

## STAR REALMS (GOVERNA LE STELLE)

Regole per 2 giocatori

### CONTENUTO

- 10 carte Esploratore
- 16 carte Scout
- 4 carte Viper
- 80 carte Mazza Commercio
- Carte di autorità, o altri mezzi di tenere il punteggio

### PANORAMICA

Ogni giocatore inizia con un mazzo personale di 10 carte che rappresentano la sua armata spaziale. Ogni turno, i giocatori giocano carte per guadagnare punti Commercio, Combattimento e altri effetti. Il commercio viene utilizzato per acquistare carte più potenti da aggiungere al tuo mazzo. Il tuo mazzo da combattimento è usato per attaccare direttamente l'avversario o le sue Basi. Ogni giocatore inizia con un punteggio di 50 Autorità. Se riduci i punti Autorità dell'avversario a zero, hai vinto!

### SETUP

Ogni giocatore inizia con un mazzo personale (contenente 8 carte Esploratore e 2 carte Vipers) e un punteggio di 50 punti Autorità. Lascia spazio accanto a ogni mazzo personale per una pila degli scarti. Posiziona le 10 carte Esploratore a faccia in giù sul tavolo. Mescolare il mazzo degli scambi e posizionarlo a faccia in giù sul tavolo. Disporre 5 carte dal Trade Deck a faccia in su sul tavolo. Questo è la riga del commercio. Lascia uno spazio accanto a questo per lo Scrap Heap (un posto dove mettere le carte che vengono rimosse dal gioco). Entrambi i giocatori mescolano i loro mazzi personali.

Determina casualmente quale giocatore giocherà per primo. Quel giocatore pesca tre carte (peschi sempre dal proprio mazzo personale), l'altro giocatore ne pesca cinque carte.

### IL GIOCO

I giocatori si alternano a turno. Ogni turno ha tre fasi. Queste fasi vengono giocate in ordine: 1) Fase principale 2) Fase di scarto 3) Fase di pesca

#### 1) FASE PRINCIPALE

Durante la tua Fase principale puoi fare una qualsiasi delle seguenti azioni, nell'ordine che preferisci.

- Giocare carte dalla tua mano.
- Usare le abilità delle Navi o delle Basi in gioco.
- Acquisire Navi o Basi.
- Attaccare il tuo avversario o le sue basi.

Puoi eseguire le azioni nell'ordine che desideri. Ad esempio, puoi giocare due carte dalla tua mano, acquistare una carta, poi giocare un'altra carta dalla tua mano, ecc.

#### GIOCARE CARTE

Non ci sono costi per giocare una carta, basta metterla in gioco (a faccia in su sul tavolo di fronte a te) e fai quello che è scritto nel testo della carta. Ci sono due tipi di carte che puoi avere il tuo mazzo, navi e basi.

#### NAVI

Le navi forniscono un effetto immediato ogni volta che le giochi. Le navi che metti in gioco

rimangono in gioco (a faccia in su in davanti a te) fino alla tua Fase di Scarto.

#### BASI

Le basi rimangono in gioco turno dopo turno finché non lo sono distrutte. Ogni Base ha una Difesa che rappresenta la quantità di punti Combattimento necessari in un solo turno per distruggerla. Alcune Basi (designate "Avamposto") proteggono te e le tue altre Basi. Se hai un Avamposto in gioco, l'avversario è costretto ad infliggere i danni prima all'avamposto.

#### USARE LE CAPACITÀ DELLE CARTE

Quando sono in gioco, alcune Navi e la maggior parte delle Basi, hanno abilità che possono essere utilizzate in qualsiasi momento durante la tua fase Principale.

#### ABILITÀ DI BASE

La maggior parte delle basi ha un'abilità principale nella casella di testo. Ad esempio, Blob Wheel ti dà 1 punto Combattimento. Alcune basi hanno "o" tra più abilità. In questo caso puoi scegliere una di queste abilità da usare ogni turno. Ad esempio con Barter World, potresti scegliere di ottenere 2 Autorità o 2 Commercio, ma non entrambi.

#### ABILITÀ ALLEANZA

Alcune navi e basi hanno l'Abilità Alleanza. Questo è previsto oltre a qualsiasi altra cosa faccia la carta. Le abilità alleanza sono indicate dall'icona di una fazione nella casella di testo. Nel tuo turno, un'Abilità Alleanza viene attivata non appena tu hai in gioco un'altra Nave o Base di quella fazione. Una volta attivata, un'Abilità Alleanza può essere usata in qualsiasi momento durante la tua fase principale.

