

Правила игры Starcraft: Roll & Write

перевод: BoardGamer.ru

Войны не избежать, и победитель в ней будет только один. Выбери свою сторону: храбрых терран, злобных зергов или мощных протоссов. Приведи свою расу к победе. Создавай отряды, возводи постройки и прояви себя на войне!

Состав игры:

- планшеты игроков (Терраны, Протоссы, Зерги);
- жетон хода;
- 1 синий кубик;
- 1 зеленый кубик;
- 1 красный кубик;
- 6 белых кубиков;
- 2 черных кубика.
- ручки/карандаши/маркеры по числу игроков

Цель игры:

Набрать больше всех очков за 12 раундов. В случае ничьей победителем объявляется игрок, у которого больше веспен газа.

Подготовка к игре:

1. Раздайте каждому игроку персональный планшет.
2. Каждый игрок вписывает в области рядом с Командным центром / Нексусом / Инкубатором 3 любых разных числа от 1 до 6.
3. Поместите в центр стола кубики.
4. Выберите, кто будет ходить первым.
5. Поместите жетон хода на цифру 1 на счётчике ходов.
6. Начинайте играть.

Ход игры:

Игру начинает первый игрок. Ход игрока состоит из следующих фаз:

1. **Фаза производства.** Бросьте все доступные кубики (1 синий, 6 белых, 2 черных). Если у вас есть зеленый кубик или красный кубик, бросьте и их тоже.
2. **Фаза поддержки.** Один раз в ход можете использовать эффект поддержки (склады снабжения, пилоны, оверлорды) чтобы изменить на 1 значение, выпавшее на одном из кубиков (+1 / -1).
3. **Фаза ресурсов.** Отметьте полученные ресурсы на планшете (синий кубик приносит минералы, если вы получили доступ к зелёному кубика, он приносит веспен газ).
4. **Фаза создания отрядов.** Выберите комбинацию из доступных белых кубиков в центре стола. Отметьте построенный отряд в области отрядов и уберите выбранный кубик или кубики в сторону, теперь они недоступны для выбора в этом ходу.

5. **Фаза строительства зданий.** Выберите один из доступных чёрных кубиков в центре стола. Отметьте построенное здание в области зданий и уберите этот кубик в сторону, теперь он недоступен для выбора в этом ходу.
6. **Фаза строительства соперников.** Соперники выбирать оставшиеся из доступных белых и чёрных кубиков и отмечают полученные значения на своих планшетах.
7. **Фаза тактики.** По желанию 1 раз в ход вы можете использовать специальное свойство вашей расы.
8. **Фаза окончания хода.** Ваш ход заканчивается. Теперь ходит следующий игрок.

Пример: Я играю за Терранов. В начале хода бросают кубики. На синем выпадает 3 – я получаю 3 минерала. На белых кубиках выпадает 5 – 5 – 2 – 3 – 5 – 4. Я выбираю комбинацию 5 – 5 – 5 и строю «Призрака». Отмечаю построенный отряд на своём планшете (ставлю крестик в пустой клеточке в строчке рядом с надписью «Призрак»). Затем я убираю 3 выбранных кубика со значениями «5» в сторону. На столе остаются еще 3 белых кубика с цифрами 2 – 3 – 4. На чёрных кубиках выпало 2 и 6. Я выбираю 6 и строю «Научный центр». Убираю выбранный кубик, на столе остаётся второй чёрный куб с цифрой «2». Оставшиеся 3 белых кубика (2-3-4) и 1 чёрных (2) теперь будут разбирать соперники.

Когда все игроки сделают по 1 ходу, раунд заканчивается. Передвиньте жетон раунда на следующее деление на счётчике.

В конце 12 раунда игроки подсчитывают заработанные очки во всех областях (минералы, веспен газ, отряды, здания). Победителем объявляется тот, кто наберёт больше всех очков.

Описание планшета игрока:

1 – Раса. В игре есть 3 расы: Терране, Протоссы и Зерги. За одну и ту же расу могут играть несколько игроков, например, в партии на троих один игрок может быть за Терранов, а двое – за Зергов.

2 – Свойство расы. Особое свойство расы можно использовать 1 раз за в ход и максимум 3 раза за игру. При использовании поставьте отметку «X» в верхней части области спецсвойства.

Свойство Терранов: Уничтожает минералы и газ у всех противников. Поставьте им крестик «X» в первые клеточки рядов минеров и газа. Если в этих клеточках уже была отметка «O», она не учитывается при подсчёте очков в конце партии. Затем бросьте синий или зелёный кубик (по вашему выбору) и получите столько минералов или газа, сколько выпадет на кубике. Вы можете бросить зелёный кубик, даже если ещё не открыли доступ к газу.

Свойство Протоссов: Бросьте чёрный кубик. Затем отметьте значком «O» клеточку этого здания у соперника. Если в этой клеточке уже была отметка «O», она не учитывается при подсчёте очков в конце партии.

Свойство зергов: Выберите соперника и бросьте 4 белых кубика. Выберите результат броска и уничтожьте у выбранного соперника соответствующий отряд. Поставьте крестик «X» в первую клеточку ряда этого отряда у соперника. Если в этой клеточке уже была отметка «O», она не учитывается при подсчёте очков в конце партии.

