




Kétszemélyes szabályok

A doboz tartalma:


- 80 Trade Deck kártya
- 16 Scout kártya
- 10 Explorer kártya
- 4 Viper kártya
- 12db 1/5 értékű befolyás kártya
- 6db 10/20 értékű befolyás kártya
- Ez a játékszabály

Áttekintés

A Star Realms játékban minden játékos a saját űrhajóflottáját képező saját kártyapaklival indul. Minden egyes körben a játékosok lapokat játszanak ki a kezükből, hogy azokkal vásároljanak, harcoljanak, befolyást szerezzenek, vagy egyéb fontos hatást érjenek el.

A vásárlás  az erősebb hajók és bázisok megszerzésére szolgál, amiket a piactérről lehet megvásárolni a játékosok saját paklijába.

A harc  akcióval az ellenfeleidet és azok bázisait támadhatod.

A befolyásszerzés  saját életerő pontjaid növelésére szolgál. A játékosok 50 befolyásponttal kezdik a játékot. A játékot az nyeri, akinek elsőre sikerül a másik játékos befolyáspontjait nullára csökkentenie.

Előkészület

A játékosok a saját paklijukkal kezdenek (amiben **8 Scout** és **2 Viper** kártya található), valamint 50 befolyásponttal. Az aktuális befolyáspontokat a játék során a befolyás kártyákkal jelezhetitek, vagy akár tollal és papírral is.

Az előkészületek során a **10 Explorer** kártyát képpel felfelé, egy külön pakliban tegyétek az asztalra. Keverjétek meg a vásárolható lapok pakliját, majd tegyétek képpel lefelé az asztalra. Hagyjatok ki egy kis területet a későbbi roncstelep számára (ide kerülnek azok a lapok, amik kikerülnek a játék során). A vásárolható lapok paklijából húzzatok fel az 5 felső lapot, majd tegyétek ki ezeket egy sorba képpel felfelé. Ez lesz a piactér.

Mindkét játékos megkeveri a saját pakliját és ezeket képpel lefelé maguk elé helyezik. Hagyjunk egy kis helyet a dobópakli számára.

Véletlenszerűen válasszátok ki a kezdőjátékost. Ő 3 lapot húz fel a saját paklijából (a játékosok csak a saját paklijukból húzhatnak), míg a másik játékos 5 lapot.

A játék kezdő elrendezése

Második játékos

Dobó pakli Sajat húzópakli Kezdő kéz (5 lap) Kezdő befolyáspontok (50)

Explorer lapok Piactér Vásárolható lapok Roncstelep

Első játékos

Kezdő befolyáspontok (50) Kezdő kéz (3 lap) Sajat húzópakli Dobó pakli

Játékmenet

A játékosok mindig egymás után következnek. Minden kör három fázisból áll:

- 1) Fő fázis
- 2) Dobó fázis
- 3) Húzó fázis

Fő fázis

A fő fázisod során bármikor végrehajthatod a következő akciók bármelyikét, az általad választott sorrendben:

- lapok kijátszása a kezedből,
- a játékban lévő bázisok elsődleges képességének használata,
- a játékban lévő hajóid és bázisaid szövetséges/selejtezés képességének használata,
- vásárlás akció a piactéren lévő lapok megszerzése céljából,
- harc akció az ellenfél és/vagy annak bázisának megtámadása céljából.

Lapok kijátszása

Nincs költsége egy lap kijátszásának, a kártyalapot elég csak rögtön játékba hoznod, azaz képpel felfelé magad elé tenned. Két fajta kártyalapot különböztethetünk meg: a hajókat és a bázisokat.

A hajók

Egy hajó kijátszásakor annak elsődleges képessége azonnal életbe lép. Ha egy hajónak van szövetséges és/vagy selejtezési képessége, akkor te döntheted el, hogy szeretnéd-e használni ezek közül az egyiket vagy mindkettőt a fő fázisod alatt (ehhez teljesülnie kell a lap által támasztott követelménynek is).

A saját magad elé kijátszott hajóid képpel felfelé fordítva előtted maradnak, egészen a dobó fázisig. Ezt követően ezek a lapok a dobópaklidba kerülnek.

