

# STAR REALMS™

Gioco di Carte

## Regole per due giocatori

### Contenuti

- (80) carte del Mazzo Commercio
- (16) carte Scout
- (10) carte Esploratore
- (4) carte Viper
- (12) carte Autorità da 1/5
- (6) carte Autorità da 10/20
- Questo regolamento

### Descrizione

In *Star Realms*, ciascun giocatore inizia il gioco con un mazzo di dieci carte che rappresenta la sua armata stellare. In ciascun turno, i giocatori giocano carte dalla mano per guadagnare Commercio, Combattimento e Autorità e altri potenti effetti.

Il Commercio (●) è usato per acquistare potenti Navi e Basi dal Mercato e aggiungerle al proprio mazzo.

Il Combattimento (●) è usato per attaccare l'avversario e le sue basi.

L'Autorità (■) è il tuo punteggio. Ogni giocatore comincia la partita con un valore di Autorità pari a 50. Il primo giocatore a ridurre a zero l'Autorità dell'avversario è il vincitore!

### Preparazione

Ogni giocatore inizia il gioco con 50 punti Autorità e un mazzo individuale composto da otto carte Scout e due carte Viper. I giocatori possono tenere traccia del loro valore di Autorità utilizzando le carte Autorità oppure usando carta e matita.

Per preparare il gioco, ponete le dieci carte Esploratore scoperte in tavola (in un mazzetto). Mescolate le 80 carte del Mazzo Commercio e ponetelo coperto in tavola. Lasciate spazio accanto al Mazzo Commercio per il Mucchio dei Rottami (quelle carte che saranno rimosse dal gioco nel corso della partita). Pescate infine cinque carte dal Mazzo Commercio e ponetele scoperte a formare una fila: il Mercato.

Entrambi i giocatori mescolano i loro mazzi individuali e li pongono coperti di fronte a sé. Lasciate spazio accanto ad essi per la Pila degli Scarti.

Determinate a caso quale giocatore inizierà per primo. Quel giocatore pesca tre carte (i giocatori pescano sempre dal proprio mazzo individuale). Il giocatore che gioca per secondo pesca cinque carte.

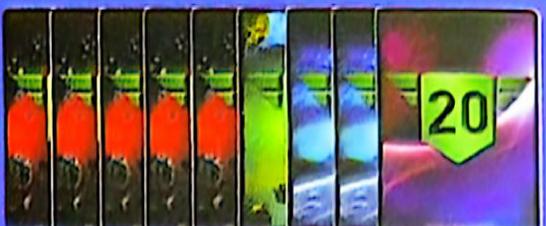
### Disposizione del Gioco Iniziale:

**Secondo Giocatore**

  
 Pila degli Scarti

  
 Mazzo

  
 Mano Iniziale [5 carte]

  
 Autorità Iniziale [50 punti]

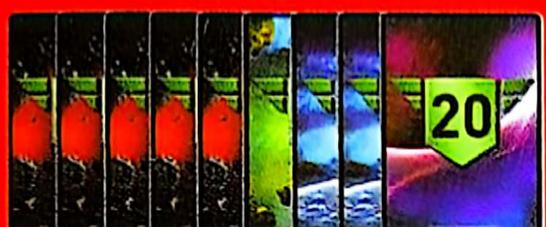
  
 Esploratori

  
 Mercato

  
 Mazzo Commercio

  
 Mucchio dei Rottami

**Primo Giocatore**

  
 Autorità Iniziale [50 punti]

  
 Mano iniziale [3 carte]

  
 Mazzo

  
 Pila degli Scarti

## Come si Gioca

I giocatori giocano a turni alterni. Ciascun turno si compone di tre fasi:

- 1) Fase Principale
- 2) Fase di Scarto
- 3) Fase di Pescata

## Fase Principale

In ogni momento durante la tua Fase Principale puoi effettuare qualunque azione tra quelle qui elencate, nell'ordine che preferisci:

- Gioca carte dalla mano.
- Utilizza le Abilità Primarie di Basi in gioco.
- Utilizza le abilità Alleato/Rottamazione di Navi e Basi in gioco.
- Utilizza Commercio per acquisire nuove carte dal Mercato.
- Utilizza Combattimento per attaccare l'avversario e/o le sue Basi.

## Giocare Carte

Giocare una carta non costa nulla. La carta viene posta "in gioco" (scoperta sul tavolo di fronte al giocatore). Nel tuo mazzo puoi avere due tipi di carte: Navi e Basi.

## Navi

### Titolo & Tipo di Carta

Fazione



Costo

Abilità Primaria

Abilità Alleato

Abilità Rottamazione

Quando una Nave è posta in gioco, la sua Abilità Primaria si innesca immediatamente. Se una nave possiede un'Abilità Alleato e/o un'Abilità Rottamazione, puoi scegliere se utilizzare una o entrambe tali abilità in un qualunque momento della tua Fase Principale (sempre che tu soddisfi i requisiti richiesti per fare ciò).

