

<p>Сверхразум - I</p> <p><u>РОЙ</u></p> <p>Условие победы: вы побеждаете в игре, если на III этапе в конце хода у вас есть 3 базы на 3 разных планетах.</p> <p>Стартовые силы: 4 зерглинга; 1 гидралиска; 1 транспорт; 8 рабочих.</p>	<p>Сверхразум - II</p> <p><u>МЫСЛИТЕЛЬ ДАГГОТ</u></p> <p>Поместите в любую дружественную локацию жетон кокона.</p> <p>Пока этот жетон в игре (его можно уничтожить как обычную базу), вы можете отдавать 1 приказ в начале каждого хода (а потом ещё 4 приказа как обычно).</p>	<p>Сверхразум - III</p> <p><u>ГОСПОДСТВО В ВОЗДУХЕ</u></p> <p>Уничтожьте 1 вражеский транспорт на каждом навигационном пути.</p>
<p>Сверхразум - I</p> <p><u>НЕУТОЛИМЫЙ ГОЛОД</u></p> <p>Поместите эту карту под лист фракции. Она даёт вам дополнительные ресурсы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 минерал; - 1 газ. <p>Стартовые силы: 1 зерглинг; 2 гидралиска; 1 транспорт; 9 рабочих.</p>	<p>Сверхразум - II</p> <p><u>ТАРАСК</u></p> <p>Герой: поместите в любую дружественную локацию Тараска - ультралииска с жетоном героя.</p> <p>Если он его убьют или он покинет игровое поле иным образом, в конце любого хода вы можете выставить его в локацию с вашей базой или жетоном Сверхразума.</p>	<p>Сверхразум - III</p> <p><u>ПРИПЛОД</u></p> <p>Немедленно выполните приказ «стройка» на любой планете. После этого переместите всех рабочих с ресурсов в область доступных рабочих.</p>
<p>Сверхразум - I</p> <p><u>СВЕРХРАЗУМ</u></p> <p>Поместите в любую дружественную локацию жетон Сверхразума.</p> <p>Пока этот жетон в игре (его можно уничтожить как обычную базу), вы получаете 1 ПО в конце каждого хода.</p> <p>Стартовые силы: 3 зерглинга; 2 гидралиска; 1 транспорт; 7 рабочих.</p>		

<p>Королева клинков - I</p> <p><u>НОВЫЙ ЛИДЕР</u></p> <p>Условие победы: вы побеждаете в игре, если на III этапе в конце хода контролируете 3 локации, приносящие победные очки.</p> <p>Стартовые силы: 3 зерглинга; 2 гидралиска; 1 транспорт; 7 рабочих.</p>	<p>Королева клинков - II <u>САРА КЕРРИГАН</u></p> <p>Герой: Поместите в любую дружественную локацию Сару Керриган – заражённого террана с жетоном героя.</p> <p>Вы бесплатно получаете карты «Пси-шторм» и «Невидимость».</p> <p>В бою Керриган всегда использует наибольшие значения на картах. У неё нет способности «камикадзе».</p>	<p>Королева клинков - III</p> <p><u>ИСКУСНОЕ ВЛИЯНИЕ</u></p> <p>Выберите планету, на которой у вас больше юнитов, чем у любого противника.</p> <p>В следующем ходу каждый противник может сыграть на эту планету только 1 приказ.</p>
<p>Королева клинков - I</p> <p><u>ОСНОВАТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА</u></p> <p>На этапе создания галактики вы получаете 2 базы (по 1-й на каждой из двух планет).</p> <p>Стартовые силы: 6 зерглингов; 2 транспорта; 8 рабочих.</p>	<p>Королева клинков – II</p> <p><u>К ФИНИШУ</u></p> <p>Наберите 4 карты из колоды событий.</p>	<p>Королева клинков - III</p> <p><u>ДЫХАНИЕ СМЕРТИ</u></p> <p>В следующем ходу все ваши приказы разыгрываются как «золотые».</p>
<p>Королева клинков - I</p> <p><u>ВЗГЛЯД В БУДУЩЕЕ</u></p> <p>На этапе создания галактики вы сами расставляете все z-выходы.</p> <p>Поместите на каждый навигационный путь своей стартовой планеты по 1 транспорту.</p> <p>Стартовые силы: 1 заражённый терран; 4 зерглинга; 9 рабочих.</p>		

