasyflightgames.com

 **REBEL.PL**
Centrum gier

FRAKCJE

JIM RAYNOR

Warunki specjalnego zwycięstwa

Natychmiast wygrasz rozgrywkę kiedy kontrolujesz co najmniej 6 terenów zawierających minerały i/lub gaz. Musi mieć to miejsce podczas Fazy Przegrupowania podczas Etapu III.

Specjalna zdolność

Podniesienie: Podczas wykonywania rozkazu Mobilizacji możesz przenieść bazę znajdującą się na aktywnej planecie na inny przyjazny teren na tej planecie.

Wszechstronność: Limit kart na ręce wynosi 8 (zamiast 6).

ARCTURUS MENGSK

Warunki specjalnego zwycięstwa

Natychmiast wygrasz rozgrywkę jeżeli kontrolujesz każdy teren dwóch różnych planet. Musi mieć to miejsce podczas Fazy Przegrupowania podczas Etapu III.

Specjalna zdolność

Podniesienie: Podczas wykonywania rozkazu Mobilizacji możesz przenieść bazę znajdującą się na aktywnej planecie na inny przyjazny teren na tej planecie.

Wszechstronność: Limit kart na ręce wynosi 8 (zamiast 6).

THE QUEEN OF BLADES

Warunki specjalnego zwycięstwa

Natychmiast wygrasz rozgrywkę jeżeli kontrolujesz co najmniej 3 terenu dające punkty podboju. Musi mieć to miejsce podczas Fazy Przegrupowania podczas Etapu III.

Specjalna zdolność:

Śluz: Limit budowy jednostek równy jest podwojonej liczbie różnych posiadanych przez ciebie budynków.

Leczenie: Ciągniesz 1 kartę Walki na końcu każdej bitwy, w której uczestniczyłeś.

THE OVERMIND

Warunki specjalnego zwycięstwa

Natychmiast wygrasz rozgrywkę jeżeli masz bazy na co najmniej 3 różnych planetach. Musi mieć to miejsce podczas Fazy Przegrupowania podczas Etapu III.

Specjalna zdolność:

Śluz: Limit budowy jednostek równy jest podwojonej liczbie różnych posiadanych przez ciebie budynków.

Leczenie: Ciągniesz 1 kartę Walki na końcu każdej bitwy, w której uczestniczyłeś.

ALDARIS

Warunki specjalnego zwycięstwa

Liczba punktów podboju, którą potrzebują inni gracze, by wygrać rozgrywkę przez normalne zwycięstwo zwiększa się z 15 do 20. Jeżeli na stole leżą co najmniej dwie karty Wydarzeń „The End is Near” natychmiast wygrasz grę.

Specjalna zdolność:

Oslony: Ciągniesz 2 dodatkowe karty podczas kroku Dociągania kart Walki podczas każdej bitwy, w której jesteś obrońcą.

TASSADAR

Warunki specjalnego zwycięstwa

Natychmiast wygrasz rozgrywkę jeżeli kontrolujesz więcej terenów niż jakikolwiek inny gracz. Musi mieć to miejsce podczas Fazy Przegrupowania podczas Etapu III.

Specjalna zdolność:

Oslony: Ciągniesz 2 dodatkowe karty podczas kroku Dociągania kart Walki podczas każdej bitwy, w której jesteś obrońcą.

KARTY WYDARZEŃ ETAPU I

Emergency Rerouting (Zmiana trasy)

Przesuń do dwóch swoich transportowców na inne szlaki nawigacyjne lub połóż jeden darmowy transporter na dowolnym szlaku nawigacyjnym.

Navigation Terror (Błąd w nawigacji)

Wybierz dowolny koniec z-osiowego szlaku nawigacyjnego. Zamień go z końcem dowolnego innego z-osiowego szlaku. Razem z nim przemieść znajdujące się tam transportery. Oba końce tego samego z-osiowego szlaku nie mogą być dołączone do tej samej planety.

Scouting Party (Oddziały zwiadowcze)

Otrzymujesz na przyjaznym lub pustym terenie 2 darmowych Marines lub 2 darmowych Zergling lub 1 darmowego Zealot.

Base construction (Budowa bazy)

Natychmiast kup jeden budynek lub moduł i zapłać za niego 1 zasób mniej.

