

Перевод правил Brood War Expansion.

Специальная версия с пояснениями спорных моментов на основе официальных FAQ и форумах. (Y)

УСТАНОВКА РАСШИРЕНИЯ

Прежде чем играть в BroodWar, объедините все компоненты игры с основными компонентами используя следующие инструкции. Все компоненты не описанные в этом разделе должны быть отделены, а их использование будет описано в разделе «Как использовать этот дополнение» страницы 6-10.

БОЕВЫЕ КАРТЫ И КАРТЫ ТЕХНОЛОГИЙ

Кол-во этих карт было изменено в данном расширении. Прежде чем добавлять новые карты, удалите следующие боевые карты и карты технологий оригинальной игры и отложите их в безопасное место (для игры без дополнения)

- Терран – Боевые карты: 4,5,15,17,18
Карты технологий: Осадный режим (2 шт), Диверсия (2 шт)
- Зерг – Боевые карты: 6,10,11,12,14
Карты технологий: Метаболизм, Неудержимый налет (2 шт), Темный рой (2 шт), Таинство стража
- Протосс – Боевые карты: 1,2,9
Карты технологий: Расширенные трюмы грабителя (3 шт), Вызов Архонта

Когда вы объедините все боевые карты и карты технологий разместите их на соответствующие места планшетов фракций. Теперь боевая колода состоит из 20 карт, вместо 18.

СОБЫТИЯ И КАРТЫ РЕСУРСОВ

Эти карты должны быть добавлены в соответствующие колоды. Их функциональность аналогичная оригинальным картам игры.

ПЛАНЕТЫ, ЖЕТОНЫ ПЛАНЕТ И НАВИГАЦИОННЫЕ ПУТИ

Эти компоненты должны быть добавлены к основным, их функциональность аналогична оригинальным.

ПОСТРОЙКИ, МОДУЛИ И ПРИКАЗЫ

Количество построек в расширении изменено. Перед тем как добавить новые плашки построек, удалите следующие плашки построек оригинальной игры и отложите их в безопасное место (для игры без дополнения)

- Терран – Бараки II-III, Космопорт I-III
- Протосс – Шлюз II-III, Фабрика робототехники I

Затем добавьте постройки, модули и жетоны приказов из BroodWar'a.

ПЛАСТИКОВЫЕ ЮНИТЫ И ПОДСТАВКИ

Каждый летающий юнит в расширении (Корсар, Пожиратель (Devourer), Валькирия) необходимо поставить на прозрачную подставку.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ

Все правила найденные в этой книге (за исключением дополнений и игры по правилам) заменяют оригинальные правила и должны всегда применяться когда вы играете в BroodWar. Этот раздел обрисовывает в общих чертах несколько изменений.

ПУЛ ОСОБЫХ ПРИКАЗОВ

Во время фазы планирования каждый игрок может положить любое кол-во



особых приказов независимо от кол-ва построенных модулей особых приказов. Когда игрок во время фазы действий вскрывает особый(золотой) приказ, он должен выполнить одно из следующих действий:

Выполнить особый приказ: Игрок исполняет приказ и затем кладет его в пул особых приказов на планшете фракции. Он сможет выполнить его, только если кол-во его особых приказов в пуле особых приказов меньше кол-ва доступное модулями особого приказа и стратегическими областями, которые он контролирует. Жетоны приказов из пула особых приказов возвращается в кучу неиспользованных приказов на 4-ом шаге фазы перегруппировки.

Опция карты события: Игрок тянет 1 карту события вместо того, чтобы выполнить приказ и возвращает его в груду неиспользованных приказов.

Пример: Во время первого хода фазы планирования Джим Рейнор кладет особый приказ на планету Хелиос, хотя на этот момент он не обладает модулем особого приказа. Однако на момент его вскрытия он должен иметь его, в противном случае он не сможет выполнить этот приказ.

ФОРМИРОВАНИЕ КОЛОДЫ СОБЫТИЙ

Формируя колоду событий удалите следующее кол-во случайных карт в зависимости от численности игроков:

- **6 игроков:** Удалите 3 карты из каждой колоды I и II этапа (останется по 25 карт событий I и II этапа)
- **5 игроков:** Удалите 7 карт из каждой колоды I и II этапа (останется по 21 карт событий I и II этапа)
- **4 игроков:** Удалите 11 карт из каждой колоды I и II этапа (останется по 17 карт событий I и II этапа)
- **3 игрока:** Удалите 15 карт из каждой колоды I и II этапа (останется по 13 карт событий I и II этапа)
- **2 игроков:** Удалите 19 карт из каждой колоды I и II этапа (останется по 9 карт событий I и II этапа)

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТО РАСШИРЕНИЕ

Этот раздел описывает в деталях как использовать все новые компоненты.

