

STAR CRAFT

THE BOARD GAME

BROOD WAR™
EXPANSION

REGOLAMENTO

AGGIORNATO CON LE ULTIME FAQ ED ERRATA UFFICIALI



RULES of PLAY

Traduzione e impaginazione curate da DRAIDEN



LA GUERRA DELL'ALVEARE HA INIZIO...

Con l'alveare Zerg dilaniato da feroci lotte intestine, i Protoss cercano di ricongiungersi con i loro confratelli Dark Templar per cominciare a ricostruire il loro pianeta natale devastato. Aiur, l'imperatore Terran Mengsk I, dopo aver ottenuto il dominio totale sulle colonie umane, deve ora fronteggiare due terribili minacce. Da un lato, il crescente potere della donna che ha tradito - Kerrigan, l'infame Regina delle Lame Zerg - e dall'altro, una maligna cospirazione all'interno dei suoi stessi ranghi.

PANORAMICA DELL'ESPANSIONE

Questa espansione fornisce una vasta gamma di nuove unità, componenti, e meccaniche di gioco, per aggiungere nuove opzioni e strategie per *StarCraft: The Board Game*.

Oltre all'abbondanza di nuovo materiale, Brood War introduce anche una nuova modalità di gioco basata su una storia - Modalità Scenario.

ELENCO DEI COMPONENTI

- 1 Regolamento
- 165 carte, di cui:
 - » 36 carte Combattimento e carte Tecnologia Zerg (17 Verdi, 19 Viola)
 - » 34 carte Combattimento e Tecnologia Terran (17 Rosse, 17 Blu)
 - » 34 carte Combattimento e Tecnologia Protoss (17 Arancioni, 17 Gialle)
 - » 42 Carte Leadership (7 per fazione)
 - » 7 Carte Evento
 - » 12 carte Risorsa
- 6 Schede Fazione
- 4 fogli cartonati composti da:
 - » 6 tessere pianeta
 - » 6 segnalini pianeta iniziale
 - » 18 token modulo (3 per fazione)
 - » 6 token ordine di Difesa (1 per fazione)
 - » 18 segnalini edificio (5 per ogni fazione Terran, 4 per ogni fazione Protoss)
 - » 4 segnalini mind control (2 per ogni fazione Protoss)
 - » 7 segnalini eroe
 - » 30 segnalini risorsa
 - » 2 segnalini punti conquista speciali (per la fazione Arcturus Mengsk)
 - » 1 gettone Ordine Stella (per la fazione Arcturus Mengsk)
 - » 12 segnalini Guard
 - » 5 Rotte di Navigazione
 - » 4 installazioni Infested Command Center
 - » 1 installazione Warp Gate
 - » 1 installazione Overmind
 - » 1 installazione Cerebrate
 - » 3 segnalini Elementi Scenario

- 48 Miniature in plastica
 - » 2 serie di miniature Terran, ciascuna composta da:
 - 3 Medics
 - 3 Valkyries
 - » 2 serie di miniature Protoss, ciascuna composta da:
 - 3 Dark Templars
 - 3 Dark Archons
 - 3 Corsairs
 - » 2 serie di miniature Zerg, ciascuna composta da:
 - 3 Lurkers
 - 3 Devourers
 - 3 Infested Terrans
- 18 Piedistalli di plastica trasparente (per le unità volanti)

DESCRIZIONE DEI COMPONENTI

Le seguenti sezioni descrivono e identificano brevemente i diversi componenti dell'espansione Brood War.

UNITA' MILITARI



Queste miniature in plastica sono disponibili in sei colori, corrispondenti alle sei fazioni del gioco. Queste miniature rappresentano nuove unità militari che i giocatori possono costruire durante il gioco, e hanno una vasta gamma di nuove abilità e tecnologie. I piedistalli di plastica trasparente per le unità volanti sono confezionati separatamente per proteggerli da eventuali danni.

CARTE COMBATTIMENTO E TECNOLOGIA



Queste carte si aggiungono o sostituiscono le carte dei mazzi Combattimento e Tecnologia di ogni fazione. Le carte Combattimento forniscono i valori di attacco delle unità introdotte nell'espansione Brood War, mentre le carte Tecnologia introducono nuove tecnologie per tali unità.

CARTE LEADERSHIP



Queste potenti carte forniscono ad ogni fazione abilità uniche. Queste carte non sono mai scelte a caso, ma ciascun giocatore sceglie una delle sue carte Leadership da usare all'inizio di ogni fase del gioco.

CARTE EVENTO E RISORSA



Queste carte funzionano esattamente come le loro controparti del gioco base, e devono essere aggiunte ai mazzi corrispondenti già presenti nella versione base di *StarCraft: The Board Game*.

SCHEDE FAZIONE



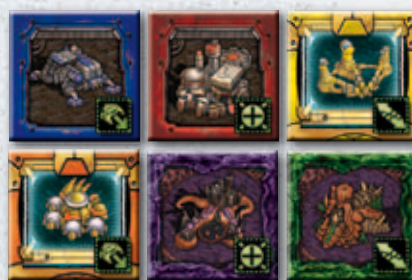
Queste schede sostituiscono le precedenti e funzionano esattamente come le loro controparti nel gioco base. Le schede sono state espanse per includere le statistiche di aggiornamento delle unità, la Riserva Ordini Speciali, più spazio per i moduli, e uno spazio per posizionare il mazzo di Combattimento della fazione.

TESSERE PIANETA E SEGNALINI PIANETA INIZIALE



Questi segnalini funzionano esattamente come i loro omologhi nel gioco base, e devono essere aggiunti a quelli già presenti in *StarCraft: The Board Game*.

SEGNALINI MODULO



Questi segnalini funzionano esattamente come i loro omologhi del gioco base. Essi forniscono nuove abilità per le rispettive fazioni e possono essere costruiti sulle schede fazione dei giocatori durante l'esecuzione di un Ordine di Costruzione.

TESSERE EDIFICIO



Queste tessere funzionano esattamente come i loro omologhi del gioco base. Molti di questi segnalini consentono ai giocatori di costruire le nuove unità di *Brood War*.

SEGNALINI ORDINE DI DIFESA



Questi segnalini ordine (uno per fazione) sono circolari e, a differenza degli ordini del gioco base, gli Ordini di Difesa vengono risolti durante la fase di Pianificazione.

SEGNALINI GUARD



Questi segnalini vengono collocati nelle aree in cui un giocatore utilizza un Ordine di Difesa. Un giocatore può scartare uno di questi segnalini quando difende un'area per fornire un bonus al valore di difesa delle sue unità per tutta la durata della battaglia.

SEGNALINI ORDINE STELLA E SEGNALINI PUNTI CONQUISTA SPECIALI



Questi segnalini speciali vengono forniti da alcune carte Leadership. Essi sono utilizzati dalla fazione Arcturus Mengsk solo se il giocatore sceglie le carte Leadership appropriate.

SEGNALINI MIND CONTROL



Questi segnalini sono utilizzati per contrassegnare le unità che un giocatore Protoss ha rubato utilizzando l'abilità di Mind Control delle proprie unità.

SEGNALINI EROE



Questi segnalini sono utilizzati per contrassegnare quali miniature di plastica sono Eroi. Alcune carte Leadership della fase II forniscono unità Eroe, che seguono regole e abilità speciali.

SEGNALINI RISORSA



Questi segnalini rappresentano le riserve di minerali e gas. I giocatori possono accumulare questi segnalini grazie ad alcuni Eventi e carte Leadership. Questi segnalini possono essere scartati quando un giocatore sta utilizzando risorse per ricevere uno sconto per un determinato tipo di risorsa.

SEGNALINI INSTALLAZIONE



Questi segnalini rappresentano alcune delle varie strutture e costruzioni che si trovano nell'universo di *StarCraft*. Esse forniscono una vasta gamma di diverse abilità e possono essere distrutte nello stesso modo delle basi.

SEGNALINI ELEMENTI DI SCENARIO



Questi segnalini sono utilizzati in alcuni scenari per segnalare la posizione di oggetti cruciali. Per ciascuno scenario viene indicato quali Elementi esso richiede, e viene spiegato come usarli.

ICONA ESPANSIONE BROOD WAR

Tutte le carte contenute in questa espansione riportano il simbolo *Brood War* sul fronte, per distinguerle facilmente da quelle del gioco base di *StarCraft: The Board Game*.



Icona Espansione Brood War

SETUP DELL'ESPANSIONE

Prima di giocare questa espansione, è necessario unire tutti i componenti con il gioco base, usando le seguenti istruzioni. Tutti i componenti non descritti in questa sezione devono essere conservati separatamente, e il loro utilizzo è descritto nella sezione "Come usare questa Espansione", alle pagine 6-10.

CARTE COMBATTIMENTO E TECNOLOGIA

In *Brood War* alcune carte Combattimento e carte Tecnologia sono state rivisitate. Prima di aggiungere le nuove carte, rimuovete le seguenti carte dai mazzi Tecnologia e Combattimento forniti nel gioco base e riponetele in un luogo sicuro (per eventuali usi futuri del gioco base).

- **Terran – Carte Combattimento** 4, 5, 15, 17, 18
Carte Tecnologia: Modalità di Assedio (2x), Blocco Totale (2x)
- **Zerg – Carte Combattimento** 6, 10, 11, 12, 14
Carte Tecnologia: Incremento Metabolico, Attacco Aereo Potenziato (2x), Sciame Oscuro (2x), Forma del Guardiano
- **Protoss – Carte Combattimento:** 1, 2, 9
Carte Tecnologia: Capacità Potenziata dei Predatori (3x), Evocare un Arconte

Quindi unire tutte le carte Combattimento e le carte Tecnologia fornite in questa espansione nei mazzi corrispondenti. Si noti che i mazzi di carte Combattimento ora contengono 20 carte anziché 18.

