



RÈGLES POUR DEUX JOUEURS

CONTENU

80 cartes
16 cartes Vaisseau de reconnaissance
10 cartes Vaisseau d'exploration
4 cartes Chasseur Viper.
18 cartes marqueurs d'Autorité.
Cette règle du jeu.

BUT DU JEU

Dans Star Realms, chaque joueur commence la partie avec un paquet de cartes représentant sa flotte spatiale. Lors de chaque tour, les joueurs jouent des cartes de leur main pour obtenir des points d'Échange, de Combat, d'Autorité ou d'autres effets.

Les **points d'Échange** sont utilisés pour acquérir de puissants vaisseaux ou bases spatiales provenant de la ligne de ravitaillement afin de les ajouter à son paquet de cartes. Les **points de Combat** sont utilisés pour attaquer les adversaires et leurs bases spatiales. Les **points d'Autorité** représentent votre score. Chaque joueur débute la partie avec 50 points d'Autorité. Le premier joueur qui réduit l'Autorité adverse à zéro remporte la partie.

MISE EN PLACE

Chaque joueur commence la partie avec son paquet de départ qui contient 8 vaisseaux de reconnaissance (scout) et 2 chasseurs Viper ainsi que 50 points d'Autorité. Les joueurs peuvent suivre l'évolution de leurs points grâce aux cartes fournies représentant 1, 5, 10 ou 20 points d'Autorité. Un crayon et une feuille de papier peuvent aussi être utilisés.



Placez le paquet de 10 cartes Vaisseau d'exploration (Explorer) face visible sur la table. Mélangez le paquet de carte Ravitaillement et placez le face cachée sur la table. Laissez

de l'espace à côté de ce paquet pour le rebut. Il contiendra toutes les cartes retirées du jeu. Disposez les 5 premières cartes du paquet Ravitaillement en ligne sur la table. Ces cartes forment la **Ligne de Ravitaillement**.

Les deux joueurs mélangent leur paquet de départ et les placent devant eux. Laissez de l'espace à côté du paquet pour former la pile de défausse.

Déterminez quel joueur commence la partie. **Le premier joueur pioche 3 cartes** de son paquet. Le suivant pioche 5 cartes.

DISPOSITION DU JEU



PHASES DE JEU

Les joueurs jouent alternativement. Chaque tour est composé de trois phases.

1. Phase principale
2. Phase de défausse
3. Phase de pioche

Phase principale

Durant la Phase principale, vous pouvez réaliser n'importe quelles actions suivantes, dans l'ordre que vous souhaitez :

- Jouer des cartes de votre main.
- Utiliser les capacités principales de vos bases spatiales en jeu.
- Utiliser les capacités de faction/rebut de vos bases spatiales et vaisseaux en jeu.
- Utiliser des points d'Échange pour acquérir de nouvelles cartes parmi celles disponibles sur la Ligne de Ravitaillement.
- Utiliser des points de Combat afin d'attaquer un adversaire et/ou ses bases.

JOUER DES CARTES

Il n'y a pas de coût à payer pour jouer une carte. Placez là simplement en jeu, devant vous, face visible. Il existe deux types de cartes que vous pouvez posséder dans votre paquet, des vaisseaux et des bases spatiales.



Les vaisseaux

Lorsqu'un vaisseau est joué, sa capacité principale s'applique immédiatement. Si un vaisseau possède une capacité de faction et/ou de rebut, vous pouvez décider d'utiliser une ou toutes ses capacités pendant la phase principale. Si tant est que vous remplissez les conditions nécessaires.

Les vaisseaux que vous jouez restent en jeu jusqu'à la phase de défausse. Ils sont défaussés à ce moment-là.

Bases spatiales

Contrairement aux vaisseaux, les bases spatiales ne sont pas défaussées lors de la phase de défausse. Elles restent en jeu jusqu'à ce qu'elles soient détruites ou mises au rebut. Vous pouvez aussi décider ou non d'utiliser la capacité principale de chaque base pendant la phase principale.