<p>Алдарис - I</p> <p><u>ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ</u></p> <p>Условие победы: для победы вашим противникам нужно набрать 20 очков (а не 15). Вы выигрываете, если вскрываются 2 карты «конец близок».</p> <p>Стартовые силы: 2 зилота; 1 драгун; 1 транспорт; 7 рабочих.</p>	<p>Алдарис - II</p> <p><u>ФАНАТИКИ КХАЛА</u></p> <p>Каждый ход после того, как все игроки отдали приказы, вы можете переложить нижний приказ в одной стопке на верх этой стопки.</p>	<p>Алдарис - III</p> <p><u>ВОЛЯ КОНКЛАВА</u></p> <p>В следующем ходу вы сможете разыграть по 2 приказа вместо одного (всего 8 приказов).</p>
<p>Алдарис - I</p> <p><u>ФЛОТ КОНКЛАВА</u></p> <p>Вы можете выставлять построенные юниты не на планеты, а на эту карту. Когда любой игрок вскрывает приказ «мобилизация», вы можете переместить юнитов с этой карты на локацию с вашей базой.</p> <p>Стартовые силы: 2 драгуна; 1 транспорт; 8 рабочих.</p>	<p>Алдарис – II</p> <p><u>ФЕНИКС</u></p> <p>Герой: Поместите в любую дружественную локацию (или на карту «Флот конклава», если она у вас есть) Феникса – драгуна с жетоном героя.</p> <p>Феникс может использовать карты драгунов и храмовников.</p> <p>В бою Феникс получает +2 жизни на передовой.</p>	<p>Алдарис - III</p> <p><u>СУДЬБА</u></p> <p>Если в этом ходу кто-нибудь побеждает по очкам или выполнит особое условие победы, игра продолжается</p> <p>(этапы «победа по очкам» и «особое условие победы» в этом ходу пропускаются).</p>
<p>Алдарис - I</p> <p><u>БОГАТСТВА АЙУРА</u></p> <p>В конце каждой фазы вы можете «восполнить» 1 или 2 частично истощённые карты ресурсов.</p> <p>Противники не могут истощать ваши ресурсы.</p> <p>Стартовые силы: 1 зилот; 1 драгун; 1 транспорт; 9 рабочих.</p>		

<p>Тассадар - I <u>ВРАТА ИСКРИВЛЕНИЯ</u></p> <p>Поместите в любую дружественную локацию жетон Врат искривления. Пока этот жетон в игре (его можно уничтожить как обычную базу), в конце каждого хода вы можете телепортировать юнитов из локации с Вратами в любую дружественную локацию на любой планете.</p> <p>Стартовые силы: 2 зилота; 1 драгун; 1 транспорт; 7 рабочих.</p>	<p>Тассадар - II <u>ЗЕРАТУЛ</u></p> <p>Герой: Поместите в любую дружественную локацию Зератула – тёмного храмовника с жетоном героя.</p> <p>В бою Зератул получает +1 к атаке, +1 жизнь на передовой.</p> <p>Когда в бою участвует Зератул, до начала сражения противник должен уничтожить одного наземного юнита.</p>	<p>Тассадар - III <u>ВОЗВРАЩЕНИЕ НА АЙУР</u></p> <p>Поместите до 8 транспортов на любые пути навигации (если транспортов не хватает, можете переместить уже построенные).</p> <p>В следующем ходу другие игроки не могут уничтожить ваши транспорты.</p>
<p>Тассадар - I <u>ОРБИТАЛЬНАЯ ПЛАТФОРМА</u></p> <p>Поместите эту карту под лист фракции. Она даёт вам дополнительные ресурсы: - 2 минерала.</p> <p>Стартовые силы: 1 тёмный храмовник; 1 зилот; 1 транспорт; 9 рабочих.</p>	<p>Тассадар – II <u>ГАНТРИТОР</u></p> <p>Герой: Поместите в любую дружественную локацию Гантратора – авианосец с жетоном героя.</p> <p>В бою Гантратор получает +1 жизнь на передовой.</p> <p>Если Гантратор погибает, вы можете уничтожить 1 вражеского юнита, базу или жетон на планете с ним.</p>	<p>Тассадар – III <u>ВЕЛИКАЯ ЖЕРТВА</u></p> <p>Уничтожьте любого юнита на планете, где есть юниты противника.</p> <p>В одной из локаций на этой планете погибают все юниты.</p>
<p>Тассадар - I <u>ДОМИНИРОВАНИЕ</u></p> <p>Условие победы: вы побеждаете в игре, если на III этапе в конце хода вы контролируете больше локаций, чем любой противник.</p> <p>Стартовые силы: 3 зилота; 1 транспорт; 8 рабочих.</p>		

