# STAR REALMS

Jeu de deckbuilding

# RÈGLES À DEUX JOUEURS

## CONTENU DE LA BOÎTE

- 80 cartes Commerce
- 16 cartes Éclaireur
- 10 cartes Prospecteur
- 4 Cartes Viper
- 12 cartes Influence 1/5
- 6 cartes Influence 10/20
- Ce livret de règles

## VUE D'ENSEMBLE

Dans Star Realms, chaque joueur débute la partie avec un Deck de cartes représentant leur flotte galactique. À chaque tour, les joueurs jouent des cartes de leur main afin de gagner en Commerce, Combat, Influence et d'avoir accès à d'autres effets puissants.

Le Commerce est utilisé pour acheter de puissants Vaisseaux et des Bases parmi les cartes présentes dans la Ligne d'Achat afin de les ajouter à votre Deck.

Le Combat est utilisé pour attaquer vos adversaires et leurs Bases.

L'Influence représente votre score. Chaque joueur débute la partie avec une Influence de 50. Le premier joueur qui parvient à réduire à zéro l'Influence de son adversaire remporte la partie.

## MISE EN PLACE

Chaque joueur débute la partie avec un Deck personnel (constitué de 8 cartes Éclaireur et 2 cartes Viper) et une Influence de 50. Les joueurs peuvent comptabiliser leur Influence en utilisant les cartes Influence inclues dans le jeu ou à l'aide d'un papier et d'un crayon.

Pour la mise en place du jeu, placez les dix cartes Prospecteur en pile face visible sur la table. Mélangez les cartes Commerce et placez-les en pile face cachée sur la table. Veillez à laisser un emplacement à côté de cette pile pour la Casse (constituée des cartes qui seront éliminées du jeu durant la partie). Disposez les cinq premières cartes de la pile Commerce face visible. Ces cartes forment la Ligne d'Achat.

Chaque joueur mélange son Deck et le place face cachée devant lui. Veillez à laisser de la place à côté de ces cartes pour la Défausse.

Déterminez aléatoirement le premier joueur. Ce joueur pioche les trois premières cartes de son Deck (les joueurs ne piochent que dans leur propre Deck). Le deuxième joueur pioche cinq cartes.

SCHÉMA DE DÉBUT DE PARTIE :

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs jouent chacun à leur tour. Chaque tour est constitué de trois phases :

1. Phase Principale
2. Phase de Défausse
3. Phase de Pioche

## PHASE PRINCIPALE

Durant votre Phase Principale, vous pouvez effectuer, dans l'ordre que vous souhaitez, autant d'actions que vous le voulez parmi les suivantes :

- Jouer des cartes de votre main.
- Utiliser les actions Primaires des Bases en jeu.
- Utiliser les actions Allié/Retirer des Vaisseaux et des Bases en jeu.
- Utiliser le Commerce pour acquérir des nouvelles cartes dans la Ligne d'Achat.
- Utiliser le Combat pour attaquer un adversaire et/ou ses Bases.

## JOUER DES CARTES

Jouer une carte ne coûte rien, il suffit de la placer « en jeu » (face visible sur la table devant vous). Vous pouvez avoir deux types de cartes dans votre Deck : les Vaisseaux et les Bases.

## LES VAISSEAUX

Lorsqu'un Vaisseau est joué, son action Primaire se déclenche immédiatement. Si un Vaisseau possède une action Allié et/ou Retirer, vous pouvez choisir d'utiliser une de ces actions ou les deux à n'importe quel moment de votre Phase Principale (à condition de remplir les critères nécessaire à l'utilisation de l'action en question).

Les Vaisseaux que vous mettez en jeu restent face visible devant vous jusqu'à la Phase de Défausse, ils sont ensuite placés dans votre Défausse personnelle.