CARTE EVENTI E RISORSE

Queste tessere e gettoni devono essere uniti ai componenti già presenti, e funzionano esattamente come le loro controparti del gioco base.

TESSERE PIANETA, SEGNALINI PIANETE INIZIALE E ROTTE DI NAVIGAZIONE

Alcuni edifici presenti nel gioco base sono stati modificati. Prima di aggiungere le nuove tessere Edificio, rimuovete le seguenti tessere Edificio dal gioco base e conservatele in un luogo sicuro (per eventuali usi futuri del gioco base).

EDIFICI, MODULI E ORDINI

Alcuni edifici presenti nel gioco base sono stati modificati. Prima di aggiungere le nuove tessere Edificio, rimuovete le seguenti tessere Edificio dal gioco base e conservatele in un luogo sicuro (per eventuali usi futuri del gioco base).

- **Terran:** Caserma II–III, Astroporto I–III
- **Protoss:** Portale II–III, Istituto di Robotica I

Quindi aggiungete Edifici, Moduli e segnalini Ordine di *Brood War* nei componenti delle corrispondenti fazioni.

MINIATURE IN PLASTICA E PIEDISTALLI TRASPARENTI

Ogni unità volante in questa espansione (Corsair Protoss, Devourer Zerg, Valkyrie Terran), devono essere montate manualmente su un supporto di plastica trasparente.

Quindi aggiungere tutte le unità di plastica nei componenti della fazione corrispondente.

REGOLE MODIFICATE

Tutte le regole che si trovano in questo manuale (tranne i paragrafi "Regole Opzionali" e "Modalità di Gioco") sostituiscono le regole presenti nel gioco base, e devono essere sempre utilizzate quando si gioca l'espansione *Brood War*. Questa sezione descrive una serie di modifiche alle regole generali che correggono e sostituiscono quelle del gioco base.

RISERVA ORDINI SPECIALI



Durante la fase di Pianificazione, ogni giocatore può collocare un numero di gettoni Ordine Speciale, indipendentemente dal numero dei moduli di Ricerca e Sviluppo che ha costruito. Quando un giocatore rivela un Ordine Speciale (di colore oro) durante la fase Azione, deve eseguire una delle seguenti operazioni:

Eseguire un Ordine Speciale: Il giocatore esegue l'ordine e ripone quindi il segnalino nella "Riserva Ordini Speciali" della sua Scheda Fazione. Può selezionare questa opzione solo se il numero degli ordini nella sua "Riserva Ordini Speciali" è inferiore al numero consentito dai moduli e dalle aree strategiche che controlla. I segnalini nella "Riserva Ordini Speciali" vengono riposti nella pila degli ordini inutilizzati di un giocatore durante il punto 4 della fase di Raggruppamento (vedi "Fase Raggruppamento" a pagina 20).

Pescare una Carta Evento: il giocatore pesca una carta Evento invece di eseguire l'ordine. Il segnalino Ordine torna quindi nella pila degli ordini inutilizzati.

Esempio: Durante la prima Fase di Pianificazione, il giocatore Jim Raynor piazza un ordine speciale su Helios. Anche se può piazzare l'ordine, avrà bisogno di costruire un Modulo Ricerca e Sviluppo per poterlo eseguire.

COSTRUIRE IL MAZZO EVENTI

A causa delle numerose aggiunte di questa espansione, devono essere effettuate le seguenti modifiche nel costruire il Mazzo Eventi. Durante il setup, rimuovere il seguente numero di carte a caso dal mazzo degli eventi in base al numero dei giocatori:

- **6 Giocatori:** Rimuovere 3 carte da entrambe le fasi I e II (Lasciando 25 carte nei mazzi I e II)
- **5 Giocatori:** Rimuovere 7 carte da entrambe le fasi I e II (Lasciando 21 carte nei mazzi I e II)
- **4 Giocatori:** Rimuovere 11 carte da entrambe le fasi I e II (Lasciando 17 carte in mazzi I e II)
- **3 Giocatori:** Rimuovere 15 carte da entrambe le fasi I e II (Lasciando 13 carte nei mazzi I e II)
- **2 Players:** Rimuovere 19 carte da ciascuna delle fasi I e II (Lasciando 9 carte nei mazzi I e II)

COME USARE QUESTA ESPANSIONE

Questa sezione descrive in dettaglio come utilizzare tutti i nuovi tipi di componenti, e come questi si fondono con quelli del gioco base. È importante notare che le regole in questa sezione devono essere utilizzate nella loro interezza, per fare in modo che tutti i componenti funzionino correttamente tra loro.

PIANETI

Le nuove tessere Pianeta seguono tutte le regole che riguardano le tessere pianeta del gioco base. Tuttavia, hanno anche alcune nuove caratteristiche come descritto di seguito. Si noti che, sebbene alcune nuove tessere Pianeta rappresentino stazioni spaziali o campi di asteroidi, esse sono sempre indicate come Pianeti.

AREE CON LIMITE DI UNITA' SPECIFICHE



Limite unità di terra



Limite unità aeree

Alcune aree planetarie hanno particolari icone limite di unità, contrassegnate dal simbolo unità aerea o di terra. Un'unità non può mai entrare, essere costruita, o occupare una zona con un'icona che non corrisponde al proprio tipo. Queste aree raffigurano zone al chiuso dove solo le unità di terra possono entrare, o zone aeree e d'acqua dove solo le unità volanti possono entrare. Queste aree sono trattate come aree normali sotto ogni altro aspetto. Installazioni e basi (comprese le basi Terran) non possono mai essere costruite, spostate, o essere presenti nelle aree con limite di unità aeree.

Esempio: Jim Raynor sta costruendo unità sulla stazione di Averno. Egli costruisce tre marine, e può metterli in tutte le aree, ad eccezione di quelli con le icone di limite unità volanti.

AREE STRATEGICHE



Alcune aree planetarie sono contrassegnate come Aree Strategiche (con esagono color oro). Queste aree rappresentano locazioni di importanza militare o tattica.

Quando un giocatore controlla una di queste aree, si possono trattare tutte i segnalini Ordine che egli posiziona sullo stesso pianeta come se fossero segnalini di Ordine Speciale. Inoltre, tutti gli ordini speciali eseguiti sul pianeta non vengono posizonati nella sua Riserva Ordini Speciali, ma ritornano invece nella sua pila di ordini inutilizzati. Questo permette al giocatore di eseguire gli ordini speciali sul pianeta senza che essi rientrino nel limite previsto dal numero dei suoi moduli ricerca e sviluppo.

Esempio: Jim Raynor controlla l'area strategica Hydrax. Durante la Fase Azione, esegue un normale Ordine di Costruire su Hydrax. Dal momento che controlla una zona strategica sullo stesso pianeta, egli tratta l'ordine come un Ordine Speciale. Pertanto, il limite di costruzione viene aumentato di uno e riceve uno sconto di una risorsa.

PIANETA GRANDE



Una delle nuove tessere pianeta ("Moria") è più grande rispetto agli altri pianeti.

Sebbene le cinque aree su questa tessera non sembrano essere adiacenti tra loro, non ci sono particolari regole di movimento per questo pianeta. In altre parole, durante un ordine di Mobilitazione, un giocatore può spostare (o trasportare) unità su qualsiasi area della tessera pianeta.

NUOVE UNITA' E SCHEDE FAZIONE

Quando si gioca con questa espansione, le nuove Schede Fazione devono essere usate al posto di quelle fornite con il gioco base. Questi fogli comprendono informazioni sulle nuove unità nonché modifiche di lieve entità alle fazioni esistenti. È importante notare che le Schede Fazione non comprendono più le condizioni di vittoria speciali e le unità di partenza, che ora sono presenti sulle Carte Leadership (vedi pagine 9-10).

NUOVE TESSERE EDIFICIO

Per costruire le nuove unità introdotte in *Brood War*, sono state inserite alcune nuove Tessere Edificio. Tutte queste tessere devono sostituire quelle che si trovano nel gioco base. Si noti che l'Istituto di Robotica di livello II dei Protoss deve essere aggiunto agli edifici Protoss disponibili, anche se non ha una controparte nel gioco base.

Queste tessere seguono tutte le regole che disciplinano le tessere Edificio. L'unico cambiamento importante è che i livelli di alcuni Edifici ora conferiscono la capacità di costruire più di un tipo di nuove unità. Si tratta semplicemente di seguire la regola che se l'immagine dell'unità è visibile, allora il proprietario dell'edificio può costruire quel tipo di unità.

NUOVE PAROLE CHIAVE

Alcune nuove abilità vengono conferite alle unità attraverso parole chiave sulle nuove Carte Combattimento, Carte Tecnologia e Schede Fazione. Le regole che disciplinano queste abilità sono riportate di seguito:

“COLLATERAL DAMAGE” (DANNO COLLATERALE)

Se un'unità in prima linea con questa abilità non viene distrutta durante la fase di Risoluzione Battaglie, il giocatore che la possiede può immediatamente scegliere di fare una delle seguenti azioni:

- Distruggere una base nemica presente nell'area.
- Distruggere un'installazione nemica presente nell'area.
- Distruggere tutti i lavoratori nemici presenti nell'area (sulla carta Risorse corrispondente).