Le Navi che metti in gioco rimangono scoperte di fronte a te fino alla Fase di Scarto, quando saranno tutte poste nella tua Pila degli Scarti.

## Basi

### Titolo & Tipo di Carta

Fazione -



- Costo

Abilità  
Primaria -

- Avamposto

Abilità  
Rottamazione

- Difesa

Diversamente dalle Navi, le Basi non sono scartate a fine turno. Le Basi rimangono in gioco fino a quando non sono distrutte o rottamate. Sempre diversamente dalle Navi, sei libero di attivare l'Abilità Primaria di una Base in qualunque momento nel corso della Fase Principale.

Ciascuna Base possiede un valore di Difesa che specifica il numero di punti Combattimento che deve subire nello stesso turno per essere distrutta. Una volta distrutta, una Base è posta nella Pila degli Scarti del suo possessore.

Basi contrassegnate come Avamposto proteggono te e le tue altre Basi. Se hai un Avamposto in gioco, tu e le tue altre Basi non potete essere attaccati né presi di mira dal tuo avversario fino a quando tutti i tuoi Avamposti sono stati distrutti.

## Utilizzare le Abilità

Con l'eccezione dell'Abilità Primaria di una Nave (che entra in funzione appena la Nave è posta in gioco) i giocatori possono utilizzare le varie abilità delle loro Navi e Basi in gioco in qualunque momento nel corso della Fase Principale del loro turno. Ciascuna abilità può essere utilizzata una volta per turno.

Alcune abilità sono statiche, e si considerano in funzione continuamente (ad esempio, Pianeta Mech è sempre un alleato per tutte le fazioni).

Se un'abilità fornisce Combattimento o Commercio, tale risorsa va a formare una riserva, da utilizzare in qualunque momento durante la Fase Principale. Se un'abilità fornisce punti di Autorità aggiuntivi, aggiungili immediatamente al tuo valore totale di Autorità.

Alcune abilità ti permettono di scegliere tra molteplici effetti (3 Combattimento oppure 5 Autorità). Specifica chiaramente quale effetto scegli quando utilizzi tali abilità.

## Abilità Alleato



Le Abilità Alleato sono indicate nel riquadro del testo da un'icona azzurra. Nel tuo turno, puoi utilizzare un'Abilità Alleato non appena hai un'altra Nave o Base appartenente a quella fazione in gioco. L'ordine in cui giochi le carte non è rilevante: appena hai due o più carte della stessa fazione in gioco puoi fare uso di tutte le corrispondenti Abilità Alleato. Le Abilità Alleato possono essere utilizzate in qualunque momento nel corso del tuo turno.

## Abilità Rottamazione



Alcune Navi e Basi posseggono un'Abilità Rottamazione, indicata con un'icona cestino nel riquadro del testo. Puoi utilizzare l'Abilità Rottamazione di una carta in qualunque momento durante la Fase Principale rimuovendo la carta dal gioco e ponendola nel Mucchio dei Rottami. Carte nel Mucchio dei Rottami non tornano nel tuo mazzo, quindi considera attentamente se l'Abilità Rottamazione della carta vale il prezzo di eliminarla dal gioco!

## Rottamare Carte

Alcune abilità delle carte ti permettono di 'rottamare' altre carte, dalla tua mano, dalla tua Pila degli Scarti o anche dal Mercato. Quando una carta è rottamata, ponila nel Mucchio dei Rottami. Se una carta viene rottamata per qualunque ragione che non sia la sua Abilità Rottamazione, quella Abilità Rottamazione non viene attivata. Se un Esploratore dovesse essere posto nel Mucchio dei Rottami per qualunque ragione, ponilo invece scoperto nella pila degli Esploratori.

Il Mercato deve essere sempre composto da cinque carte. Se una carta del Mercato viene rottamata, rimpiazzatela immediatamente con la prima carta del Mazzo Commercio.

## Acquistare Carte

Alcune abilità ti danno Commercio. Quando guadagni Commercio, formi una Riserva del Commercio che puoi accrescere e utilizzare nel corso della tua Fase Principale.

Il Commercio è usato per acquistare carte dal Mercato o dalla pila degli Esploratori. Il costo di ciascuna carta è indicato nel simbolo Commercio nell'angolo in alto a destra. Per acquistare una carta, sottrai Commercio dalla tua Riserva del Commercio pari al costo della carta e metti la carta nella tua Pila degli Scarti. Acquistare una carta non conta come giocarla, quindi la carta non entra in gioco e non puoi utilizzare le sue abilità. Ogni Commercio rimanente può essere utilizzato per acquistare altre carte nel corso della Fase Principale.

