

# STAR REALMS

## Deckbuilding Game

### Regeln für zwei Spieler

#### Inhalt

- 80 Handelskarten
- 16 Aufklärerkarten
- 10 Entdeckerkarten
- 4 Natterkarten
- 12 1/5 Autoritätskarten
- 6 10/20 Autoritätskarten
- Spielanleitung

#### Übersicht

Jeder Spieler beginnt *Star Realms* mit einem persönlichen Kartendeck, das seine Raumflotte darstellt. In jedem Spielzug spielen die Spieler Karten aus ihrer Hand, um zu handeln, zu kämpfen, Autorität zu gewinnen und weitere mächtige Effekte auszulösen.

Handel (●) wird verwendet, um mächtige Schiffe und Basen aus der Handelsreihe zu kaufen und sie dem eigenen Deck zuzufügen.

Kampf (⚔) wird verwendet, um Mitspieler und ihre Basen anzugreifen.

Autorität (👑) zeigt den Spielstand an. Jeder Spieler beginnt mit 50 Autoritätspunkten. Wer zuerst die Autorität seines Mitspielers auf 0 reduziert, gewinnt!

**Hinweis:** Wenn wir im Folgenden von Karten „offen“ und Karten „verdeckt“ sprechen, meinen wir, dass Karten mit der „Vorderseite nach oben“ bzw. „mit der Rückseite nach oben“ platziert werden.

#### Spielvorbereitung

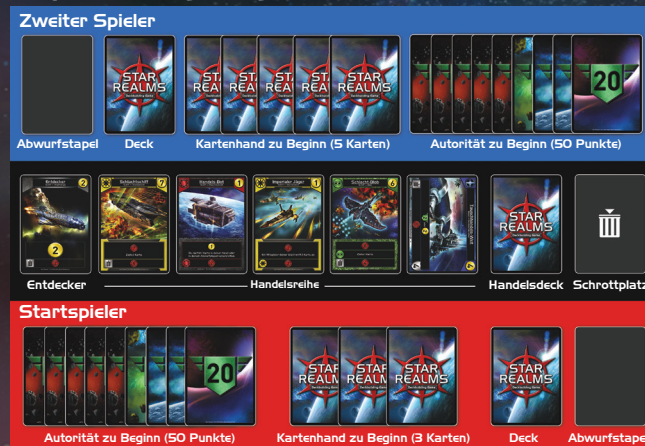
Jeder Spieler beginnt mit seinem persönlichen Kartendeck, das aus 8 Aufklärer- und 2 Natterkarten besteht, sowie mit 50 Autoritätspunkten. Die Spieler können die Höhe ihrer Autorität mit den beiliegenden Autoritätskarten oder mit Papier und Bleistift festhalten.

**Aufbau:** Zunächst werden die 10 Entdeckerkarten als Stapel offen auf der Spielfläche platziert. Die Handelskarten werden gemischt und verdeckt gestapelt. Daneben wird Platz für den „Schrottplatz“ gelassen (für Karten, die im Laufe des Spiels verschrottet werden). Die obersten 5 Karten des Handelsdecks werden offen auf dem Tisch aufgelegt. Dies ist die Handelsreihe.

Beide Spieler mischen nun ihr persönliches Deck und legen es verdeckt vor sich ab. Daneben lassen sie Platz für ihren Abwurfstapel.

Der Startspieler wird zufällig bestimmt. Dieser zieht die obersten 3 Karten von seinem Deck. **Achtung:** Ein Spieler zieht immer Karten von seinem persönlichen Deck. Der zweite Spieler zieht 5 Karten.

#### Beispiel-Anordnung zu Beginn



#### Spielablauf

Die Spieler führen abwechselnd Spielzüge aus. Ein Spielzug besteht aus drei Phasen:

- 1) Aktionsphase
- 2) Abwurfphase
- 3) Nachziehphase

#### Aktionsphase

Zu einem beliebigen Zeitpunkt während seiner Aktionsphase darf der Spieler, der am Zug ist, beliebige der folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen:

- Karten aus seiner Hand ausspielen;
- die primären Fähigkeiten von im Spiel befindlichen Basen verwenden;
- die Allianz-/Verschrotten-Fähigkeiten von im Spiel befindlichen Schiffen und Basen verwenden;
- handeln, um neue Karten aus der Handelsreihe zu erwerben;
- kämpfen, um den Mitspieler und/oder seine Basen anzugreifen.