Bázisok

A hajókkal ellentétben a bázisok nem kerülnek eldobásra a kör végén. Ehelyett játékban maradnak, amíg azokat el nem pusztítják, vagy mi magunk le nem selejtezzük őket. A hajókhöz képest további eltérés, hogy a bázisok elsődleges képességének aktiválásának idejét a fő fázisban mi magunk határozhatjuk meg.

Minden bázis rendelkezik egy védelmi értékkel, ami azt jelzi, hogy mennyi találatot kell kapnia egyetlen kör alatt ahhoz, hogy elpusztuljon. Miután egy bázis elpusztult azonnal a tulajdonosának dobópaklijába kerül.

Az Outpost **OUTPOST** (helyőrség) felirattal ellátott bázisok védelmet jelentenek számodra és többi bázisod számára is. Ha van ilyen lapod játékban, akkor egészen addig nem támadhatnak közvetlenül vagy egyéb nem-helyőrség bázisaidat, amíg az összes Outpost felirattal rendelkező bázisodat el nem pusztították.



Képességek használata

A hajók elsődleges képességének kivételével (ami azonnal életbe lép egy hajó lehelyezésével) a játékosok a játékban lévő hajóik és bázisaik számos képességét bármikor használhatják a saját fő fázisuk során. Mindegyik képességet csak egyszer lehet használni minden egyes körben.

Néhány képesség statikus, amik állandóan kifejtik hatásukat (pl. a Mech World kártya mindig szövetséges minden frakcióval).

Ha egy képesség harcot vagy vásárlást garantál, akkor az az erőforrás az erőforrás készletedbe kerül, amit bármikor fel lehet használni a saját fő fázisod során. Ha egy képesség további befolyásponthoz garantál, akkor az a mennyiség azonnal hozzákerül aktuális befolyáspontjaidhoz.

Néhány képesség esetében nekünk kell választani a lap nyújtotta előnyökből (pl. 3 harci érték vagy 5 befolyásponthoz). Mindig tedd világossá, hogy melyik hatását használod ki ilyen esetekben az adott képességnek.

Szövetséges képességek



A szövetséges képességeket a szövegdobozban található frakció ikon mutatja. A körödben egy szövetséges képességet akkor használhatsz, amint egy másik ugyanolyan frakciójú hajó vagy bázisod is játékba kerül. A szövetséges képességeket bármikor felhasználhatod a fő fázisod során.

Selejtezési képességek



Néhány hajó vagy bázis rendelkezik selejtezési képességgel, amit a szövegdobozban egy kuka ikon jelez. A fő fázisod során bármikor felhasználhatod a kártya selejtezési képességét. Ennek során a lap azonnal kikerül a játékból és a roncsstelep pakliba kell helyezni. A roncsstelep pakliba dobott kártyák nem kerülhetnek vissza a pakliba, ezért gondold át alaposan, hogy érdemes-e egy lapot a selejtezési képességgel kikukázni.

Kártyák leselejtezése

Néhány kártya lehetővé teszi, hogy más, a kezdedben, vagy dobópaklidban, vagy a piactéren lévő lapok közül is selejtezhetsz. A selejtezés során az adott lap a roncsstelepre kerül. Ha egy kártyát valamiért nem a rajta lévő selejtezési képességgel selejtezel le, akkor annak selejtezési képességéből adódó bónuszát nem használhatod fel. Ha egy Explorer lapot selejtezel, akkor annak kártyáját ne a roncsstelepre, hanem a felfordított Explorer pakliba tedd.

A piactéren mindig 5 kártyalapnak kell lennie, szóval ha onnan selejtezel le lapokat, akkor azok helyét azonnal pótolni kell a piactér húzópaklijából.

Kártyák megszerzése

Néhány kártya vásárlási képességgel vagy vásárlóértékkel rendelkezik. Ha ilyen lapot játszol ki, akkor a rajta lévő vásárlóérték hozzáadódik a fő fázisodban már ki játszott lapokon szereplő vásárlóértékhez. A vásárlóértéket a fő fázisod során bármikor növelheted (újabb lapok kijátszásával) vagy akár fel is használhatod.

