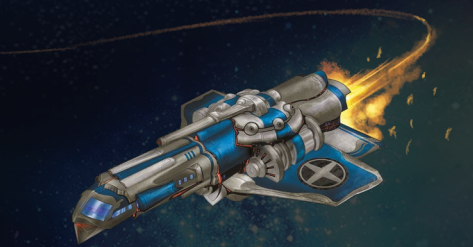




Instrukcja

ZAWARTOŚĆ

- 80 kart Talii Handlu
- 16 kart Zwiadowców
- 10 kart Odkrywców
- 4 karty Żmij
- 12 kart Autorytetu 1/5
- 6 kart Autorytetu 10/20
- instrukcja



ZASADY OGÓLNE

W Star Realms każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z własną talią, która przedstawia jego gwiazdną flotę. Gra podzielona jest na tury, które gracze rozgrywają naprzemiennie. W trakcie swojej tury gracze zagrywają karty z ręki, by otrzymywać punkty Handlu, Walki, Autorytetu oraz uruchamiać inne potężne efekty.

Handel 🟡 służy do zakupu Okrętów i Baz z Rzędu Handlu, które następnie dodaje się do puli kart gracza.

Walka 🔴 służy do ataków na przeciwników i ich Bazy.

Autorytet 🟢 to twój wynik punktowy. Każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z 50 punktami Autorytetu. Pierwsza

osoba, która obniży liczbę punktów przeciwnika do zera, wygrywa!

PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

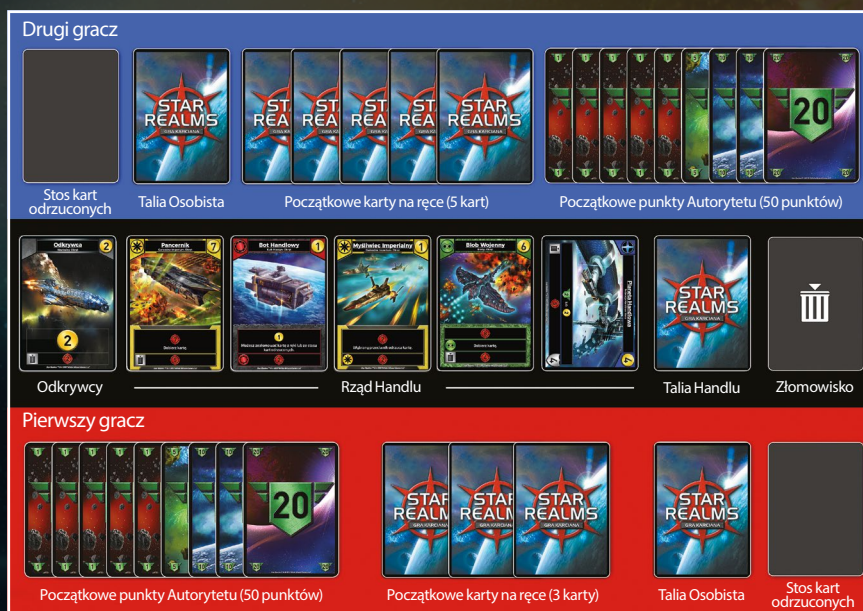
Każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z Talią Osobistą (zawierającą 8 kart Zwiadowców i 2 karty Żmij) oraz 50 punktami Autorytetu. Gracze mogą oznaczać swój wynik punktowy za pomocą załączonych kart Autorytetu lub ołówka i kartki papieru.

Aby przygotować się do rozgrywki, umieść na stole, awerssem do góry, stos 10 kart Odkrywców. Przetasuj Talię Handlu i umieść ją na stole, rewerssem do góry. Pozostaw obok miejsce na Złomowisko (karty, które w trakcie rozgrywki będą usuwane z gry). Rozłóż na stole 5 kart z wierzchu Talii Handlu, awerssem do góry. Tworzą one tak zwany Rząd Handlu.

Obydwaj gracze tasują swoje Talie Osobiste i kładą przed sobą rewerssem do góry, pozostawiając obok miejsce na własny stos kart odrzuconych.

Wylosujcie gracza rozpoczynającego. Gracz ten dobiera 3 karty (gracze zawsze dobierają karty ze swoich Talii Osobistych). Jego przeciwnik dobiera 5 kart.

