



Jak przygotować rozgrywkę w StarCraft: Tabletop Miniature Game

Przygotowanie bitwy składa się z trzech głównych etapów:

1. zbudowania armii,
2. wyboru misji i karty rozmieszczenia,
3. przygotowania pola bitwy.

Poniższy poradnik opiera się na zasadach z części 9 podręcznika, stronach 73–78.

1. Ustalcie skalę rozgrywki

Obaj gracze muszą korzystać z tej samej skali. Określa ona limit minerałów, limit gazu Vespene oraz rozmiar pola bitwy.

Skala	Limit minerałów	Limit Vespene	Pole bitwy
Skirmish	do 1000	10% limitu minerałów	36" × 36"
Standard	do 2000	10% limitu minerałów	36" × 54"
Grand Offensive	2001+	10% limitu minerałów	36" × 72"

Przykład: w grze Standard każdy gracz może wydać maksymalnie:

- 2000 minerałów na jednostki i ulepszenia,
- 200 Vespene Gas na karty taktyczne.

Niewydane minerały i gaz przepadają. Nie można zamieniać jednego zasobu na drugi.

Na pierwszą grę najlepiej wybrać **Skirmish**, ponieważ wymaga mniej jednostek i pozwala szybciej poznać działanie aktywacji, Supply i kart.

2. Wybierz rasę i kartę frakcji

Każdy gracz wybiera:

1. rasę: **Terran, Zerg albo Protoss**;
2. jedną **Faction Card**, czyli kartę frakcji.

Karta frakcji określa dwie rzeczy:

- jakie jednostki i karty taktyczne można wybrać,
- od ilu slotów armii zaczyna gracz.

Sloty mogą należeć do kategorii:

- Core,
- Elite,
- Support,
- Air,
- Hero.

Zgodność znaczników frakcji

Każda jednostka i karta taktyczna posiada znaczniki frakcji, czyli **Faction Tags**.

Aby karta mogła wejść do armii, wszystkie jej znaczniki muszą znajdować się również na karcie wybranej frakcji.

Przykład:

- karta frakcji ma znacznik **Zerg**;
- zwykłe Zerglingi mają tylko znacznik **Zerg** – można je wybrać;
- Kerrigan Swarm Raptors mają znaczniki **Zerg** i **Kerrigan's Swarm** – nie można ich wybrać, jeśli karta frakcji nie ma znacznika Kerrigan's Swarm.

Jednostka nie musi wykorzystywać wszystkich znaczników karty frakcji. Ważne jest jedynie, aby żaden jej własny znacznik nie wykraczał poza te dostępne na karcie frakcji.

3. Kup karty taktyczne

Karty taktyczne kupuje się wyłącznie za **Vespene Gas**.

Pełnią one dwie funkcje:

- zapewniają zdolności i zasoby wykorzystywane podczas bitwy,
- otwierają dodatkowe sloty armii.

Przykładowo karta Barracks może otwierać kolejne sloty Core, a Academy – sloty Support.

Wybierając karty, należy sprawdzić:

- ich koszt w Vespene,
- znaczniki frakcji,
- otwierane sloty,
- zdolności specjalne,
- oznaczenie **Unique**.

Jeżeli karta ma oznaczenie Unique, w armii może znajdować się tylko jedna jej kopia.

Karta frakcji i wszystkie karty taktyczne są przed rozpoczęciem gry wykładane odkryte na stole.

Praktyczna kolejność wyboru

Nie warto kupować kart wyłącznie dla ich zdolności. Najpierw należy zastanowić się, jakie jednostki chcemy wystawić, a następnie dobrać karty otwierające potrzebne sloty.

Przykład: jeśli chcesz wystawić dużo Marines i Marauders, potrzebujesz odpowiedniej liczby slotów Core. Jeżeli karta frakcji daje ich za mało, trzeba kupić kartę taktyczną zapewniającą dodatkowe sloty Core.

4. Zwerbuj jednostki

Jednostki kupuje się za minerały i umieszcza w odpowiednich slotach.

Każda jednostka posiada:

- typ slotu, np. Core albo Support,
- dostępne warianty liczebności,
- koszt w minerałach,
- początkową wartość Supply.

Nie można samodzielnie ustalać dowolnej liczebności oddziału. Należy wybrać jeden z wariantów podanych w tabelach punktowych na stronach 94–107.

Przykład:

Jednostka Liczebność Koszt Początkowe Supply

Marines 6 modeli 160 1

Marines 9 modeli 210 2

Oddział sześciu Marines:

- kosztuje 160 minerałów,
- zajmuje 1 slot Core.

Oddział dziewięciu Marines:

- kosztuje 210 minerałów,
- zajmuje 2 sloty Core.

Najważniejsza zasada slotów

Jednostka zajmuje liczbę slotów równą jej **początkowej wartości Supply**.

Nie wystarczy zatem posiadać jeden slot określonego typu, aby wystawić dowolnie duży oddział.

Jeżeli duży oddział Hydralisków ma początkowe Supply 3, potrzebuje trzech slotów Elite. Mając tylko dwa sloty Elite, można:

- wybrać mniejszy oddział,
- albo kupić kartę taktyczną zapewniającą dodatkowy slot Elite.