Technological Advance (Rozwój technologiczny)

Natychmiast kup dowolną swoją technologię ze zniżką 1 zasobu. Możesz dodać jedną z kupionych kart do swojej ręki. Następnie przetasuje swoją talię Walki z odrzuconymi kartami.

Refinery Bombardment (Bombardowanie rafinerii)

Wybierz teren dający zasoby. Jeżeli jest on już częściowo zużyty to staje się całkowicie zużyty. Jeżeli nie jest on w ogóle zużyty to zostaje zużyty częściowo.

Versatile Strategy (Uniwersalna strategia)

Strategia. Umieść w swoim obszarze gry. Możesz aktywować dwie karty Wydarzeń podczas każdej następnej Fazy Przegrupowania (zamiast tylko 1). Musisz odrzucić tą kartę kiedy aktywujesz inną kartę Strategii.

Defensive Strategy (Strategia obronna)

Strategia. Umieść w swoim obszarze gry. Kiedy jesteś atakowany możesz pociągnąć 2 dodatkowe karty Walki. Musisz odrzucić tą kartę kiedy aktywujesz inną kartę Strategii.

Aggressive Strategy (Strategia agresji)

Strategia. Umieść w swoim obszarze gry. Limit kart Walki na ręce wzrasta o 1. Za każdym razem, gdy rozpoczynasz bitwę możesz pociągnąć dodatkową kartę walki. Musisz odrzucić tą kartę kiedy aktywujesz inną kartę Strategii.

Retreat (Wycofanie)

Umieść w swoim obszarze gry. Odrzuć na początku bitwy: Bitwa się nie odbywa, nie ciągnie się kart. Przesuń wszystkie swoje oddziały ze spornego terenu na teren przyjazny lub pusty na tej samej planecie. Jednostki ponad limit muszą zostać zniszczone.

Advanced Reconnaissance (Lepszy rekonesans)

Umieść w swoim obszarze gry. Odrzuć na początku bitwy: Twój przeciwnik musi zagrywać karty w tej bitwie jako pierwszy i zagrywa je odkryte.

Flawless Defense Plan (Doskonały plan obronny)

Umieść w swoim obszarze gry. Odrzuć na początku bitwy: W tej bitwie twoje jednostki we wszystkich potyczkach mają dodatkowe +2 życia.

Preemptive action (Akcja wyprzedzająca)

Umieść w swoim obszarze gry. Odrzuć na początku Fazy Planowania:

Umieść jeden ze swoich rozkazów na dowolnej planecie (zgodnie z normalnymi zasadami). Wciąż możesz wyłożyć 4 inne Rozkazy podczas tej fazy planowania.

KARTY WYDARZEŃ ETAPU II

Air Support (Wsparcie lotnictwa)

Natychmiast otrzymujesz jedną z wymienionych jednostek na przyjaznym lub pustym terenie. 1 darmowy Wraith lub 1 darmowy Mutalisk lub 1 darmowy Scout.

Invasion Preparation (Przygotowania do inwazji)

Natychmiast otrzymujesz 1 darmowego transportera na każdym z dwóch różnych szlaków lub otrzymujesz 1 darmowego Wraith, Mutalisk lub Scout w jednym przyjaznym terenie.

Reinforcements (Posiłki)

Natychmiast otrzymujesz jedną z wymienionych jednostek na przyjaznym lub pustym terenie. 1 darmowy Marine i 1 darmowy Siege Tank lub 1 darmowy Hydralisk i 1 darmowy Ultralisk lub 1 darmowy Zealot i 1 darmowy Reaver.

Stellar Maelstrom (Gwiezdny wir)

Natychmiast wybierz jedne szlak komunikacyjny. Wszystkie znajdujące się na nim transportery zostają zniszczone.

Rich Tein (Bogate złożo)

Natychmiast otrzymujesz dwóch darmowych robotników, ułóż ich na swoim miejscu na pulę robotników. Następnie możesz usunąć jeden znacznik częściowego zużycia z jednego zasobu. (Pamiętaj także, żeby odwrócić kartę tego terenu.)

Progressive Strategy (Strategia stopniowa)

Strategia. Umieść w swoim obszarze gry. Na początku każdej Fazy Planowania: Możesz pociągnąć górną kartę z talii Wydarzeń. Strategia. Musisz odrzucić tą kartę kiedy aktywujesz inną kartę Strategii.

