

STAR CRAFT

THE BOARD GAME

Последнее Обновление: на Английском Языке ([FFG](#)) – 4 Января 2008
на Русском Языке ([undeddy](#)) – 2 Февраля 2008

ОПЕЧАТКИ

Последняя Страница Книги Правил – Справка

Последовательность шагов Фазы Перегруппировки (Regrouping Phase) на последней странице книги правил перечислена неверно. Последовательность должна быть такой (она также верно перечислена на стр. 15–16 книги правил):

- | | |
|---------------------------------|----------------------------------|
| 1. Destroy Bases and Transports | 1. Уничтожьте Базы и Транспорт |
| 2. Lose Resource Cards | 2. Потеряйте Карты Ресурсов |
| 3. Gain Resource Cards | 3. Получите Карты Ресурсов |
| 4. Retrieve Workers | 4. Освободите Рабочих |
| 5. Gain Conquest Points | 5. Получите Очки Завоеваний |
| 6. Check for Normal Victory | 6. Проверьте на Норм. Победу |
| 7. Check for Special Victory | 7. Проверьте на Спец. Победу |
| 8. Play Event Cards | 8. Сыграйте Карты Событий |
| 9. Discard Combat Cards | 9. Сбросьте Карты Битвы |
| 10. Pass the First Player Token | 10. Передайте Жетон Перв. Игрока |

Справка по Приказам (Order Reference Sheet)

Специальное условие победы Королевы Клинок (Queen of Blades) в справке по приказам приведено неверно. Как и обозначено на игровом листе фракции, чтобы добиться победы, необходимо контролировать 3, а не 4, области, приносящие очки победы (завоеваний).

Кроме того, на обратной стороне справки по приказам должно быть обозначено, что Призрак (Ghost) может применять 4 различных технологии (а не 3, как приведено).

Ограничения в Командной Игре

При командной игре игроку не разрешается возводить базу на планете, если это приведет к тому, что у команды этого игрока на каждой области планеты находится база. Это ограничение необходимо для того, чтобы не допустить приобретения командой модуля воздушной обороны (Air Support Module), что приведет к невозможности передвижения юнитов других игроков на эту планету (она, как правило, является небольшой).

Карты Битвы Бичей (Scourge)

Описание Карт Битвы (#10–12) юнитов Зергов (Zerg) Бичей (Scourge) должно быть следующим:

«В Конце Шага Уничтожения Юнитов (Destroy Units Step): Если ваш передовой (front-line) юнит не был уничтожен, уничтожьте его. Если это произошло и передовой (front-line) юнит противника – летающий, то он также уничтожен. Эта способность не инициирует Атаку по Области (Splash Damage).»

FAQ

ОБЩИЕ ВОПРОСЫ

В – Вопрос

О – Ответ

В: Что определяет контроль над областью?

О: Игрок контролирует область, если у него в этой области находится, по крайней мере, один юнит или база, и в этой области нет вражеских юнитов и баз.

В: Получает ли игрок все очки завоеваний с определенной планеты во время Фазы Перегруппировки (Regrouping Phase) автоматически, если он единственный игрок, имеющий базу на этой планете?

О: Не обязательно. Игрок получает очки завоеваний с определенной области, только если он **контролирует** ее.

В: Если все базы игрока уничтожены, он выбывает из игры?

О: Игрок выбывает из игры, только если он не имеет ни одного юнита и ни одной базы на игровом поле.

В: Может ли игрок нанимать юнитов на своей базе, если в области планеты с этой базой находятся вражеские юниты?

О: Игрок может нанимать юнитов в любой **пустой** (Empty Area) или **дружественной** (Friendly Area) об-

ласти планеты, на которой у него есть база, даже если в области, содержащей его базу, находятся юниты противника. Однако игрок не может разместить приобретенные юниты в область, содержащую его базу (так как в этой области находятся вражеские юниты), но может разместить их в другие дружественные (Friendly Area) или пустые (Empty Area) области этой планеты. Если таких областей нет, то игрок нанять юнитов не может.

В: Во время улучшения Муталиска (Mutalisk) в Стража (Guardian) (или двух Высших Храмовников (High Templar) в Архонта (Archon)) улучшенный юнит учитывается при подсчете лимита найма (Build Limit) в данном Приказе Строительства (Build Order)?

О: Юниты, для найма которых необходимо изучение определенных технологий (Tech-Required Units), учитываются при подсчете лимита найма (Build Limit) как обычные юниты. Поэтому улучшение двух Высших Храмовников (High Templar) в Архонта (Archon) равносильно найму одного юнита при подсчете лимита найма (Build Limit).

В: Можно ли соединить две планеты вертикальными (Z-Axis) навигационными путями, если эти планеты уже являются соседними?

О: Да. Единственное ограничение при размещении/передвижении вертикальных (Z-Axis) навигационных путей заключается в том, что один и тот же путь не может соединять планету с самой собой.

КАРТЫ СОБЫТИЙ

В: Если Карта События передвигает вертикальный навигационный путь (Z-Axis Navigation Route), и транспорт, помещенный на этот путь, более не связывает планеты, хотя бы на одной из которых находится база игрока, этот транспорт немедленно уничтожается?

О: Нет. Транспортные единицы уничтожаются только во время 1-го шага Фазы Перегруппировки (Regrouping Phase).