## LES BASES

Contrairement aux Vaisseaux, les Bases ne sont pas défaussées à la fin du tour. Au lieu de cela, elles restent en jeu jusqu'à ce qu'elles soient détruites ou retirée. Également à la différence des Vaisseaux, durant la Phase Principale, vous pouvez choisir à quel moment activer l'action Primaire d'une Base.

Chaque Base a une valeur de Défense qui représente le score de Combat total qui doit être atteint en un seul tour pour détruire la Base. Une fois détruite, la Base est placée dans la Défausse de son propriétaire.

Les Bases qui portent la mention « Avant-Poste » vous protègent et protègent vos autres Bases. Si vous avez un Avant-Poste en jeu, vous ne pouvez pas être attaqué et vos autres Bases (non Avant-Poste) ne peuvent pas être attaquées ou ciblées tant que votre Avant-Poste n'a pas été détruit.

## UTILISER LES ACTIONS

À l'exception de l'action Primaire des Vaisseaux (qui se déclenche immédiatement après que le Vaisseau ait été joué), les joueurs peuvent utiliser les différentes actions de leurs Vaisseaux et de leurs Bases en jeu à n'importe quel moment de leur Phase Principale. Chaque action ne peut être utilisée qu'une fois par tour.

Certaines actions sont statiques et leur effet est actif en permanence (par exemple, le Méca-Monde est toujours considéré comme un Allié de toutes les factions).

Si une action accorde une certaine valeur en Combat ou en Commerce, cette ressource constitue une réserve qui pourra être utilisée à n'importe quel moment de la Phase Principale. Si une action accorde des points d'Influence, ajoutez immédiatement ces points à votre score d'Influence.

Certaines actions vous permettent de choisir entre plusieurs effets (3 Combat ou 5 Influence, par exemple). Énoncez clairement quel effet vous choisissez lorsque vous utilisez ce type d'actions.

*Star Realms ™ & © 2015 White Wizard Games LLC*

## ACTIONS ALLIÉ

Les actions Allié sont représentées par un symbole faction dans la partie texte de la carte. À votre tour, une action Allié peut être utilisée dès que vous avez un autre Vaisseau ou une autre Base de cette faction en jeu. L'ordre dans lequel vous jouez les cartes n'a pas d'importance : dès que vous avez au moins deux cartes de la même faction en jeu, vous pouvez déclencher toutes les actions Allié appropriées. Les actions Allié peuvent être utilisées à n'importe quel moment de votre Phase Principale.

## ACTIONS RETIRER

Certains Vaisseaux et certaines Bases ont une action Retirer, représentée par un symbole poubelle dans la partie texte de la carte. À n'importe quel moment de la Phase Principale, vous pouvez utiliser l'action Retirer d'une carte en la retirant immédiatement du jeu et en la plaçant sur la Casse. Les cartes Retirée ne retournent pas dans votre Deck, veillez donc à ce que l'action Retirer de la carte en vaille vraiment la peine !

## RETIRER DES CARTES

Certaines cartes vous permettent de Retirer des cartes de votre main, de votre Défausse ou de la Ligne d'Achat. Lorsqu'une carte est Retirée, placez-la sur la Casse. Si une carte est Retirée pour toute autre raison que son action Retirer, cette action Retirer ne se déclenche pas. Si un Prospecteur est Retiré pour une raison quelconque, ne le placez pas sur la Casse, placez-le face visible sur la pile Prospecteur.

La Ligne d'Achat doit toujours être constituée de cinq cartes. Si vous Retirez une carte de la Ligne d'Achat, remplacez-la immédiatement par la prochaine carte de la pile Commerce.

## ACQUÉRIR DES CARTES

Les actions de certaines cartes vous donnent accès au Commerce. Lorsque vous gagnez une certaine valeur en Commerce, cette valeur est considérée comme une ressource qui s'accumule dans une réserve et que vous pouvez utiliser à n'importe quel moment durant votre Phase Principale.