Industrial Strategy (Strategia industrialna)

Strategia. Umieść w swoim obszarze gry. Na początku każdej Fazy Przegrupowania: Możesz wydać 1 gaz i 1 minerał by zdobyć 1 punkt podboju. Musisz odrzucić tą kartę kiedy aktywujesz inną kartę Strategii.

Specialized Strategy (Strategia specjalizacji)

Strategia. Umieść w swoim obszarze gry. Na początku każdej Fazy Przegrupowania: Wybierz do 2 kart Walki ze stosu kart odrzuconych lub talii i umieść je w swojej ręce. Musisz odrzucić tą kartę kiedy aktywujesz inną kartę Strategii.

Adaptive Strategy (Strategia adaptacji)

Strategia. Umieść w swoim obszarze gry. Limit kart Walki na ręce wzrasta o 1. Kiedy zagrywasz karty Walki ze swojej talii to możesz pociągnąć 2, spojrzeć na nie i wybrać, którą zagrać. Drugą kartę odrzucasz. Musisz odrzucić tą kartę kiedy aktywujesz inną kartę Strategii.

Saboteur (Sabotazysta)

Wybierz jedną kartę Wydarzenia w obszarze gry przeciwnika i odrzuć ją z gry.

Retreat (Wycofanie)

Umieść w swoim obszarze gry. Odrzuć na początku bitwy: Bitwa się nie odbywa, nie ciągnie się kart. Przesuń wszystkie swoje oddziały ze spornego terenu na teren przyjazny lub pusty na tej samej planecie. Jednostki ponad limit muszą zostać zniszczone.

Flawless Attack Plan (Doskonały plan ataku)

Umieść w swoim obszarze gry. Odrzuć na początku bitwy: W tej bitwie twoje jednostki we wszystkich potyczkach mają dodatkowe +2 ataku.

Unexpected Action (Nieprzewidziana akcja)

Umieść w swoim obszarze gry. Odrzuć na końcu Fazy Planowania: Umieść jeden ze swoich rozkazów na dowolnej planecie (zgodnie ze zwykłymi zasadami). To piąty rozkaz, który wydajesz w tej fazie.

Refinery Sabotage (Sabotaż rafinerii)

Wybierz do dwóch terenów dający zasoby. Jeżeli są one częściowo zużyte to stają się całkowicie zużyte. Jeżeli nie są one w ogóle zużyte to zostają zużyte częściowo.

Brilliant Engineering (Genialna inżynieria)

Natychmiast otrzymujesz jeden darmowy budynek lub moduł.

KARTY WYDARZEŃ ETAPU III

Flagship (Okręt flagowy)

Natychmiast otrzymujesz jedną z wymienionych jednostek na przyjaznym lub pustym terenie. 1 darmowy Battlecruiser lub 1 darmowy Guardian i 1 darmowy Scourge lub 1 darmowy Carrier.

Informant (Informator)

Natychmiast zabierz jedną z kart Wydarzeń z obszaru gry przeciwnika i aktywuj ją (umieść w swoim obszarze gry).

Surprise Assault (Atak z zaskoczenia)

Natychmiast wybierz jeden teren. Możesz przesunąć do dwóch jednostek z wybranego terenu na inny przyjazny lub pusty teren tej planety. Jednostki przekraczające limit zostają zniszczone.

Technological Breakthrough (Przełom technologiczny)

Natychmiast otrzymujesz dowolną swoją technologię za darmo. Możesz dodać dowolną ilość z otrzymanych kart do swojej ręki. Następnie przetasuje swoją talię Walki z odrzuconymi kartami.

Double Time (Więcej czasu)

Umieść w swoim obszarze gry. Natychmiast przed wykonaniem jednego ze swoich rozkazów: Możesz odrzucić tą kartę by usunąć wszystkich swoich robotników z kart Zasobów i umieścić ich w miejscu na pulę robotników.

Stalling Tactic (Taktyka opóźniająca)

Otrzymujesz 1 punkt podboju. Wtasuj tą kartę z powrotem do talii Wydarzeń.

Unconventional Strategy (Niekonwencjonalna strategia)

Strategia. Umieść w swoim obszarze gry. Możesz używać każdego ze swoich rozkazów specjalnych w każdej Fazie Planowania (bez względu na ilość modułów Badań i Rozwoju). Musisz odrzucić tą kartę kiedy aktywujesz inną kartę Strategii.

