



Reglamento para dos jugadores

Contenido

- (80) Cartas del mazo comercial
- (16) Cartas de nave rastreadora
- (10) Cartas de nave exploradora
- (4) Cartas de viper
- (12) Cartas de autoridad 1/5
- (6) Cartas de autoridad 10/20
- Este reglamento

Introducción

En *Star Realms*, cada jugador empieza con un mazo personal de cartas que representan su flota espacial. Cada turno, los jugadores juegan cartas de su mano para conseguir comerciar, combatir, lograr autoridad y otros efectos poderosos.

El valor de comercio (🟡) se emplea para adquirir poderosas naves y bases en la fila central de comercio para añadirlas a tu mazo.

El valor de combate (🔴) se emplea para atacar a los adversarios y sus bases.

La autoridad (🟢) es tu vida. Cada jugador empieza el juego con 50 de autoridad. ¡El primero en reducir la autoridad del oponente a cero, gana!

Despliegue

Cada jugador empieza el juego con su mazo personal (que contiene ocho cartas de nave rastreadora y dos viper de combate) y 50 puntos de autoridad. Se puede llevar la cuenta de la autoridad con las cartas del juego o con papel y lápiz.

Para desplegar el juego se colocan las diez naves exploradoras boca arriba en un montón en el centro de la mesa. Se baraja el mazo comercial y se coloca boca abajo en la mesa. Junto a él se deja un espacio para el montón de desguace (las cartas que se eliminan del juego). Luego se despliegan las cinco cartas superiores del mazo comercial sobre la mesa formando la fila central comercial.

Ambos jugadores barajan sus mazos personales y los colocan boca abajo a su lado. Junto a ellos iremos poniendo la pila de descarte.

Se determina al azar quién empieza. Ese jugador robará tres cartas (los jugadores siempre roban de su mazo personal). El jugador que va en segundo lugar roba cinco cartas).

Despliegue al inicio del juego:



Juego

Los jugadores se alternan por turno. Cada turno consta de tres fases.

- 1) Fase principal
- 2) Descartar
- 3) Robar

Fase principal

En cualquier momento durante la fase principal, se puede realizar cualquiera de las siguientes acciones en el orden que se prefiera:

- Jugar cartas de la mano.
- Usar la habilidad principal de bases desplegadas.
- Usar las habilidades por aliado/desguace de naves y bases.
- Usar valor de comercio para adquirir cartas de la fila central comercial.
- Usar el valor de combate para atacar a un oponente y/o sus bases.

Jugar cartas

No hay coste alguno en jugar una carta, simplemente ponla "en juego" (boca arriba sobre la mesa frente a ti). Hay dos tipos de cartas que puedes tener en tu mazo: naves y bases.

Naves



Cuando se juega una nave, su habilidad primaria se activa automáticamente. Si una nave tiene una habilidad de aliado o de desguace, se puede optar por utilizar una o las dos habilidades adicionales cuando se quiera en la fase principal (siempre que se cumplan las condiciones para hacerlo).

Las naves que se van poniendo en juego quedan boca arriba hasta la fase de descarte, momento en el que se ponen en la pila de descarte.

Bases



Al contrario que las naves, las bases no se descartan al final del turno, sino que permanecen en juego hasta que son destruidas o desguazadas. También, al contrario que las naves, se puede elegir el momento de la fase principal para activar su habilidad primaria.

Cada base cuenta con un valor de defensa que representa la cantidad de combate que ha de recibir en un solo turno para ser destruida. Una vez destruida, la base se coloca en la pila de descartes de su propietario.

Las bases avanzadas sirven, además, para proteger al jugador y a las otras bases. Si un jugador cuenta con alguna base avanzada en juego, no puede recibir ningún ataque ni sus otras bases ser atacadas o elegidas como objetivo hasta que todas sus bases avanzadas hayan sido destruidas.