Le Commerce est ce qui permet de faire l'acquisition de cartes de la Ligne d'Achat ou de la pile Prospecteur. Le coût d'une carte est indiqué par le symbole Commerce situé dans le coin supérieur droit de la carte. Pour faire l'acquisition d'une carte, déduisez de votre réserve la valeur Commerce correspondante au coût indiqué sur la carte, puis placez la carte dans votre Défausse. Acquérir une carte n'est pas équivalent à jouer une carte, la carte n'est pas mise en jeu directement et vous n'avez pas accès à ses actions. Les ressources Commerce restantes peuvent être conservées dans votre réserve et utilisées pour acquérir des cartes supplémentaires durant votre Phase Principale.

Sur certaines cartes, une action vous indique que vous pouvez faire l'acquisition d'une carte : dans ce cas, vous en faites l'acquisition sans en payer le coût.

Souvenez-vous qu'il doit toujours y avoir cinq cartes dans la Ligne d'Achat, par conséquent, lorsque vous faites l'acquisition d'une carte, remplacez-la immédiatement par la prochaine carte de la pile Commerce.

## ATTAQUER

Les actions de certaines cartes vous donnent une valeur en Combat. Lorsque vous gagnez une valeur en Combat, cette valeur est considérée comme une ressource qui s'accumule dans une réserve et que vous pouvez utiliser à n'importe quel moment de votre Phase Principale. Le Combat est utilisé pour attaquer votre adversaire ou les Bases de votre adversaire. Vous pouvez effectuer autant d'attaques que vous le souhaitez durant votre Phase Principale.

Pour attaquer une Base, déduisez de votre réserve la valeur en Combat égale à la Défense de la Base. La Base est détruite et est placée dans la Défausse de votre adversaire.

Sur certaines cartes, une action vous indique de détruire la Base ciblée : dans ce cas, vous détruisez la Base sans utiliser de ressources Combat.

Pour attaquer votre adversaire, déduisez de votre réserve la valeur Combat que vous souhaitez et réduisez d'autant l'Influence de votre adversaire.

Si votre adversaire contrôle des Bases portant la mention Avant-Poste, elles doivent être détruites avant que vous puissiez attaquer/prendre pour cible ses Bases non Avant-Poste ou attaquer votre Adversaire directement.

## PHASE DE DÉFAUSSE

Lorsque vous défaussez une carte ou que vous faites l'acquisition d'une carte de la Ligne d'Achat, placez-la face visible sur votre Défausse. Les autres joueurs sont libres de consulter le contenu de votre Défausse à n'importe quel moment.

Durant votre Phase de Défausse, vous :

- Perdez toutes les ressources Commerce restantes dans votre réserve.
- Perdez toutes les ressources Combat restantes dans votre réserve.
- Placez tous vos Vaisseaux en jeu dans votre Défausse.
- Placez toutes les cartes de votre main dans votre Défausse.

## PHASE DE PIOCHE

Lors de votre Phase de Pioche, vous :

- Piochez cinq cartes, puis votre tour s'achève.

Note : Si vous devez piocher et que votre Deck est vide, mélangez votre Défausse et placez-la face cachée afin qu'elle constitue votre nouveau Deck.

*Exemple : Au début de votre Phase de Pioche, il ne reste que trois cartes dans votre Deck. Piochez ces trois cartes, mélangez votre Défausse qui constitue ensuite votre nouveau Deck, puis piochez deux cartes supplémentaires dans ce Deck nouvellement constitué.*

## SIGNIFICATION DES SYMBOLES

Symbole faction Blob

Symbole faction Fédération du Commerce

Symbole faction Empire Galactique

Symbole faction Techno-Culte

Lorsqu'un de ces symboles est représenté dans le coin supérieur gauche d'une carte, il indique la faction à laquelle appartient la carte. Lorsqu'un de ces symboles est représenté dans la partie texte d'une carte, il indique une action Allié.

