

# Riepilogo Regole: Starcraft & SC Brood War

## PREPARAZIONE:

1. Scegliere Primo giocatore
2. Scegliere Fazioni
3. Posizionare il Percorso Punti Conquista
4. Posizionare i Segnalini Esaurimento Risorse
5. Preparare i Mazzi Eventi:
  - 5.1. 6 giocatori: Rimuovere 3 carte da ciascuno dei Periodi I e II
  - 5.2. 5 giocatori: Rimuovere 7 carte da ciascuno dei Periodi I e II
  - 5.3. 4 giocatori: Rimuovere 11 carte da ciascuno dei Periodi I e II
  - 5.4. 3 giocatori: Rimuovere 15 carte da ciascuno dei Periodi I e II
  - 5.5. 2 giocatori: Rimuovere 19 carte da ciascuno dei Periodi I e II
6. Scegliere la Carta Leadership del Periodo I
7. Preparazione della Galassia
8. Separare le carte tecnologia dalle carte Combattimento
9. Pescare le carte Combattimento

## PREPARAZIONE DELLA GALASSIA:

1. Ricevere i pianeti (ogni giocatore sceglie a caso 2 o 3 tessere pianeti)
2. Mettere da parte i Componenti non Utilizzati
3. Primo Turno di piazzamento dei Pianeti (inizia il primo giocatore). Il giocatore **se vuole** può piazzare la sua base in un'area del pianeta.
  - 3.1. Secondo Turno di piazzamento dei Pianeti (inizia l'ultimo giocatore che ha messo il pianeta e si procede in senso inverso). Il giocatore **deve** piazzare la sua base adesso se non lo ha fatto prima
  - 3.2. (**facoltativo**) Terzo turno di piazzamento dei Pianeti (inizia il Primo Giocatore). *In questo caso, l'obbligo di piazzare la base viene spostato in questo turno*
4. Posizionamento delle Rotte di Navigazione Asse-Z (una a giocatore)
5. Distribuire le Carte Risorsa
6. Piazzare le Forze Iniziali ed il Proprio mezzo di Trasporto su una qualunque rotta (normale o dell'asse-z)

## ROUND DI GIOCO:

### • FASE DI PIANIFICAZIONE

1. Ogni giocatore **assegna, a turno, un segnalino ORDINE**... uno alla volta fino ad arrivare a quattro (l'Ordine di Difesa contra per il raggiungimento del numero di **4 ordini**).
  - 1.1. L'ordine può essere piazzato **solo** su un pianeta che possiede un'unità o una base alleata, o sopra un pianeta **adiacente** ad esso (non serve che sia collegato con un Trasporto)
  - 1.2. Se si deve piazzare un ordine su un pianeta dove vi sono già degli ordini, si deve piazzare l'ordine sopra a questi, creando una pila di ordini (che poi verranno risolti dall'ultimo posizionato su di esso)
  - 1.3. Un giocatore non può piazzare un Ordine Speciale (ordine di colore oro) a meno che non abbia costruito il necessario modulo di Ricerca & Sviluppo (ogni modulo di R&S da la possibilità di giocare un Ordine Speciale)

### • FASE AZIONE (ogni giocatore gioca 4 ordini)

1. **I giocatori, a turno, eseguono gli ordini**, iniziando dal giocatore con il segnalino di Primo Giocatore:
  - 1.1. Per eseguire un ordine, il giocatore sceglie **uno** dei propri ordini che si trova in cima ad una pila degli ordini; lo rivela e lo rimuove dalla plancia di gioco. Successivamente il giocatore alla sua sinistra farà lo stesso, e così via.