Usar habilidades

Con la excepción de la habilidad primaria de una nave (que se activa en el instante que la carta se juega), los jugadores pueden ir empleando las distintas habilidades de sus naves y bases en juego en cualquier momento durante la fase principal. Cada habilidad puede emplearse solo una vez por turno.

Algunas habilidades son estáticas, que están en juego en todo momento (por ejemplo el Mundo máquina siempre cuenta como aliado para todas las facciones).

Si una habilidad proporciona valor de combate o comercio, ese recurso se va sumando en un total que puede emplearse en cualquier momento durante la fase principal. Si una habilidad otorga autoridad adicional, esta se añade al instante al total de autoridad.

Algunas habilidades permiten elegir entre varios efectos (3 combate o 5 autoridad). Debe indicarse claramente qué efecto se elige cuando se use dicha habilidad.

Habilidades de aliado



Las habilidades de aliado se indican siempre junto al icono de facción en la caja de texto. En el turno, una habilidad de aliado podrá usarse tan pronto como se tenga otra nave o base de esa facción en juego. No importa el orden en que se hayan jugado las cartas; tan pronto como se tenga dos cartas de la misma facción en juego se pueden activar las habilidades de aliado que procedan. Las habilidades de aliado se pueden usar en cualquier momento durante la fase principal.

Desguace



Algunas naves y bases cuentan con una habilidad de desguace, indicada por el símbolo de una papelera. En cualquier momento de la fase principal se puede emplear la habilidad de desguace de una carta e inmediatamente colocarla en el montón de desguace. Las cartas del montón de desguace ya no vuelven al mazo del jugador, así que hay que pensarse muy bien si merece la pena hacerlas chatarra o no!

Desguazar cartas

Algunas habilidades de cartas permiten desguazar otras cartas de tu mano o tu pila de descarte o la fila central. Cada vez que se desguace una carta se coloca en el montón de desguace. Si una carta se desguaza por otra razón que no sea su habilidad de desguace, dicha habilidad no se activa. Si se desguaza una exploradora va directamente al montón de naves exploradoras, boca arriba.

La fila central comercial ha de tener cinco cartas en todo momento, de modo que si se desguaza una carta de la fila central, inmediatamente debe reponerse por una nueva del mazo comercial.

Adquirir cartas

Algunas habilidades de cartas proporcionan valor de comercio. A medida que se logra valor de comercio se va sumando un total para emplearse en la fase principal.

El valor de comercio se usa para adquirir cartas de la fila central o naves exploradoras. El coste de cada carta aparece junto al símbolo de comercio en la esquina superior derecha de la carta. Para adquirir una carta se resta este coste del total que se tenga y se deja la carta adquirida en la pila de descartes del jugador. El adquirir una carta no se considera haberla jugado, así que no se activa y no se usan sus habilidades. El valor de comercio que sobre puede emplearse para adquirir más cartas durante la fase principal.

Alguna vez las habilidades de alguna carta indicarán que se "adquiera una carta." En ese caso se toma una carta sin pagar el coste.

Hay que acordarse de que en todo momento la fila central comercial debe de tener cinco cartas, de modo que si se adquiere una carta, inmediatamente debe reemplazarse con la siguiente del mazo comercial.

Ataque

Algunas habilidades de las cartas proporcionan valor de combate. Cuando se emplean, el valor va a un total que se va acumulando para ser usado cuando se desee en la fase principal. Puede emplearse para atacar al oponente o a sus bases. Puede hacerse cualquier número de ataques durante la fase principal.

Para atacar una base se resta del total de combate una cantidad igual al valor de defensa de la base. La base queda destruida y va a la pila de descartes del oponente.

Algunas veces la habilidad de una carta indicará "Destruir base del objetivo." En ese caso la base se destruye sin gastar valor de combate.

Para atacar al oponente se indica qué cantidad del total de combate se quiere emplear y se reduce el total en dicha cantidad.

Si el oponente controla alguna base avanzada, estas deben ser destruidas antes de que se pueda atacar o tomar como objetivo a las otras bases del oponente o atacarle directamente.