<p>Джим Рейнор - I</p> <p><u>РЕЙДЕРЫ РЕЙНОРА</u></p> <p>Условие победы: вы побеждаете в игре, если на III этапе в конце хода вы контролируете 6 локаций с ресурсами.</p> <p>Стартовые силы: 2 морпеха; 1 гриф; 1 огнемётчик; 1 транспорт; 8 рабочих.</p>	<p>Джим Рейнор - II</p> <p><u>ДЖИМ РЕЙНОР</u></p> <p>Герой: Поместите в любую дружественную локацию Джима Рейнора – грифа с жетоном героя.</p> <p>В бою с Рейнором все ваши юниты на передовой получают +1 к атаке.</p> <p>В бою Рейнор получает +2 жизни на передовой.</p>	<p>Джим Рейнор - III</p> <p><u>ПСИ-ИЗЛУЧАТЕЛЬ</u></p> <p>Выберите планету, на которой есть хотя бы 1 ваш юнит. Все остальные игроки (начиная с первого) должны увести с этой планеты своих юнитов на соседние планеты. Если юнитам некуда отступать, они погибают.</p>
<p>Джим Рейнор - I</p> <p><u>ХРАНИЛИЩА</u></p> <p>В начале игры вы получаете 3 любых жетона ресурсов.</p> <p>В конце каждого хода вы получаете 1 жетон ресурсов за каждого незадействованного рабочего (максимум 3 жетона)</p> <p>Стартовые силы: 3 морпеха; 1 гриф; 1 транспорт; 9 рабочих.</p>	<p>Джим Рейнор – II</p> <p><u>ДОВОЛЬСТВОВАТЬСЯ МАЛЫМ</u></p> <p>При выполнении приказа «стройка» вы можете бесплатно строить 1 транспорт.</p> <p>Каждый ваш научный модуль и модуль снабжения считается за 2 модуля.</p>	<p>Джим Рейнор - III</p> <p><u>БИТВА ДО ПОСЛЕДНЕГО</u></p> <p>Все ваши противники теряют по 2 победных очка.</p>
<p>Джим Рейнор - I</p> <p><u>ТАЙНЫЕ ОПЕРАЦИИ</u></p> <p>Поместите на эту карту 3 призраков. Выполняя свой приказ «мобилизация», вы можете переместить призраков с этой карты на планету с приказом. Вы можете помещать сюда построенных призраков.</p> <p>Стартовые силы: 3 морпеха; 2 огнемётчика; 1 транспорт; 7 рабочих.</p>		