Influence

Les joueurs débutent la partie avec un score de 50 en Influence. Si votre Influence est réduite à zéro ou moins, vous perdez la partie. Lorsque ce symbole est représenté dans la partie texte d'une carte, il indique le nombre de points d'Influence que vous gagnez.

Combat

Lorsque ce symbole est représenté dans la partie texte d'une carte, il indique la valeur de Combat que vous gagnez.

Commerce

Lorsque ce symbole est représenté dans le coin supérieur droit d'une carte, il indique le coût de la carte. Lorsqu'il est représenté dans la partie texte d'une carte, il indique la valeur de Commerce que vous gagnez.

Retirer

Lorsque ce symbole est représenté dans la partie texte d'une carte, il indique une action Retirer.

Avant-Poste

Cette Base est un Avant-Poste. Si un joueur a un Avant-Poste en jeu, il ne peut pas être attaqué et ses autres Bases non Avant-Poste ne peuvent pas être attaquées ou prises pour cible par un adversaire tant que toutes les Bases Avant-Poste ne sont pas détruites.

Défense

La Défense d'une Base indique la valeur de Combat qui doit être atteinte au cours d'un même tour pour détruire cette Base.

# STAR REALMS

Jeu de deckbuilding

# RÈGLES MULTIJOUEURS

Star Realms est un jeu conçu pour proposer une large variété de formats multijoueurs. À moins qu'il n'en soit clairement précisé autrement, toutes les règles standard pour deux joueurs s'appliquent aux parties multijoueurs.

Pour plus de formats multijoueurs ou pour partager des règles multijoueurs de votre invention, rendez-vous sur www.StarRealms.com.

Note : Dans la plupart des formats multijoueurs, les Avants-Postes appartenant à un adversaire ne vous empêchent pas d'attaquer d'autres adversaires ou d'attaquer/prendre pour cible les Bases leur appartenant..

## COMBAT À MORT

3+ joueurs

Déterminez aléatoirement le premier joueur. Ce joueur commence avec une main de trois cartes. La partie se déroule en sens horaire : le deuxième joueur commence avec une main de quatre cartes, tous les autres joueurs commencent avec une main de cinq cartes.

À leur tour, les joueurs peuvent attaquer/prendre pour cible n'importe quelle combinaison de Bases et d'adversaires. Le dernier joueur en vie remporte la partie !

## CHASSE À L'HOMME

3+ joueurs

Déterminez aléatoirement le premier joueur. Ce joueur commence avec une main de trois cartes. La partie se déroule en sens horaire : le deuxième joueur commence avec une main de quatre cartes, tous les autres joueurs commencent avec une main de cinq cartes.

À leur tour, les joueurs ne peuvent attaquer/prendre pour cible que l'adversaire situé à leur gauche et/ou les Bases qui appartiennent à leurs adversaires de gauche et de droite. Si votre adversaire de gauche est vaincu, le prochain joueur situé à votre gauche peut être attaqué/pris pour cible. Le dernier joueur en vie remporte la partie !

## L'HYDRE

4 ou 6 joueurs

### Hydre à deux têtes

4 joueurs

Chaque équipe de deux joueurs commence la partie avec un score total de 75 points d'Influence.

### Hydre à trois têtes

6 joueurs

Chaque équipe de trois joueurs commence la partie avec un score total de 100 points d'Influence.

Tous les joueurs d'une équipe partagent le même score d'Influence. Chaque joueur possède son propre Deck, sa propre main de cartes, sa propre Défausse et sa propre zone de jeu (par exemple, les cartes que vos partenaires font entrer en jeu ne déclenchent pas vos actions Allié).

Déterminez aléatoirement l'équipe qui débute la partie. Les joueurs de cette équipe commencent la partie avec une main de trois cartes, les joueurs de l'équipe adverse commencent avec une main de cinq cartes. Chaque équipe joue tour à tour (et non chaque joueur), les membres de l'équipe effectuent simultanément leur Phase Principale, leur Phase de Défausse et leur Phase de Pioche.