ПЛАНЕТЫ

Некоторые плашки новых планет имеют особые иконки предела юнитов, помеченные как наземные или воздушные. Юниты, тип которых не соответствуют иконке области, никогда не могут входить в эту область или строится на ней. На областях где могут находиться только воздушные юниты не могут быть построены базы и инсталляции, однако могут при постройке располагаться любые воздушные юниты.

Пример: Джим Рейнор выполняет приказ строительства на Станции Авернус. Он строит трех пехотинцев и может разместить их в любой области, за исключением воздушных областей.

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ЗОНЫ



На некоторых областях новых планет нарисован знак стратегической области (золотой шестигранник). Когда игрок контролирует данную область, он может исполнять на той же планете любые жетоны приказов как особые. В дополнении к

этому после выполнения приказа жетон возвращается не в пул особых приказов, а в кучу неиспользованных, что позволяет экономить действие модулей особого приказа для их использования на других планетах.

Пример: Джим Рейнор контролирует стратегическую область на планете Гидракс. В момент фазы действия он выполняет обычный приказ стройки на этой планете. Так как он контролирует стратегическую область на этой же планете, он имеет возможность выполнить его как особый приказ. Поэтому лимит его строительства юнитов увеличен на 1 и скидку в 1 ресурс.

БОЛЬШАЯ ПЛАНЕТА

Планета Мория больше остальных планет. Несмотря на то, что 5 областей на этой плашке кажутся не смежными друг с другом, нет никаких специальных правил передвижения между этими областями. При мобилизации с других планет можно смело занимать любые из всех пяти областей (при наличии транспорта).



НОВЫЕ ЮНИТЫ И ПЛАНШЕТЫ ФРАКЦИЙ

При игре с дополнением планшеты фракций должны быть заменены на новые, они включают информацию о новых юнитах. На новых планшетах отсутствует информация об условиях особой победы и стартовых силах, так как теперь эта информация размещена на картах лидерства.

ЖЕТОНЫ НОВЫХ ПОСТРОЕК

Чтобы построить новые юниты, введенные в BroodWar были включены новые постройки, которые должны быть заменены.

НОВЫЕ КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Collateral Damage (побочный урон)

Если юнит передовой с этой способностью не уничтожен на этапе проведения стычки, его владелец может тут же сделать одно из следующих действий:

- Уничтожить одну вражескую базу в этой области
- Уничтожить одну вражескую инсталляцию в этой области
- Уничтожить всех вражеских рабочих в этой области.

Эта способность вызывается тут же, даже если единица была уничтожена или вынуждена отступить.

Cloaking (маскировка)

Юнит, в описании которого написано это слово в бою всегда получает свойство скрытности.

Mind control (контроль разума)

Боевые карты с этим словом делают следующее:

В конце шага уничтожения юнитов и сброса карт (**перед вторичным уроном**), крадется **передовой юнит врага в этой стычке** (если передовой юнит врага обладает свойством скрытности, то его можно взять под контроль только при наличии детектора в этой стычке). Игрок, который использовал карту «контроль разума» берет украденный юнит и ставит его на соответствующий жетон. Пока юнит стоит на жетоне, она рассматривается, как будто он принадлежит игроку. Во время сражения для этого юнита используется верхняя карта с боевой колоды первоначального владельца юнита. Если игрок, управляющий украденным юнитом той же расы что и краденный юнит, то в бою он может положить к основной карте вытянутой из боевой колоды соперника, дополнительную карту со своей руки.