- 1.2. Un giocatore, nel proprio turno, se possibile **deve** eseguire un ordine
2. Un giocatore **invece** di eseguire l'abilità dell'ordine può scegliere di scartarlo e pescare una Carta Evento. La carta Evento pescata non deve essere guardata fino alla Fase Raggruppamento
3. Se un giocatore, nel suo turno, non può eseguire uno dei propri ordini, poiché ha sopra uno essi gli ordini degli altri giocatori, pesca una Carta Evento ed il gioco continua con il giocatore alla sua sinistra (Tuttavia se il giocatore in questione ha già eseguito tutt'e 4 gli ordini non pesca nessuna carta evento, ma passa semplicemente il turno, finché tutti i giocatori non avranno eseguito tutti i propri ordini)

### • Ordine Mobilitazione/Movimento:



1. Sposta delle unità verso il pianeta attivo (in ogni quantità ed in ogni area che si vuole, suddividendole a piacimento)
2. Iniziare una battaglia se ti trovi in un'area nemica (può essere iniziata **una sola** battaglia)



- L'ordine di **Mobilitazione Speciale** in più da:  
Pesca 2 carte Combattimento aggiuntive ed aggiungi +1 all'attacco in tutti gli scontri della battaglia

### • Ordine di Costruzione (da eseguire secondo l'ordine):



1. **Se hai una base**: Puoi costruire lavoratori, trasporti e unità (queste ultime fino al limite disponibile)
2. **Se hai una base e/o un'unità**: Puoi costruire **un edificio e/o un modulo**
3. **Se hai solo unità**: puoi costruire una base in un'area controllata del pianeta attivo (**solo 1 base per pianeta**)



- L'ordine **Costruzione Speciale** da in più: il tuo limite costruzione unità aumenta di 1.  
Inoltre, ricevi lo sconto di 1 risorsa per una sola base, unità, edificio o modulo

### • Ordine di Ricerca (eseguire sempre in ordine):



1. Pescare 1 carta Evento e 3 carte Combattimento
2. Puoi acquistare **tutte le copie** di **una** stessa tecnologia
3. Se acquisti una tecnologia, **rendi noto a tutti gli effetti**, mescola le carte acquistate e le carte combattimento precedentemente scartate nel tuo mazzo Combattimento



- L'ordine di **Ricerca Speciale** ha in più: puoi aggiungere direttamente alla tua mano una delle carte tecnologia appena acquistate **oppure** peschi 1 carta Evento aggiuntiva

### • Ordine di Difesa (**non può** essere scartato per pescare una carta Evento):



1. Piazzare l'ordine in una zona amichevole/controllata di un qualunque pianeta, non sulla pila degli ordini
2. Risolvi immediatamente l'ordine
3. Puoi muovere e/o trasportare le unità nell'area scelta, dal pianeta attivo o da quelli adiacenti collegati tramite un trasporto.
4. Piazzare il "Guard Token" (all'inizio di una battaglia in tale area il **difensore** può scartare il "guard token" e guadagnare +2 di vita/difesa in ogni scontro della battaglia. N.B.: il "guard token" può essere utilizzato solo dal difensore e non può essere usato insieme ad altre abilità che danno un bonus di vita/difesa (come la carta "Bunker" dei Terran o la carta Evento "Flawless Defense Plan" o altri "guard token")