A vásárlóérték a piactéren vagy az Explorer pakliban lévő lapok megszerzésére használható fel. Egy kártya költségét annak a jobb felső sarkában található sárga szimbólumon belül találod meg. Egy kártyát az aktuális vásárlóértékeidből tudsz megvenni. Vásárláskor a vásárlóértékedet csökkenteni kell a lap értékével és a lapot a saját dobópaklidba kell helyezned. Egy lap megszerzése nem jelenti azt, hogy ki is játszottad, tehát annak képességeit (a megszerzésekor) még nem használhatod fel. A megmaradt vásárlóértéked fordíthatod további kártyák megszerzésére a fő fázisod során.

Van néhány olyan kártya, aminek képességével kártyákat lehet szerezni. Ebben az esetben a kártyát azonnal és ingyen megszerezheted.

Fontos, hogy a piactéren mindig 5 db kártyalapnak kell lennie. Ha onnan megszerzel egy kártyát, akkor annak helyét azonnal pótolnod kell a piactér húzópaklijából.

Támadás

Néhány kártya harci értékkel rendelkezik. Ha ilyen lapot játszol ki, akkor a rajta lévő harci érték hozzáadódik a fő fázisodban már ki játszott lapokon szereplő harci értékhez. A harci értéket a fő fázisod során bármikor növelheted (újabb lapok kijátszásával) vagy akár fel is használhatod. A harci értékkel az ellenfeleidet, illetve azok bázisait támadhatod.

Egy bázis megtámadásához a bázis védelmi értékével megegyező harci értéket kell levonnod az aktuális összes harci értékedből. A bázis elpusztításakor az ellenfelednek a kártyát a saját dobópaklijába kell helyeznie.

Néhány kártyán a „Pusztítsd el a kiválasztott bázist” feliratot olvashatod. Ilyen esetben a bázist harci értékek felhasználása nélkül pusztíthatod el.

Egy ellenfél közvetlen megtámadásakor csökkentened kell az aktuális harci értékedet az ilyen támadásra szánt harci értékkel, és ugyanannyival az ellenfél befolyáspontjainak számát is.

Ha az ellenfeled helyőrség típusú bázissal rendelkezik, akkor először azt kell elpusztítanod és csak aztán támadhatod meg a nem-helyőrség típusú bázisait vagy közvetlenül a befolyáspontjait.

Dobó fázis

Mikor eldobsz egy kártyát vagy megszerzel egy újat a piactérről, akkor az képpel felfelé a dobópakliba kerül. Bármelyik játékos bármikor átnézheti bármelyik dobópaklit.

A dobófázis alatt:

- elveszíted az összes megmaradt vásárlóerődöt
- elveszíted az összes megmaradt harci értékedet
- a játékban lévő összes hajód a dobópakliba kerül
- a kezekben maradt összes lap a dobópakliba kerül

Húzó fázis

A húzó fázis alatt:

- 5 lapot húzol fel a kezvedbe és véget is ért a fázisod.

Megjegyzés: Ha lapot kell húznod a kezvedbe, de saját húzópaklid kiürült, akkor keverd meg a dobópaklit és képez magad elé, egy lefordított lapokból álló új húzópaklit.

Példa: A húzó fázisod elején 3 kártya van a húzópaklidban. Felhúzol azt a 3 lapot, megkevered a dobópaklidat és ezzel létrehozol egy új saját húzópaklit, majd abból felhúzol további 2 lapot.

Ikonmagyarázat



Csillagbirodalom frakció



Gépszekta frakció



Blob frakció



Kereskedelmi szövetség frakció

Amikor ezen ikonokat találsz egy kártyalap bal felső sarkában, akkor ez jelzi az adott lap frakcióját. Amikor ez az ikon egy kártya szövegdobozában van, akkor az a szövetséges képességet jelzi.

Befolyás

A játékosok a játékot 50 befolyásponttal kezdik. Ha ez nullára vagy az alá csökken, akkor az a játékos elveszítette a játékot. Amikor ez az ikon egy kártya szövegdobozában van, akkor a játékos ennyi befolyáspontot kap a lap kijátszásakor.

Harci érték

Amikor ez az ikon egy kártya szövegdobozában van, akkor a játékos ennyi harci értéket kap a lap kijátszásakor.

Vásárlóérték

Ez az ikon egy kártya jobb felső sarkában a kártya megvásárlási költségét jelenti. Amikor ez az ikon egy kártya szövegdobozában van, akkor a játékos ennyi vásárlóértéket kap a lap kijátszásakor.

Selejtezés

Amikor ez az ikon egy kártya szövegdobozában van, akkor ez a lap selejtezhetségi képességét jelzi.