POCZĄTKOWE ROZMIESZCZENIE KART:



ROZGRYWKA

Gracze rozgrywają swoje tury naprzemiennie. Każda tura składa się z trzech faz:

- 1) Fazy Głównej
- 2) Fazy Odrzucania Kart
- 3) Fazy Dobierania Kart

Faza Główna

W trakcie swojej Fazy Głównej możesz wykonywać w dowolnej kolejności dowolne z następujących akcji:

- Zagraj kartę z ręki.
- Użyj Zdolności Głównej Bazy (lub Baz) będącej w grze.
- Użyj Zdolności Sojuszu/Złomowiska kart Okrętów i Baz będących w grze.
- Użyj punktów Handlu, żeby zakupić nowe karty z Rzędu Handlu lub stosu Odkrywców.
- Użyj punktów Walki, żeby zaatakować przeciwnika i/lub jego Bazy.

» Zagrywanie Kart «

Zagranie karty nie wiąże się z żadnym kosztem, wystarczy umieścić ją „w grze” (położyć przed sobą, awerssem do góry). W swojej talii możesz mieć dwa rodzaje kart: Okręty i Bazy.



Zagrane Okręty pozostają przed tobą awerssem do góry aż do Fazy Odrzucania Kart, kiedy trafiają na stos kart odrzuconych.

» Bazy «



W przeciwieństwie do Okrętów, Baz nie odrzuca się pod koniec tury – pozostają w grze, dopóki nie zostaną zniszczone lub ze złomowane. Ponadto sam decydujesz, w którym momencie swojej Fazy Głównej uruchomisz ich Zdolności Główne.

Każda Baza posiada wartość Obrony, która wskazuje, ilu punktów Walki trzeba użyć w trakcie pojedynczej tury, żeby ją zniszczyć. Zniszczona Baza trafia na stos kart odrzuconych gracza.

Bazy oznaczone jako Posterunek chronią ciebie i twoje pozostałe Bazy. Jeżeli posiadasz Posterunek w grze, przeciwnik nie może ani atakować ciebie bezpośrednio, ani atakować/obrać za cel twoich Baz niebędących Posterunkami, dopóki nie zniszczy wszystkich twoich Posterunków.

» Używanie Zdolności «

Z wyjątkiem Zdolności Głównej Okrętu (która zostaje uruchomiona natychmiast po zagranie karty) gracze mogą w dowolnym momencie Fazy Głównej posługiwać się różnymi zdolnościami swoich Okrętów i Baz znajdujących się w grze. Każda zdolność może być użyta raz na turę.

Niektóre zdolności są zdolnościami stałymi, których działanie utrzymuje się przez cały czas (na przykład Planeta Mechów zawsze jest sojusznikiem wszystkich frakcji).

Jeżeli dana zdolność daje ci punkty Walki lub punkty Handlu, trafiają one do puli, którą możesz wykorzystać w dowolnym momencie Fazy Głównej. Jeżeli dana zdolność daje ci punkty Autorytetu, natychmiast dodaj je do swojego wyniku.

Niektóre zdolności pozwalają ci wybierać spośród wielu efektów (np. 3 punkty Walki lub 5 punktów Autorytetu). Określ jasno, który efekt wybierasz, kiedy używasz danej zdolności.

Kiedy zagrywasz Okręt, natychmiast uruchamiasz jego Zdolność Główną. Jeżeli Okręt posiada zdolności Sojuszu i/lub Złomowiska, możesz użyć dowolnej z nich (lub obu) w dowolnym momencie swojej Fazy Głównej (o ile spełniasz wymagane warunki).

» Zdolność Sojuszu «



Zdolność Sojuszu jest oznaczona ikoną frakcji w polu tekstowym. Podczas swojej tury możesz posłużyć się Zdolnością Sojuszu, o ile posiadasz w grze inny Okręt lub inną Bazę z tej samej frakcji. Zdolności Sojuszu możesz używać w dowolnym momencie swojej Fazy Głównej.

