

Overmind

CARTE LEADERSHIP I PERIODO:

LO SCIAME

Condizione Vittoria Speciale:

Vinci immediatamente la partita, se hai 1 base su almeno 3 pianeti diversi durante la Fase Raggruppamento nel Periodo III della partita.

Forze Iniziali:

4 Zerglings,
1 Hydralisk,
1 Trasporto,
8 Lavoratori.

FAME INFINITA

Piazza questa carta nella tua area di gioco e aggiungi le seguenti risorse permanenti:

1 Minerale
1 Gas

Forze Iniziali:

1 Zergling,
2 Hydralisks
1 Trasporto
9 Lavoratori

L'UNICA MENTE

Piazza questa carta nella tua area di gioco.

Dopo che metti le tue Forze Iniziali, piazza il segnalino dell'Unica mente in una area amica. Finché il segnalino è in gioco, tu ricevi 1 punto conquista all'inizio di ogni Fase di Raggruppamento.

Forze Iniziali:

3 Zerglings,
2 Hydralisks,
1 Trasporto,
7 Lavoratori

CARTE LEADERSHIP II PERIODO:

CEREBRATO DOGGATH

Piazza questa carta nella tua area di gioco:

Piazza il tuo segnalino Unica Mente in un'area amica. Finché il segnalino è in gioco, tu puoi usare un ordine aggiuntivo all'inizio di ogni Fase di Pianificazione. Quest'ordine non conta ai fini dei limiti di 4 ordini per la Fase di Pianificazione.

TORRASQUE

EROE

Piazza un Ultralisk con il segnalino eroe sotto di esso in un'area amica. Alla fine di ogni fase raggruppamento, se Torrasque non è in gioco, tu lo puoi piazzare in un'area che contiene o 1 base o dove c'è il segnalino dell'Unica Mente.

CARTE LEADERSHIP III PERIODO:

LO SCIAME VOLANTE

distruggi fino a 1 trasporto nemico su ogni rotta di navigazione.

NASCITA BRULICANTE

Esegui immediatamente un ordine Costruzione su un qualsiasi pianeta. Poi, prendi tutti i tuoi lavoratori dalle tue carte risorsa e dalle risorse permanenti e piazzali nella tua riserva lavoratori.

Regina delle Lame

CARTE LEADERSHIP I PERIODO:

IL NUOVO POTERE EMERGENTE

Condizione Vittoria Speciale

Vinci immediatamente la partita, se controlli almeno 3 aree che danno punti conquista durante la Fase Raggruppamento nel Periodo III della partita.

Forze Iniziali:

3 Zerglings
2 Hydralisks
1 Trasporto
7 lavoratori

PIANIFICAZIONE AVANZATA

Quando scegli la galassia, tu ricevi 2 basi.
Durante il setup di gioco, metti 1 base su ogni pianeta piazzato (invece di 1 base su un singolo pianeta).

Forze Iniziali:

6 Zerglings
8 Lavoratori
2 Trasporti

PREVEDERE IL FUTURO

Durante il setup di gioco, tu scegli, dove ciascun giocatore deve piazzare la sua rotta di navigazione asse-z (obbedire alle normali norme di collocamento).

Quando si collocano le Forze Iniziali, piazza 1 trasporto su ogni rotta di navigazione del pianeta con la tua base.

Forze Iniziali:

1 Infested Terran,
4 Zerglings,
9 Lavoratori

CARTE LEADERSHIP II PERIODO:

SARAH KERRIGAN

Eroe

Piazza un Infested Terran con il segnalino eroe sotto di esso in un'area amica.

Puoi quindi ricercare le carte tecnologia "Tempesta Psionica" e "Occultamento" gratis.

Durante il combattimento, questo eroe utilizza i valori principali (Valori più alti) di tutte le Carte di combattimento e non ha la capacità di sacrificio.

AFFRETTARE LA FINE

Pesca le prime 4 carte dal mazzo evento.

CARTE LEADERSHIP III PERIODO:

SOTTILE INFLUENZA

Scegli un pianeta sul quale si ha più unità di ogni singolo giocatore.

Durante la successiva fase di pianificazione, ogni avversario non può piazzare più di un ordine su questo pianeta.