***Пример1:** Осадный танк в стычке против зилота и темного архонта в поддержке. Осадный танк обладает достаточной боевой мощью, чтобы уничтожить зилота, что вызывает действие вторичного урона. Зилот не обладает достаточной боевой мощью, чтобы уничтожить танк, поэтому гибнет. Темный архонт в поддержке играет карту «контроль разума» и берет под контроль осадный танк. Вторичный урон Осадного Танка срабатывает, убивая Темного Архонта (поражением вторичного урона нельзя убивать только что взятого под контроль юнита).*

Каждая фракция Протосов может иметь до двух юнитов под контролем одновременно. (Но при желании подконтрольный юнит может быть уничтожен). Герои не попадают под влияние карты «контроль разума»

«Recharge» (перезарядка)

Эта способность может быть использована, когда карта подкрепления или боевая карта (из колоды технологий) подлежит сбросу. При этом вместо сброса карты можно вернуть ее в боевую руку. Данную способность можно использовать только один раз за фазу действия (период времени от одной фазы перегруппировки до другой). После использования положите жетон истощения на эту карту, чтобы отметить, что она уже была использована. В конце фазы действия снимите жетон истощения с этой карты.

«Sacrifice» (жертвоприношение)

Передовой юнит с этой способностью автоматически уничтожается во время разбора стычек независимо от того обладал ли передовой юнит врага достаточной силой, чтобы уничтожить его. Эта способность игнорируется, если юнит со способностью «жертвоприношение» не способен атаковать передового юнита соперника.

Пример: Два Бича атакуют Скаута и Драгуна. Во время разбора стычек ни один из юнитов не обладает достаточной силой, чтобы убить соперника в стычке. Бич напавший на Скаута уничтожается, так как срабатывает способность «жертвоприношение», а Бич напавший на драгуна выживает, так как он не может нападать на наземных юнитов.

НОВЫЕ МОДУЛИ

В расширении появилось 3 новых типа модуля. Несмотря на то, что каждая фракция может строить все три типа, их стоимость может отличаться.

Defensive module (модуль защиты)

После расстановки стычек атакующим в битве, где вы являетесь защитником, вы можете переставить 2 своих юнитов (передовых или резерва, но не поддержки). Игрок может переставить юниты, но только таким образом, чтобы передовые юниты врага имели возможность атаковать их, в противном случае перестановку сделать нельзя. Его стоимость для Протосов – 1 газ, для остальных 2 газа.



Пример: Архонт и Зилот атакованы Осадным Танком и Пехотинцем. Терран выставил Танка против Зилота и пехотинца против Архонта. Однако Протос построил модуль защиты и поэтому меняет местами своих юнитов, и теперь Танк против Архонта, а Пехотинец против Зилота.

Assist module (Модуль поддержки)

Этот модуль позволяет не учитывать 1 юнит поддержки при подсчете лимита юнитов области. Это возможно способность сохраняется даже при атаке. Его стоимость для Терранов – 1 газ, для остальных 2 газа.



Пример: Джим Рейнор имеет 4 Пехотинца и 1 Медика в области с лимитом 4 единицы, так как у него построен модуль поддержки. Этот модуль позволяет ему нападать втятером на области с лимитом в 2 единицы.

Offensive module (Модуль наступления)

Этот модуль позволяет нападать на базу соперника с другой планеты, несмотря на существующий модуль ПВО. Однако при этом все транспортники, на которых прилетели юниты атакующего, будут уничтожены. Его стоимость для Зергов – 1 газ, для остальных 2 газа.



ИНСТАЛЛЯЦИИ

Жетоны инсталляции позволяют использовать специальные возможности, созданные для различных целей. Подобно базам, инсталляции размещаются в областях и не учитываются при подсчете лимита юнитов. В одной области не может быть больше одной базы или инсталляции. Инсталляции уничтожаются точно так же как базы, но их функции отличаются. Они не позволяют добывать ресурсы планеты. Область, в которой



стоит инсталляция считается подконтрольной. Имеются следующие типы инсталляций: Зараженный командный центр (Infested command center), Мозговой центр (Cerebrate), Сверх-разум (Overmind) и Искривленные врата (Warp gate). Данные инсталляции могут быть получены при выборе определенных карт лидерства или по сценарию. Зараженные командные центры могут быть получены во время игры Зергами. Для этого необходимо изучить технологию «Заражение командного центра». Игрок, владеющий зараженным командным центром, может по приказу строительства строить в нем Зараженных Терранов. Однако это не означает, что он имеет базу на этой планете.

ЖЕТОНЫ РЕСУРСОВ



Определенные карты лидерства и карты событий могут предоставлять эти жетоны ресурсов. Эти жетоны могут быть сброшены в любое время для покупки чего либо.