» Zdolność Złomowiska «



Niektóre Okręty i Bazy mają Zdolność Złomowiska, oznaczoną ikoną śmietnika w polu tekstowym. W dowolnym momencie Fazy Głównej możesz wykorzystać Zdolność Złomowiska danej karty, natychmiast umieszczając ją na Złomowisku. Karty ze Złomowiska nigdy nie wracają do talii, dlatego dobrze się zastanów, czy Zdolność Złomowiska naprawdę jest tego warta!

» Złomowanie Kart «

Niektóre zdolności kart pozwalają złomować inne karty z ręki, stosu kart odrzuconych lub Rzędu Handlu. Złomując kartę, umieść ją na Złomowisku. Jeżeli karta trafia na Złomowisko z innego powodu, niż użycie jej Zdolności Złomowiska, Zdolność Złomowiska odrzuconej karty nie jest uruchamiana. Jeżeli z jakiegoś powodu na Złomowisko miałby trafić Odkrywca, zamiast tego umieść go, awerssem do góry, na stosie Odkrywców.

Rząd Handlu zawsze musi się składać z 5 kart, dlatego jeśli złomujesz kartę z Rzędu Handlu, natychmiast zastąp ją nową kartą z Talii Handlu.

» Kupowanie Kart «

Niektóre zdolności kart dają ci punkty Handlu. Punkty te trafiają do Puli Handlu – możesz ją powiększać i korzystać z niej podczas swojej Fazy Głównej.

Punkty Handlu służą do kupowania kart z Rzędu Handlu lub stosu Odkrywców. Koszt karty jest wyrażony symbolem Handlu w jej górnym prawym rogu. Aby kupić kartę, odejmij z Puli Handlu liczbę punktów Handlu równą kosztowi karty i umieść kartę na swoim stosie kart odrzuconych. Kupno karty nie jest równoznaczne z jej zagranieniem, dlatego zakupionej karty nie umieszczasz w grze ani nie możesz użyć jej zdol-

ności. Zachowujesz pozostałe punkty Handlu i możesz je wydać na zakup kolejnych kart podczas Fazy Głównej.

Czasem zdolność karty nakazuje ci „kupić kartę za darmo”. W tym przypadku natychmiast bierzesz wybraną kartę bez ponoszenia kosztu zakupu.

Pamiętaj, Rząd Handlu zawsze musi się składać z 5 kart, dlatego jeśli kupujesz kartę z Rzędu Handlu, natychmiast zastąp ją nową kartą z Talii Handlu.

» Atak «

Niektóre zdolności kart dają ci punkty Walki. Punkty te trafiają do Puli Walki – możesz ją powiększać i korzystać z niej podczas swojej Fazy Głównej. Za pomocą punktów Walki możesz atakować przeciwników lub ich Bazy.

Aby zaatakować Bazę, odejmij z Puli Walki liczbę punktów Walki równą wartości Obrony Bazy. Baza ta zostaje zniszczona i trafia na stos kart odrzuconych przeciwnika.

Czasem zdolność karty nakazuje ci „zniszczyć wybraną Bazę”. W tym przypadku niszczysz tę Bazę bez ponoszenia kosztu ataku.

Aby zaatakować przeciwnika, odejmij z Puli Walki dowolną liczbę punktów Walki. Twój przeciwnik traci tyle samo punktów Autorytetu.

Jeżeli twój przeciwnik kontroluje choć jedną Bazę oznaczoną jako Posterunek, musisz ją zniszczyć, zanim będziesz mógł zaatakować/obrać za cel zdolności jego Bazy niebędące Posterunkami lub zaatakować tego przeciwnika bezpośrednio.

» Faza Odrzucania Kart «

Ileokroć odrzucasz kartę lub kupujesz nową kartę z Rzędu Handlu lub stosu Odkrywców, umieść ją awerssem do góry na swoim stosie kart odrzuconych. Każdy gracz może w dowolnym momencie przejrzeć dowolny stos kart odrzuconych – zarówno swój, jak i przeciwnika.

W trakcie Fazy Odrzucania Kart:

- Tracisz punkty Handlu pozostałe w twojej Puli Handlu.
- Tracisz punkty Walki pozostałe w twojej Puli Walki.
- Umieszczasz wszystkie Okręty znajdujące się w grze na swoim stosie kart odrzuconych.
- Umieszczasz wszystkie karty pozostałe na ręce na swoim stosie kart odrzuconych.