#### Karten ausspielen

Karten werden kostenlos ausgespielt: der Spieler legt einfach eine Karte aus seiner Hand offen vor sich ab — sie ist nun „im Spiel“. Ein Spieler kann zwei Kartenarten in seinem Deck haben: Schiffe und Basen.

#### Schiffe



Wird ein Schiff ausgespielt, tritt die primäre Fähigkeit sofort in Kraft. Hat das Schiff eine „Allianz“- und/oder „Verschrotten“-Fähigkeit, kann der Spieler wählen, ob er eine oder beide zu einem beliebigen Zeitpunkt in seiner Aktionsphase verwendet (wenn er die Vorbedingungen für ihre Anwendung erfüllt).

Schiffe, die ein Spieler ins Spiel bringt, bleiben bis zur Abwurfphase vor ihm liegen. Dann werden sie auf seinen Abwurfstapel gelegt.

#### Basen



Im Gegensatz zu Schiffen werden Basen am Ende der Phase nicht auf den Abwurfstapel gelegt, sondern bleiben stattdessen im Spiel, bis sie entweder zerstört oder verschrottet wurden. Zudem, ebenfalls im Gegensatz zu Schiffen, darf der Spieler entscheiden, zu welchem Zeitpunkt der Aktionsphase die primäre Fähigkeit der Basis aktiviert wird.

Jede Basis hat eine Ziffer, die die Verteidigungsstärke angibt. Ein Spieler muss diese Menge Kampfstärke in einem Zug einsetzen, um die Basis zu zerstören. Eine zerstörte Basis wird auf den Abwurfstapel des Besitzers gelegt.

Basen mit der Bezeichnung Vorposten schützen den Spieler und seine anderen Basen vor gegnerischen Angriffen. Hat ein Spieler einen oder mehrere Vorposten im Spiel, dürfen weder er noch seine Basen, die keine Vorposten sind, angegriffen werden - bis all seine Vorposten zerstört wurden.

#### Fähigkeiten einsetzen

Mit Ausnahme der primären Fähigkeit eines Schiffs (die sofort, wenn es gespielt wird, in Kraft tritt) dürfen die Spieler die unterschiedlichen Fähigkeiten ihrer im Spiel befindlichen Schiffe und Basen zu beliebigen Zeitpunkten ihrer Aktionsphase einsetzen. Jede Fähigkeit darf nur einmal pro Spielzug verwendet werden!

Einige Fähigkeiten sind dauerhafte Fähigkeiten, die immer in Kraft sind, wenn sich die jeweilige Karte im Spiel befindet. Mech-Welt ist z.B. immer ein Allierter aller Fraktionen.

Wenn eine Fähigkeit Kampf oder Handel bringt, wandert diese „Ressource“ in den Ressourcenvorrat, aus dem sie zu einem beliebigen Zeitpunkt während der Aktionsphase verwendet werden kann. Gibt eine Fähigkeit dem Spieler zusätzliche Autorität, wird diese sofort zu seinen Autoritätspunkten addiert.

Einige Fähigkeiten erlauben dem Spieler eine Wahl zwischen mehreren Effekten (z.B. 3 Kampf- oder 5 Handelspunkte). Der Spieler muss deutlich erklären, welchen Effekt der Fähigkeit er auswählt und einsetzt.



## Die Allianz-Fähigkeit



Allianz-Fähigkeiten werden durch ein Fraktionen-Symbol im Textfeld der Karte angezeigt. In eigenen Zug darf ein Spieler die Allianz-Fähigkeit einsetzen, sobald er ein anderes Schiff oder eine andere Basis derselben Fraktion im Spiel hat. Die Reihenfolge des Ausspielens spielt keine Rolle. Sobald ein Spieler zwei oder mehr Karten derselben Fraktion im Spiel hat, darf er alle möglichen Allianz-Fähigkeiten auslösen. Allianz-Fähigkeiten dürfen zu einem beliebigen Zeitpunkt in der eigenen Aktionsphase eingesetzt werden.