Si noti che quest'abilità viene attivata immediatamente, anche se l'unità è poi costretta a ritirarsi o si ritira volontariamente dalla zona.

"OCCULTAMENTO"

Un'unità con quest'abilità indicata sulla corrispondente Scheda Fazione ha sempre la capacità di "occultamento" durante il combattimento. (Vedi "Occultamento" a pagina 38 del manuale base).

"MIND CONTROL" (CONTROLLO MENTALE)

Una carta Combattimento con questa parola chiave permette quanto segue:

Al termine della fase "Distruggere Unità e Scartare Carte", una unità avversaria in prima linea viene "rubata". Il giocatore che ha utilizzato la carta Mind Control prende la miniatura dell'unità rubata, e piazza uno dei suoi segnalini Mind Control sotto di essa. Finché il segnalino è in gioco, egli tratta quella miniatura come se gli appartenesse. Durante una battaglia, l'unità in Mind Control utilizza la carta in cima al mazzo di Carte Combattimento del proprietario originario. *Esempio: un Mezzo d'Assedio combatte contro uno Zelota e un Dark Archon di supporto, Il Mezzo d'Assedio ha forza sufficiente per distruggere lo Zelota, che attiva anche il Danno Splash sulla sua carta. Lo Zelota non ha forza sufficiente a distruggere il Mezzo d'Assedio, ma il Dark Archon ha usato una carta di rinforzo Mind Control, e ruba (prende il controllo di) il Mezzo d'Assedio. Egli pone uno dei propri segnalini Mind Control sotto il Mezzo d'Assedio per indicare che è sotto il suo controllo. Il Danno Splash della carta Combattimento del Mezzo d'Assedio è quindi attivato e il giocatore Protoss sceglie di distruggere il suo Dark Archon.*

Ogni fazione Protoss può controllare con Mind Control al massimo due unità alla volta (ma può volontariamente distruggere le unità sotto il proprio controllo). Le Unità Eroe sono immuni al Mind Control.

"RECHARGE" (RICARICARE)

Questa capacità può essere utilizzata per far tornare nella mano di carte del proprietario una carta che invece dovrebbe essere scartata.

La maggior parte delle abilità Recharge specificano che possono essere usate solo una volta per Fase Azione. Per tenere traccia di ciò, piazzate un segnalino esaurimento risorse sulla carta per ricordare che è stata usata. Al termine della fase di azione, rimuovete il segnalino esaurimento dalla carta.

"SACRIFICE" (SACRIFICIO)

Un'unità in prima linea con questa capacità (indicata sulla Scheda Fazione corrispondente) viene automaticamente distrutta durante la fase Risoluzione Battaglia di un combattimento, indipendentemente dal fatto che l'avversario abbia forza sufficiente per distruggerla o meno. Questa abilità viene ignorata se l'unità con l'abilità Sacrifice non è in grado di attaccare le unità avversarie in prima linea o di supporto (in base alla sua capacità di attacco). Questa abilità non ha effetto anche se l'unità avversaria possiede l'abilità "occultamento" e non è presente un "detector" alleato.

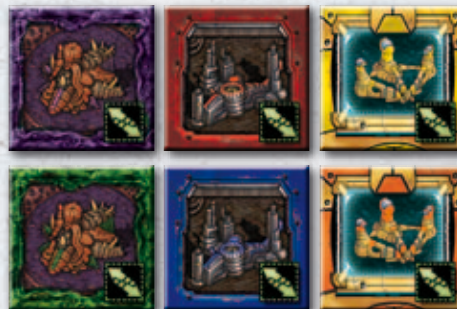
Esempio: due unità Flagello (che possiedono l'abilità sacrifice) sono attaccate da un Ricognitore e un Dragone, formando due battaglie. Durante la fase di Risoluzione Battaglia, nessuna delle unità ha forza sufficiente per distruggere l'unità avversaria. Il Flagello che combatte contro il Ricognitore viene distrutto a causa della sua abilità Sacrifice. Il Flagello contro il Dragone non viene distrutto, perché il Flagello non è in grado di attaccare unità di terra, (quindi l'abilità Sacrifice non si attiva).

NUOVI MODULI

Tre nuovi tipi di moduli sono stati inseriti in questa espansione. Anche se ogni fazione ha le stesse tre tipologie di moduli, il loro costo (indicato sul retro del segnalino) varia a seconda della razza.

I nuovi moduli conferiscono le seguenti abilità:

MODULO DIFENSIVO

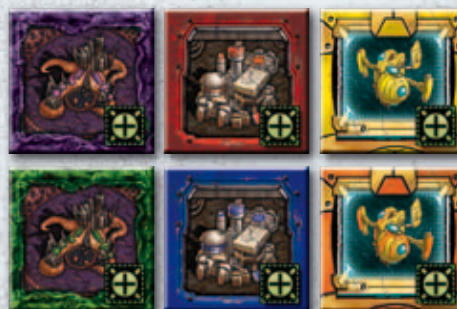


Costo (in gas) - Zerg:2, Terran:2, Protoss:1

Dopo aver deciso gli scontri di una battaglia, il giocatore che difende può investire una qualunque di due sue unità coinvolte nella battaglia (possono essere unità di prima linea o di supporto, ma non unità assist). Un giocatore può investire un'unità in prima linea di una battaglia solo se l'unità in prima linea dell'avversario può attaccare quel tipo di unità.

Esempio: Un Arconte e uno Zelota vengono attaccati da un Marine e un Mezzo d'Assedio. Il giocatore Terran ingaggia il Mezzo d'Assedio con lo Zelota, e il Marine con l'Arconte. Dal momento che il giocatore Protoss in difesa ha costruito un Modulo Difensivo, egli può quindi investire l'Arconte con lo Zelota. Gli scontri della battaglia finale sono Arconte vs Mezzo d'Assedio, e Zelota vs. Marine

MODULO ASSIST

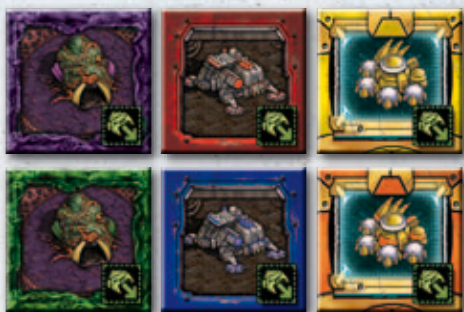


Costo (in gas) - Zerg:2, Terran:1, Protoss:2

Questo modulo permette ad un'unità assist presente in un'area di non contare nel limite unità per quell'area. Questo modulo inoltre permette ad una singola unità assist di non contare nei limiti di unità quando si attacca un'area.

Esempio: Jim Raynor ha quattro Marine e un Medic (unità assist) in una zona che ha un limite di unità 4. Gli è permesso di fare questo perché ha costruito un modulo assist. Questo modulo permette anche di attaccare legalmente un'area con limite di 2 unità con tutte e cinque le sue unità.

MODULO OFFENSIVO



Costo (in gas) - Zerg:1, Terran:2, Protoss:2

Questo modulo permette al giocatore di distruggere uno dei suoi trasporti al fine di eludere (ignorare) l'abilità "Difesa Orbitale Limitata" di un Modulo di Supporto Aereo del suo avversario.

Per fare ciò, il giocatore trasporta semplicemente qualsiasi numero di unità in un'area contenente una base nemica, ignorando il Modulo di Supporto Aereo dell'avversario. Il giocatore deve quindi distruggere ogni trasporto utilizzato per spostare le unità nella zona contenente la base nemica.

SCHEMA DI EVASIONE UNITA' AEREE



1. Arcturus Mengsk sta eseguendo un ordine di Mobilitazione su un pianeta dove è presente la base di un avversario. Dal momento che il suo avversario ha costruito un Modulo di Supporto Aereo, ad Arcturus Mengsk non sarebbe consentito il trasporto di unità nell'area che contiene la base del suo avversario. Tuttavia, poiché Arcturus Mengsk ha costruito un Modulo Offensivo, egli può usare i suoi trasporti per eludere il Modulo di Supporto Aereo del suo avversario.

2. Sposta tre Marine da Antiga Prime nell'area contenente la base nemica.

3. Poi sposta tre Marine da Antiga Prime nell'area contenente la base nemica.

4. Infine, distrugge tutti i trasporti che sono stati utilizzati per spostare le unità nella zona contenente la base nemica.

INSTALLAZIONI



Warp Gate

Overmind

Cerebrate

I segnalini Installazione vengono utilizzati per rappresentare strutture speciali che servono a scopi specifici. Come le basi, le installazioni sono collocate nelle aree e non contano ai fini del limite unità di quell'area. Non ci può essere più di una base o una installazione in ciascuna area.

Gli impianti sono distrutti nello stesso modo delle basi, ma per il resto non funzionano come queste ultime. Essi non forniscono risorse del pianeta. Solo l'area che contiene una installazione è considerata controllata dal giocatore che possiede l'installazione.

Le installazioni presenti in questo gioco sono: Infested Command Center, Cerebrate, Overmind, e Warp Gate. Le regole che disciplinano tali installazioni si trovano sulle corrispondenti Carte Leadership o Scenario. Le regole per Infested Command Center sono descritte qui sotto.