» Faza Dobierania Kart «

W trakcie Fazy Dobierania Kart:

- Dobierasz 5 kart, po czym twoja tura dobiega końca.

Uwaga: jeżeli musisz dobrać kartę, a twoja Talia Osobista jest pusta, przetasuj swój stos kart odrzuconych i połóż go rewerssem do góry. To twoja nowa Talia Osobista.

Przykład: na początku Fazy Dobierania Kart w twojej talii pozostały 3 karty. Dobierz te 3 karty, przetasuj stos kart odrzuconych, a następnie dobierz 2 karty z nowej talii.

» Lista ikon «



Ikona Blobów



Ikona Federacji Handlowej



Ikona Gwiezdnego Imperium



Ikona Kultu Maszyn

Jeśli jedna z powyższych ikon znajduje się w górnym lewym rogu karty, to wskazuje ona na przynależność karty do danej frakcji. Jeśli taka ikona pojawi się w polu tekstowym karty, oznacza Zdolność Sojuszu.



Autorytet

Gracz rozpoczyna rozgrywkę z 50 punktami Autorytetu. Jeżeli liczba twoich punktów Autorytetu spadnie do zera lub niżej, przegrywasz. Taka ikona w polu tekstowym karty oznacza, ile otrzymujesz punktów Autorytetu.



Walka

Taka ikona w polu tekstowym karty oznacza, ile otrzymujesz punktów Walki.



Handel

Taka ikona w górnym prawym rogu karty oznacza jej koszt zakupu. Z kolei w polu tekstowym karty oznacza, ile otrzymujesz punktów Handlu.



Złomowisko

Taka ikona w polu tekstowym karty oznacza Zdolność Złomowiska.



Posterunek

Ta Baza jest Posterunkiem. Jeżeli gracz posiada choć jeden Posterunek w grze, przeciwnik nie może atakować go bezpośrednio ani atakować/obierać za cel jego Baz niebędących Posterunkami, dopóki wszystkie Posterunki tego gracza nie zostaną zniszczone.



Obrona

Wartość Obrony Bazy to liczba punktów Walki, jaką trzeba wydać podczas pojedynczej tury, żeby ją zniszczyć.

Baza, która posiada białą tarczę nie jest Posterunkiem. Możesz pominąć jej obronę i zaatakować bezpośrednio przeciwnika, jak również atakować/obierać za cel inne jego Bazy niebędące Posterunkami.

» TWÓRCY «

Autorzy: Darwin Kastle,
Robert Dougherty
Ilustracje: Vito Gesualdi

Star Realms™ © 2013
White Wizard Games LLC.

Wydawca i dystrybutor
na terenie Polski:
Games Factory
ul. Kąpcik 2/4
30-549 Kraków
www.gamesfactory.pl



Kierownik produkcji: Piotr Sobieraj
Skład: Przemysław Kasztelaniec
(www.desktop-shaman.pl)
Tłumaczenie: Łukasz Małecki
Korekta: Marta Kisiel-Małecka
Podziękowania: Magdalena Maroszek,
Viola Kijowska



Zasady rozgrywki wieloosobowej

Star Realms pozwala na wiele wariantów rozgrywki wieloosobowej. O ile instrukcja nie mówi inaczej, w rozrywce wieloosobowej obowiązują te same zasady co w dwuosobowej.

Jeśli szukasz innych wariantów rozgrywki wieloosobowej lub chcesz się podzielić zasadami do własnego wariantu, wejdź na www.starrealms.com.

Uwaga: w większości wariantów rozgrywki wieloosobowej Posterunek należący do jednego z przeciwników nie przeszkadza ci w atakowaniu innych graczy, ani w atakowaniu/obieraniu za cel Baz kontrolowanych przez pozostałych przeciwników.

» **WOLNA AMERYKANKA** « 3+ graczy

Wylosujcie gracza rozpoczynającego. Ten gracz rozpoczyna z 3 kartami na ręce. Tury są rozgrywane w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Drugi gracz rozpoczyna z 4 kartami na ręce, pozostali zaś z 5 kartami.

Podczas swojej tury gracze mogą atakować/obierać za cel dowolną kombinację Baz i graczy. Ostatni gracz, który przetrwa, zostaje zwycięzcą!

