STAR REALMS
Deckbuilding Game

Regras para Dois Jogadores

Conteúdo
- 80 Cartas da Pilha Comércio
- 10 cartas de Exploradores
- 12 cartas de 1/5 Autoridade
- 6 cartas de 10/20 Autoridade
- 16 cartas de Batedores
- 4 cartas de Viper
- Esse livro de regras

Visão Geral
Em Star Realms, cada jogador começa com uma pilha pessoal de cartas que representa a sua frota espacial. Em cada rodada, os jogadores baixam cartas da sua mão para ganhar pontos de Comércio, Combate, Autoridade eoutros efeitos poderosos.

Comércio ( ) é usado para comprar poderosas Naves e Bases da Linha de Comércio e adicionar à sua pilha.

Combate ( ) é usado para atacar os seus oponentes e suas bases.

Autoridade ( ) é a sua pontuação. Cada jogador começa o jogo com 50 pontos de Autoridade. O primeiro jogador a reduzir a Autoridade do seu oponente a zero, vence!

Preparação
Cada jogador começa o jogo com uma pilha pessoal (que contém 8 cartas de Batedores e 2 cartas de Viper) e 50 pontos de Autoridade. Os jogadores podem contar a sua Autoridade com as cartas de Autoridade ou com papel e caneta.

Para preparar o jogo, coloque as dez cartas de Exploradores viradas para cima na mesa. Embaralhe a Pilha de Comércio e coloque-a virada para baixo na mesa. Deixe um espaço próximo a essa pilha para o Ferro Velho (que são as cartas que serão removidas permanentemente do jogo). Forme uma fileira com as cinco primeiras cartas do topo da Pilha de Comércio, viradas para cima. Essa é a Linha de Comércio.

Ambos os jogadores embaralham as suas Pilhas Pessoais e as colocam virada para baixo na sua frente. Deixe um espaço próximo a essa pilha para a Pilha de Descarte.

Determine aleatoriamente qual jogador jogará primeiro. Esse jogador pega três cartas (os jogadores sempre pegam as cartas da sua pilha pessoal). O jogador seguinte pega cinco cartas.

Modelo do Início do Jogo



Jogando
Os jogadores se revezam. Cada rodada possui três fases:

1) Fase Principal 2) Fase de Descarte 3) Fase de Compra

Fase Principal
Em qualquer momento durante a sua Fase Principal, você pode realizar qualquer uma das seguintes ações, na ordem que desejar:

- Baixar (algumas ou todas) as cartas da sua mão.
- Usar as Habilidades Primárias das suas Bases em jogo.
- Usar as Habilidades de Aliados ou sucateie uma das suas Bases ou Naves em jogo.
- Usar os pontos de Comércio para adquirir novas cartas da Linha de Comércio.
- Usar os pontos de Ataque para atacar um oponente e/ou as suas Bases.

Jogando Cartas
Não há custo para baixar uma carta, simplesmente coloque-a "em jogo" (virada para cima á mesa à sua frente); Existe dois tipos de cartas que você terá na sua mão: Naves e Bases.

Naves



Quando uma Nave é jogada, sua Habilidade Primária é ativada imediatamente. Se uma Nave possui uma Habilidade de Aliado ou de sucatear, você pode escolher usar uma ou ambas habilidades a qualquer momento durante a sua Fase Principal (desde que você cumpra todas os requerimentos ao fazer isso).

As Naves que você coloca em jogo permanecem viradas para cima até a fase de Descarte, em que elas são mandadas para a Pilha de Descarte.

Bases



Diferente das Naves, as Bases não são descartadas no final da rodada. Elas continuam em jogo até que sejam destruídas ou sucateadas. Alem disso, você tambem pode escolher na Fase Principal ativar a Habilidade Primária de cada Base.

Cada Base conta com um número de Defesa que representa a quantidade de pontos de Combate que ela deve receber em uma única rodada para ser destruída. Uma vez destruída, a Base é colocada no descarte do jogador que a possuía.

Bases com a designação de Posto Avançado protegem você e as suas outra Bases. Se você possuir um Posto Avançado em jogo, você e suas outras Bases não podem ser atacadas ou serem alvos de um oponente até que todos os Postos Avançados sejam destruídos.