INFESTED COMMAND CENTER



Segnalino installazione "Centro di Comando Infestato"

Le installazioni Infested Command Center entrano in gioco tramite la Carta Tecnologia Zerg "Infestare il Centro di Comando". Un giocatore Zerg ha bisogno di avere un Centro di Comando Infestato su un pianeta al fine di costruire unità "Infested Terran" sul pianeta stesso. Tuttavia, egli non ha bisogno di avere una base sul pianeta a tal fine.

SEGNALINI RISORSA



Segnalini Risorsa Minerali e Gas

Alcune Carte Leadership ed Evento forniscono ai giocatori segnalini Risorsa. Questi segnalini possono essere usati ogni qualvolta un giocatore sta pagando un costo in risorse, al fine di ridurre di 1 il costo della risorsa corrispondente. Dopo averlo usato, il segnalino deve essere scartato.

Esempio: Jim Raynor ha 1 segnalino Risorsa gas (fornito dalla sua Carta Leadership "Impianti di Stoccaggio"). Durante il suo Ordine di Ricerca, vuole acquistare una Carta Tecnologia che costa gas. Egli scarta uno dei suoi segnalini Risorsa gas per ridurre il costo di 1. Egli paga il gas restante (1) seguendo le normali regole per il pagamento delle risorse.

SEGNALINI ORDINE DI DIFESA



Ordine di Difesa (fronte) Ordine di Difesa (retro)

Questi segnalini Ordine (1 per Fazione) non devono mai essere collocati nella pila degli ordini, ma vengono posti a faccia in su in un'area e subito risolti durante la Fase di Pianificazione. Questi ordini non possono essere utilizzati per l'opzione Carta Evento (per pescare una carta Evento invece di eseguirlo). Ogni giocatore può eseguire solo un Ordine di Difesa per ciascuna Fase di Pianificazione. Questi segnalini hanno forma e colore unici per ricordare ai giocatori che funzionano diversamente dagli altri Ordini.

RISOLVERE UN ORDINE DI DIFESA

Durante la Fase di Pianificazione, il giocatore piazza l'ordine in un'area amica su un qualsiasi pianeta. Egli può quindi immediatamente muovere e/o trasportare unità nella zona prescelta, come se eseguisse un Ordine di Mobilitazione su quel pianeta. Infine, egli pone un Segnalino Guard nell'area e rimette l'Ordine di Difesa nella sua pila di segnalini Ordine Inutilizzati.



Segnalino Guard

All'inizio di una battaglia in quell'area il difensore può scartare il Segnalino Guard per guadagnare +2 punti difesa per ogni battaglia. Il segnalino viene scartato se il giocatore non controlla più quell'area.

Si noti che questo segnalino può essere utilizzato solo quando ci si difende, e non può essere utilizzato in combinazione con altre abilità che forniscono un bonus alla difesa. Per esempio, non offre alcun bonus se un giocatore utilizza un altro Ordine di Difesa, una Carta Tecnologia "Bunker", una Carta Evento "Piano di Difesa Impeccabile", o un altro segnalino Guard.

CARTE LEADERSHIP

Queste potenti carte forniscono abilità uniche a ciascuna delle sei fazioni. Esse forniscono abilità "una tantum" o "continue" che possono avere un profondo impatto sulla strategia di un giocatore. Le Carte Leadership diventano disponibili nelle tre fasi del gioco, ed ogni giocatore ha la possibilità di utilizzare una di esse durante ogni fase, per un totale di max tre carte (se il gioco raggiunge fase III).

Le Carte Leadership della Fase I specificano anche le unità iniziali del giocatore durante la fase "Creazione della Galassia". Queste unità sostituiscono quelle con cui un giocatore iniziava normalmente il gioco (che sono indicate sul retro delle vecchie Schede Fazione).

I giocatori possono guardare in ogni momento le carte Leadership degli altri giocatori (e le proprie), eccetto durante la fase "Scelta Carte Leadership".

SCelta CARTE LEADERSHIP

Le Carte Leadership vengono scelte durante il passo "Scelta Carte Leadership" del setup del gioco e nella Fase di Raggruppamento (vedi "Quick Reference" a pagina 20).

Durante la fase "Scelta Carte Leadership", tutti i giocatori guardano tutte le loro carte Leadership, scelgono una di quelle che corrisponde alla fase attuale, e la mettono davanti a sé a faccia in giù. Una volta che tutti i giocatori hanno scelto una carta, queste vengono girate contemporaneamente a faccia in su e risolte (vedere "Risoluzione Carte Leadership" qui sotto).

Se i giocatori hanno già scelto le carte Leadership per la fase attuale, allora questo passaggio della fase di Raggruppamento viene saltato.

RISOLVERE LE CARTE LEADERSHIP

Le Carte Leadership sono sempre risolte a partire dal primo giocatore e proseguendo in senso orario.

La maggior parte delle Carte Leadership conferiscono abilità "una tantum" che hanno effetto immediato e vengono quindi rimosse dal gioco. Su alcune Carte Leadership c'è scritto "Piazzala nella tua area di gioco", e restano in gioco per il resto della partita. Anche le Carte Leadership con il tratto "Vittoria Speciale" o "Eroe" rimangono attive per il resto del gioco.

TRATTO "VITTORIA SPECIALE"

Ogni fazione ha una sola Carta Leadership con il tratto "Vittoria Speciale". Queste carte della Fase I forniscono al giocatore la possibilità di completare la sua condizione particolare di vittoria, dopo aver raggiunto la Fase III. Se un giocatore non sceglie la sua carta Leadership "Vittoria Speciale" all'inizio del gioco, allora potrà vincere la partita solo accumulando abbastanza punti conquista.

TRATTO "EROE"

Ogni fazione ha almeno una Carta Leadership di Fase II con il tratto "Eroe". Queste carte forniscono al giocatore un'unità speciale "Eroe", che è rappresentata da una normale unità di plastica (di un tipo specifico) con un segnalino Eroe sottostante.



Segnalini Eroe

Quando un giocatore guadagna un Eroe, prende una delle miniature del tipo appropriato dalla propria riserva di unità, la pone in una qualsiasi area amica e piazza un Segnalino Eroe sotto di essa. Questo segnalino resta sotto l'unità per ricordare che si tratta di un Eroe e si muoverà con essa.

Le unità Eroe funzionano come unità normali dello stesso tipo (per esempio, utilizzano Carte Combattimento dello stesso tipo). Hanno tutte le abilità elencate sulla Scheda Fazione per quel particolare tipo di unità più quelle indicate dalla Carta Leadership.

Se un giocatore non ha aree amiche in cui l'Eroe può essere legalmente piazzato (per esempio, se l'Eroe è un'unità di terra e il giocatore controlla solo zone con limite di unità aeree), egli non può ottenere l'Eroe. Se un giocatore non ha abbastanza miniature in plastica del tipo richiesto, gli è consentito distruggere un'unità amica del tipo appropriato affinché egli possa ottenere un Eroe.

IMMUNITA' AL DANNO SPLASH

Tutti gli eroi sono immuni al Danno Splash. Ciò significa che deve sempre essere scelta una unità non-eroe da distruggere con Danno Splash, se possibile. Se non ci sono altre unità da poter distruggere, il Danno Splash viene ignorato.

Gli Eroi sono anche immuni al "Mind Control" e a tutte le abilità delle Carte Tecnologia che distruggono le unità (per esempio "Potenziamenti Gambe" dei Protoss o "Covata" degli Zerg).

OTTENERE UN EROE



1. Durante la Fase "Scelta Carte Leadership" della prima Fase di Raggruppamento della Fase II, il giocatore Overmind sceglie la sua carta Leadership Eroe, "Torrasque".

2. Poiché tutte le sue unità di tipo appropriato (Ultralisk) sono già state costruite, sceglie di rimuovere una di esse dal tavolo di gioco.

3. Pone, quindi, la miniatura in un'area amica e piazza un segnalino Eroe sotto di essa.

REGOLE OPZIONALI

Questa sezione descrive una varietà di regole opzionali che i giocatori possono utilizzare per migliorare e modificare la loro esperienza di gioco. Tutte le regole in questa sezione sono modulari e possono essere utilizzate in qualsiasi numero durante una partita.

Prima del setup, i giocatori devono accordarsi quali di queste regole opzionali desiderano adottare. Tutte le regole opzionali sulle quali i giocatori non concordano non verranno utilizzate.

FAZIONI RANDOMIZZATE

Con questa regola opzionale, i giocatori non scelgono le fazioni durante la Fase "Scelta delle Fazioni" del setup, ma viene data a ciascuno una Scheda Fazione a caso.

Poiché le nuove Schede Fazione hanno tutte lo stesso retro, possono essere facilmente mescolate e randomizzate. Ad ogni giocatore viene quindi assegnata una Scheda casuale, che rappresenta la Fazione con cui giocherà per il resto della partita.

USO SINGOLO DEGLI ORDINI SPECIALI

Questa opzione è consigliata a giocatori esperti che vogliono adottare decisioni più strategiche e aumentare la flessibilità degli Ordini Speciali. Questa regola permette comunque ai giocatori di eseguire un Ordine Speciale invece di scartarlo per pescare una Carta Evento. Normalmente è possibile pescare una Carta Evento indipendentemente dal numero di Moduli Ricerca e Sviluppo che si possiedono sulla propria Scheda Fazione. Con questa regola, l'Ordine viene perso definitivamente.

Ogni volta che un giocatore esegue un Ordine Speciale e non può (o non vuole) riporlo nella sua riserva di ordini speciali, egli deve rimuovere il segnalino dal gioco. Ogni segnalino rimosso dal gioco deve essere rimesso nella scatola, e non potrà essere utilizzato per il resto del gioco.