» **MYŚLIWY** « 3+ graczy

Wylosujcie gracza rozpoczynającego. Ten gracz rozpoczyna z 3 kartami na ręce. Tury są rozgrywane w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Drugi gracz rozpoczyna z 4 kartami na ręce, pozostali zaś z 5 kartami.

Podczas swojej tury gracze mogą atakować/obierać za cel wyłącznie gracza siedzącego po swojej lewej stronie i/lub Bazy należące do graczy zarówno po lewej, jak i po prawej. Jeżeli gracz siedzący po twojej lewej stronie odpadł z gry, możesz atakować/obierać za cel następnego gracza w kolejności. Ostatni gracz, który przetrwa, zostaje zwycięzcą!

» **HYDRA** « 4 lub 6 graczy

Wylosujcie gracza rozpoczynającego.

» **Dwugłowa Hydra** « 4 graczy

Każda dwuosobowa drużyna rozpoczyna ze wspólną pulą 75 punktów Autorytetu.

» **Trzygłowa Hydra** « 6 graczy

Każda trzyosobowa drużyna rozpoczyna ze wspólną pulą 100 punktów Autorytetu.

Wszyscy członkowie drużyny mają wspólną pulę punktów Autorytetu. Każdy poszczególny gracz ma własną Talię Osobistą, karty na ręce, stos kart odrzuconych i strefę kart w grze (karty w grze należące do jednego członka drużyny nie uruchamiają Zdolności Sojuszu drugiego członka drużyny itd.)

Wylosujcie drużynę rozpoczynającą. Członkowie tej drużyny rozpoczynają z 3 kartami na ręce; członkowie drużyny przeciwnej rozpoczynają z 5 kartami na ręce. Każda drużyna (a nie indywidualni gracze) rozgrywa swoją turę, a jej członkowie jednocześnie przeprowadzają swoje Fazy Główne, Odrzucania Kart i Dobierania Kart.

Każdy gracz posiada własną Pulę Handlu i Pulę Walki i podejmuje samodzielne decyzje odnośnie zagrywania kart, kupowania kart, uruchamiania zdolności i ataku. Członkowie drużyny mogą jednak współpracować, aby niszczyć Bazy przeciwnej drużyny, łącząc punkty Walki ze swoich indywidualnych Puli. Mogą również łączyć punkty z indywidualnych Puli Handlu, żeby kupować karty z Rzędu Handlu. Dopóki choć jeden gracz posiada Posterunek w grze, przeciwnicy nie mogą atakować jego drużyny ani atakować/obierać za cel Baz niebędących Posterunkiem.

Kiedy liczba punktów Autorytetu drużyny spadnie do zera, wszyscy jej członkowie zostają pokonani.

» **IMPERATOR** « 6 graczy

Gracze dzielą się na dwie trzyosobowe drużyny, z których każda wybiera jednego Imperatora. Imperatorzy siadają pośrodku naprzeciwko siebie, a członkowie ich drużyn (Admirałowie) po ich bokach.



Admirałowie rozpoczynają grę z 50 punktami Autorytetu. Imperatorzy rozpoczynają grę z 60 punktami Autorytetu. Drużyna, która jest pierwsza (Drużyna A), rozpoczyna z 3 kartami na ręce. Drużyna, która jest druga (Drużyna B), rozpoczyna z 5 kartami na ręce. Gra rozpoczyna się od 1. gracza i postępuje w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Admirałowie mogą atakować/obierać za cel jedynie wrogiego Admirała siedzącego na wprost i/lub Bazy przez niego kontrolowane. Jeżeli zostanie on pokonany, wówczas mogą atakować/obierać za cel wrogiego Imperatora i jego Bazy. Imperatorzy mogą atakować/obierać za cel dowolnego przeciwnika lub jego Bazę. Podczas swojej Fazy Głównej każdy gracz może zapłacić 1 punkt Handlu, żeby wziąć kartę ze swojego stosu kart odrzuconych i umieścić ją na stosie kart odrzuconych innego członka tej samej drużyny.

Kiedy Admirał zostanie pokonany, może umieścić dowolną swoją kartę na stosie kart odrzuconych Imperatora. Kiedy Imperator zostanie pokonany, cała jego drużyna przegrywa!