Accelerated Progress (Przyspieszenie postępu)

Pociągnij górną kartę z talii Wydarzeń i natychmiast ją aktywuj.

Materials Shortage (Braki materiałowe)

Wskaż do trzech terenów z zasobami. Jeżeli są one częściowo zużyte to stają się całkowicie zużyte. Jeżeli nie są one w ogóle zużyte to zostają zużyte częściowo.

The End Draws Near (Nadchodzi koniec)

Musisz aktywować tą kartę i umieścić ją we wspólnym obszarze gry. Następnie albo otrzymujesz 1 punkt podboju albo aktywujesz następną kartę Wydarzeń. Jeżeli we wspólnym obszarze gry pod koniec kroku Zagrywania kart Wydarzeń znajdują się dwie lub więcej kart Nadchodzi koniec to gra się kończy.

KARTY WALKI PROTOSSÓW

Karta 5

Jeżeli twoja jednostka na linii frontu to Dragon to otrzymuje on +1 ataku przeciw jednostkom latającym.

Karta 7

Otrzymujesz +1 atak przeciw jednostkom latającym.

Karta 9

Otrzymujesz +1 atak przeciw jednostkom latającym.

Karta 12

Lądowe obrażenia obszarowe

Karta 13

Lądowe/Latające obrażenia obszarowe

Karta 14

Jeżeli twoja jednostka na linii frontu to Archont otrzymujesz Lądowe/Latające obrażenia obszarowe.

Karta 15

Jeżeli twoja jednostka na linii frontu to Archont otrzymujesz Lądowe/Latające obrażenia obszarowe.

Karta 16

Lądowe obrażenia obszarowe

Karta 17

Otrzymujesz +1 życia

Karta 18

Otrzymujesz +1 życia

KARTY TECHNOLOGII PROTOSSÓW

Recall (Wezwanie)

Po zakupieniu połóż w swoim obszarze gry. Po ruszeniu jednostek podczas rozkazu Mobilizacji: Możesz przenieść jedną ze swoich jednostek z dowolnej planety na dowolny teren aktywnej planety zawierający jednego z twoich jednostek Arbiter.

Cloaking field (Pole kamuflujące)

Po zakupieniu połóż w swoim obszarze gry. Jeżeli w bitwie masz wspierającą jednostkę Arbiter wszystkie twoje jednostki w tej potyczce, które nie są jednostkami Arbiter otrzymują Kamuflaż.

Observers (Obserwatorzy)

Po zakupieniu połóż w swoim obszarze gry. Na początku bitwy: Zapłać 1 gaz, aby wszystkie twoje jednostki w tej bitwie otrzymały Wykrywacz.

Summon Archon (Wezwanie Archonta)

Po zakupieniu połóż w swoim obszarze gry. Możesz teraz budować jednostkę Archon poprzez zapłacenie 1 gazu i zniszczenie dwóch przyjaznych jednostek High Templar znajdujących się na aktywnej planecie.

Psionic Storm (Psioniczna burza)

Otrzymujesz +2 ataku, Wykrywacz i Lądowe/Latające obrażenia obszarowe.

Hallucination (Halucynacja)

Anuluj zwykłą kartę Walki swojego przeciwnika. Musi on zagrać nową (może ją zagrać z ręki albo z góry swojej talii).

Increased Reaver Capacity (Zwiększona pojemność Reaver)

Lądowe obrażenia obszarowe. Po użyciu karta wraca do talii Technologii.

Increased Carrier Capacity (Zwiększona pojemność Carrier)

Po użyciu karta wraca do talii Technologii.

Stasis Field (Pole statyczne)

Ostateczna wartość ataku twoja i twojego przeciwnika w tej potyczce wynosi 0.

Shield Battery (Bateria osłon)

Jeżeli na terenie bitwy masz bazę otrzymujesz +2 życia.

Singularity Charge (Osobniczy ładunek)

Otrzymujesz +1 ataku.

KARTY WALKI ZERGÓW

Karta 5

Jeżeli twoja jednostka na linii frontu to Hydralisk to otrzymuje on +1 ataku przeciw jednostkom latającym.