COLPO MORTALE

Ogni volta che riveli un ordine durante la Prossima Fase Azione, puoi eseguirlo come se fosse un ordine di Mobilitazione Speciale (dorato). Quindi riponilo nella tua pila dei segnalini ordini inutilizzati.

Aldaris

CARTE LEADERSHIP I PERIODO:

PREDESTINATO

Condizione Vittoria Speciale

Il numero di punti conquista richiesto per la vittoria normale di tutti i giocatori nemici aumenta da 15 a 20 punti conquista. Quando sono state giocate due o più carte "la fine si avvicina", la fazione Aldaris vince immediatamente la partita.

Forze Iniziali:

2 Zeloti,
1 Dragone,
1 Trasporto,
7 Lavoratori

FLOTTA DELLA CONCILIO

Piazza questa carta nella tua area di gioco.

Ogni volta che si crea un'unità, la si può collocare su questa carta piuttosto che sul pianeta. Quando un giocatore rivela un Ordine Movimento, tu puoi spostare qualsiasi unità di questa carta a un'area amica che contenga una tua base (rispettando i limiti di unità).

Forze Iniziali:

2 Dragone
1 Trasporto
8 Lavoratori

RICCHEZZE DI AIUR

Piazza questa carta nella tua area di gioco.

Alla fine di ciascuna Fase, puoi "non esaurire" fino a due carte risorsa parzialmente consumate.

In aggiunta, le vostre risorse non possono essere esaurite dalle carte evento degli avversari.

Forze Iniziali:

1 Zelota
1 Dragone
1 Trasporto
9 lavoratori

CARTE LEADERSHIP II PERIODO:

DEVOTI DI KHALA

Piazza questa carta nella tua area di gioco.

Alla fine di ogni Fase di Pianificazione, puoi scegliere una pila ordini. Prendi l'ordine inferiore da quella pila e mettilo in cima.

FENIX

Eroe

Piazza un Dragone con il segnalino eroe sotto di esso in un'area amica o sulla tua carta Leadership "Flotta della Concilio" (se scelta in precedenza).

Questa unità può usare le carte combattimento dell'Alto Templare e del Dragone.

Quando quest'unità è in prima linea, aggiunge +2 in difesa durante la battaglia.

CARTE LEADERSHIP III PERIODO:

LA VOLONTA' DEL CONCILIO

Durante la successiva Fase di Pianificazione, tu puoi mettere 2 ordini ogni volta che viene normalmente posto 1 ordine (fino ad un massimo di 8 ordini).

DESTINO

I Passaggi "Controllo delle condizioni di Vittoria Speciale" e il "Controllo delle condizioni di Vittoria Normali" vengono saltati in questa Fase Raggruppamento.

Tassadar

CARTE LEADERSHIP I PERIODO:

PORTALE WARP

Piazza questa carta nella tua area di gioco.

Dopo aver piazzato le tue Forze Iniziali, metti il segnalino Portale WARP in un'area amica. Alla fine di ogni Fase Raggruppamento, tu puoi spostare qualsiasi unità da quest'area in un'area amichevole o vuota di qualsiasi pianeta.

Forze Iniziali:

2 Zeloti
1 Dragone
1 Trasporto
7 Lavoratori

PIATTAFORMA ORBITALE

Piazza questa carta nella tua area di gioco e aggiungi le seguenti risorse permanenti:

2 Minerali

Forze Iniziali:

1 Templare Oscuro
1 Zelota
1 Trasporto
9 Lavoratori

DOMINIO

Condizione Vittoria Speciale:

Vinci immediatamente la partita, se controlli più aree di qualsiasi altro avversario durante la fase Raggruppamento nel Periodo III della partita.

Forze Iniziali:

3 Zeloti
1 Trasporto
8 Lavoratori

CARTE LEADERSHIP II PERIODO:

ZERATUL

Eroe

Piazza un Templare Oscuro con il segnalino eroe sotto di esso in un'area amica.

Quando quest'unità è in prima linea, aggiunge +1 in difesa e +1 in attacco durante la battaglia.