PIU' PIANETI INIZIALI

Questa opzione è prevista per i giocatori che preferiscono avere un maggiore controllo sulla Creazione della Galassia.

Con questa opzione, ogni giocatore riceve tre segnalini Pianeta Iniziale (invece di due) e le tessere Pianeta corrispondenti durante la fase "Ricevere i Pianeti" del setup. I giocatori piazzano solamente due pianeti durante la Creazione della Galassia. Dopo che ogni giocatore ha piazzato due pianeti, tutte le altre tessere pianeta vengono rimesse nella scatola.

GALASSIA AMPIA

Questa opzione è prevista per i giocatori che preferiscono uno sviluppo più lento e a cui piace vedere unità di livello più alto nel gioco.

Con questa opzione, ogni giocatore riceve tre segnalini Pianeta di Partenza (invece di due) e le tessere Pianeta corrispondenti durante il setup. Dopo che ogni giocatore avrà piazzato due tessere pianeta durante il setup, ogni giocatore (a partire dal primo giocatore e proseguendo in senso orario) metterà la sua terza tessera Pianeta nella galassia.

I giocatori devono seguire le normali regole di piazzamento, e piazieranno ancora solo una singola base (anche se può essere piazzata su uno qualsiasi dei propri tre pianeti). Con questa opzione, i giocatori non devono utilizzare la Carta "Vittoria Speciale" dai loro mazzi Leadership, e il numero di punti conquista necessari per vincere la partita è aumentato a 25. Se questa regola viene utilizzata assieme alla regola opzionale "Nessuna Carta Leadership", ogni giocatore inizia semplicemente con le unità indicate sulla sua Carta Leadership "Vittoria Speciale".

NESSUNA CARTA LEADERSHIP

Questa regola opzionale è per i giocatori che preferiscono un gioco più tradizionale di *StarCraft: The Board Game*.

Con questa regola, ogni giocatore inizia la partita con la sua Carta Leadership "Vittoria Speciale" e le fasi del setup "Scegliere Carte Leadership" e la "Fase di Raggruppamento" vengono saltate.

Inoltre, durante la fase 6 del setup, le seguenti Carte Evento vanno rimosse dal mazzo: "Pianificazione Accurata" (fase I), "Strategia Eroica" (fase II), "Leadership Illuminante" (fase III). Quindi rimuovere casualmente una carta in meno da ogni fase come indicato nella sezione "Costruire il Mazzo Eventi" (Vedi pagina 5).

MODALITA' DI GIOCO

Questa sezione descrive varie modalità di gioco che modificano le condizioni di vittoria, così come altre regole fondamentali di *StarCraft: The Board Game*. Le modalità di gioco in questa sezione non possono essere utilizzate insieme alle "Regole Opzionali" (pagina 11) e solo una modalità di gioco può essere utilizzata durante una partita.

Prima del setup, i giocatori devono essere tutti d'accordo su quale modalità di gioco intendono utilizzare (se vogliono).

SURVIVAL MODE

Questa versione della variante Conquista Galattica rende il gioco ad eliminazione più veloce e più spietato. Quando si utilizza questa regola opzionale, seguite tutte le regole della variante "Conquista Galattica" (pagina 42 del manuale base) con l'aggiunta delle seguenti regole:

In questa modalità di gioco, un giocatore viene eliminato dal gioco se in qualsiasi momento non ha più basi in gioco. In aggiunta, quando la base di un giocatore viene distrutta, il segnalino viene rimosso dal gioco e rimesso nella scatola. Inoltre, quando si utilizza questa variante, non è necessaria una base per costruire i trasporti. I Punti Conquista non si accumulano giocando questa variante. Invece, ogni volta che un giocatore riceve un Punto Conquista, riceve un segnalino Risorsa a sua scelta (Vedi pagina 9).

Faster Survival Mode: si consiglia questa variante ai giocatori che vogliono abbreviare la durata del Survival Mode. Per fare ciò, lasciate in gioco solo 3 basi per ciascuna fazione e mettetle le altre nella scatola. Questo comporta che ogni giocatore potrà costruire non più di 3 basi nel corso del gioco.

MODALITA' SCENARIO

Questa modalità di gioco permette ai giocatori di giocare missioni basate su una storia invece di giocare una normale partita di *StarCraft: The Board Game*. Ci sono un certo numero di scenari tra cui scegliere, ognuno con diversi setup, condizioni di vittoria e Fazioni. Le regole relative a tutti gli scenari sono spiegate in questa sezione e gli scenari stessi sono descritti alle pagine 13-16.

SETUP

Prima di iniziare uno scenario, i giocatori devono decidere quale desiderano giocare. La maggior parte degli scenari possono essere giocati solo da un certo numero di giocatori, in altri invece il numero di giocatori è variabile. Dopo aver scelto lo scenario, i giocatori devono seguire le seguenti istruzioni invece di eseguire il normale setup del gioco.

1. Scegliere il primo giocatore: determinare casualmente quale giocatore sceglierà per primo la Fazione. Dopo aver scelto le Fazioni (passo 2), un nuovo giocatore diventerà il primo giocatore, come descritto dallo scenario.
2. Scegliere le Fazioni: Ogni giocatore sceglie una Fazione con cui giocare tra quelle elencate nello scenario. Gli scenari spesso includono solo alcune fazioni, e i giocatori possono scegliere solamente le Fazioni elencate nello scenario.
3. Ricevere i Componenti delle Fazioni: Ogni giocatore riceve la Scheda Fazione, i segnalini, le carte e le miniature in plastica corrispondenti alla sua Fazione. Alcuni scenari forniscono ai giocatori pezzi aggiuntivi (quali miniature in plastica di un altro colore). Si noti inoltre che in alcuni scenari un giocatore può iniziare la partita con particolari edifici o moduli sulla sua Scheda Fazione.
4. Posizionare il tracciato dei Punti Conquista: anche se non tutti gli scenari utilizzano i Punti Conquista, la maggior parte di essi richiede il tracciato Punti Conquista (ad esempio per tenere traccia del round di gioco in corso, vedi pagina 12).
5. Piazzare i Segnalini: posizionare tutti i segnalini esaurimento, Guard, e Risorsa non utilizzati al lato dell'area di gioco. I giocatori potrebbero avere bisogno di questi segnalini durante il gioco.
6. Preparare il mazzo Eventi: Alcuni scenari specificheranno quali carte (o carte casuali) dovranno essere rimosse dal mazzo Eventi. Se lo scenario non specifica di rimuovere carte dal mazzo Eventi, il mazzo sarà utilizzato nella sua interezza. Dopo che le carte sono state rimosse, mischiate separatamente le carte di ogni fase e costruite il mazzo Eventi mettendo in fondo le carte della Fase III, sopra quelle della Fase II e poi in cima le carte della Fase I.
7. Creazione della Galassia: a differenza di una normale partita a *StarCraft: The Board Game*, ogni scenario specifica in che modo deve essere costruita la galassia. Questo include il posizionamento dei pianeti, delle rotte di navigazione asse-z (Contrassegnata con linee tratteggiate), delle basi e delle unità di partenza di ogni Fazione (che devono essere piazzate sui pianeti specificati, a partire dal primo giocatore).
8. Separare Carte Tecnologia e Carte Combattimento: Ogni giocatore separa il suo mazzo di Carte Combattimento dal suo mazzo Tecnologia e piazza ogni mazzo negli appositi spazi della sua Scheda Fazione. Se lo scenario specifica di aggiungere alcune Carte Tecnologia al mazzo Combattimento (o di metterle in gioco), bisogna farlo in questo momento.
9. Pescare Carte Combattimento: ogni giocatore rimescola il mazzo di Combattimento e poi pesca le carte di combattimento fino al suo limite di mano (normalmente 6).

CONDIZIONI DI VITTORIA

Nella maggior parte dei casi, i giocatori non accumuleranno Punti Conquista e non sfutteranno particolari condizioni di vittoria. Ogni scenario descrive ciò che ogni fazione (o gruppo di fazioni) deve fare per vincere la partita.

ORDINE DI GIOCO

Ogni scenario indica chi sarà il primo giocatore e quale sarà l'ordine di gioco. Dopo che i giocatori hanno scelto le loro Fazioni, dovrebbero sedersi attorno al tavolo secondo l'ordine di gioco specificato.

Esempio: Lo scenario specifica che l'ordine di gioco è il seguente: Regina delle Lame, Jim Raynor, Tassadar. Pertanto, il giocatore che controlla la Fazione Jim Raynor si siede alla sinistra del giocatore Regina delle Lame e il giocatore Tassadar alla destra di quest'ultimo.

CONTEGGIO DEI ROUND

Alcuni scenari dureranno solo un certo numero di round di gioco e richiedono ai giocatori di tenere traccia del numero del round in corso. Per fare questo, piazzate un segnalino conquista inutilizzato sullo spazio "1" del tracciato conquista durante il setup. Alla fine di ogni Fase di Raggruppamento, spostare questo segnalino di uno spazio sul tracciato.

SQUADRE

Molti scenari dividono le Fazioni in squadre. Le regole per il gioco a squadre si trovano a pagina 42 del manuale base.

NESSUNA CARTA LEADERSHIP

Le Carte Leadership non vengono mai utilizzate in uno scenario, se non specificato diversamente. Ad esempio, se uno scenario inizia con un giocatore con un eroe particolare, egli inizia il gioco con la Carta Leadership Eroe appropriata.