Karta 6

Otrzymujesz +1 atak przeciw jednostkom latającym.

Karta 7

Jeżeli twoja jednostka na linii frontu to Ultralisk to otrzymuje on +1 życia

Karta 9

Jeżeli twoja jednostka na linii frontu to Ultralisk to otrzymuje on +1 życia

Karta 10

Koniec kroku Zniszczenie jednostek: Jeżeli twoja jednostka na linii frontu nie została zniszczona i walczyła z jednostką latającą to i twoja i przeciwna jednostka na linii frontu zostają zniszczone. Nie aktywuje to Obrażeń obszarowych.

Karta 11

Koniec kroku Zniszczenie jednostek: Jeżeli twoja jednostka na linii frontu nie została zniszczona i walczyła z jednostką latającą to i twoja i przeciwna jednostka na linii frontu zostają zniszczone. Nie aktywuje to Obrażeń obszarowych.

Karta 12

Koniec kroku Zniszczenie jednostek: Jeżeli twoja jednostka na linii frontu nie została zniszczona i walczyła z jednostką latającą to i twoja i przeciwna jednostka na linii frontu zostają zniszczone. Nie aktywuje to Obrażeń obszarowych.

Karta 14

Lądowe obrażenia obszarowe. Obrażenia te mogą zniszczyć tylko jednostki: Marine, Zealot lub Zergling.

Karta 15

Lądowe obrażenia obszarowe. Obrażenia te mogą zniszczyć tylko jednostki: Marine, Zealot lub Zergling.

Karta 16

Lądowe obrażenia obszarowe. Obrażenia te mogą zniszczyć tylko jednostki: Marine, Zealot lub Zergling.

Karta 17

Otrzymujesz +1 ataku jeżeli masz co najmniej jedną jednostkę wspierającą w tej potyczce

Karta 18

Otrzymujesz +1 ataku jeżeli masz co najmniej jedną jednostkę wspierającą w tej potyczce

KARTY TECHNOLOGII ZERGÓW

Consume (Pożarcie)

Po zakupieniu połóż w swoim obszarze gry. Na początku bitwy: Jeżeli w bitwie bierze udział jednostka Defiler możesz zniszczyć jedną swoją jednostkę w tej bitwie lub robotnika z Puli robotników by pociągnąć 3 karty Walki.

Parasite (Pasożyt)

Po zakupieniu połóż w swoim obszarze gry. Twoje jednostki Queen otrzymują Wykrywacz. Dodatkowo kiedy jesteś obrońcą to w potyczkach, gdzie występuje jednostka Queen, twój przeciwnik musi zagrywać odkryte karty Walki.

Guardian Aspekt (Forma Guardian)

Po zakupieniu połóż w swoim obszarze gry. Możesz teraz budować jednostki Guardian poprzez zapłacenie 1 gazu i zniszczenie jednego przyjaznego Mutaliska na aktywnej planecie.

Metabolic Boost (Przyspieszenie metabolizmu)

Po zakupieniu połóż w swoim obszarze gry. Kiedy jesteś atakującym otrzymujesz +2 życia jeżeli w tej potyczce zniszczysz jednostkę przeciwnika, a twoją jednostką na linii frontu jest Zergling.

Plague (Plaga)

Wykrywacz. Lądowe/Latające obrażenia obszarowe. Obrażenia obszarowe z tej karty są aktywowane bez względu na to, czy zniszczyć w tej potyczce jednostkę czy nie.

Dark Swarm (Mroczny rój)

Wszystkie jednostki w tej potyczce z wyjątkiem jednostek Firebat, Zergling, Ultralisk i Zealot tracą możliwość atakowania jednostek lądowych.

Spawn Brooding (Rozrost roju)

Koniec kroku Niszczenia jednostek: W tej potyczce przeciwnik musi zniszczyć jedną ze swoich jednostek Marine, Firebat, Ghost, Vulture, Goliath, Siege Tank, Zealot, Dragon, High Templar lub lądową jednostkę Zergów.

Ensnare (Oplątanie)

Wykrywacz. Otrzymujesz +1 życia. Przeciwnie jednostki w tej potyczce mają wartość wsparcia równą 0.

Improved Carapace (Twardsza chityna)

Otrzymujesz +1 życia

Burrow (Zakopanie)

Wszystkie twoje jednostki Zergling, Hydralisk i Defiler w tej potyczce otrzymują Kamuflaż.