Chaque base possède un nombre de point de défense qui représente le montant de points de combat nécessaires en un seul tour pour la détruire. Une fois détruite la carte est placée dans la défausse de son propriétaire.

Les bases possédant le dénomination **Avant-poste** (Outpost) vous protègent vous et vos autres bases. Si vous jouez une base Avant-poste, vous ne pouvez pas être directement la cible d'une attaque, ni vos autres bases tant que l'Avant-poste n'est pas détruit.

UTILISER LES CAPACITÉS

A l'exception de la capacité principale des vaisseaux, qui se déclenche dès que la carte est jouée, les joueurs peuvent utiliser les différentes capacités de leurs cartes en jeu à n'importe quel moment de la phase principale. Chaque capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour.

Certaines capacités sont toujours effectives. Par exemple la carte « Mech World » est toujours un allié pour n'importe quelle faction.

Si une capacité octroie des points d'Échange ou de Combat, cette ressource va dans la réserve de ressource et peut être utilisée à n'importe quel moment de la phase principale. Si une capacité octroie des points d'Autorité, ajoutez les immédiatement à votre score d'Autorité.

D'autres capacités vous autorisent à choisir un effet parmi plusieurs. Par exemple + 3

combat ou 5 Autorité. Énoncez de façon claire votre choix lorsque vous prenez votre décision.

Capacités de Faction

Les capacités de Faction sont indiquées par l'icône de faction sur la carte. Lors de votre tour, une capacité de Faction peut être utilisée dès que vous possédez une autre carte de la même faction en jeu. Les capacités de Faction peuvent être jouées à n'importe quel moment de la phase principale.

Capacité « Mise au rebut »

Certains vaisseaux et bases spatiales possèdent une capacité « Mise au rebut », indiquée par un icône de poubelle. A n'importe quel moment de la phase principale vous pouvez utiliser cette capacité en retirant immédiatement la carte du jeu et en la plaçant sur la pile du rebut. Ces cartes ne retournent jamais dans votre jeu. Considérez bien soigneusement si une carte vaut la peine d'être détruite.

METTRE AU REBUT DES CARTES

Certaines cartes vous permettent de détruire d'autres cartes de votre main, de votre pile de défausse ou de la ligne de ravitaillement. Lorsqu'une carte est mise au rebut, placez là sur la pile de mise au rebut. Si une carte est mise au rebut pour une autre raison que sa capacité de mise au rebut, cela ne déclenche pas l'effet associé. Si un vaisseau d'exploration est mis au rebut, remplacez le sur la pile des vaisseaux d'exploration.

La ligne de ravitaillement doit toujours être composée de 5 cartes. Lorsqu'une carte de la ligne est mise au rebut, remplacez-la immédiatement avec la prochaine carte du paquet ravitaillement.

ACQUÉRIR DES CARTES

Certaines capacités vous donnent des points d'Échange. Lorsque vous obtenez ces points, ajoutez-les à la réserve de points d'Échange. Vous pouvez les utiliser tout au long de la Phase principale.

Les points d'Échange sont utilisés pour acheter des cartes de la Ligne de ravitaillement ou de la pile de vaisseaux d'exploration. Le coût d'une carte est indiqué par le symbole en haut à droite de la carte. Pour acheter une carte, déduisez le coût de celle-ci de votre réserve de points d'Échange et placez là dans votre pile de Défausse. Acheter une carte ne compte pas comme l'avoir jouée. La carte achetée ne vient pas en jeu et vous ne pouvez pas utiliser ses capacités. Les points d'Échange restant peuvent être utilisés pour acheter une autre carte pendant la Phase principale.

Parfois une capacité vous propose d'acquérir une carte, dans ce cas vous pouvez la prendre sans payer son coût.