Se Zeratul è presente all'inizio della battaglia, il tuo avversario deve distruggere una delle sue unità di terra.

GANTRITHOR

Eroe

Piazza un Portaerei con il segnalino eroe sotto di esso in un'area amica.

Quando quest'unità è in prima linea, aggiunge +1 in difesa durante la battaglia.

Quando questo eroe viene distrutto, tu puoi distruggere un'unità, base o un'installazione dello stesso pianeta.

CARTE LEADERSHIP III PERIODO:

RITORNO AD AIUR

Piazza immediatamente 8 trasporti su qualsiasi rotta di navigazione. Se non è possibile inserire tutti gli 8 si può prima volontariamente distruggere un numero qualsiasi di trasporti.

I tuoi trasporti non possono essere distrutti (ad eccezione volontariamente) durante il prossimo round.

ULTIMO SACRIFICIO

Distruggi un'unità amica, scegli un'area dello stesso pianeta.

Distruggi tutte le unità dell'area scelta.

Jim Raynor

CARTE LEADERSHIP I PERIODO:

RAYNOR FUGGITIVO

Condizione Vittoria Speciale:

Vinci immediatamente la partita, se controlli almeno 6 aree che contengono minerali e/o gas durante la Fase Raggruppamento nel Periodo III della partita.

Forze Iniziali:

2 Marine,
1 Rapace,
1 Fenice,
1 Trasporto
8 Lavoratore

IMPIANTI DI STOCCAGGIO

Piazza questa carta nella tua area di gioco.

All'inizio della partita, ricevi 3 gettoni risorsa a tua scelta.

All'inizio di ogni fase Raggruppamento, prendi uno segnalino risorsa a tua scelta per ogni lavoratore in riserva lavoratori (massimo 3 per ogni fase Raggruppamento).

Forze Iniziali:

3 Marine,
1 Rapace,
1 Trasporto
9 Lavoratori

OPERAZIONI SEGRETE

Piazza questa carta nella tua area di gioco.

Poni 3 Fantasma su questa carta. Quando si risolve un ordine Mobilitazione, tu puoi spostare qualsiasi numero di Fantasma da questa carta sul pianeta attivo (come se fossero sul pianeta).

Quando si crea un Fantasma, è possibile collocarlo su questa carta (invece che sul pianeta attivo).

Forze Iniziali:

3 Marine,
2 Fenice,
1 Trasporto
7 Lavoratori

CARTE LEADERSHIP II PERIODO:

JIM RAYNOR

Eroe

Piazza un Rapace con il segnalino eroe sotto di esso in un'area amica.

Quando è presente all'inizio di una battaglia, ricevere +1 attacco in ogni battaglia.

Quando quest'unità è in prima linea, aggiunge +2 in difesa in ogni battaglia.

ACCONTENTARSI DI POCO

Piazza questa carta nella tua area di gioco

Ogni volta che si esegue un ordine di costruzione, si può costruire un lavoratore o un trasporto gratuito.

Ognuno dei vostri moduli "Ricerca e sviluppa" e "rifornimenti" sono considerati come 2 moduli dello stesso tipo.

CARTE LEADERSHIP III PERIODO:

PSI DISTRUTTORE

Scegli un pianeta con almeno un'unità amichevole su di esso. Tutte le unità opposte del pianeta devono immediatamente ritirarsi (a partire dal primo giocatore) in un pianeta adiacente. Tutte le unità che non possono ritirarsi vengono distrutte.

FINO ALL'ULTIMO

Ogni avversario perde 2 punti conquista.

CARTE LEADERSHIP II PERIODO:

Arcturus Mengsk

CARTE LEADERSHIP I PERIODO:

I FIGLI DI KORHAL

Piazza questa carta nella tua area di gioco.

Tu puoi utilizzare il segnalino ordine stella. Quando la usi, puoi scegliere di usarla come un ordine Movimento, Ricerca, o Costruzione. Puoi scegliere di usare il trattamento ordine speciale (Seguendo tutte le regole e restrizioni sui gli ordini speciali).