## Die Verschrotten-Fähigkeit



Einige Schiffe und Basen haben im Textfeld die Verschrotten-Fähigkeit (siehe das Symbol oben). Zu einem beliebigen Zeitpunkt während der Aktionsphase darf der Spieler die Verschrotten-Fähigkeit einsetzen. Dazu entfernt er einfach die entsprechende Karte aus dem Spiel und legt sie auf den Schrottplatz. Karten auf dem Schrottplatz wandern nicht wieder zurück ins Deck des Spielers! Deshalb muss genau überlegt werden, ob sich das Verwenden der Verschrotten-Fähigkeit lohnt.

## Karten verschrotten

Einige Kartenfähigkeiten erlauben es dem Spieler, andere Karten aus der eigenen Hand, dem eigenen Abwurfstapel oder der Handelsreihe zu verschrotten. Wird eine Karte verschrottet, wird sie offen auf den Schrottplatz gelegt. Wird eine Karte verschrottet, ohne ihre Verschrotten-Fähigkeit eingesetzt zu haben, wird die eigene Verschrotten-Fähigkeit nicht ausgelöst. Würde ein Entdecker aus irgendeinem Grund auf den Schrottplatz gelegt, wird er stattdessen offen auf den Entdecker-Stapel gelegt.

## Karten erwerben

Einige Karten-Fähigkeiten erlauben es dem Spieler, Handelspunkte zu bekommen. Erhält ein Spieler Handelspunkte, gehen diese in den eigenen Handelspunktevorrat. Von dort gibt sie der Spieler während der Aktionsphase aus. Ein Spieler benötigt Handelspunkte, um Karten aus der Handelsreihe oder dem Entdecker-Stapel zu erwerben. Die Kosten einer Karte sind in der oberen rechten Ecke der Karte im Handelssymbol zu finden. Um eine Karte zu erwerben, zieht der Spieler so viele Handelspunkte aus seinem Punktevorrat ab, wie die Karte kostet, und legt sie auf seinen Abwurfstapel. Eine erworbene Karte wird nicht ins Spiel gebracht; deshalb kann der Spieler ihre Fähigkeiten auch nicht nutzen. Weitere Handelspunkte können dazu verwendet werden, zusätzliche Karten in der Aktionsphase zu erwerben.

Manchmal besagt der Text einer Karte, „eine Karte zu erwerben“. In diesem Fall erwirbt der Spieler die Karte sofort, ohne für sie zu bezahlen.

**Hinweis:** Die Handelsreihe sollte immer 5 Karten aufweisen. Wenn ein Spieler also eine Karte aus der Handelsreihe erwirbt, wird sie sofort durch die nächste Karte des Handelsdecks ersetzt.

## Angriffe

Einige Kartenfähigkeiten geben dem Spieler Kampfpunkte. Erhält ein Spieler Kampfpunkte, gehen diese in den eigenen Kampfpunktevorrat. Von dort gibt sie der Spieler während der Aktionsphase aus. Ein Spieler setzt Kampfpunkte ein, um seinen Mitspieler oder dessen Basen anzugreifen. Ein Spieler darf eine beliebige Anzahl von Angriffen in seiner Aktionsphase ausführen.

Beim Angriff auf den Mitspieler wird die Autorität des Mitspielers um so viele Punkte gesenkt, wie der Spieler Kampfpunkte eingesetzt hat.

Hat der Mitspieler Basen mit Vorposten im Spiel, müssen diese zerstört werden, bevor Basen ohne Vorposten oder der Mitspieler direkt angegriffen werden können.

Bei einem Angriff auf eine Basis werden so viele Kampfpunkte aus dem Vorrat abgezogen, wie die Basis Verteidigungspunkte hat. Die Basis ist dann zerstört und wandert auf den Abwurfstapel des Besitzers.

Manchmal besagt der Text einer Karte, „die Basis eines Mitspielers zu zerstören“. In diesem Fall zerstört der Spieler die Basis, ohne Kampfpunkte auszugeben.

## Abwurfphase

Wenn ein Spieler eine Karte abwirft oder eine neue Karte aus der Handelsreihe erwirbt, wird sie offen auf den eigenen Abwurfstapel gelegt. Alle Abwurfstapel dürfen jederzeit von den Spielern angeschaut werden.