Niewykorzystane sloty przepadają i nie można zamienić ich na sloty innego rodzaju.

5. Kup ulepszenia

Po wybraniu jednostek można kupować im ulepszenia. Ich dostępność i koszt znajdują się na odwrocie karty jednostki.

Ulepszenia kupuje się za minerały, z tego samego limitu co jednostki.

Zwykłe ulepszenia

Ulepszenie bez słowa kluczowego **SPECIALIST** otrzymują zasadniczo wszystkie modele w oddziale.

Jeżeli ulepszenie kosztuje różną liczbę minerałów zależnie od liczebności oddziału, należy zapłacić koszt wskazany dla wybranego wariantu jednostki.

Ulepszenia zastępujące broń

Zapis:

FOR [nazwa broni]

oznacza, że nowa broń zastępuje wymienione wyposażenie. Modele tracą dotychczasową broń i otrzymują nową.

Ulepszenia SPECIALIST

Każde ulepszenie SPECIALIST otrzymuje tylko jeden wybrany model.

Zasady są następujące:

- tego samego ulepszenia SPECIALIST nie można kupić dla oddziału więcej niż raz;
- można kupić kilka różnych ulepszeń SPECIALIST;
- każde z nich należy przydzielić innemu modelowi;
- specjalista korzystający z innej broni rozpatruje swoje ataki jako osobną serię, czyli osobny **Batch**.

Przykład: oddział sześciu Marines może mieć:

- jednego Marine z Rocket Launcherem,
- innego Marine z AGG-12,
- czterech Marines z podstawowymi C-14 Rifles.

Nie można natomiast kupić dwóch identycznych Rocket Launcherów jako dwóch kopii tego samego ulepszenia SPECIALIST.

6. Sprawdź gotową rozpiskę

Przed zakończeniem budowania armii sprawdź:

- czy wszystkie jednostki i karty mają właściwe znaczniki frakcji;
- czy nie przekroczono limitu minerałów;
- czy nie przekroczono limitu Vespene;
- czy każda jednostka ma właściwy typ slotu;
- czy liczba zajętych slotów odpowiada początkowemu Supply jednostek;
- czy nie wykorzystano dwóch kopii karty Unique;
- czy ulepszenia są dostępne dla danych jednostek;
- czy różni specjaliści zostali przypisani do różnych modeli.

7. Jawna czy ukryta rozpiska?

Domyślnie obowiązują **Open Lists**:

- gracze pokazują sobie wszystkie jednostki,
- ujawniają ulepszenia i wymienione bronie,
- karty frakcji i karty taktyczne są odkryte.

Gracze mogą wspólnie zdecydować o użyciu **Closed Lists**. Jeżeli choć jeden gracz się nie zgadza, stosuje się Open Lists.

W Closed Lists:

- jednostki i ulepszenia pozostają ukryte, dopóki jednostka nie wejdzie na stół;
- karty frakcji i karty taktyczne nadal są jawne;
- po wystawieniu jednostki należy natychmiast ujawnić jej ulepszenia i wymienione bronie.

Jeżeli model nie przedstawia dokładnie posiadanego wyposażenia, gracz ma obowiązek jasno poinformować przeciwnika o różnicach.

8. Przygotuj karty do draftu misji

Każdy gracz przynosi:

- 2 różne Mission Cards,
- 2 różne Deployment Cards.

Gracz nie może przynieść dwóch kopii tej samej karty. Obaj gracze mogą jednak niezależnie przynieść taką samą kartę.

Na stole układacie odkryte:

- cztery Mission Cards w jednym rzędzie,
- cztery Deployment Cards w drugim rzędzie.

Czym różnią się karty?

Mission Card określa:

- warunki zdobywania VP,
- Starting Supply,
- zwiększanie Supply w kolejnych rundach,
- liczbę rund,
- dodatkowe warunki, w tym ewentualne natychmiastowe zwycięstwo.

Deployment Card określa:

- rozmiar pola bitwy,
- krawędzie wejścia graczy,
- strefy wpływu,
- położenie pięciu znaczników misji.

9. Przeprowadź draft

Krok 1: rzut rozstrzygający

Obaj gracze wykonują Roll-Off, czyli rzucają po 2K6.

Zwycięzca wybiera kolejno:

1. czy chce być graczem czerwonym, czy niebieskim;
2. czy kontroluje draft misji, czy draft rozmieszczenia.

Przeciwnik automatycznie przejmuje kontrolę nad drugim draftem.

Kolor określa:

- Entry Edge,
- Zone of Influence,
- przypisanie kolorów znaczników misji.

Krok 2: wybór misji

Spośród czterech wyłożonych Mission Cards:

1. gracz, który nie kontroluje draftu misji, odrzuca dowolne dwie;
2. gracz kontrolujący draft wybiera jedną z pozostałych dwóch;
3. ostatnia karta zostaje odrzucona.

Wybrana karta jest misją rozgrywaną w tej bitwie.