Fase de descarte

Cuando se descarte una carta o se adquiera una nueva carta de la fila central comercial, esta se coloca boca arriba en la pila de descartes. Todos los jugadores pueden consultar las pilas de descartes en cualquier momento.

Durante la fase de descarte:

- Se pierde el total comercial no empleado.
- Se pierde el total de combate no empleado.
- Se ponen todas las naves empleadas en la pila de descarte.
- Se ponen todas las cartas no jugadas en la pila de descarte.

Fase de robo

Durante la fase de robo:

- Se roban cinco cartas y termina el turno.

Nota: si hace falta robar alguna carta y se termina el mazo, se debe barajar la pila de descarte y ponerla boca abajo como nuevo mazo.

Ejemplo: Al comienzo de tu fase de robar tienes tres cartas en tu mazo. Roba esas cartas, baraja la pila de descarte para formar un mazo nuevo y a continuación roba dos más.

Lista de referencia de iconos



Icono de la facción Blob



Icono de la Federación Comercial



Icono del Imperio Estelar



Icono del Culto-Máquina

Cuando este icono aparece en la esquina superior izquierda de la carta, indica pertenencia a la facción. Cuando aparece junto a una habilidad, indica habilidad de aliado.



Autoridad

Los jugadores empiezan la partida con una puntuación de autoridad 50. Si la autoridad de un jugador cae hasta cero o menos, se pierde la partida. Cuando este icono aparece en una carta, indica la cantidad de autoridad que se gana.



Combate

Cuando este icono aparece en una carta, indica la cantidad de valor de combate que proporciona.



Comercio

Cuando este icono aparece en una carta, indica la cantidad de valor comercial que proporciona, o su coste de adquisición si aparece en el ángulo superior derecho de la carta.



Desguace

Cuando aparece este icono en una carta, indica la habilidad de desguace.

AVANZADA

Base avanzada

Esta base es una base avanzada. Si un jugador tiene una en juego, no puede ser atacado y sus otras bases tampoco pueden ser atacadas o tomadas como objetivo hasta que todas sus bases avanzadas hayan sido destruidas.



Defensa

La defensa de una base es la cantidad de combate que hace falta emplear para destruirla.



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



Star Realms™
© 2015
White Wizard Games LLC



Reglamento multijugador

Star Realms ha sido diseñado para que pueda jugarse con gran variedad de formatos multijugador. Salvo que se especifique lo contrario, todas las reglas básicas para dos jugadores se aplican en las partidas multijugador.

Para encontrar más formatos multijugador o para compartir tus propias reglas caseras visita www.StarRealms.com.

Nota: En la mayoría de los formatos multijugador, las bases avanzadas que pertenezcan a un oponente no evitan que se ataque a otros jugadores o atacar/seleccionar como objetivo bases que controlan otros jugadores.

Todos contra todos

3+ jugadores

Se determina al azar quién empieza. Ese jugador recibe su mano inicial de tres cartas. El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj. El jugador que va en segundo lugar recibe una mano inicial de cuatro cartas. Los demás jugadores reciben la mano completa de cinco cartas.

En su turno los jugadores pueden atacar o seleccionar como objetivo cualquier combinación de bases o jugadores. ¡El último en sobrevivir gana la partida!

Cazador

3+ jugadores

Se determina al azar quién empieza. Ese jugador recibe su mano inicial de tres cartas. El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj. El jugador que va en segundo lugar recibe una mano inicial de cuatro cartas. Los demás jugadores reciben la mano completa de cinco cartas.

En su turno cada jugador solo puede atacar o seleccionar como objetivo al jugador que tiene a su izquierda y/o las bases de los jugadores que tenga a izquierda y derecha. Si derrotas al jugador de tu izquierda, continúas atacando al siguiente jugador más a tu izquierda. ¡El último en sobrevivir gana la partida!