Helyőrség

Ez a bázis egy helyőrség. Ha egy játékosnak egy helyőrsége van játékban, akkor sem őt, sem pedig a nem-helyőrség típusú bázisait nem lehet megtámadni, addig amíg ez a helyőrség lap el nem pusztult.

Védelmi érték

Egy bázis védelmi értéke az a mennyiség, amit egyetlen körben sebezni kell harci értékkel az elpusztításukhoz.

Fordítás: RaveAir

Lektorálás: Artax

Megvásárolható: www.jatekmester.com

A Többszemélyes szabályok a következő oldalakon találhatóak!

Többszemélyes szabályok

Megjegyzés: A több személyes játékhoz több doboz alapjáték szükséges, általában két játékosonként +1 alapdoboz.

A Star Realms játék úgy lett tervezve, hogy többféle többjátékos módban is játszható legyen. Néhány egyedi szabálytól eltekintve az alap, kétszemélyes játék szabályai vannak érvényben.

Más többjátékos szabályokat találhatsz, vagy akár meg is oszthat velünk a következő weboldalon:
www.starrealms.com

Megjegyzés: A legtöbb többjátékos módban, ha egy játékosnak helyőrsége van, akkor attól még megtámadhatsz közvetlenül más játékosokat, vagy azok bázisait.

Mindenki-mindenki-ellen

3+ játékos

Véletlenszerűen válasszátok ki a kezdőjátékost, aki három lapot kap a kezébe. Ezt követően a többiek óramutató járás szerint következnek. A második játékos 4 lapot kap a kezébe, míg a többiek 5-öt.

A körében mindenki azt az ellenfelét vagy olyan ellenséges bázist támad tetszés szerinti kombinációban, akit csak akar. Az utolsó életben maradt játékos nyeri a játékot!

Vadász

3+ játékos

Véletlenszerűen válasszátok ki a kezdőjátékost, aki három lapot kap a kezébe. Ezt követően a többiek óramutató járás szerint következnek. A második játékos 4 lapot kap a kezébe, míg a többiek 5-öt.

A körökben a játékosok csak a tőlük balra ülőt támadhatják közvetlenül, ugyanakkor bázis esetében a balra és jobb ülő is támadható. Ha játékostól balra ülő ellenfél elpusztult, akkor a mellette balra lévő lehet hasonlóan közvetlenül is támadni. Az utolsó életben maradt játékos nyeri a játékot.

Hidra

4 vagy 6 játékos

Kétfajú hidra

4 játékos

Két kétfajú csapat van, akik összesen 75 befolyásponton osztozkodnak.

Háromfajú hidra

2 háromfajú csapat van, akik összesen 100 befolyásponton osztozkodnak.

Egy csapat minden tagja közös befolyásponton osztozik, azonban minden egyes egyéni játékosnak saját keze, húzó- és dobó paklija van. (A csapattársad játékban lévő lapjai nem lehetnek szövetségesek a nálad lévő lapokkal.)

Véletlenszerűen válasszátok ki a kezdőcsapatot, akik fejenként három lapot kapnak a kezükbe, míg a másik csapat tagjai fejenként 5-öt. Minden csapat csapattagjai együtt hajtják végre a fő-, a dobó- és a húzófázisaikat a közös körükön belül.