Krok 3: wybór rozmieszczenia

Tę samą procedurę stosuje się do Deployment Cards:

1. gracz niekontrolujący draftu odrzuca dwie karty;
2. gracz kontrolujący wybiera jedną z dwóch pozostałych;
3. ostatnia zostaje odrzucona.

Dzięki temu jeden gracz ma większy wpływ na warunki zwycięstwa, a drugi na geometrię pola bitwy.

10. Przypisz znaczniki misji

Po wybraniu obu kart znaczniki otrzymują następujące przypisanie:

Znacznik Przypisanie

- | | |
|---|-----------------|
| 1 | gracz czerwony |
| 2 | gracz niebieski |
| 3 | gracz czerwony |
| 4 | gracz niebieski |
| 5 | neutralny |

To tylko **Marker Affinity**. Nie oznacza, że gracz automatycznie kontroluje odpowiadający mu znacznik na początku gry.

11. Przygotuj pole bitwy

Stół przygotowuje się w następującej kolejności:

1. Sprawdź rozmiar pola bitwy na Deployment Card.
2. Przypisz graczom Entry Edges.
3. Zaznacz Zone of Influence.
4. Ustaw teren.
5. Ustaw pięć znaczników misji.

Zone of Influence

Strefa wpływu rozciąga się na 6" od Entry Edge w głąb stołu.

Jednostka wchodząca z rezerw nie może zakończyć wystawiania w strefie wpływu przeciwnika. Strefa nie ogranicza później normalnego ruchu jednostek znajdujących się już na stole.

Jeżeli Entry Edge nie obejmuje całej krawędzi stołu, jego końce należy oznaczyć odpowiednimi znacznikami.

12. Ustaw teren

Można użyć jednej z gotowych map zamieszczonych na końcu podręcznika:

- dla Skirmish rzuć K3,
- dla Standard rzuć K6.

Możecie również zbudować stół samodzielnie. Wtedy gracze, zaczynając od czerwonego, naprzemiennie ustawiają po jednym elemencie terenu.

Zalecenia dla stołu Standard 36" × 54"

Rodzaj terenu	Zalecana liczba
Wszystkie elementy	8–12
Size 0	0–2
Size 1	2–4
Size 2	6–8
Size 3+	1–2, jeśli są dostępne
Grass	4–6

Tych liczb nie należy mechanicznie sumować — trawa jest dodatkową szczególną kategorią terenu. Najważniejsze jest uzyskanie zrównoważonego stołu.

Zasady dobrego ustawienia

Podziel stół umownie na cztery części:

- w każdej powinny znajdować się przynajmniej dwa znaczące elementy Size 2 lub większe;
- żadna część nie powinna być całkowicie pusta;
- teren nie może być tak gęsty, żeby jednostki nie mogły się poruszać;
- w promieniu 6" od środka powinien znajdować się przynajmniej jeden znaczący element;
- powinny pozostać przynajmniej dwie wyraźne linie ognia o szerokości co najmniej 6";
- każdy dostępny poziom Size 3+ powinien mieć przynajmniej jeden osiągalny Access Point.

Pusty środek tworzy niebezpieczną strefę ostrzału. Całkowicie zablokowany środek spycha natomiast całą walkę na boki stołu.

13. Ustaw znaczniki misji

Znaczniki 1–5 ustaw zgodnie ze współrzędnymi z Deployment Card.

Znaczniki mogą znajdować się na:

- Ground Level,

- Mid Ground,
- High Ground.

Nie mogą znajdować się na terenie nieprzekraczalnym. Jeżeli wskazane współrzędne kolidują z takim elementem, przesun element terenu możliwie najmniej, pozostawiając znacznik we właściwym miejscu.

14. Ustal pierwszego gracza

Po przygotowaniu pola bitwy wykonajcie Roll-Off.

Zwycięzca nie musi sam brać First Player Markera. Może przydzielić go dowolnemu graczowi.

Posiadacz znacznika decyduje, kto przeprowadza pierwszą aktywację w pierwszej fazie rundy.

15. Gdzie ustawić armię przed pierwszą rundą?

Na początku bitwy **żadna jednostka nie znajduje się na stole**.

Wszystkie jednostki z rozpiski rozpoczynają w rezerwach. Wprowadza się je podczas Movement Phase za pomocą akcji Deploy, przestrzegając limitu Supply.

W pierwszej rundzie Supply Pool jest równy wartości **Starting Supply** z karty misji. W następnych rundach rośnie o wartość **Supply Escalation**. W ostatniej rundzie Supply staje się nieograniczone.

To oznacza, że gracz buduje pełną armię przed bitwą, ale wprowadza ją na pole stopniowo.

Ważne rozróżnienie

- **Początkowe Supply jednostki** określa, ile slotów zajmuje podczas budowania armii.
- **Aktualne Supply jednostki** wpływa na możliwość jej wystawienia, kontrolę znaczników i inne mechaniki podczas gry.
- **Supply Pool misji** ogranicza łączną wartość jednostek znajdujących się aktualnie na stole.

Dopiero po wykonaniu tych czynności możecie rozpocząć pierwszą rundę.