# Riepilogo Regole: Starcraft & SC Brood War

## • SEQUENZA DELLA BATTAGLIA (si può dar luogo ad una sola battaglia durante un proprio Ordine di Movimento):

1. Piazzare l'Ordine nell'Area Contesa (per ricordarsi l'area interessata, e piazzare le unità al di fuori di essa)
2. Usare le carte che riportano l'Abilità di "Inizio della Battaglia" (è possibile giocarla **una sola**)
3. Pescare le Carte Combattimento (se non diversamente: 3 per l'attaccante ed 1 per il difensore)
4. L'attaccante stabilisce gli Scontri (sceglie le unità che saranno in Prima-Linea)
5. Assegnare le unità di Supporto
6. Piazzare le Carte Combattimento e Rinforzi (coperte a faccia in giù. Inizia a piazzarle chi attacca): **una** carta Combattimento e, se si vuole, **una** carta rinforzi (la carta Combattimento è obbligatoria, quella Rinforzi no)
7. Risolvere gli Scontri:
  - 7.1. Rivelare le Carte
  - 7.2. Confrontare i Valori di Attacco e Difesa
    - 7.2.1. *Verificare le Carte Combattimento Normali* (Se l'unità è riportata nella carta si considerano i Numeri Grandi, altrimenti quelli Piccoli)
    - 7.2.2. *Verificare le Carte Rinforzo*
    - 7.2.3. *Verificare le Unità di Supporto* (danno Bonus solo se possono "colpire" l'unità in prima linea avversaria)
  - 7.3. Distruggere le Unità e scartare le Carte (Se la forza di attacco di una carta è a uguale o maggiore al valore di difesa della carta avversaria, e l'unità può attaccare l'unità avversaria (dipende se l'unità è terrestre o aerea), l'unità avversaria viene distrutta. Scartare, inoltre, tutte le Carte Combattimento (e Rinforzo) utilizzate)
    - 7.3.1. Un'unità con l'abilità Occultamento/Cloak può ritirarsi invece che essere distrutta, ma può farlo solamente in un'area amica o libera del pianeta attivo (se non può farlo viene distrutta)
8. Risolvere il Danno Splash
9. Risolvere le Ritirate (su pianeta attivo o su uno adiacente ad esso, sempre che ci sia un trasporto tra i due pianeti)

## • FASE RAGGRUPPAMENTO

1. Distruggere basi e Trasporti
  - 1.1. *Le Basi vengono distrutte se c'è almeno un'unità nemica in quell'area*
  - 1.2. *i Trasporti sono distrutti se non c'è adiacente un pianeta con una base propria*
2. Perdere le Carte Risorsa ed i lavoratori sopra ad essi (ciò accade se il giocatore non ha una base sul pianeta e/o l'area **adesso** contiene una base o un'unità avversaria. Se l'area diviene solo "vuota" ciò non accade)
3. Acquisire le Carte Risorsa (delle aree alleate sui pianeti dove si ha una base. **Solamente** se un giocatore è l'unico con una base, riceve le carte anche delle aree vuote)
4. Recuperare i Lavoratori
5. Scegliere la Carta Leadership del Periodo in corso (se necessario, cioè se c'è stato un "cambio di Periodo")
6. Guadagnare i Punti Conquista delle aree controllate (o con unità o con una base)
7. Controllare le Condizioni di Vittoria Normale
8. Controllare le Condizioni di Vittoria Speciale
9. Scegliere UNA sola Carta Evento tra quelle pescate in questo "turno" e giocarla (chi ha la/e carta/e "La Fine si Avvicina" è **obbligato a scegliere** tale carta/e, questo è l'unico caso in cui è possibile giocare più carte evento)
10. Scartare le Carte Combattimento in eccesso
11. Passare il Segnalino di Primo Giocatore



## VINCERE LA PARTITA

Una partita può finire in quattro modi:

1. Vittoria Normale: Uno o più giocatori accumulano i punti conquista necessari
2. Vittoria Speciale: Uno o più giocatori hanno raggiunto il loro obiettivo di vittoria speciale
3. Vittoria per Fine-Partita: Nell'area comuni di Gioco sono presenti due o più carte Evento "La Fine Si Avvicina"

4. Vittoria per Eliminazione: Tutti i giocatori sono eliminati (cioè non possiedono né una base né un'unità) tranne uno

Se due o più giocatori raggiungono contemporaneamente la vittoria, il giocatore in pareggio con il più alto numero di risorse vince la partita. Se sussiste ancora il pareggio, il giocatore che controlla più aree vince. Se sussiste ancora il pareggio, quello che controlla più basi. Se sussiste ancora il pareggio, quello con più lavoratori nell'area di Riserva Lavoratori.

# Riepilogo Regole: Starcraft & SC Brood War

## EFFETTI, ABILITA' e MODULI

**OCCULTAMENTO/CLOAKING** (su carta o scritto nella plancia di comando/Scheda fazione) : quando un'unità con questa abilità viene distrutta, questa non è effettivamente distrutta. Il giocatore che la controlla la rimuove dalla battaglia e la sposta in un'area alleata o vuota del pianeta attivo

**DETECTOR** Se un'unità in prima linea o in seconda linea possiede l'abilità detector, l'abilità occultamento delle unità avversarie presente nello stesso scontro non ha alcun effetto

**ANNULLARE** la parola chiave annullare significa che la carta dell'avversario finisce nel mazzo degli scarti del proprietario e che i suoi effetti sono ignorati. Gli effetti delle carte con **annullare** si risolvono **prima** che siano risolte le altre abilità. Se entrambi i giocatori hanno una o più abilità annullare, si risolvono le abilità dell'attaccante sempre prima di quelle del difensore.