Пример: Джим Рейнор имеет 1 жетон газа. Во время выполнения приказа исследования он хочет купить технологию, которая стоит 2 газа. Он сбрасывает 1 жетон газа, что уменьшает стоимость технологии на 1 газ и отправляет 1 рабочего на свободную ресурсную область с газом.

ЖЕТОНЫ ОБОРОНЫ

Это единственный приказ, который никогда не кладется в стек приказов, кладется в открытую и выполняется тут же. Этот приказ может использоваться только 1 раз в фазу планирования и не может быть отменен для получения карты события. Жетон



защиты может располагаться на любой планете, но только в дружественной области. После чего игрок может тут же переместить или транспортировать юниты в выбранную область, как если бы он использовал приказ мобилизации на эту планету.

После чего он кладет жетон защиты в ту же область и сбрасывает жетон обороны в кучу неиспользованных приказов. Во время битвы в данной области защищающийся может сбросить данный жетон, чтобы получить +2 к здоровью в каждой стычки. Данный жетон сбрасывается, если игрок, разместивший его, более не контролирует эту область. Данный жетон не дает бонуса здоровья, если используется другие карты, увеличивающие здоровье. К примеру, если игрок использует карту

технологии «Бункер» или карту события «Непробиваемая оборона» то жетон защиты не возымеет действия.

КАРТЫ ЛИДЕРСТВА

Эти могущественные карты предоставляют уникальные возможности каждой из 6 фракций. Некоторые карты дают эффект перманентно, некоторые действуют на протяжении всей игры. Карты лидерства разделены на 3 этапа и каждый игрок может выбрать только 1 карту в каждый этап игры. Карты лидерства 1-го уровня так же содержат информацию о стартовых силах фракции, которые ранее были отображены на обратной стороне планшета фракции. Игроки могут смотреть карты лидерства (свои и соперников) в любое время, за исключением этапа выбора карт лидерства.

ВЫБОР КАРТ ЛИДЕРСТВА

Карты лидерства выбираются на шаге первоначального выбора карт лидерства и в фазу перегруппировки. Во время выбора карт лидерства все игроки смотрят свои карты лидерства соответствующего уровня, выбирают одну из них, и кладут в закрытую перед собой. После того как все игроки определились с выбором карт лидерства они одновременно вскрывают их, и зачитывают начиная с первого игрока. Если игрок уже выбрал карту действия для текущего уровня, этот шаг в фазу перегруппировки он пропускает.

Карты лидерства всегда вскрываются, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. Большинство карт лидерства дают перманентный эффект и после применения сразу сбрасываются. Некоторые карты лидерства имеют текст «Place in your play area» (положите карту в вашу игровую зону) и действуют до конца игры. Карты лидерства с текстом «Special Victory» (Особая победа) или «Hero» (Герой) так же действуют до конца игры.

Возможность особой победы

Каждая фракция имеет одну карту лидерства с текстом «Особая победа». Эта карта позволяет осуществлять условия особой победы на момент III этапа в фазу перегруппировки. Если игрок не выбирает эту карту лидерства в самом начале, он может победить в игре только набрав необходимое кол-во очков завоевания.

Герои

Каждая фракция обладает одной(у Тассадара 2) картой лидерства второго уровня со способностью Героя. Данные карты позволяют игроку использовать определенные пластиковые фигурки в качестве героев. Для этого необходимо поставить их на жетон героя, чтобы отличать их от остальных юнитов такого же типа. Герой размещается в любой дружественной области и может перемещаться так же как юнит. Герои используют боевые карты типа юнита, который стоит на жетоне героя, если иного не написано на карте лидерства и вдобавок к этому, дают разные бонусы к силе, живучести и иные способности. Если игрок не имеет дружественных областей, куда герой может быть поставлен (например: игрок контролирует только воздушные области, а герой наземный) то герой не ставится. Если игрок не имеет свободной пластиковой фигурки требуемого типа на момент размещения героя, то он может уничтожить дружественный юнит этого типа, чтобы все-таки поставить ее.



Все герои имеют иммунитет к вторичному урону. Это означает, что обычные юниты должны всегда выбираться для нанесения вторичного урона, если это возможно. Если таковых нет, то вторичный урон игнорируется. Герои так же имеют иммунитет к способности «контроль разума» и всем технологичным картам уничтожающих юнитов, например Протосовская «Leg enhancement» (Усилители ног) или Зерговская «Spawn Broodling» (Приплод).