Sunken Colony (Zakopana kolonia)

Jeżeli na terenie bitwy znajduje się twoja baza to otrzymujesz +2 ataku przeciw jednostkom lądowym.

TALIA WALKI TERRAN

Karta 2

Otrzymujesz +1 ataku przeciw jednostkom latającym

Karta 3

Otrzymujesz +1 ataku przeciw jednostkom latającym

Karta 4

Lądowe obrażenia obszarowe. Obrażenia to mogą zniszczyć tylko jednostki Marine, Zealot lub Zergling.

Karta 6

Lądowe obrażenia obszarowe. Obrażenia to mogą zniszczyć tylko jednostki Marine, Zealot lub Zergling.

Karta 9

Jeżeli jako jednostkę na linii frontu masz Goliath to otrzymujesz +2 ataku przeciw jednostkom latającym.

Karta 10

Otrzymujesz +1 ataku przeciw jednostkom latającym

Karta 11

Jeżeli jako jednostkę na linii frontu masz Battlecruiser to otrzymujesz +1 życia

Karta 12

Jeżeli jako jednostkę na linii frontu masz Battlecruiser to otrzymujesz +1 życia i +1 atak

Karta 13

Jeżeli jako jednostkę na linii frontu masz Battlecruiser to otrzymujesz +1 atak

Karta 14

Jeżeli jako jednostkę na linii frontu masz Battlecruiser to otrzymujesz +1 atak

Karta 15

Jeżeli jako jednostkę na linii frontu masz Goliath to otrzymujesz +1 ataku przeciw jednostkom latającym.

Karta 16

Jeżeli jako jednostkę na linii frontu masz Siege Tank to otrzymujesz +1 ataku

Karta 17

Otrzymujesz +1 życia i jeżeli to możliwe przesuń jednego robotnika z Puli robotników na Miejsce na niedostępnych robotników.

Karta 18

Otrzymujesz +1 życia i jeżeli to możliwe przesuń jednego robotnika z Puli robotników na Miejsce na niedostępnych robotników.

TALIA TECHNOLOGII TERRAN

Scanner Sweep (Odczyt radaru)

Po zakupieniu połóż w swoim obszarze gry. Na początku bitwy: Możesz włożyć tą kartę z powrotem do talii Technologii by wszystkie twoje jednostki w tej bitwie otrzymały Wykrywacz.

Defense Matrix (Matryca ochronna)

Po zakupieniu połóż w swoim obszarze gry. Otrzymujesz +1 życia w każdej potyczce, w której wspomaga cię Science Vessel.

Lockdown (Zatrzymanie)

W tej potyczce wrogie jednostki Vulture, Goliath, Siege Tank, Wraith, Science Vessel, Battlecruiser, Carrier, Scout, Reaver i Dragoon tracą zdolność ataku jednostek lądowych i latających.

Cloaking Field (Pole kamuflujące)

Twoje jednostki Wraith i Ghost w tej potyczce otrzymują Kamuflaż.

Bunker (Bunkier)

Jeżeli na terenie bitwy masz bazę to otrzymujesz +3 życia.

Siege Mode (Tryb oblężniczy)

Lądowe obrażenia obszarowe

Spider Mines (Miny pajęczki)

Jeżeli żadna z przeciwnych jednostek w tej potyczce nie ma Wykrywacza otrzymujesz Lądowe obrażenia obszarowe.

EMP Shockwave (Fala EMP)

Anuluj kartę wzmacniającą przeciwnika. Dodatkowo otrzymujesz +3 ataku przeciw jednostkom Archont lub +1 ataku przeciw innym jednostkom Protosów.

Irradiate (Napromieniowanie)

Otrzymujesz +1 atak oraz Lądowe/Latające obrażenia obszarowe. Obrażenia te mogą zniszczyć tylko jednostki Marine, Firebat, Ghost, Zealot, High Templar lub jednostki Zergów.

Nuke (Atomówka)

Koniec kroku Niszczenia jednostek: Jeżeli twoja jednostka na linii frontu nie została zniszczona to twój przeciwnik musi zniszczyć dwie dodatkowe jednostki na końcu kroku Obrażenia obszarowe. Po użyciu karta ta wraca do talii Technologii.