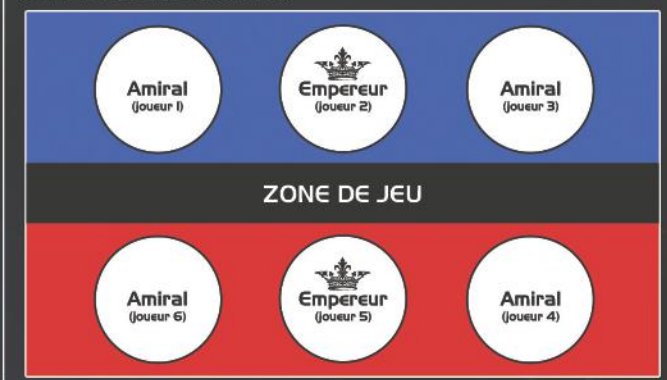
Chaque joueur possède sa propre réserve Combat et Commerce et a la responsabilité des cartes qu'il joue, dont il fait l'acquisition, des actions qu'il déclenche et des attaques qu'il lance. Les membres d'une même équipe peuvent collaborer pour détruire une Base en combinant les ressources Combat de leurs réserves Combat individuelles. Les membres d'une même équipe peuvent également mettre en commun leurs ressources Commerce pour faire l'acquisition de cartes de la Ligne d'Achat. Tant qu'un joueur d'une équipe possède un Avant-Poste en jeu, cette équipe ne peut pas être attaquée et ses Bases non Avant-Poste ne peuvent pas être attaquées/prises pour cible.

Lorsque l'Influence d'une équipe est réduite à zéro, tous les joueurs de cette équipe sont vaincus.

## L'EMPEREUR

6 joueurs

Les joueurs constituent deux équipes de trois, chaque équipe désigne l'un de ses membres qui incarnera l'Empereur. Les deux Empereurs se placent face-à-face, entourés de leurs deux partenaires (les Amiraux).




Les Amiraux commencent la partie avec 50 points d'Influence, les Empereurs commencent avec 60 points d'Influence. L'équipe qui joue en premier (Équipe A) commence avec une main de trois cartes, la deuxième équipe (Équipe B) commence avec une main de cinq cartes. Le joueur 1 débute la partie, puis la partie continue en sens horaire (voir exemple ci-dessus).

Un Amiral ne peut attaquer/prendre pour cible que l'Amiral ennemi situé en face de lui et/ou les Bases contrôlées par cet Amiral. Si cet Amiral est vaincu, il peut alors commencer à attaquer/prendre pour cible l'Empereur ennemi et ses Bases. Les Empereurs peuvent attaquer/prendre pour cible n'importe quel joueur et n'importe quelle Base. Lors de leur Phase Principale, les joueurs peuvent choisir de payer 1 en Commerce pour prendre une carte de leur Défausse et la placer sur la Défausse d'un de leurs partenaires.

Lorsqu'un Amiral est vaincu, il peut placer une de ses cartes sur la Défausse de son Empereur. Lorsqu'un Empereur est vaincu, son équipe perd la partie.

## RAID

3 à 6 joueurs (1 Boss et 2 à 5 Soldats d'Élite)

Désignez un joueur qui incarne le Boss, tous les autres joueurs incarnent des Soldats d'Élite. Le Boss débute la partie, puis elle se poursuit en sens horaire. Le Boss commence avec une main constituée de deux cartes de moins que sa main normale (voir tableau ci-dessous), tandis que les Soldats d'Élite commencent avec une main standard de cinq cartes. Les Soldats d'Élite jouent chacun à leur tour, individuellement, mais les dégâts infligés aux Bases du Boss ne sont pas réparés avant le début du prochain tour du Boss : un Soldat d'Élite peut donc lancer une attaque sur une Base, et les Soldats d'Élite suivants peuvent continuer à infliger des dégâts à cette Base afin de tenter de la détruire avant le début du prochain tour du Boss.