## Während der Abwurfphase :

- verliert ein Spieler alle im Handelspunktevorrat verbliebenen Handelspunkte;
- verliert ein Spieler alle im Kampfpunktevorrat verbliebenen Kampfpunkte;
- legt ein Spieler alle im Spiel befindlichen Schiffe auf seinen Abwurfstapel;
- legt ein Spieler alle auf seiner Hand verbliebenen Karten auf seinen Abwurfstapel.

## Nachziehphase

Während der Nachziehphase zieht der Spieler 5 Karten, dann endet sein Spielzug.

**Hinweis:** Wenn ein Spieler eine Karte nachziehen muss und sein persönliches Deck keine Karte mehr enthält, mischt er seinen Abwurfstapel und legt ihn verdeckt als neues persönliches Deck ab.

**Beispiel:** Zu Beginn seiner Nachziehphase hat der Spieler noch 3 Karten in seinem Deck. Er zieht diese 3 Karten, mischt seinen Abwurfstapel, legt ihn als neues persönliches Deck ab und zieht 2 weitere Karten.

## Symbolliste



Blob-Fraktion



Handelsförderations-Fraktion



Sternenreich-Fraktion



Maschinenkult-Fraktion

Befindet sich eins dieser Symbole in der oberen linken Ecke der Karte, zeigt es die Fraktion der Karte an. Befindet sich das Symbol im Textfeld der Karte, zeigt es eine Allianz-Fähigkeit an.



Autorität

Jeder Spieler beginnt mit 50 Autoritätspunkten. Wird seine Autorität auf 0 (oder weniger) reduziert, verliert der Spieler. Befindet sich das Symbol im Textfeld der Karte, zeigt es an, wie viele Autoritätspunkte der Spieler bekommt.



Kampf

Befindet sich das Symbol im Textfeld der Karte, zeigt es an, wie viele Kampfpunkte der Spieler bekommt.



Handel

Befindet sich dieses Symbol in der oberen rechten Ecke der Karte, zeigt es die Kosten der Karte an. Befindet sich das Symbol im Textfeld der Karte, zeigt es an, wie viele Handelspunkte der Spieler bekommt.



Verschrotten

Befindet sich das Symbol im Textfeld der Karte, zeigt es eine Verschrotten-Fähigkeit an.

## VORPOSTEN Vorposten

Diese Basis ist ein Vorposten. Hat ein Spieler einen Vorposten im Spiel, muss dieser zunächst angegriffen werden, bevor andere Ziele des Spielers, inklusive dem Spieler selbst, angegriffen werden können. Sind alle Vorposten eines Spielers zerstört oder hat ein Spieler keine Vorposten, können seine Basen und der Spieler selbst „frei“ angegriffen werden.



Verteidigung

Die Verteidigungsstärke einer Basis bezeichnet, wie viele Kampfpunkte ein Spieler in einem Zug aufwenden muss, um sie zu zerstören.





*Star Realms* unterstützt verschiedene Mehrspieler-Formate. Wenn nicht anders vermerkt, gelten alle 2-Spieler-Regeln auch in einem Mehrspieler-Match.

**Hinweis:** In fast allen Mehrspieler-Formaten hindern die Vorposten eines Spielers den Angreifer nicht, andere Spieler oder deren Basen zu attackieren.

### **Free-For-All** 3 oder mehr Spieler

Es wird zufällig ermittelt, wer Startspieler ist. Dieser Spieler beginnt mit 3 Karten. Anschließend wird im Uhrzeigersinn gespielt: der zweite Spieler beginnt mit 4, alle weiteren Spieler mit 5 Karten.

Wer am Zug ist, darf nach Belieben Spieler und deren Basen (immer die normale Vorposten-Regel beachtend) angreifen. Der letzte übriggebliebene Spieler gewinnt!

### **Jäger** 3 oder mehr Spieler

Es wird zufällig ermittelt, wer Startspieler ist. Dieser Spieler beginnt mit 3 Karten. Anschließend wird im Uhrzeigersinn gespielt: der zweite Spieler beginnt mit 4, alle weiteren Spieler mit 5 Karten.

Wer am Zug ist, darf nur den Spieler zu seiner Linken und/oder die Basen, die den Spielern zur Linken und Rechten gehören, angreifen. Ist der Spieler zur Linken besiegt, darf der nächste Spieler zur Linken angegriffen werden. Der letzte übriggebliebene Spieler gewinnt!