<p>Арктур Менгск - I</p> <p><u>СЫНОВЬЯ КОРХАЛА</u></p> <p>Вы можете использовать приказ «джокер». Когда он вскрывается, вы можете выполнить «стройку», «мобилизацию» или «исследование».</p> <p>Стартовые силы: 3 морпеха; 1 медик; 1 голиаф; 1 транспорт; 7 рабочих.</p>	<p>Арктур Менгск - II</p> <p><u>НОРАД II</u></p> <p>Герой: Поместите в любую дружественную локацию Норад II – крейсер с жетоном героя.</p> <p>Возьмите в руку любую карту из боевой колоды и перемешайте её.</p> <p>В бою Норад II получает +1 жизни на передовой.</p>	<p>Арктур Менгск - III</p> <p><u>ВЫЖЖЕНАЯ ЗЕМЛЯ</u></p> <p>Поместите в любую(ые) дружественную(ые) локацию(и) 2 крейсера и 2 осадных танка.</p> <p>В бою на передовой крейсера получают свойство «дополнительный урон».</p>
<p>Арктур Менгск - I</p> <p><u>ДОМИНИОН ТЕРРАН</u></p> <p>Условие победы: вы побеждаете в игре, если на III этапе в конце хода вы полностью контролируете 2 планеты.</p> <p>Стартовые силы: 2 морпеха; 1 огнемётчик; 1 призрак; 1 транспорт; 8 рабочих.</p>	<p>Арктур Менгск – II</p> <p><u>ТАКТИЧЕСКОЕ ПРЕВОСХОДСТВО</u></p> <p>Поместите 2 жетона победных очков в 2 любые локации, не приносящие очков.</p>	<p>Арктур Менгск - III</p> <p><u>ЦИВИЛИЗАЦИЯ ТЕРРАН</u></p> <p>Вы получаете казармы и космопорт 3 уровня.</p> <p>В следующем ходу все ваши приказы разыгрываются как «золотые».</p>
<p>Арктур Менгск - I</p> <p><u>ИМПЕРАТОР АРКТУР I</u></p> <p>Вы можете выбрать себе 2 стартовые планеты и определить, кто будет первым игроком.</p> <p>Стартовые силы: 3 морпеха; 1 огнемётчик; 1 транспорт; 9 рабочих.</p>		

<p>Земной директорат - I</p> <p><u>УСТРАНЕНИЕ ИНОПЛАНЕТНОЙ УГРОЗЫ</u></p> <p>Вы получаете 1 победное очко за уничтожение вражеских баз.</p> <p>Стартовые силы: 3 морпеха; 1 осадный танк; 1 транспорт; 7 рабочих.</p>	<p>Земной директорат - II</p> <p><u>ЭФФЕКТ НЕОЖИДАННОСТИ</u></p> <p>Разыграйте приказ «мобилизация» на любую планету</p> <p>ИЛИ</p> <p>Разыграйте приказ «стройка» на любую планету.</p>	<p>Земной директорат - III</p> <p><u>ВРЕМЯ ПОБЕЖДАТЬ</u></p> <p>Поместите до 4 жетонов обороны в контролируемые вами локации (только 1 жетон в каждую локацию).</p> <p>Уничтожьте 1 любой вражеский транспорт.</p>
<p>Земной директорат - I</p> <p><u>ВОЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ</u></p> <p>Вы бесплатно получаете фабрику и космопорт 1 уровня.</p> <p>Стартовые силы: 3 морпеха; 1 огнемётчик; 1 транспорт; 9 рабочих.</p>	<p>Земной директорат – II</p> <p><u>ГЕНЕРАЛ ДЮ ГАЛЛЬ</u></p> <p>Герой: Поместите в любую дружественную локацию Дю Галля – крейсер с жетоном героя.</p> <p>Если юниты противника без свойства «скрытность» отступают из боя с Дю Галлем, они уничтожаются.</p> <p>В бою Дю Галль получает +1 жизни на передовой.</p>	<p>Земной директорат - III</p> <p><u>ОРБИТАЛЬНАЯ БОМБАРДИРОВКА</u></p> <p>Удалите все жетоны обороны с любой планеты. Затем выберите любого игрока, у которого есть база на этой планете. Вы можете уничтожить у него 1 модуль или 1 здание.</p>
<p>Земной директорат - I</p> <p><u>ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ФИНАНСИРОВАНИЕ</u></p> <p>В начале игры вы получаете 4 жетона минералов и 2 - газа.</p> <p>В конце каждого хода вы получаете 1 любой жетон ресурса.</p> <p>Стартовые силы: 2 морпеха; 2 грифа; 1 транспорт; 8 рабочих.</p>		