Usando Habilidades
Com o a exceção da Habilidade Primária das Naves (que são ativadas imediatamente ao serem baixadas), os jogadores podem usar as várias habilidades das suas cartas em jogo em qualquer momento durante a Fase Principal. Cada habilidade pode ser usada apenas uma vez em cada rodada.

Algumas habilidades são habilidades estáticas, que fazem efeito em todo o momento (por exemplo, o Mech World (Mundo Mecânico) é sempre um aliado para todas as facções).

Se uma habilidade dá pontos de Combate ou Comércio, esse recurso é contabilizado e pode ser usado a qualquer momento durante a Fase Principal. Se a habilidade dá Autoridade, some imediatamente ao seus pontos de Autoridade atual.

Algumas habilidades permitem que você escolha um de vários efeitos (2 Combate ou 5 Autoridade). Deixe claro qual efeito você está escolhendo ao usar essas habilidades.

Habilidades de Aliado



Habilidades de Aliado são indicadas pelo símbolo de uma facção na caixa de texto. Na sua rodada, uma Habilidades de Aliado pode ser usada desde que você possua outra Nave ou Base daquela facção em jogo. Habilidades de Aliado podem ser usadas a qualquer momento durante a sua Fase Principal.

Sucatear



Algumas Naves e Bases possuem a Habilidade de Sucatear, indicada pelo símbolo de uma lixeira na caixa de texto. Você pode usar em qualquer momento durante a Fase Principal removendo-as do jogo e colocando-as no ferro-velho. Cartas que vão para o ferro velho não retornam para o jogo. Por isso, considere cuidadosamente se vale sucatear uma carta ou não!

Sucateando Cartas

Algumas cartas permitem que você sucateie uma carta da sua mão, da sua pilha de descarte ou da Linha de Comércio. Sempre que uma carta é sucateada, coloque-a no Ferro Velho. Se uma carta for sucateada por alguma outra razão que não seja a Habilidade de Sucatear, essa habilidade não é ativada. Se um Explorador for mandado para o ferro-velho por qualquer razão, ele deve ser colocado na pilha de Explorador virado para cima.

O Linha de Comércio deve sempre possuir cinco cartas, e se você descartar alguma carta, ela deve ser reposta imediatamente com as cartas da Pilha de Comércio.

Adquirindo Cartas

Algumas habilidades de cartas darãopontos de Comércio. Quando você adquire essa pontuação, ela pode ser usada no decorrer da Fase Principal.

Comércio é usado para adquirir cartas da Linha de Comércio ou da pilha de Explorador. O custo de uma carta é encontrado no símbolo de Comércio no topo superior da mesma. Para adquirir uma carta, subtraia os pontos de Comércio que você atualmente possui e coloque a carta comprada na sua Pilha de Descarte. Uma carta comprada não entra imediatamente em jogo e nem tem as suas habilidades ativadas. Os ponto de Comércio restantes podem ser usados para adquirir outras cartas durante a Fase Principal.

Às vezes, a habilidade de uma carta irá instruí-lo a "Adquirir uma carta". Nesse caso você adquire imediatamente uma carta sem precisar pagar seu custo.

Lembre-se que sempre deve haver cinco cartas na Linha de Comércio. Se você comprou uma carta de lá, ela deve ser reposta imediatamente com a próxima carta da Pilha de Comércio.

Atacando

Algumas habilidades darão pontos de Combate. Esses pontos poderão ser usados durante a sua Fase Principal. Você pode usar seus pontos de Combate para atacar o seu oponente ou suas Bases.

Para atacar uma Base, subtraia os pontos de Combate pela Defesa da Base. Se esse valor for igual ou superior, essa Base é destruída e vai para a pilha de descarte do oponente.

Às vezes, na habilidade de uma carta, estará escrito "Destrua uma base alvo". Nesse caso você destrói uma base sem usar os pontos de Combate.

Para atacar um oponente, some todos os seus pontos de combate e diminua a Autoridade do oponente na mesma quantidade.

Se seu oponente controla alguma base com a designação Posto Avançado, esse Base deve ser destruída antes de você poder atacar uma base que não seja Posto Avançado ou atacar seu oponente diretamente.