### **Hydra** 4 oder 6 Spieler

#### **Zweiköpfige Hydra** 4 Spieler

Jedes 2er-Team hat zusammen 75 Autoritätspunkte.

#### **Dreiköpfige Hydra** 6 Spieler

Jedes 3er-Team hat zusammen 100 Autoritätspunkte. Alle Spieler eines Teams teilen sich die Autoritätspunkte. Jeder einzelne Spieler hat sein eigenes, persönliches Deck, seine eigene Kartenhand, seinen eigenen Abwurfstapel und seinen eigenen „Spielbereich“ (so lösen z.B. die im Spiel befindlichen Karten der Teamkollegen nicht die eigenen Allianz-Fähigkeiten aus).

Es wird zufällig ermittelt, welches Team beginnt. Die Spieler dieses Teams beginnen mit je 3 Karten, die Spieler des anderen Teams mit je 5 Karten. Die Teams führen Spielzüge aus (nicht die einzelnen Spieler). Dabei führen die Spieler eines Teams ihre Aktions-, Abwurf- und Nachziehphasen zur selben Zeit aus.

Jeder Spieler hat weiterhin seinen eigenen Vorrat an Handels- und Kampfpunkten und entscheidet eigenständig hinsichtlich des Ausspielens und des Erwerbs von Karten sowie der Aktivierung von Fähigkeiten und Angriffen. Die Spieler eines Teams können zusammen Basen zerstören, indem sie gemeinsam Kampfpunkte aus ihren Vorräten einsetzen. Sie können auch ihre Handelspunkte gemeinsam zum Erwerb von Karten aus der Handelsreihe verwenden. Solange mindestens ein Spieler des Teams einen Vorposten im Spiel hat, dürfen alle Spieler dieses Teams nicht direkt angegriffen werden. Auch Basen ohne Vorposten der Spieler des Teams dürfen dann nicht angegriffen werden.

Wird die Autorität eines Teams auf 0 gesenkt, sind alle Spieler dieses Teams besiegt.

### **Herrscher** 6 Spieler

Die Spieler bilden Teams zu je 3 Spielern. Jedes Team bestimmt einen Mitspieler als „Herrscher“. Die jeweiligen Herrscher sitzen sich gegenüber und werden zu jeder Seite von ihren Teamkollegen (den „Admiralen“) flankiert.



Admirale beginnen mit je 50 Autoritätspunkten, Herrscher mit je 60. Das Start-Team (Team A) beginnt mit je 3 Karten. Team B mit je 5 Karten. Spieler 1 beginnt, dann folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

Admirale dürfen nur die gegenüberstehenden Admirale oder deren Basen angreifen. Ist der gegenüberstehende Admiral besiegt, darf der Admiral den Herrscher der Gegenseite und dessen Basen attackieren. Herrscher dürfen alle Spieler und Basen angreifen. Während der Aktionsphase darf der Spieler am Zug 1 Handelspunkt einsetzen, um 1 Karte vom eigenen Abwurfstapel zum Abwurfstapel eines benachbarten Teamkollegen zu verschieben.

Wurde ein Admiral besiegt, darf er 1 der Karten seines Decks auf den Abwurfstapel seines Herrschers legen. Wurde ein Herrscher besiegt, verliert das Team!

### **Überfall** 3-6 Spieler (1 Boss und 2-5 Plünderer)

Ein Spieler ist der Boss; alle anderen sind die Plünderer. Der Boss beginnt das Spiel, anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter. Der Boss startet bei 2 oder 3 Plünderern mit 5, bei 4 oder 5 Plünderern mit 6 Karten (s.u.). Die Plünderer beginnen mit je 5 Karten. Die Plünderer führen ihre Züge einzeln aus; Schaden gegen die Basen des Bosses bleibt aber bis zum Beginn des nächsten Zugs des Bosses bestehen (d.h., ein Plünderer kann einen Angriff auf eine Basis des Bosses beginnen, ein anderer Plünderer beendet ihn in seinem Zug).

**Plünderer**  
Plünderer dürfen sich die Karten der anderen Plünderer anschauen und ihre Taktik besprechen. Obwohl sie als Team agieren, haben sie getrennte Vorräte an Handels- und Kampfpunkten und entscheiden eigenständig hinsichtlich des Ausspielens und des Erwerbs von Karten sowie der Aktivierung von Fähigkeiten und Angriffen. Wird ein Plünderer besiegt, darf er 1 der Karten seines Decks auf den Abwurfstapel eines anderen Plünderers legen. Wurden alle Plünderer besiegt, gewinnt der Boss!