» **RAJD** « 3–6 graczy (1 Boss i 2–5 Atakujących)

Wybierzcie jednego gracza, który zostanie Bossem; pozostali grają jako Atakujący. Graczem rozpoczynającym jest Boss, a tury są rozgrywane w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Boss zaczyna rozgrywkę, mając na ręce o 2 karty mniej, niż wynosi jego standardowa ręka (patrz poniżej), podczas gdy Atakujący zaczynają z 5 kartami na ręce.

Atakujący rozgrywają swoje tury indywidualnie, ale zniszczenia zadane Bazom Bossa zerują się dopiero na początku jego tury. Oznacza to, że jeden Atakujący może rozpocząć atak na Bazę, a inny dokończyć atak w swojej turze.

» **Atakujący**

Atakujący mogą zaglądać sobie na ręce i ustalać strategię. Chociaż grają jako drużyna, każdy gracz ma własną Pulę Handlu i Pulę Walki i podejmuje samodzielne decyzje odnośnie do zagrywania kart, kupowania kart, uruchamiania zdolności i ataku. Kiedy Atakujący zostanie pokonany, może umieścić po jednej dowolnej karcie ze swojej talii na stosie kart odrzuconych każdego członka drużyny. Jeżeli wszyscy atakujący zostaną pokonani, Boss wygrywa!

» **Boss**

Początkowa liczba punktów Autorytetu Bossa i liczba kart dobieranych przez niego na rękę w Fazie Dobierania Kart zależy od liczby Atakujących.

LICZBA ATAKUJĄCYCH	LICZBA PUNKTOW AUTORYTETU BOSSA	STANDARDOWA RĘKA BOSSA
2	50	7
3	70	7
4	70	8
5	90	8

Kiedy liczba punktów Autorytetu Bossa spadnie do zera, Atakujący wygrywają!

TWÓRCY

Autorzy: Darwin Kastle, Robert Dougherty
Ilustracje: Vito Gesualdi

Star Realms™ © 2013
White Wizard Games LLC.



Wydawca i dystrybutor na terenie Polski:
Games Factory
ul. Kącik 2/4
30-549 Kraków
www.gamesfactory.pl



Kierownik produkcji: Piotr Sobieraj
Skład: Przemysław Kasztelaniec (www.desktop-shaman.pl)
Tłumaczenie: Łukasz Małecki
Korekta: Marta Kisiel-Małecka
Podziękowania: Magdalena Maroszek, Viola Kijowska

SPIS KART

» Karty podstawowe «

- (4) Żmija
- (16) Zwiadowca
- (10) Odkrywca

» Karty punktów «

- (12) 1/5 Autorytetu
- (6) 10/20 Autorytetu



» Gwiezdne Imperium «

- (3) Myśliwiec Imperialny
- (3) Fregata Imperialna
- (3) Statek Badawczy
- (2) Korweta
- (1) Krążownik Liniowy
- (1) Pancernik
- (2) Stacja Kosmiczna
- (2) Stacja Recyklingowa
- (1) Planeta Wojny
- (1) Królewska Reduta
- (1) Kwatera Główna Floty



» Bloby «

- (3) Myśliwiec Blobów
- (3) Kokon Handlowy
- (2) Kokon Bojowy
- (2) Taran
- (2) Blob Niszczyciel
- (1) Blob Wojenny
- (1) Transporter Blobów
- (1) Statek-Matka
- (3) Krąg Blobów
- (1) Rój
- (1) Planeta Blobów



» Federacja Handlowa «

- (3) Wahadłowiec
- (3) Kuter
- (2) Jacht Ambasady
- (2) Frachtowiec
- (1) Okręt Dowodzenia
- (1) Eskorta Handlowa
- (1) Okręt Flagowy
- (2) Placówka Handlowa
- (2) Planeta Handlowa
- (1) Centrum Obrony
- (1) Biuro Centralne
- (1) Port Pośredni



» Kult Maszyn «

- (3) Bot Handlowy
- (3) Bot Raketowy
- (3) Bot Zaopatrzeniowy
- (2) Mech Patrolowy
- (1) Igła Mimetyczna
- (1) Mech Bojowy
- (1) Mech Raketowy
- (2) Stacja Bojowa
- (1) Planeta Mechów
- (1) Mózgosfera
- (1) Planeta Maszyn
- (1) Śmietnisko