Hidra

4 o 6 jugadores

Hidra de dos cabezas

4 jugadores

Cada equipo de dos jugadores comienza con un total de autoridad de 75.

Hidra de tres cabezas

6 jugadores

Cada equipo de tres jugadores comienza con un total de autoridad de 100.

Todos los jugadores de un equipo comparten el total de autoridad. Cada jugador tiene su mano, mazo, pila de descarte y zona de despliegue individual (por ejemplo, las cartas en juego de un compañero no activarán las habilidades de aliado del otro).

Se determina al azar quién empieza. Los jugadores de ese equipo reciben su mano inicial de tres cartas; los jugadores del equipo contrario reciben la mano inicial de cinco cartas. Cada equipo juega su turno a la vez (en vez de cada jugador), y los compañeros de equipo realizan la fase principal, de descarte y robo simultáneamente.

Cada jugador tiene su propio total de combate y comercio, y toma sus propias decisiones respecto a cómo jugar las cartas, cuáles adquirir, activar las habilidades y atacar. Los compañeros de equipo pueden colaborar para destruir bases empleando una combinación de combate de sus totales respectivos. Igualmente pueden combinar sus totales de comercio para adquirir cartas de la fila central comercial. Mientras algún jugador posea una base avanzada desplegada en juego, ese equipo no podrá ser atacado y las otras bases de ese equipo no podrán ser atacadas o seleccionadas como objetivo.

Cuando la autoridad de un equipo queda reducida a cero, todos los jugadores de ese equipo son derrotados.

Emperador

6 jugadores

Los jugadores se dividen en dos equipos de tres, y cada equipo nombra a su emperador. Los emperadores se sientan en el centro frente a frente flanqueados por sus compañeros (almirantes) a cada lado:



Los almirantes empiezan el juego con 50 de autoridad. Los emperadores empiezan con 60 de autoridad. El equipo que empieza (Equipo A) recibe tres cartas de mano inicial cada uno. El equipo que va en segundo lugar (Equipo B) recibe su mano inicial completa de cinco cartas. El juego comienza por el jugador 1 y sigue en el orden de las agujas del reloj.

Los almirantes solo pueden atacar/elegir como objetivo al almirante enemigo frente a ellos y/o bases controladas por dicho almirante. Si ese almirante es derrotado, pueden comenzar a atacar o seleccionar como objetivo al emperador enemigo y sus bases. Los emperadores pueden atacar/seleccionar como objetivo a cualquier enemigo o base. Durante su fase principal cualquier jugador puede pagar 1 valor comercial para mover una carta de su pila de descarte a la pila de descarte de un jugador de su equipo junto al que esté sentado.

Cuando un almirante ha sido derrotado, puede poner una carta que posea en la pila de descarte de su emperador. ¡Cuando un emperador es derrotado, su equipo pierde!

Incursión

3-6 jugadores (1 Jefe y 2-5 Incursores)

Un jugador es "Jefe", y todos los demás jugadores son incursores. El Jefe empieza a jugar y se sigue en sentido de las agujas del reloj. El jefe empieza con dos cartas menos que su mano normal (véase tabla), mientras que los incursores comienzan con su mano completa de cinco cartas. Los incursores efectúan sus turnos individualmente, pero el daño causado a las bases del Jefe no se recupera hasta el comienzo del turno del jefe (de modo que un incursor puede empezar el ataque a una base del jefe mientras que otro incursor termina el trabajo en su propio turno).

Incursores

Los incursores pueden ver las manos de los demás y discutir sus estrategias entre ellos. Aunque los incursores juegan como equipo, cada jugador tiene su total comercial y total de combate y toma sus propias decisiones respecto a cómo jugar sus cartas, adquirirlas, activar habilidades y atacar. Cuando un incursor es eliminado puede poner una carta de su propiedad en la pila de descarte de cada compañero. Si todos los incursores son eliminados, el Jefe gana.