FASE DE DESCARTE

Sempre que você descartar uma carta ou adquirir uma nova carta da Linha de Comércio, coloque-a virada para cima na sua Pilha de Descarte. Qualquer jogador pode olhar as cartas da Pilha de descarte a qualquer momento.Durante a sua Fase de Descarte você:

- Perde qualquer ponto de Comércio restante.
- Perde qualquer ponto de Combate restante
- Coloca todas as suas Naves em jogo na pilha de Descarte
- Coloca todas as suas cartas da mão na pilha de Descarte.

FASE DE COMPRA

Durante a sua fase de Compra você:

- Compra cinco cartas e então você finaliza a sua jogada.

Nota: Se você precisar pegar uma carta e sua pilha pessoal estiver vazia, embaralhe a sua pilha de Descarte e coloque-a virada para baixo como a sua nova pilha pessoal.

Exemplo: No começo da sua fase de Compra você possui três cartas da sua pilha. Pegue essas três cartas, embaralhe sua Pilha de Descarte como uma nova pilha pessoal, e então compre mais duas cartas.

Lista de Referência de Símbolos



Símbolo da Facção - Blob



Símbolo da Facção - Federação Comercial



Símbolo da Facção - Império Estelar



Símbolo da Facção - Culto Mecânico

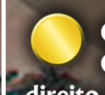
Quando um desses símbolos forem encontrados no canto superior esquerdo de uma carta, isso indica a facção dessa carta; Quando esse símbolo for encontrado na caixa de texto de uma carta, isso significa uma Habilidade de Aliado.



Autoridade
Os jogadores começam o jogo com 50 pontos de Autoridade. Se sua Autoridade for reduzida a zero ou abaixo, você perde o jogo. Quando esse símbolo for encontrado na caixa de texto de uma carta, isso indica a quantidade de Autoridade que você recebe.



Combate
Quando esse símbolo for encontrado na caixa de texto de uma carta, isso indica a quantidade de pontos de Combate que você recebe.



Comércio
Quando esse símbolo for encontrado no canto superior direito de uma carta, isso indica o custo dela. Quando esse símbolo for encontrado na caixa de texto de uma carta, isso indica a quantidade de pontos de Comércio que você recebe.



Sucatear

Quando esse símbolo for encontrado na caixa de texto de uma carta, isso indica a Habilidade de Sucatear.



Posto Avançado

Essa Base é um Posto Avançado. Se um jogador possui um Posto Avançado em jogo, as suas Bases que não são Postos Avançados não podem ser atacadas e nem ele pode ser alvo de ataque até que o seu Posto Avançado seja destruído.



Defesa

A Defesa de uma Base é a quantidade de pontos de Combate que ela deve receber em uma única rodada para ser destruída.

STAR REALMS
Deckbuilding Game

Regras para vários jogadores

Star Realms foi desenvolvido para permitir que varios jogadores joguem de formas diferentes. A menos que esteja especificado, todas as regras do jogo padrão se aplicam a jogos com vários jogadores.

Para encontrar outras formas de jogar ou compartilhar as regras das suas próprias invenções visite www.starrealms.com.

Nota: Na maioria dos modos, os Postos Avançados pertencente a um jogador não previne que seus parceiros ou suas bases sejam atacadas.

Cada um por si
3 jogadores ou mais

Determine aleatoriamente qual jogador será o primeiro. Esse jogador recebe três cartas na sua mão inicial. O jogo prosegue no sentido horário na mesa. O segundo jogador recebe quatro cartas e todos os demais recebem cinco cartas iniciais.

Em cada rodada, os jogadores podem atacar qualquer alvo entre os jogadores e bases. O ultimo jogador com pontos de Autoridade é o vencedor.

Caçador
3 jogadores ou mais

Determine aleatoriamente qual jogador será o primeiro. Esse jogador recebe três cartas na sua mão inicial. O jogo prosegue no sentido horário na mesa. O segundo jogador recebe quatro cartas e todos os outros recebem cinco cartas iniciais.

Em cada rodada, os jogadores só podem atacar os jogadores ou bases que estiverem a sua esquerda ou direita. Se um jogador for derrotado, o próximo jogador ao lado do jogador derrotado pode ser atacado. O último jogador vivo é o vencedor.