3 – Поддержка (склады снабжения, пилоны или оверлорд). Поддержка позволяет изменить на 1 результат броска любого кубика. Применять поддержку можно 1 раз в ход, максимум 3 раза за

игру. При использовании поддержки поставьте отметку «Х» на своём планшете в области поддержки.

4 – Минералы. Когда вы получаете минералы, помечайте отметками «О» столько клеток, сколько вы получаете минералов. В конце игры каждая клетка приносит 0,5 победных очков. Количество добываемых минералов при броске синего кубика указано в таблице добычи минералов.

5 – Веспен газ. Когда вы получаете газ, помечайте отметками «О» столько клеток, сколько вы получаете газа. В конце игры каждая клетка приносит 1 победное очко. Количество добываемого газа при броске зелёного кубика указано в таблице добычи газа.

6 – Отряды. В конце игры за построенные отряды начисляются очки. Количество очков зависит от конкретного вида отрядов. Когда вы строите отряд, помечайте отметкой «О» очередную клетку в ряду построенного отряда.

КСМ: Чтобы построить КСМ, вам нужны 3 кубика с последовательным рядом цифр. Это может быть 1-2-3 или 2-3-4 или 3-4-5 или 4-5-6. Если у вас есть такая комбинация, примените её и поставьте отметку «О» в очередной клетке в ряду КСМ. В самом начале 1 КСМ у вас уже есть (на планшете стоит отметка «О»), что позволяет вам бросать 1 синий кубик. Чем больше у вас будет КСМ, тем больше синих кубиков вы сможете бросать. Когда вы достигнете клетки с зелёным кубиком, вы сможете бросать зелёный кубик. В конце шкалы есть клетка с красным кубиком. Когда вы её достигните, сможете кидать красный кубик. Красный кубик – это джокер, его можно использовать как кубик любого цвета. В конце игры каждый КСМ приносит по 1 очку.

У Протоссов и Зергов в конце шкалы есть отметка «+1». Это означает, что каждый рабочий этих рас (зонд и дрон) приносят на 1 очко больше, т.е. по 2 очка, а не по 1 (как КСМ).

Морпех: Чтобы построить морпеха, нужна пара цифр от 1 до 4 (1-1, 2-2, 3-4 или 4-4). Если у вас есть такая комбинация, примените её и поставьте отметку «О» в очередной клетке в ряду морпехов. В конце игры каждый морпех приносит 1 очко.

Голиаф: Чтобы построить голиафа, нужна пара цифр от 5 до 6 (5-5 или 6-6). Если у вас есть такая комбинация, примените её и поставьте отметку «О» в очередной клетке в ряду голиафов. В конце игры каждый голиаф приносит 2 очка.

Танк: Чтобы построить танк, нужна тройка цифр от 1 до 3 (1-1-1, 2-2-2 или 3-3-3). Если у вас есть такая комбинация, примените её и поставьте отметку «О» в очередной клетке в ряду танков. В конце игры каждый танк приносит 4 очка.

Призрак: Чтобы построить призрака, нужна тройка цифр от 4 до 6 (4-4-4, 5-5-5 или 6-6-6). Если у вас есть такая комбинация, примените её и поставьте отметку «О» в очередной клетке в ряду призраков. В конце игры каждый призрак приносит 3 очка.

Крейсер: Чтобы построить крейсер, нужна четвёрка цифр от 1 до 6 (1-1-1-1, 2-2-2-2, 3-3-3-3, 4-4-4-4, 5-5-5-5 или 6-6-6-6). Если у вас есть такая комбинация, примените её и поставьте отметку «О» в очередной клетке в ряду крейсеров. В конце игры каждый крейсер приносит 5 очков.

7 – Здания. Здания приносят очки в конце партии. За каждый вид зданий очки начисляются порозному. Когда вы строите здание, помечайте отметкой «О» очередную клетку в ряду построенного здания.

Командный центр: Перед началом игры в ряду командного центра нужно указать 3 любых числа от 1 до 6 (в том числе можно и повторяться, например 2-5-5). В дальнейшем эти цифры нужно будет последовательно зачёркивать слева направо. В конце игры каждый командный центр приносит 3 очка.

Космопорт: Чтобы построить космопорт, на чёрном кубике нужен результат 1 или 3. В конце игры каждый космопорт приносит 2 очка.

Казармы: Чтобы построить казармы, на чёрном кубике нужен результат 1 или 2. В конце игры каждые казармы приносят 1 очко.

Завод: Чтобы построить завод, на чёрном кубике нужен результат 5 или 6. В конце игры каждый завод приносит 1 очко.

Научный центр: Чтобы построить научный центр, на чёрном кубике нужен результат 4 или 6. В конце игры каждый научный центр приносит 2 очка.

8 – Подсчёт очков. После завершения 12 раунда игры подсчитайте очки, заработанные за добычу минералов и газа, за строительство отрядов и зданий. Сложите все эти значения и запишите итоговую сумму в разделе «Всего очков».

Красный кубик

Доступ к красному кубику можно получить при строительстве КСМ, дронов и зондов. Красный кубик – это джокер, его можно использовать как кубик любого цвета (для добычи минералов или газа, для строительства отрядов или зданий). На красный кубик, также как и на все прочие кубики, можно применять эффект снабжения (+1 или -1 к результату броска).

Таблица добычи минералов и газа:

Результат броска на синем или зелёном кубике – добытое количество минералов или газа:

1 – 0

2-3-4 – 1

5 – 2

6 – 3