ELEMENTI SCENARIO



Psi Emitter Cristallo Khalis Cristallo Uraj

I segnalini Elementi Scenario vengono utilizzati solo in determinati scenari. In questi scenari verrà specificato lo scopo dei segnalini Oggetto e come usarli.

La maggior parte degli Oggetti possono essere trasportati dalle unità nel gioco, anche se alcuni scenari possono limitare quali unità possono trasportarli (per esempio, un eroe particolare può essere l'unica unità che può portare un Oggetto). Quando un'unità sta trasportando un Oggetto, questo viene semplicemente posizionato sotto di essa. Quando l'unità si muove, l'Oggetto viene spostato con essa. Se l'unità viene distrutta, l'Oggetto viene collocato nell'area in cui è stata distrutta l'unità. Per raccogliere un oggetto non trasportato, il giocatore deve controllare l'area (cioè avere unità amiche e nessuna unità/base nemica deve essere presente in quell'area). Quando si esegue un Ordine di Mobilitazione, il giocatore attivo può scegliere una delle sue unità che si trova nella stessa area dell'Oggetto per trasportarlo (o raccoglierlo). Ogni unità può trasportare un singolo Oggetto alla volta.

REGOLE SPECIALI

In aggiunta alle regole riportate qui, ogni scenario ha regole e restrizioni speciali che devono essere seguite. Queste regole possono essere trovate nella sezione "Regole Speciali" di un dato scenario.

SCENARIO: ALLEANZA DISPERATA

2 GIOCATORI

I tentativi della Confederazione di formare una resistenza efficace contro la minaccia degli Zerg continuano a fallire. Per sopravvivere, Jim Raynor forma un'alleanza disperata con le forze ribelli di Arcturus Mengsk.

SETUP

Pianeti: Antiga Prime, Bhekar Ro, Dylar IV (che rappresenta Mar Sara), Pridewater.



Ordine di gioco: Jim Raynor (primo giocatore), Overmind

SCHIERAMENTO INIZIALE

Jim Raynor: Eroe Jim Raynor, 3 Marines, e 1 base su Dylar IV (tale base non può essere posizionata sullo spazio con punti conquista). Modulo di supporto aereo e 8 lavoratori. Durante il setup pescate solo 6 carte combattimento, ma aggiungete alla vostra mano entrambe le carte tecnologia "Bunker"

Overmind: 3 Zerglings e 1 base su Pridewater. 3 Zerglings e 3 Hydralisk su Bhekar Ro. 6 lavoratori.

Si noti che entrambe le fazioni cominciano il gioco senza trasporti.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Overmind: Vince se la base Terran su Dylar IV o l'eroe Jim Raynor vengono distrutti.

Jim Raynor: Vince se il giocatore Overmind non raggiunge la vittoria entro il 5° round di gioco

REGOLE SPECIALI

MAZZO EVENTI

Il mazzo Eventi non è usato normalmente. Invece, ogni giocatore alla fine del setup sceglie segretamente 4 carte dalla lista seguente. Tutte le carte non scelte vanno rimesse a faccia in giù nella scatola.

Jim Raynor: "Scouting Party", "Defensive Strategy", "Retreat" (Fase I), "Flawless Defense Plan" 1x, "Retreat" (Fase II), "Unconventional Strategy".

Overmind: "Preemptive Action", "Scouting Party", "Aggressive Strategy", "Flawless Attack Plan", "Double Time", "Air Support".

Durante il passo "Giocare Carte Evento" di ogni fase di Raggruppamento, ogni giocatore gioca una delle 4 carte (non già utilizzate) che ha scelto durante il setup. Le carte Evento vanno giocate in ordine, ad esempio: un giocatore non può giocare una carta Evento della Fase II finché non ha giocato tutte le sue carte della Fase I.

Durante la fase Azione, i giocatori non possono pescare carte Evento per nessun motivo (vedi "Opzione Carta Combattimento" qui sotto).

RESTRIZIONI DELLE UNITA'

Il giocatore Overmind può costruire solamente Zerglings, Hydralisks, e Mutalisks (sono comunque necessari gli edifici appropriati per costruire queste unità).

Il giocatore Jim Raynor può costruire solamente Marines, Firebats, Medics, e Vultures (sono comunque necessari gli edifici appropriati per costruire queste unità).

I giocatori Overmind e Jim Raynor possono utilizzare le unità della Regina delle Lame e di Arcturus Mengsk, rispettivamente.

BUNKER DI RIPARO

Quando il giocatore Jim Raynor utilizza un Ordine Speciale di Ricerca, può spendere 1 gas per riprendere una carta tecnologia "Bunker" dal proprio mazzo o dalla pila degli scarti ed aggiungerla alla sua mano.

TERRAN TRINCERATI

Quando difende contro un attacco, il giocatore Jim Raynor si comporta come se avesse una base in qualsiasi area che abbia un segnalino Guard al fine di giocare una carta tecnologia "Bunker".

OPZIONE CARTA COMBATTIMENTO

Quando un giocatore dovrebbe normalmente pescare una carta Evento, egli invece pesca 2 carte combattimento. Questa regola comprende il caso in cui un giocatore usa "Opzione Carta Evento" per pescare una carta Evento invece di eseguire un ordine.

ALTERNATIVA AI PUNTI CONQUISTA

I giocatori non ricevono punti conquista come al solito. Ogni volta che un giocatore dovrebbe ricevere punti conquista, riceve invece un segnalino risorsa a sua scelta (gas o minerale). Questo segnalino può essere utilizzato come descritto nel paragrafo "Segnalini Risorsa" a pagina 9.

IL PONTE

Per muovere da Antiga Prime alle aree di Dylar IV senza punti conquista, la fazione deve avere il controllo dell'area di Dylar IV con punti conquista. Le basi non possono essere costruite (o spostate) sull'area con punti conquista di Dylar IV.

SCENARIO: CARTA VINCENTE

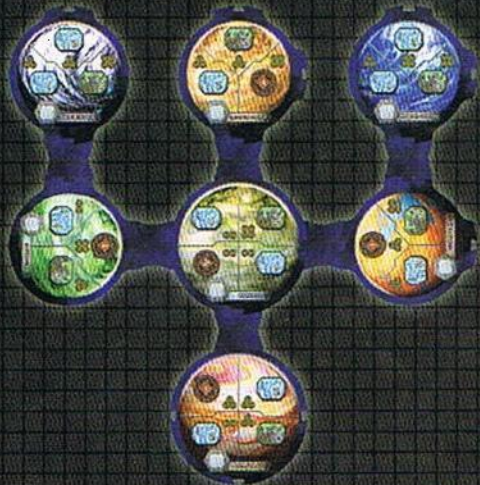
3 GIOCATORI

Con gli Zerg che minacciano di sopraffare le forze di Jim Raynor, la sua unica speranza è di posizionare una Psi Emitter in una base Confederata vicina in modo da poter fuggire.

Nel frattempo, Aldaris cerca di scongiurare la minaccia Zerg, e non lascerà che nulla glielo impedisca.

SETUP

Pianeti: Antiga Prime, Bhekar Ro, Braken, Dylar IV (che rappresenta Mar Sara), Pridewater, Tarsonis, Torus.



Ordine di gioco: Arcturus Mengsk (che rappresenta la Confederazione, è il primo giocatore), Jim Raynor, Aldaris.

SCHIERAMENTI INIZIALI

Jim Raynor: Eroe Jim Raynor, 2 Marines, 1 Firebat, 1 Wraith, e 1 base su Bhekar Ro. 8 lavoratori.

Arcturus Mengsk: 2 Marines, 2 Firebats, 1 Vulture, 1 base su Dylar IV. 7 lavoratori e un edificio "barracks" di livello II.

Aldaris: 2 Zelota, 1 Ricognitore, eroe Fenix, e 1 base su Pridewater. 8 lavoratori.

Overmind (non può essere scelto dai giocatori): 2 Zerglings, 1 Hydralisk, e 1 base su Antiga Prime.

2 Zerglings, 1 Hydralisk, e 1 base su Tarsonis. 3 trasporti (vedi "Trasporti Overmind" qui sotto).

6 lavoratori, carta Leadership "Endless Hunger" ed edificio "spire" di livello I sulla scheda fazione.

MAZZO EVENTI

Rimuovete solo le seguenti carte dal mazzo Eventi:

Fase I: "Navigation Error" x2, "Refinery Bombardment" x2, "Advanced Reconnaissance" x2, "Versatile Strategy" x2, "Subtle Planning", "Encrypted Data Chip".

Fase II: "Industrial Strategy", "Refinery Sabotage" x2, "Rich Vein" x2, "Saboteur" x2, "Xel'Naga Artifact", "Heroic Strategy" x1

Fase III: "Materials Shortage", "Informant" x2, "Double Time" x2, "Accelerated Progress" x2, "Inspiring Leadership".

CONDIZIONI DI VITTORIA

Arcturus Mengsk: Vince raggiungendo 12 punti conquista o se vengono giocate 2 o più carte Evento "The End Draws Near".

Aldaris: Vince se viene distrutta ogni base Zerg. Aldaris non guadagna punti conquista.

Jim Raynor: Vince se la base Confederata su Dylar IV viene distrutta o se almeno una unità Zerg arriva su Dylar IV. Jim Raynor non guadagna punti conquista.