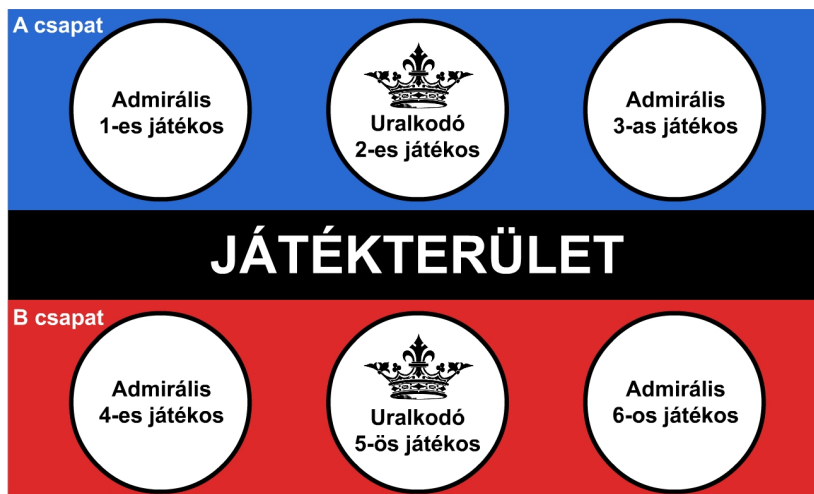
A csapatokon belül a játékosok külön rendelkeznek saját vásárló- és harci értékeikkel. Valamint saját döntéseket hoznak saját lapkijátszásaikról, kártyaszerzéseikről, képesség aktiválásaikról és támadásaikról. A csapattársak összedolgozhatnak a bázisok elpusztításán, közösen használva a harci értékeiket. A lapszerzésre is közösen használhatják a vásárlóértékeik kombinációját. Amíg bármelyik játékosnak az adott csapaton belül van egy helyőrsége, addig az ellenfél csapatából nem támadhatják közvetlenül a közös befolyáspontjukat és/vagy a játékosok egyéni, nem helyőrség típusú bázisaikat.

Amikor az egyik csapat befolyáspontja nullára csökken, akkor a csapaton belül lévő összes játékos elveszíti a játékot.

Uralkodó

6 játékos

A játékosok két hármass csoportra oszlanak, ahol minden csapatban kijelölnek egy uralkodót. Az uralkodók egymással szemben foglalnak helyet, jobb és bal oldalukon a saját csapatársaikkal (admirálisokkal).



Az admirálisok 50 befolyásponttal kezdenek, míg az uralkodók 60-nal. A kezdőcsapat (A csapat) tagjai egyenként 3-3 lapot kapnak a kezükbe, míg a második csapat (B csapat) tagjai egyenként 5-5 lapot. A játék az 1-es játékosal kezdődik és óramutató járás szerint halad tovább.

Az admirálisok csak a velük szemben lévő admirálist támadhatják közvetlenül, és/vagy csak azok bázisait. Ha sikerült végezni azzal az admirálissal, akkor onnantól támadható lesz az ellenség uralkodója és/vagy annak bázisa. Az uralkodók bármelyik játékos és/vagy annak bázisát támadhatják. A fő fázis során bármelyik játékos fizethet egy vásárlóértéket, hogy egy lapot átmozgathasson a saját dobópaklijából egy szomszédos csapatárs dobópaklijába.

Az egyik admirális legyőzését követően az egyik lapja az uralkodója dobópaklijába kerülhet. Mikor az egyik uralkodó elbukik, akkor az a csapat lesz a vesztes.

Fosztogatás

Válasszatok ki egy játékos főnöknek. Ezt követően a többi játékos fosztogató lesz. A játékot a főnök kezdi és a játék óramutató járás szerint halad tovább. A főnök a kézben tartható lapjainál kettővel kevesebbel kezdi a játékot (lásd lent a táblázatot). Ugyanakkor a többi játékos a megszokott 5 lappal kezd. A fosztogatók körei különállóak, azonban a főnök bázisaira mért sebzések addig nem gyógyulnak, amíg újra nem kerül sorra a főnök (így lehet, hogy az egyik fosztogató elkezdi a sebzést a főnök egyik bázisán, de egy másik játékos viszi be rajta a végső sebzést).

Fosztogatók

A fosztogatók belenézhetnek egymás lapjaiba és megvitathatják a stratégiát. Bár a fosztogatók csapatként működnek, mégis minden játékos saját vásárló- és harci értékekkel bír, valamint saját maga hozza meg a döntéseit lapjainak kijátszásával, szerzésével és aktiválásával kapcsolatban. Amikor egy fosztogató meghal, akkor átadhatja egyik lapját az egyik csapatársa dobópaklijába. Ha az összes fosztogató meghalt, akkor a főnök nyert.

A főnök

A főnök kezdő befolyáspontjai és a játék során egyszerre kézben tartható lapjainak száma a fosztogatók számától függ.

Fosztogatók száma	A főnök kezdő befolyása	A főnök kézben tartható lapjainak száma
2	50	7
3	70	7
4	70	8
5	90	8

Ha a főnök befolyáspontjai nullára csökkennek, akkor a fosztogatók nyertek.

Fordítás: RaveAir

Lektorálás: Artax

Megvásárolható: www.jatekmester.com