Souvenez-vous, la Ligne de ravitaillement doit toujours être composée de 5 cartes. Lorsqu'une carte de la ligne est achetée, remplacez-la immédiatement avec la prochaine carte du paquet ravitaillement.

ATTAQUER

Certaines capacités vous donnent des points de Combat. Lorsque vous obtenez ces points, ajoutez-les à la réserve de points de Combat. Vous pouvez les utiliser tout au long de la Phase principale. Vous pouvez choisir d'attaquer votre adversaire directement ou ses bases spatiales.

Pour attaquer une base, déduisez sa valeur de défense de votre réserve de points de Combat. Une fois, la base détruite, l'adversaire la place dans sa pile de défausse.

Parfois une capacité vous propose de détruire une base, dans ce cas vous pouvez la détruire sans utiliser de points de Combat.

Pour infliger des dégâts à votre adversaire, déduisez n'importe quel montant de votre réserve de points de Combat et réduisez d'autant de point son Autorité.

Si votre adversaire contrôle une base Avant-poste (outpost), cette base doit être détruite avant de pouvoir infliger des dégâts à votre adversaire ou à ses bases non Avant-poste.

PHASE DE DÉFAUSSE

Lorsque vous défaussez une carte ou achetez une nouvelle carte de la Ligne de ravitaillement, placez là face visible dans votre pile de défausse. N'importe quel joueur peut examiner votre pile de défausse à n'importe quel moment.

Lors de la phase de défausse, vous :

- **perdez tous les points d'Échange restants ;**
- **perdez tous les points de Combat restants ;**
- **placez tous vos vaisseaux dans la pile de défausse ;**
- **placez toutes vos cartes restantes de votre main dans la pile de défausse.**

PHASE DE PIOCHE

Durant la phase de pioche, vous piochez 5 cartes et votre tour se termine.

Note : Si vous devez piocher une carte alors que votre paquet est épuisé, mélangez votre pile de défausse et placez là face cachée, elle devient votre nouveau paquet.

Exemple : Au début de votre Phase de pioche, il vous reste 3 cartes dans votre paquet. Piochez ces 3 cartes, mélangez la pile de défausse et utilisez la comme votre nouveau paquet et piochez 2 cartes.

LISTE DES ICÔNES

Icône de la faction Blob



Icône de la faction Fédération (Federation)



Icône de la faction Empire stellaire (Star Empire)



Icône de la faction Culte de la Machine (Machine Cult)



Lorsqu'un de ces icônes est représenté en haut à gauche d'une carte, cela signifie que cette carte appartient à cette faction. Lorsque l'icône est présent dans le texte de la carte, cela signifie qu'une capacité de Faction est utilisable.



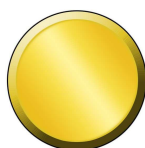
Autorité

Les joueurs commencent la partie avec 50 points d'Autorité. Si votre Autorité est réduite à 0 ou moins, vous perdez la partie. Lorsque cet icône est présent dans le texte d'une carte, cela représente le montant de points d'Autorité que vous gagnez.



Combat

Lorsque cet icône est présent dans le texte d'une carte, cela représente le montant de points de Combat que vous gagnez.



Échange

Lorsque cet icône est représenté en haut à droite d'une carte, cela donne le coût de cette carte. Lorsque l'icône est présent dans le texte de la carte, cela représente le montant de points d'Échange que vous gagnez.



Mise au rebut

Lorsque l'icône est présent dans le texte de la carte, cela signifie qu'une capacité de Mise au rebut est utilisable.



Outpost

Cette base est un Avant-poste. Si un joueur possède un Avant-poste en jeu, il ne peut être attaqué ainsi que ses bases non Avant-poste. L'adversaire doit détruire tous les Avant-postes avant de pouvoir attaquer une autre cible.



Défense

La défense de la base représente le nombre de points de Combat que doit utiliser l'adversaire afin de détruire cette base.