**ASSIST** le unità con la parola chiave **assist**, che appaiono normalmente tra le unità del sommario della Scheda Fazione, non possono essere assegnate come unità in prima linea in uno scontro. Queste sono sempre unità di supporto (l'attaccante assegna le unità di supporto prima del difensore). **Eccezione:** se tutte le unità di un giocatore in una data battaglia sono tutte unità assist, quel giocatore sceglie una di quelle unità come propria unità in prima linea

**COLLATERAL DAMAGE/DANNO COLLATERALE** se l'unità in prima fila con questa abilità non viene distrutta nel punto "distruggere le unità e scartare le carte" il proprietario dell'unità può immediatamente decidere una delle seguenti cose:

- Distruggere una base nemica nell'area
- Distruggere un'installazione nemica nell'area
- Distruggere tutti i lavoratori avversari nella carta risorsa dell'area

**MIND CONTROL** alla fine del punto "distruggere le unità e scartare le carte", l'unità avversaria in prima-fila è "rubata". Il giocatore che si impossessa dell'unità avversaria piazza sotto di lei un token "Mind Control". Finché il token/segnalino è presente egli tratta l'unità come se fosse sua. Durante una battaglia, un'unità controllata con il **mind control** usa la carta in cima al mazzo del possessore iniziale. Ogni fazione Protoss ha un limite di 2 unità controllate tramite il mind control (ma possono volontariamente distruggere unità sotto il loro controllo). Le Unità EROI non sono affette da questo potere

**RECHARGE/RICARICARE** Questa abilità può essere usata quando la carta specifica dovrebbe essere scartata ed invece ritorna nella mano del suo proprietario

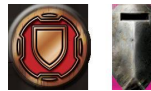
**SACRIFICE/SACRIFICIO** un'unità di prima-fila con questa abilità (guardare la scheda fazione) è automaticamente distrutta durante la fase di Risoluzione del Combattimento, sia che l'unità avversaria abbia forza sufficiente per farlo oppure no. Questa abilità viene ignorata se l'unità con l'abilità "sacrifice" non può attaccare l'unità avversaria in prima-Linea e le unità di supporto, o se l'unità avversaria ha cloaking/occultamento e nessuna unità amica ha detector

**ATTIVARE "DANNO SPLASH"** il danno splash si attiva quando una carta Combattimento che riporta la parola chiave **danno splash** distrugge almeno un'unità avversaria, questo avviene anche se sono distrutte più di una o tutte le unità alleate. Le carte danno splash attivate sono piazzate a faccia in su accanto alla battaglia, per tener conto di quante volte, durante la battaglia, sia stato attivato il danno splash. (Le carte danno splash che non sono state attivate devono essere scartate normalmente)

**AREE STRATEGICHE** Se un giocatore controlla l'area strategica di un pianeta (rappresentata da un esagono d'oro) tutti i suoi Ordini nello stesso pianeta sono trattati come se fossero ordini Speciali (quelli d'oro).

**DEFEND ORDER/ORDINE di DIFESA** Questo ordine non è mai piazzato in una Pila degli ordini, ma può essere piazzato in UN'area amichevole (cioè controllata). Appena questo ordine viene giocato, viene anche

risolto immediatamente: chi lo ha giocato può muovere e/o trasportare unità nell'area scelta. Quindi piazzare in tale area un "Guard Token". All'inizio di una battaglia in tale area il **difensore** può scartare il "guard token" e guadagnare +2 di vita/difesa in ogni scontro della battaglia. N.B.: il "guard token" può essere utilizzato solo dal difensore e non può essere usato insieme ad altre abilità che danno un bonus di vita/difesa (come la carta "Bunker" dei Terran o la carta Evento "Flawless Defense Plan" o altri "guard token")