REGOLE SPECIALI

RESTRIZIONE ORDINE PER ALDARIS

Aldaris non può piazzare ordini su Dylar IV

PSI EMITTER

All'inizio del gioco, l'eroe Jim Raynor sta trasportando l'oggetto scenario "Psi Emitter". Esso non può essere trasportato da altre unità. Il Psi Emitter viene automaticamente posato (piazzato sul pianeta) se Jim Raynor raggiunge Dylar IV (vedi "Turno Overmind" qui sotto). ...

FAZIONE OVERMIND

La fazione Overmind è usata per rappresentare lo schieramento Zerg, che non è controllato dai giocatori. Tuttavia, le miniature vengono costruite e difese dal giocatore Jim Raynor, ma non fanno parte del suo schieramento e possono attaccarlo (vedi "Turno Overmind" qui sotto). Durante il setup, il giocatore Jim Raynor prende la scheda fazione, le miniature, le carte combattimento, i lavoratori, i segnalini modulo e le tessere edificio degli Overmind. Il giocatore Jim Raynor non può spostarsi in aree che contengono unità o basi Overmind.

TRASPORTI OVERMIND

All'inizio del gioco, piazzate un trasporto Overmind su ciascuna delle seguenti rotte di navigazione: Torus-Dylar IV, Torus-Tarsonis, Torus-Antiga Prime. Questi trasporti non possono essere distrutti, spostati, o usati per eludere moduli di supporto aereo nemici. Gli Overmind non possono costruire altri trasporti.

TURNO OVERMIND

Prima di ogni fase di Pianificazione (compresa la prima), gli Overmind eseguiranno un ordine di Costruzione su ogni pianeta contenente una base Zerg. Quando si esegue l'ordine, il giocatore Jim Raynor sceglie e costruisce unità, moduli, ed edifici a sua scelta (usando le risorse e i lavoratori degli Overmind). Egli deve impiegare lavoratori e seguire tutte le normali regole di costruzione, tranne i limiti di costruzione (che può superare).

Dopo che il Psi Emitter è stato piazzato su Dylar IV da Jim Raynor, gli Overmind possono eseguire un ordine di Mobilitazione su Torus o su Dylar IV prima di costruire. Come un normale ordine di mobilitazione, le unità Overmind non possono spostarsi in più di un'area controllata dai nemici. Invece di iniziare una battaglia nell'area, tutte le unità nemiche (non-Zerg) che si trovano nell'area vengono immediatamente eliminate.

BASI OVERMIND

Le basi Overmind vengono distrutte nello stesso modo in cui verrebbe distrutta normalmente una base ma SOLO se non ci sono altre unità Overmind sul pianeta.

DIFESA OVERMIND IN COMBATTIMENTO

Quando difendono contro un attacco, il giocatore Jim Raynor prende tutte le decisioni per le unità Overmind, compreso quali e dove saranno le unità di supporto e dove giocare le carte combattimento.

All'inizio delle battaglie, egli pesca un numero di carte pari al numero di unità Overmind +2 e sceglie dove giocare (o di giocare carte a caso dalla cima del mazzo).

Alla fine del combattimento, egli scarta la sua mano di carte combattimento Overmind.

Se le unità Overmind sono costrette ad allontanarsi o ritirarsi, esse vengono invece distrutte.

SCENARIO: LA RICERCA DI URAJ E KHALIS

4 GIOCATORI

Allo scopo di attivare un antico artefatto, Kerrigan e Tassadar devono collaborare per recuperare i cristalli di Uraj e Khalis dagli Overmind e dal Direttorato Terrestre Unito (UED).

SETUP

Pianeti: Antiga Prime, Bhekar Ro, Braken, Dylar IV (che rappresenta Braxis), Paladino Belt, Pridewater, Tarsonis (che rappresenta Shakuras), Torus (che rappresenta Char).



Ordine di Gioco: Regina delle Lame (primo giocatore), Overmind, Tassadar, Arcturus Mengsk (che rappresenta l'UED).

SCHIERAMENTI INIZIALI

SQUADRA 1

Regina delle Lame: 2 Zerglings, 1 Hydralisk, Eroe Kerrigan, 1 trasporto, e 1 base su Antiga Prime. 7 lavoratori.

Tassadar: 2 Zealots, Eroe Zeratul, 1 trasporto e 1 base su Tarsonis. 7 lavoratori.

SQUADRA 2

Overmind: 1 Infested Command Center, 2 Hydralisks, 4 Zerglings, 1 trasporto, 1 base, e 1 oggetto scenario "cristallo Khalis" su Torus. 8 lavoratori.

Arcturus Mengsk: 1 Vulture, 2 Marines, 1 Firebat, 1 trasporto, 1 oggetto scenario "cristallo Uraj" su Dylar IV. 8 lavoratori.

MAZZO EVENTI

Costruire il mazzo Eventi come segue:

Rimuovere le seguenti carte dal mazzo Eventi: "The End Draws Near" x3 (Fase III), "Inspiring Leadership" (Fase III), "Subtle Planning" (Fase I).

Poi rimuovere 10 carte a caso dalla fase I e 11 carte a caso dalla Fase II.

Se si esauriscono le carte del mazzo Eventi, mischiare la pila degli scarti della Fase III per formare un nuovo mazzo Eventi.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Squadra 1: vince se entrambi i cristalli si trovano in qualsiasi area (o aree) che contengono basi amiche o su Antiga Prime e/o su Tarsonis. La squadra 1 non guadagna punti conquista.

Squadra 2: vince se vengono distrutti sia Kerrigan che Zeratul o se raggiunge 20 punti conquista.

REGOLE SPECIALI

I giocatori possono scegliere di non distruggere le basi di un compagno di squadra nelle aree amiche. Possono anche scegliere di non prendere carte Risorsa dai loro compagni di squadra.

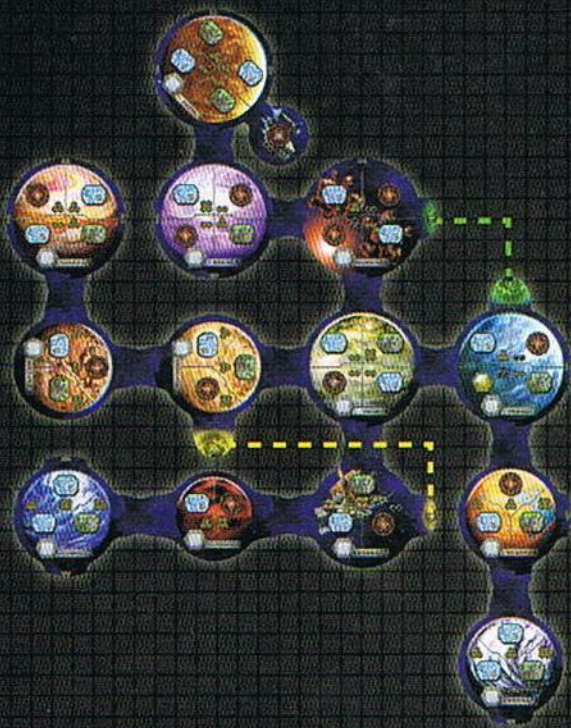
SCENARIO: OCCHIO DEL CICLONE

3-6 GIOCATORI

Gli Overmind sono venuti a distruggere tutto ciò che è caro ai Protoss e ai Terran e per assoggettare tutti coloro che cercano di impedirlo. Se gli Overmind non vengono distrutti, gli Zerg diventeranno una forza incontrastabile nella galassia!

SETUP

Pianeti: Abaddon, Antiga Prime, Avernus Station, Bhekar Ro, Chau Sara, Halcyon, Helios, Hydrax, Moria, Paladino Belt, Pridewater, Tarsonis, Torus (che Rappresenta Aiur).



Ordine di gioco: Jim Raynor (primo giocatore), Arcturus Mengsk, Regina delle Lame, Overmind, Aldaris, Tassadar.

SCHIERAMENTI INIZIALI

SQUADRA 1

Regina delle Lame: 3 Zerglings e 1 base su Paladino Belt. 2 Zerglings, 1 Ultralisk, e 1 base su Hydrax. 2 trasporti su Torus. 7 lavoratori.

Overmind: 2 Zerglings, 1 Hydralisk, e 1 base su Avernus Station. 2 Zerglings, 1 Lurker, e 1 base su Antiga Prime. 2 trasporti e il segnalino Overmind su Avernus Station, ma non usate la carta Leadership Overmind. 7 lavoratori.

SQUADRA 2

Jim Raynor: 1 Vulture, 3 Marines, 1 base, e un trasporto su Moria. 9 lavoratori.

Arcturus Mengsk: 2 Marines, 2 Firebats, 1 base, e 1 trasporto su Dylar IV. 8 lavoratori.

SQUADRA 3

Tassadar: 2 Zealots, 1 Dragoon, 1 base, e 1 trasporto su Pridewater. 7 lavoratori.

Aldaris: 3 Zealots, 1 base, e 1 trasporto su Bhekar Ro. 8 lavoratori.

MAZZO EVENTI

Rimuovere tutte le copie di "The End Draws Near" (Fase III) dal mazzo Eventi. Se si esauriscono le carte del mazzo Eventi, mischiare la pila degli scarti della Fase III per formare un nuovo mazzo Eventi.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Squadra 1: Vince se nessun'altra squadra ha vinto entro il 7° round di gioco. Usate l'indicatore di punti conquista degli Overmind per tenere traccia del numero di round corrente.

Squadra 2: vince se all'inizio della Fase di Raggruppamento ha una unità amica nell'area contenente il segnalino installazione Overmind.