#### ABILITÀ DI ROTTAMAZIONE

Alcune navi e basi hanno un'abilità rottamazione. Questo in aggiunta a qualsiasi altra cosa faccia la carta. Le abilità rottamazione sono indicate dall'icona di un cestino nella casella di testo. Se scegli di usare l'abilità rottamazione di una carta, rimuovi la carta dal "gioco" e mettila nel Scrap Heap (ovvero la pila di carte rimosse dal gioco). Questa carta non è più nel tuo mazzo, quindi considera attentamente se per quella abilità vale la pena rinunciare a quella carta per sempre!

Rottamare una carta in qualsiasi altro modo non dà l'abilità di rottamazione. Nota: quando un Esploratore viene scartato, viene posto a faccia in su nella pila degli esploratori, non nel mucchio di rottami.

#### CARTE ROTTAMAZIONE

Alcune carte ti consentono di scartare altre carte dalla tua mano, dalla tua pila degli scarti o dalla riga del mercato centrale.

Quando scarti una carta in questo modo, mettila nella pila delle carte rottamate. La fila centrale del mercato ha sempre 5 carte, quindi se scarti una carta da lì, sostituiscila immediatamente con la carta successiva dal mazzo commerciale.

#### ACQUISTO CARTE

Alcune delle navi e delle basi che giochi ti daranno crediti. Quando guadagni crediti, questi vanno in un serbatoio di crediti che puoi utilizzare nel corso della tua Fase Principale. Il commercio viene utilizzato per acquisire carte

dalla riga del commercio o dalla pila degli esploratori. Il costo di una carta si trova nel simbolo Commercio nell'angolo in alto a destra della carta. Per acquisire una carta, sottrai il valore della carta dai crediti disponibili e poi metti la carta acquisita direttamente nella tua pila degli scarti.

Nota: Acquisire una carta non conta come giocarla, quindi non va in gioco e non usi le sue abilità.

Il credito rimanente può essere utilizzato per acquisire carte aggiuntive in questo turno. A volte l'abilità di una carta ti chiederà di "acquisire una carta". In questo caso puoi acquistare la carta senza utilizzarle la fase del commercio. Ricorda, il mercato comune contiene sempre 5 carte, quindi se acquisti una carta dalla riga centrale, sostituiscila immediatamente con una carta dal Trade Deck.

#### ATTACCO

Alcune delle navi e basi che giochi ti daranno la possibilità di combattere. Quando guadagni punti Combattimento, questi vanno in una "Riserva di punti Combattimento" che puoi utilizzare nel corso della tua Fase Principale. Puoi usare il Combattimento per attaccare il tuo avversario o le sue Basi. Per attaccare una Base, sottrai il Combattimento dalla tua Riserva di Combattimento pari alla Difesa della Base. Quella Base viene distrutta e va nella pila degli scarti del tuo avversario. A volte l'abilità di una carta ti chiederà di "distruggere una base bersaglio". In questo caso, distruggi la Base senza usare punti Combattimento. Per attaccare il tuo avversario, sottrai qualsiasi quantità di Combattimento dalla tua Riserva di punti Combattimento riducendo i punti Autorità del tuo avversario di quella quantità.

#### 2) FASE DI SCARTO

Oltre a un mazzo personale, ogni giocatore ha una propria pila degli scarti. Quando giochi o acquisisci carte, mettile a faccia in su nella pila degli scarti. Qualsiasi giocatore può guardare nella tua pila degli scarti in qualsiasi momento. Durante la tua Fase di Scarto tu:

- Perdi tutti i crediti commerciali disponibile per il turno non utilizzati.
- Perdi tutti gli eventuali punti combattimento rimanenti nel turno non andati a segno.
- Metti tutte le tue Navi che sono "in gioco" nella tua pila degli scarti.
- Metti tutte le carte rimaste nella tua mano nella tua pila degli scarti.

#### 3) FASE DI PESCA (Draw phase)

Durante la tua Draw Phase tu: Peschi 5 carte, poi il tuo turno finisce e sta all'avversario.

Nota: se devi pescare una carta e il tuo mazzo personale è vuoto, rimescola la pila degli scarti e questo diventa il tuo nuovo mazzo personale.

Esempio: se all'inizio della tua Draw Phase ti rimangono tre carte nel tuo mazzo. Pesca quelle tre carte, rimescola la pila delle carte scartate, quindi pesca altre due carte.