El Jefe

La autoridad inicial y el tamaño de mano del Jefe dependen del número de incursores.

Incursores	Autoridad Jefe	Mano Jefe
2	50	7
3	70	7
4	70	8
5	90	8

¡Si el Jefe ve su autoridad reducida a cero los incursores ganan!

Lista de cartas

Cartas básicas

(10) Exploradora
(16) Rastreadora
(4) Viper

Imperio Estelar

(3) Caza Imperial
(2) Corbeta Imperial
(3) Fragata Imperial
(3) Nave Científica
(2) Estación Espacial
(1) Planeta de Combate
(2) Estación de Reciclaje
(1) Fortaleza Imperial
(1) Crucero Imperial
(1) Acorazado Imperial
(1) Cuartel de la Flota

Federación Comercial

(3) Lanzadera Federal
(3) Mercante
(2) Enclave Comercial
(2) Yate Diplomático
(2) Carguero
(2) Planeta Comercial
(1) Escolta Comercial
(1) Base Defensiva
(1) Espaciopuerto
(1) Nave Insignia
(1) Base Central
(1) Nave de Mando

Cartas de tanteo

(12) Autoridad 1/5
(6) Autoridad 10/20

Blob

(3) Caza Blob
(2) Espora de Batalla
(3) Espora Comercial
(2) Ariete
(3) Crisálida Blob
(2) Destructor Blob
(1) La Colmena
(1) Acorazado Blob
(1) Portablobs
(1) Nave Nodriza
(1) Planeta Blob

Culto-Máquina

(3) Drone Comercial
(3) Drone Misil
(3) Drone de Suministro
(1) Drone Duplicador
(2) Estación de Combate
(1) Mech Patrulla
(1) Chatarro Espacial
(1) Battle Mech
(1) Mundo Máquina
(1) Base Robótica
(1) Lanzamisiles
(1) Mundo Cerebro

Créditos

Concepto y diseño del juego:
Darwin Kastle

Desarrollo del juego:
Robert Dougherty

Diseño gráfico:
Vito Gesualdi

Ilustraciones:
Graphics Manufacture, Gau Family Studio,
Whale Shark Studios & Andre Martinez

Playtesters:
Cristie Boone, Alan Comer, Ryan Dougherty, Chad Ellis, Justin Gary,
Vito Gesualdi, Andrew Gross, Barbara Gugliuzza, Tan Thor Jen,
Danny Mandel, Raymond Mess, Cj Moynihan, Rada Rudyak,
Anthony Shaheen & Adrian Sullivan

Créditos edición española

Edición:
Xavi Garriga

Traducción:
Patxo Sans

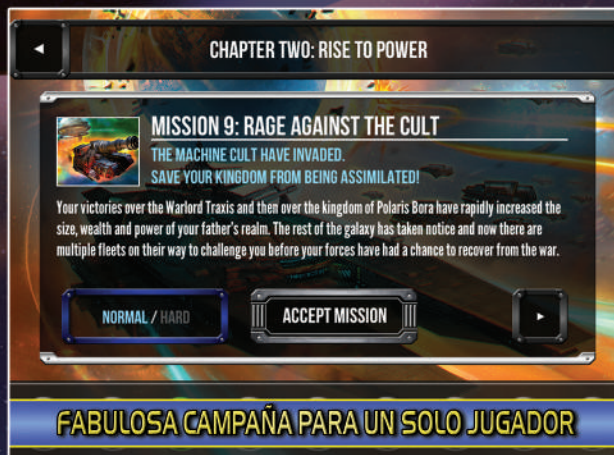
Maquetación:
Cecilia Ramirez



CONSTRUCCIÓN DE MAZOS JUGADOR VS. JUGADOR



IMPRESIONANTES ILUSTRACIONES



FABULOSA CAMPAÑA PARA UN SOLO JUGADOR



JUEGO ON LINE EN DIRECTO Y ASÍNCRONO



iDescarga gratuita!
www.StarRealms.com