Squadra 3: vince se all'inizio della Fase di Raggruppamento ha una unità amica nell'area contenente il segnalino installazione Overmind.

REGOLE SPECIALI

GIOCO DI SQUADRA

I giocatori possono scegliere di non distruggere le basi di un compagno di squadra nelle aree amiche. Possono anche scegliere di non prendere carte Risorsa dai loro compagni di squadra.

RESTRIZIONE RISORSE INIZIALI

I giocatori della squadra 2 e 3 non possono usare le risorse iniziali (quelle stampate sulla propria Scheda Fazione).

ALTERNATIVA AI PUNTI CONQUISTA

I giocatori non ricevono punti conquista come al solito. Ogni volta che dovrebbero ricevere punti conquista, ricevono invece un segnalino Risorsa a loro scelta (gas o minerale). Questo segnalino può essere utilizzato come descritto al paragrafo "Segnalini Risorsa" a pagina 9.

PARTITE CON MENO DI 6 GIOCATORI

Se si gioca con meno di 6 giocatori, alcune squadre possono essere composte da un solo giocatore che controlli una singola fazione. La lista qui sotto indica quale fazione escludere:

- 5 giocatori: Escludere Arcturus Mengsk
- 4 giocatori: Escludere Arcturus Mengsk o Tassadar
- 3 giocatori: Escludere Arcturus Mengsk, Tassadar, o Regina delle Lame

Setup: Ogni giocatore riceve tutte le unità iniziali, le basi, i lavoratori e trasportati della corrispondente fazione inutilizzata della sua razza. Ad esempio, in una partita a 5 giocatori, il giocatore che controlla Jim Raynor piazza anche le unità del setup di Arcturus Mengsk.

Unità e Segnalini Extra: Ogni giocatore può utilizzare le miniature, i trasportati e i lavoratori della fazione inutilizzata della propria razza. Queste unità e segnalini vengono trattati come se fossero del proprio colore.

Ordini Extra: Ogni giocatore può utilizzare i segnalini Ordine della fazione inutilizzata della propria razza. Durante la Fase di Pianificazione, un giocatore piazza un ordine della propria fazione e uno della fazione inutilizzata. Questo significa che un giocatore piazzerà 2 ordini ogni volta che dovrebbe piazzare un ordine, per un totale di 8 ordini per Fase di Pianificazione.

Risorse della Regina delle Lame: Se si gioca una partita a 3 giocatori, il giocatore Overmind piazza la Scheda Fazione della Regina delle Lame sotto la propria scheda, in modo che le risorse iniziali siano visibili. Egli può usare le risorse iniziali su questa scheda come se fossero sue. Tutte le altre informazioni sulla Scheda Fazione della Regina delle Lame vengono ignorate.

VALORI MEDI DELLE UNITA'

Zerg	Max Min	Max Min	# of Tech
Zergling	6	6	2
	4	4	
Hydralisk	7	6	1
	5	5	
Ultralisk	8	9	1
	7	8	
Queen	Assist		4
Defiler	Assist		3
Scourge	8	6	0
	7	5	
Sacrifice			
Mutalisk	8	8	0
	7	6	
Guardian	8	8	1
	7	7	
Devourer	8	9	1
	7	8	
Lurker	8	7	0
	6	6	
Cloaking			
Infested Terran	8	6	0
	7	5	
Sacrifice			

Terran	Max Min	Max Min	# of Tech
Marine	6	6	2
	5	4	
Firebat	6	6	2
	5	4	
Ghost	6	6	3
	5	4	
Vulture	7	7	1
Goliath	7	8	1
	6	7	
Siege Tank	8	8	1
	7	7	
Wraith	8	7	1
	6	7	
Science Vessel	Assist		3
	Detector		
Battlecruiser	8	9	1
	7	8	
Medic	Assist		3
Valkyrie	9	7	0
	6	6	

Protoss	Max Min	Max Min	# of Tech
Zealot	7	7	1
	5	5	
Dragoon	8	7	1
	6	6	
High Templar	Assist		3
Reaver	9	8	1
	7	7	
Archon	9	9	0
	8	8	
Scout	8	8	0
	7	7	
Arbiter	Assist		3
Carrier	9	9	1
	7	8	
Dark Archon	Assist		3
Dark Templar	8	7	0
	7	6	
Cloaking			
Corsair	8	7	1
	7	6	

QUICK REFERENCE

SETUP

1. scegliere il primo giocatore
2. scegliere le fazioni
3. consegnare i componenti delle fazioni
4. piazzare il tracciato dei punti
5. piazzare i segnalini esaurimento, risorse e Guard

CREARE IL MAZZO EVENTI

- 6 giocatori: rimuovere 3 carte da entrambe le Fasi I e II
- 5 giocatori: rimuovere 7 carte da entrambe le Fasi I e II
- 4 giocatori: rimuovere 11 carte da entrambe le Fasi I e II
- 3 giocatori: rimuovere 15 carte da entrambe le Fasi I e II
- 2 giocatori: rimuovere 19 carte da entrambe le Fasi I e II

6. Scegliere le Carte Leadership della Fase I
7. Creazione della galassia
8. Separare le Carte Tecnologia e le Carte Combattimento
9. Pescare Carte Combattimento

FASE DI RAGGRUPPAMENTO

1. Distruggere basi, installazioni e trasporti
2. Perdere Carte Risorsa
3. Acquisire Carte Risorsa
4. Riprendere i lavoratori e gli Ordini Speciali
5. Scegliere una Carta Leadership (se necessario)
6. Guadagnare Punti Conquista
7. Controllare le normali condizioni di vittoria
8. Controllare le condizioni di vittoria speciali
9. Giocare carte Evento
10. Scartare le Carte Combattimento
11. Passare il segnalino primo giocatore

ABILITA' SPECIALI

“SACRIFICE”

Un'unità in prima linea che possiede questa abilità (indicata sulla scheda fazione) viene automaticamente distrutta durante la fase di Risoluzione del Combattimento indipendentemente dal fatto che l'avversario abbia o meno forza sufficiente per distruggerla. Quest'abilità viene ignorata se l'unità "sacrifice" non può attaccare né l'unità nemica in prima linea né quelle di supporto (in base alla sua capacità di attacco). Viene inoltre ignorata anche se l'unità avversaria ha l'abilità occultamento e non è disponibile nessun'abilità detector.

“RECHARGE”

Quest'abilità può essere usata per far tornare nella mano del proprietario una carta che invece dovrebbe essere scartata.

“COLLATERAL DAMAGE”

Se un'unità che possiede questa abilità non viene distrutta nella fase di Risoluzione del Combattimento, il giocatore a cui questa appartiene può immediatamente scegliere una delle seguenti opzioni:

- Distruggere una base nemica nell'area
- Distruggere un'installazione nemica nell'area
- Distruggere tutti i lavoratori nell'area (sulla carta Risorse corrispondente)

“MIND CONTROL”

Alla fine della fase "Distruggere unità e scartare carte", l'unità nemica in prima linea viene "rubata". Il giocatore che ha usato la carta "mind control" prende la miniatura in plastica e piazza sotto di essa uno dei suoi segnalini Mind Control. Finché il segnalino resta in gioco, egli tratta la miniatura come se appartenesse a lui. Durante la battaglia, un'unità in Mind Control usa la carta in cima al mazzo Combattimento del proprietario originario. Le unità Eroe sono immuni al Mind Control.

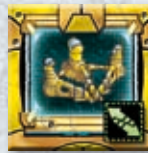
ORDINE DI DIFESA



Durante la Fase di Pianificazione, il giocatore piazza l'ordine in un'area amica di qualsiasi pianeta. Egli può immediatamente muovere e/o trasportare unità nell'area prescelta, come se avesse eseguito un Ordine di Mobilitazione. Infine, piazza un segnalino Guard in quell'area e rimette l'Ordine di Difesa nella sua pila di ordini inutilizzati.

MODULI

MODULO DIFENSIVO



Costo (in gas) - Zerg:2, Terran:2, Protoss:1

Dopo aver deciso gli scontri di una battaglia, il giocatore che difende può invertire una qualunque di due sue unità coinvolte nella battaglia (possono essere unità di prima linea o di supporto, ma non unità assist). Un giocatore può invertire un'unità in prima linea di una battaglia solo se l'unità in prima linea dell'avversario può attaccare quel tipo di unità.

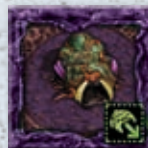
MODULO ASSIST



Costo (in gas) - Zerg:2, Terran:1, Protoss:2

Questo modulo permette ad una delle unità assist di un giocatore di non rientrare nel limite di unità. Inoltre, questo modulo permette ad una singola unità assist di non contare nel limite di unità quando attacca un'area.

MODULO OFFENSIVO



Costo (in gas) - Zerg:1, Terran:2, Protoss:2

Questo modulo permette al giocatore che lo possiede di distruggere uno dei suoi trasporti per eludere (ignorare) l'abilità "Difesa Orbitale Limitata" di un modulo di Supporto Aereo avversario.

Traduzione in Italiano a cura di **Salvatore “draiden” Zampone**

Revisione a cura di **Claudio “dmc977” De Simone**

e

Valerio “HungryGhost” Albanese

Il presente manuale non vuole in alcun modo sostituirsi a quello contenuto nella confezione, ma intendersi come aiuto alla comprensione per i giocatori di lingua Italiana. Tutti i diritti del gioco ed il suo regolamento appartengono ai rispettivi proprietari.