**Der Boss**  
Die Autoritätspunkte und die Kartenhand des Bosses zu Beginn hängen von der Anzahl der Plünderer ab:

| Anzahl der Plünderer | Autoritätspunkte/Boss | Kartenhand/Boss | Starthand/Boss |
|----------------------|-----------------------|-----------------|----------------|
| 2                    | 50                    | 7               | 5              |
| 3                    | 70                    | 7               | 5              |
| 4                    | 70                    | 8               | 6              |
| 5                    | 90                    | 8               | 6              |

Werden die Autoritätspunkte des Bosses auf 0 gesenkt, gewinnen die Plünderer!



## Kartenliste

### Basiskarten

10x Entdecker  
16x Aufklärer  
4x Natter

### Sternenreich

3x Imperialer Jäger  
2x Korvette  
3x Imperiale Fregatte  
3x Erkundungs-Schiff  
1x Schlachtkreuzer  
1x Schlachtschiff  
2x Recycling-Station  
2x Raumstation  
1x Kriegs-Welt  
1x Königliches Bollwerk  
1x Flotten-HQ

### Blob

3x Blob-Jäger  
2x Schlacht-Kapsel  
3x Handels-Kapsel  
2x Ramme  
2x Blob-Zerstörer  
1x Schlacht-Blob  
1x Blob-Träger  
1x Mutterschiff  
3x Blob-Rad  
1x Das Nest  
1x Blob-Welt

### Punktekarten

12x Autorität 1/5  
6x Autorität 10/20

### Handelsföderation

3x Föderations-Shuttle  
3x Kutter  
2x Botschafts-Yacht  
2x Frachter  
1x Handelseskorte  
1x Flaggsschiff  
1x Befehlsschiff  
2x Handelsposten  
2x Tauschhandels-Welt  
1x Verteidigungs-Zentrum  
1x Anlaufstation  
1x Leitstelle

### Maschinenkult

3x Handels-Bot  
3x Raketen-Bot  
3x Versorgungs-Bot  
2x Patrouillen-Mech  
1x Tarn-Nadel  
1x Schlacht-Mech  
1x Raketen-Mech  
2x Kampfstation  
1x Mech-Welt  
1x Schrottplatz  
1x Maschinen-Basis  
1x Hirn-Welt

### Spielkonzept und -design:

Darwin Kastle

### Hauptsächliche Spielentwicklung:

Robert Dougherty

### Grafik:

Vito Gesualdi

### Kartengrafik:

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

### Spieltester:

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

### Deutsche Ausgabe:

Uli Blennemann, Klaus Michael Bredt



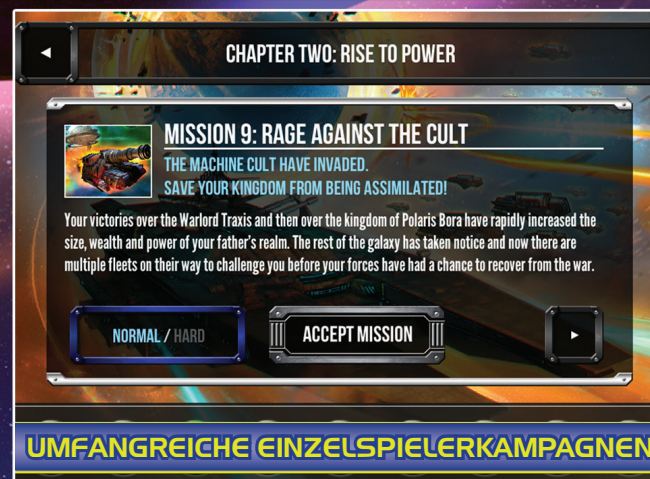
DIGITAL DECKBUILDER



DECKBAU, SPIELER GEGEN SPIELER



FANTASTISCHE SCI-FI KARTENGRAFIK



UMFANGREICHE EINZELSPIELERKAMPAGNEN



ASYNCHRONES UND LIVE-ONLINE-SPIEL

Free download:



[www.StarRealms.com](http://www.StarRealms.com)