В: Что произойдет, если два игрока используют Карту События, которая заставляет противника сыграть Карту Битвы первым и лицевой стороной вверх?

О: Способности защищающегося игрока применяются вторыми, поэтому карта защищающегося игрока 'перекроет' карту атакующего. Оба игрока сыграют карты лицевой стороной вверх, но атакующий сыграет свои карты первым.

В: Что произойдет, если игрок будет обладать более, чем одной, Картой События «Конец Близок»

(«The End Draws Near») во время шага «Сыграйте Карты Событий» («Play Event Cards») Фазы Перегруппировки (Regrouping Phase)?

О: Игроку придется сыграть все эти карты. Затем он получит дополнительные бонусы, предлагаемые этими картами (дополнительная карта или дополнительное очко победы (завоевания)). После этого все оставшиеся у игрока Карты События сбрасываются.

В: Что происходит с Картами Событий «Конец Близок» («The End Draws Near»), оставшимися у игрока, если он выбывает из игры?

О: Если игрок выбывает из игры, все оставшиеся у него Карты Событий удаляются из игры без какого-либо эффекта (включая карты «Конец Близок» («The End Draws Near»)).

КАРТЫ БИТВЫ И ТЕХНОЛОГИЙ

В: Какой эффект оказывает Карта Технологии Зергов (Zerg) «Ускорение Метаболизма» («Metabolic Boost»)?

О: Если атакующий передовой (front-line) Зерглинг (Zergling) имеет достаточно силы (атаки), чтобы уничтожить противоборствующего ему наземного юнита, то Зерглинг (Zergling) получает +2 к здоровью в этой перестрелке (Skirmish). Эта способность срабатывает только при атаке и при условии, что у Зерглинга (Zergling) достаточно силы (атаки), чтобы уничтожить противоборствующего ему наземного юнита.

В: Призрак (Ghost) использует Технологические Карты «Ядерный Удар» («Nuke») и «Поле Невидимости» («Cloaking Field»). Срабатывает ли карта «Ядерный Удар» («Nuke»), если Призрак (Ghost) вынужден отступить вследствие удачной атаки противника?

О: Да, карта «Ядерный Удар» («Nuke») срабатывает. Единственное, что может предотвратить наступление эффекта от использования карты «Ядерный Удар» («Nuke»), — это физическое уничтожение Призрака (Ghost).

В: Что происходит, когда Карта Битвы Бичей (Scourge) срабатывает против юнита, обладающего невидимостью (Cloaking) в этой перестрелке (Skirmish)?

О: Этот юнит отступает, следуя обычным правилам, описывающим невидимость (Cloaking).

В: *Предотвращает ли атаку Бича (Scourge) использование способности «Поле Бездействия» («Stasis Field»)?*

О: «Поле Бездействия» («Stasis Field») оказывает эффект только на значения боевых характеристик (атака и здоровье) Карт Битвы, следовательно, эта способность не предотвращает атаку Бича (Scourge), то есть самоубийство.

В: *Может ли игрок использовать способность (технология) Протоссов «Телепорт» («Recall») более одного раза, если у игрока на планете находится более чем один, Арбитр (Arbiter)?*

О: «Телепорт» («Recall») позволяет игроку передвинуть только **одного** юнита в область, содержащую Арбитра (Arbiter), при этом не имеет значения, сколько Арбитров (Arbiter) находится у игрока в этой области.

В: *Обязан ли игрок выполнять способность, описанную на Карте Битвы, которую он сыграл?*

О: Да. При условии, что эта карта соответствует передовому (front-line) юниту, игрок **обязан** применить способность карты.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В: *Если ресурсная область была полностью истощена, может ли она быть учтена при проверке на достижение игроком условий специальной победы?*

О: Да. К примеру, для того чтобы достичь условий специальной победы, Джиму Рейнору нужно контролировать 6 областей, содержащих минералы и/или газ; при этом учитываются и те области, которые были частично или полностью истощены.

В: *Как быть, если на игровом поле недостаточно областей определенного типа, необходимых для выполнения условий специальной победы?*

О: Если игрок контролирует **все** области требуемого типа, то считается, что он контролирует достаточно областей для достижения условий специальной победы. К примеру, если на игровом поле только две области, приносящие очки завоеваний, то Королеве Клинков (Queen of Blades) достаточно контролировать обе эти области, для того чтобы выполнить условия специальной победы (вместо обозначенных трех).

В: *Сколько очков победы (завоеваний) необходимо, чтобы выиграть, если фракция Алдариса (Aldaris) выбыла из игры?*

О: Пятнадцать.

ОТСТУПЛЕНИЕ

В: *Кто отступает в конце битвы, если и у атакующего, и у защищающегося игрока на поле битвы остались только юниты поддержки (Assist Units)?*

О: Защищающийся игрок. Согласно правилам отступления, юниты поддержки (Assist Units) должны отступить, только если они – единственные юниты, оставшиеся у защищающегося игрока.

В: *Кто отступает в конце битвы первым, если у защищающегося игрока остался юнит поддержки (Assist Unit), а атакующий игрок превышает лимит юнитов области (Area's Unit Limit)?*

О: Отступление юнитов атакующего игрока, вызванное превышением лимита юнитов области (Area's Unit Limit), происходит после того, как все юниты защищающегося игрока отступили.