Forze Iniziali:

- 3 Marine
- 1 Medico
- 1 Goliath
- 1 Trasporto
- 7 Lavoratori

DOMINIO TERRAN

Condizione Vittoria Speciale:

Vinci immediatamente la partita, se controlli tutte le aree di due diversi pianeti durante la Fase Raggruppamento nel Periodo III della partita.

Forze Iniziali:

- 2 Marine
- 1 Fenice
- 1 Fantasma
- 1 Trasporto
- 8 Lavoratori

IMPERATORE ARCTURUS I

Prima che I giocatori ricevano I gettoni pianeta, puoi scegliere quale gettone pianeta ricevere (invece di scegliere a caso).

Si può quindi scegliere a chi dare il segnalino primo giocatore.

Forze Iniziali:

- 3 Marine,
- 1 Fenice,
- 1 Trasporto,
- 9 Lavoratori

IL NORAD II

Eroe

Piazza un Incrociatore con il segnalino eroe sotto di esso in un'area amica. Quindi cerca nel tuo mazzo una carta combattimento e ponila nella tua mano. Dopo rimescola il mazzo.

Quando quest'unità è in prima linea, aggiunge +1 in difesa in ogni battaglia.

PADRONANZA TATTICA

Piazza questa carta nella tua area di gioco.

Prendi i 2 segnalini conquista speciali e ponili in 2 aree che non contengano già punti conquista.

Un'area contenente uno di questi segnalini è considerato fornire 1 punto conquista in aggiunta a qualsiasi altro benefici o risorsa.

CARTE LEADERSHIP III PERIODO:

TATTICA TERRA BRUCIATA

Piazza 2 Incrociatori o 2 mezzi d'assedio gratuiti in un'area amica.

Piazza questa carta nella tua area di gioco.

Quando l'incrociatore è in prima linea nella battaglia aggiungi **Danno Collaterale**.

CIVILTA' TERRAN

Costruisci livello 3 Caserma, Fabbrica e Astaroportò gratis. Ogni volta che tu riveli un ordine durante la prossima fase Azione, lo si può eseguire come se fosse un ordine speciale costruzione. Poi mettilo di nuovo nella vostra pila di gettoni inutilizzati.

United Earth Directorate

CARTE LEADERSHIP I PERIODO:

ELIMINARE LA MINACCIA ALIENA

Conzione Vittoria Speciale: Ogni volta che distruggi una base nemica guadagni un punto conquista.

Forze Iniziali:

3 Marine
1 Mezzo d'assedio
1 Trasporto
7 Lavoratori

MACCHINE DA GUERRA AVANZATE

Immediatamente costruisci fabbrica livello 1 e astroporto livello 1 gratis.

Forze Iniziali:

3 Marine
1 Fenice
1 Trasporto
9 Lavoratori

FINANZIAMENTO SPECIALE

Piazza questa carta nella tua area di gioco

All'inizio dell'gioco ricevi 4 gettoni risorsa di minerale e 2 di gas.

All'inizio della fase Raggruppamento, prendi 1 segnalino risorsa a tua scelta.

Forze Iniziali:

2 Marin,
2 Rapaci
1 Trasporto
8 Lavoratori

CARTE LEADERSHIP II PERIODO:

L'ELEMENTO SORPRESA

Si può immediatamente attivare un ordine mobilitazione su qualsiasi pianeta.

O

Si può attivare immediatamente un ordine di costruire su qualsiasi pianeta.

Generale DuGalle

Eroe

Piazza un Incrociatore con il segnalino eroe sotto di esso in un'area amica.

Quando è presente all'inizio della battaglia, le unità non occultate che ritirano o ripiegano vengono distrutte.

Quando quest'unità è in prima linea, aggiunge +1 in difesa in ogni battaglia.

CARTE LEADERSHIP III PERIODO:

IL TEMPO PER LA VITTORIA

Piazza 4 gettoni di guardia in diverse aree di controllo. Poi distruggi un trasporto nemico su qualsiasi rotta di navigazione.

BOMBARDAMENTO ORBITALE

Rimuovi tutti i gettoni di guardia da un pianeta, poi scegli un avversario con una base sul pianeta. Puoi scartare un modulo o un segnalino edificio dal suo foglio fazione. Se era un edificio, sostituiscilo con un segnalino di livello inferiore.