Hydra
4 ou 6 jogadores

Hydra de Duas Cabeças
4 Jogadores
Cada equipe de dois jogadores compartilham 75 pontos de Autoridade.

Hydra de Três Cabeças
6 Jogadores
Cada equipe de três jogadores compartilham 100 pontos de Autoridade.

Os jogadores de cada equipe compartilham a mesma pontuação de Autoridade. Cada jogador possui sua própria área, pilha individual e pilha de descarte. As cartas que estão em jogo do seu parceiro não ativam as Habilidades de Aliado.

Aleatoriamente determine qual equipe jogará primeiro. Os jogadores dessa equipe recebem três cartas iniciais; os jogadores da equipe oponente recebem cinco cartas iniciais. Cada equipe executa todas as rodadas juntos (em vezes de um de cada vez). As fases (Principal, de Descarte e a de Compra) são executadas todas ao mesmo tempo.

Cada jogador ainda possui os seus pontos individuais de Comércio e Combate e ainda fazem suas próprias decisões independente das cartas jogadas, cartas adquiridas, as habilidades ativadas e ataques. Parceiros de equipe podem destruir juntos uma única Base, combinando os seus pontos de CombatE. Parceiros tambem podem ajuntar seus pontos de Comércio para adquirir cartas da Linha de Comércio. A partir do momento que um jogador possua um Posto Avançado em jogo, nenhum membro da sua equipe ou as suas Bases que não são postos avançados podem ser alvos de ataques.

Quando os pontos de Autoridade de um equipe é reduzida a zero, todos os jogadores da equipe são derrotados.

Imperador
6 jogadores

Os jogadores se dividem em duas equipes de três integrantes, e cada equipe deve escolher um integrante para ser o Imperador. O Imperador deve estar de frente para o imperador adversário com os seus parceiros (Almirantes) de cada lado.



Os Almirantes possuem 50 pontos de Autoridade enquanto o Imperador começa com 60 pontos. A equipe a jogar primeiro (Equipe A) recebe recebe três cartas para a mão inicial enquanto a equipe a jogar em segundo (Equipe B) recebe cinco cartas iniciais. O jogo inicia com o 1° jogador e segue no sentido horário.

Almirantes só podem atacar o Almirante a sua frente, enquanto o Imperador pode atacar qualquer oponente. Se um Almirante for derrotado, o Almirante que o derrotar poderá atacar o Imperador e suas bases. Durante a fase Principal, qualquer jogador pode pagar um ponto de Comério para mover uma carta da sua Pilha de Descarte para a pilha de descarte de um parceiro adjacente.

Quando um Almirante é derrotado ele coloca todas as suas cartas na pilha de Descarte do Imperador. Quando um Imperador for derrotado, a equipe que ele faz parte perde o jogo!

Invasão
3 a 6 jogadores (1 Chefe e 2 a 5 Atacantes)

Escolha um jogador para ser o Chefe, enquanto todos os outros jogadores são os Atacantes. O jogo começa com o Chefe e segue no sentido horário. O Chefe começa o jogo com duas cartas a menos que a sua mão inicial (como mostrado a baixo), enquanto os Atacantes começam com a mão padrão de cinco cartas. Os atacantes fazem suas ações individualmente, mas todo dano causado as bases do Chefe não são curadas até o começo da rodada do Chefe (assim o aquele atancante pode iniciar um ataque contra a Base enquanto outro atacante termina a sua própria rodada).

Atacantes - Os Atacantes podem olhar a mão dos outros atacantes e discutir uma estratégia. Mas apesar deles jogarem como um equipe, cada jogador ainda possui seus próprios pontos de Combate e Comércio, e ainda fazem as suas próprias decisões ao adquirir cartas, ativar habilidades e atacar. Quando um Atacante é eliminado, ele pode colocar uma carta que ele possua no descarte de cada parceiro. Se todos os Atacantes forem eliminados, o Chefe ganha!

O Chefe - A Autoridade inicial do Chefe e a mão inicial depende da quantidade de Atacantes.

nº de Atacantes	Autoridade Inicial do Chefe	Mão Inicial do Chefe
2	50	7
3	70	7
4	70	8
5	90	8

Se a Autoridade do chefe for reduzida a zero, os Atacantes vencem.