### Les Soldats d'Élite

Les Soldats d'Élite peuvent consulter la main des autres Soldats d'Élite et mettre au point une stratégie commune. Les Soldats d'Élite agissent en équipe mais chaque joueur possède ses propres réserves de Combat et de Commerce et a la responsabilité des cartes qu'il joue, de celles dont il fait l'acquisition, des actions qu'il déclenche et des attaques qu'il lance. Lorsqu'un Soldat d'Élite est vaincu, il peut placer une de ses cartes sur la Défausse de chacun des autres Soldats d'Élite. Si tous les Soldats d'Élite sont vaincus, le Boss remporte la partie !

### Le Boss

Le nombre de points d'Influence et le nombre de cartes qui constituent la main de départ du Boss dépendent du nombre de Soldats d'Élite.

| Nombre de Soldats d'Élite | Points d'Influence du Boss | Main normale du Boss |
|---|---|---|
| 2 | 50 | 7 |
| 3 | 70 | 7 |
| 4 | 70 | 8 |
| 5 | 90 | 8 |

Si l'Influence du Boss est réduite à zéro, les Soldats d'Élite remportent la partie !

*Star Realms ™ & © 2015 White Wizard Games LLC*

# LISTE DES CARTES

**Cartes de base**
Prospecteur (10)
Éclaireur (16)
Viper (4)

**Empire Galactique**
Frégate Galactique (3)
Traqueur (3)
Plateforme Orbitale (3)
Faucon (2)
Canonnière (2)
Dépôt de Marchandises (1)
Centre de Commandement (2)
Croiseur Lourd (1)
Cuirassé Vétuste (1)
Palais Impérial (1)
Cuirassé Impérial (1)

**Fédération du Commerce**
Barge Solaire (3)
Transporteur Commercial (3)
Silo de Stockage (2)
Vedette de Patrouille (2)
Vaisseau Frontalier (3)
Station Centrale (2)
Navire Colonisateur (1)
Pacificateur (1)
Chantier Naval de la Fédération (1)
Colonie Patriote (1)
Monde-Usine (1)

**Cartes Score**
Influence 1/5 (12)
Influence 10/20 (6)

**Blob**
Disséminateur (3)
Récif Stellaire (3)
Prédateur (3)
Pod Convoyeur (3)
Ravageur (2)
Terraformeur (2)
Parasite (1)
Canon à Plasma (1)
Ver Lunaire (1)
Léviathan (1)

**Techno-Culte**
Drone Combattant (3)
Balise d'Alerte (3)
Drone Mécanicien (3)
Drone Escorteur (3)
L'Oracle (1)
Méca-Mineur (2)
Tour Fantôme (1)
Méca-Croiseur (1)
Station Frontalière (1)
Le Broyeur (1)
L'Incinérateur (1)

## Crédits

AUTEUR
Darwin Kastle
DÉVELOPPEMENT
Robert Dougherty
CONCEPTION GRAPHIQUE
Vito Gesualdi
EDITEUR &TESTEUR
Nathan Davis
CHEF DE PROJET VF
Timothée Simonot
TRADUCTION
Judith Brustlein
TESTEURS & RELECTEURS
Randy Delven, Barbara Gugluizza,
Elise Taylor, Ian Taylor,
Alain Wernert et Patrice Brethes
LOGO COLONY WARS
Kaile Dutton
ILLUSTRATION DES CARTES
Graphics Manufacture

# STAR REALMS™

L'APPLICATION

DECKBUILDING WITH PLAYER VS PLAYER COMBAT

AWESOME SCI-FI ARTWORK

IMMERSIVE SINGLE PLAYER CAMPAIGN MODE

ASYNCHRONOUS AND LIVE ONLINE PLAY

Disponible sur App Store

Téléchargez-le gratuitement sur
**www.StarRealms.com**

DISPONIBLE SUR Google play