**MODULO RIFORNIMENTO** il modulo di rifornimento aumenta il limite costruzione unità (da combattimento, che è ad inizio partita pari a 2) del loro proprietario. Per ogni modulo costruito il limite aumenta di uno (il limite degli zerg dipende dagli edifici: per ogni edificio diverso costruito il limite aumenta 2: non valgono le evoluzioni dello stesso edificio)



**MODULI RICERCA & SVILUPPO** per ogni modulo R&S è possibile utilizzare un ordine speciale



**MODULI SUPPORTO AEREO** fornisce tre benefici:



1. **Detector di Occultamento:** Le unità che si trovano nell'area della base ricevono l'abilità **detector**
2. **Difesa Antiaeree:** Il giocatore aggiunge +1 alla forza di attacco se l'unità in prima linea avversaria è un'unità aerea
3. **Difesa Orbitale Limitata:** Gli avversari non possono trasportare da un pianeta adiacente unità nell'area in cui si trova la base, ma possono farlo nelle altre aree del pianeta (solo le unità che si trovano già sul pianeta possono accedere all'area in cui vi è la base con il modulo Supporto Aereo)

**DEFENSIVE MODULE/MODULO DIFENSIVO** il difensore di un combattimento, dopo che sono state formate le coppie per le prima-linea, può scambiare **due** tra le sue creature (o tra unità delle prime-linee o anche con unità di supporto, ma non con unità **assist**). Lo scambio può avvenire solamente se la nuova unità in prima-linea può essere attaccata dall'unità nemica in prima-linea



**ASSIST MODULE** permette ad UNA unità assist in UN' AREA di non venire contata nel limite unità dell'area del pianeta Es. se un'area ha come limite 2, possono esserci 2 unità ed 1 unità assist. Questo vale anche in attacco: se si attacca un'area con limite 2, l'attaccante può portare 4 unità (l'attaccante può attaccare con 2 unità in più del limite dell'area) + 1 unità assist



**OFFENSIVE MODULE/MODULO OFFENSIVO** questo modulo permette di distruggere i suoi trasporti per ignorare la difesa orbitale limitata dell'avversario. Per farlo il giocatore trasporta semplicemente qualsiasi numero di unità nell'area della base avversaria dai pianeti adiacenti, ignorando il modulo di supporto aereo. Dopo il trasporto il giocatore attaccante deve distruggere ogni trasporto usato per muovere le sue unità nell'area contenente la base nemica



# Riepilogo Regole: Starcraft & SC Brood War

---

## DA RICORDARE:

- I giocatori **non** possono guardare le carte evento prima del punto 9 della fase Raggruppamento
- Per ottenere punti conquista da un'area, un giocatore **deve** avere una base e/o unità in quell'area
- Se un giocatore ha delle unità presenti in un'area contenente una base nemica, quella base viene distrutta al punto 1 della fase Raggruppamento (e **non prima**)
- Quando esegue un ordine Costruzione, un giocatore può costruire unità su qualsiasi area alleata o vuota sul pianeta attivo (sempre che abbia una base sul pianeta attivo), rispettando i limiti unità dell'area
- Le rotte di navigazione asse-z possono essere usate da qualsiasi giocatore, indipendentemente dal colore
- Le unità che sarebbero dovute essere distrutte in combattimento ma utilizzano la loro abilità occultamento/cloaking si possono allontanare solamente sulle aree amiche o libere del *pianeta attivo*, e non anche in quello adiacente
- Nelle **aree limitate alle unità aeree** non possono essere costruite basi (neppure dei terran) od installazioni
- Ogni giocatore può controllare le Leadership Cards proprie e degli avversari in ogni momento, tranne nella fase in cui tale carte vanno scelte (in quel caso si possono controllare solo le proprie)
- In una Battaglia se giocatore non può o non vuole giocare una Carta Combattimento dalla propria mano, gioca coperta (e senza guardarla) la prima carta del suo mazzo Combattimento. Quando fa questo, **non può** utilizzare una carta Rinforzi dietro tale carta Combattimento