È possibile che l'abilità di una carta indichi di "Acquistare una carta". In tal caso, acquisti la carta immediatamente senza pagarne il costo.

Ricorda, il Mercato deve essere sempre composto da cinque carte: quindi, se acquisti una carta dal Mercato rimpiazzala immediatamente con un'altra pescata dal Mazzo Commercio.

## Attaccare

Alcune abilità ti danno Combattimento. Quando guadagni Combattimento, formi una Riserva del Combattimento che puoi accrescere e utilizzare nel corso della tua Fase Principale. Puoi utilizzare il Combattimento per attaccare direttamente il tuo avversario oppure le sue Basi. Puoi effettuare un qualunque numero di attacchi durante la tua Fase Principale.

Per attaccare una Base, sottrai Combattimento dalla tua Riserva del Combattimento pari al valore di Difesa della Base. La Base è distrutta e viene posta nella Pila degli Scarti del tuo avversario.

È possibile che l'abilità di una carta indichi di "Distruggere una Base bersaglio". In tal caso, distruggi la Base senza utilizzare Combattimento.

Per attaccare il tuo avversario, sottrai un qualunque ammontare di Combattimento dalla tua Riserva del Combattimento e riduci l'Autorità del tuo avversario di un equivalente valore.

Se il tuo avversario ha in gioco una o più Basi indicate come Avamposto, queste devono essere distrutte prima che tu possa attaccare o scegliere come bersaglio altre Basi che non sono Avamposti o attaccare direttamente il tuo avversario.

## Fase di Scarto

Quando scarti una carta o acquisti una nuova carta dal Mercato, ponila scoperta nella tua Pila degli Scarti. Il tuo avversario può esaminare la tua Pila degli Scarti in qualunque momento.

Nel corso della tua Fase di Scarto:

- Perdi ogni Commercio rimasto nella tua Riserva del Commercio.
- Perdi ogni Combattimento rimasto nella tua Riserva del Combattimento.
- Poni tutte le tue Navi in gioco nella tua Pila degli Scarti.
- Poni tutte le carte eventualmente rimaste nella tua mano nella tua Pila degli Scarti.

## Fase di Pescata

Nel corso della tua Fase di Pescata:

- Pesca cinque carte, poi il tuo turno è concluso.

Nota: se devi pescare una carta e il tuo mazzo individuale è esaurito, rimescola la tua Pila degli Scarti a formare il tuo nuovo mazzo.

Esempio: All'inizio della tua Fase di Pescata hai tre carte ancora nel tuo mazzo. Pesca le tre carte rimaste, mescola la tua Pila degli Scarti a formare il tuo nuovo mazzo individuale, poi pesca le rimanenti due carte da aggiungere alla tua mano.

## Elenco delle Icone



Icona fazione Blob



Icona fazione Federazione Mercantile



Icona fazione Impero Stellare



Icona fazione Culto delle Macchine

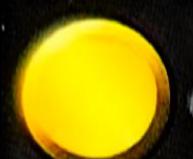
Quando una di queste icone è presente nell'angolo in alto a sinistra di una carta, indica la fazione di quella carta. Quando l'icona è presente all'interno del riquadro del testo di una carta, indica invece un'Abilità Alleato.

 **Autorità**

I giocatori iniziano una partita con un valore di Autorità pari a 50. Se la tua Autorità è ridotta a zero o meno, hai perso la partita. Quando questa icona è presente all'interno del riquadro del testo di una carta, indica l'ammontare di Autorità che guadagni.

 **Combattimento**

Quando questa icona è presente all'interno del riquadro del testo di una carta, indica l'ammontare di Combattimento che guadagni.

 **Commercio**

Quando questa icona è presente nell'angolo in alto a destra di una carta, indica il costo di quella carta. Quando l'icona è presente all'interno del riquadro del testo di una carta, indica l'ammontare di Commercio che guadagni.

 **Rottamazione**

Quando questa icona è presente all'interno del riquadro del testo di una carta, indica un'Abilità Rottamazione.

**AVAMPOSTO** Avamposto

Questa Base è un Avamposto. Se un giocatore ha un Avamposto in gioco, non può essere attaccato direttamente e le sue Basi che non sono Avamposti non possono essere attaccate o essere considerate un bersaglio da un avversario fino a che tutti i suoi Avamposti sono stati distrutti.

 **Difesa**

La Difesa di una Base specifica l'ammontare di Combattimento che deve essere totalizzato in un singolo turno per distruggere quella Base.



Devir Iberia S.L.  
Calle Roselló 184  
08008 Barcelona  
www.devir.es



Star Realms™  
© 2015  
White Wizard Games LLC.