



Pravidla hry pro dva hráče

Obsah balení

- 80 karet balíčku obchodu
- 16 karet Průzkumníků
- 10 karet Špehů
- 4 karty Zmijí
- 12 karet autority v hodnotě 1/5
- 6 karet autority v hodnotě 10/20
- Tato pravidla

Přehled hry

Ve hře Star Realms dostane na začátku každý z hráčů svůj osobní balíček karet, které představují jeho vesmírné válečné loďstvo. V každém tahu vykládají hráči jednotlivé karty, aby získali obchod, útok, autoritu nebo vyvolali další silné efekty.

Obchod (●) slouží k nákupu silných lodí a základen, které si hráč následně přidá do svého balíčku.

Útok (●) slouží k napadení protivníků a jejich základen.

Autorita (■) určuje hráčovo skóre. Každý hráč má na začátku hry 50 bodů autority. Hráč, který jako první sníží protihráčovu autoritu na nulu, zvítězí!

Příprava hry

Každý hráč má na začátku hry svůj osobní balíček karet (složený z osmi Průzkumníků a dvou Zmijí) a 50 bodů autority. Aktuální hodnotu autority mohou hráči sledovat pomocí přiložených karet autority nebo si ji zapisovat na papír:

Před začátkem hry umístěte na stůl lícem nahoru deset karet Špehů. Poté zamíchejte balíček obchodu a položte ho na stůl lícem dolů. Vedle něj nechte místo pro vyřazovací hromádku (na karty vyřazené ze hry). Na závěr odeberte z balíčku obchodu pět horních karet a rozložte je do řady vedle sebe. Tyto karty budou tvořit tržiště.

Oba hráči si zamíchají svůj osobní balíček a položí ho lícem dolů před sebe. Vedle něj si každý hráč nechá místo na odhazovací hromádku.

Náhodně určete, který hráč bude začínat. Začínající hráč si poté vezme tři karty (karty si hráči vždy berou z vrchu svého osobního balíčku). Druhý hráč si vezme z balíčku pět karet.

Příprava hry

Druhý hráč



První hráč



Průběh hry

Hráči se střídají v hraní tahů. Každý tah se skládá ze tří fází:

- 1) Hlavní fáze
- 2) Odhazovací fáze
- 3) Dobírací fáze

Hlavní fáze

Kdykoli během hlavní fáze může hráč provést jakékoli z následujících akcí, a to v libovolném pořadí:

- Vyložit karty z ruky.
- Vyvolat základní efekt vyložených základen.
- Vyvolat efekt spojence či vyřazení vyložených lodí a základen.
- Použít obchod k nákupu nových karet z tržiště.
- Použít útok k napadení protihráče a/nebo jeho vyložených základen.

Vykládání karet

Za vyložení karty z ruky hráč nic neplatí. Stačí kartu umístit lícem nahoru před sebe. Karty se dělí na dva základní typy: lodě a základny.

Lodě



Jakmile hráč vyloží kartu lodě z ruky, okamžitě se vyvolá její hlavní efekt. Pokud má karta efekt spojence a/nebo efekt vyřazení, může hráč jeden z nich nebo oba dva využít kdykoli během hlavní fáze (za předpokladu, že splní všechny potřebné požadavky).

Lodě, které hráč vyloží, před ním zůstávají ležet lícem nahoru až do odhazovací fáze. Poté jsou odloženy na odhazovací hromádku.

Základny



Základny se na rozdíl od lodí na konci tahu neodhazují a zůstávají ve hře, dokud nejsou zničeny nebo vyřazeny. Navíc může hráč vyvolat jejich základní efekt kdykoli během hlavní fáze.

Každá základna má určitou obranu vyjádřenou číslem. Toto číslo udává, kolik bodů útoku musí protihráč nastřídat v jednom tahu, aby mohl základnu zničit. Jakmile je základna zničena, odkládá se na odhazovací hromádku jejího majitele.

Základny označené slovem „pevnost“ chrání hráče i jeho ostatní základny. Pokud má hráč vyloženy nějaké pevnosti, je on i všechny jeho neopevněné základny imunní vůči útoku, dokud nejsou všechny jeho pevnosti zničeny.

Využívání efektů

S výjimkou základního efektu lodě (který je vyvolán, jakmile je loď vyložena), mohou hráči využít kdykoli během hlavní fáze celou řadu dalších efektů lodí a základen, které vyložili. Avšak každý efekt může být vyvolán pouze jednou za tah.

Některé z těchto efektů jsou pasivní a působí nepřetržitě (například Mecha svět je vždy spojencem všech frakcí).

Pokud přidává nějaký efekt body útoku nebo obchodu, sčítají se do hráčova pomyslného banku a mohou být použity kdykoli během hlavní fáze. Pokud přidává nějaký efekt body autority, hráč si o tento počet bodů ihned navýší svou celkovou autoritu.

U některých efektů si hráč může vybrat z více variant (např. 3 body útoku, nebo 5 bodů autority). V takovém případě dejte vždy jasně najevo, kterou z variant hodláte využít.

Efekt spojenců



Popis efektu spojence se nachází napravo od symbolu frakce v textovém rámečku v dolní polovině karty. Efekt spojence může hráč vyvolat, jakmile vyloží do hry další loď nebo základnu dané frakce. Nezáleží na tom, v jakém pořadí jsou karty vykládány. Jakmile má jeden z hráčů vyloženy aspoň dvě karty stejné frakce, může vyvolat odpovídající efekt spojence. Efekt spojenců mohou být vyvolány kdykoliv během hlavní fáze hráčova tahu.

Effekt vyřazení



Některé lodě a základny mají také efekt vyřazení, který je označen symbolem koše. Hráč může kdykoli během hlavní fáze vyvolat efekt vyřazení tím, že okamžitě odstraní danou kartu ze hry a umístí ji na vyřazovací hromádku. Karty z vyřazovací hromádky už se do hry nevrací, takže si dobře rozmyslete, jestli se vám vyvolání efektu vyřazení vyplatí!

Vyřazování karet

Některé efekty umožňují hráči vyřadit karty z ruky, odhazovací hromádky či tržiště. Kdykoli je z jakéhokoli důvodu nějaká karta vyřazena, umístíte ji na vyřazovací hromádku. Pokud je nějaká karta vyřazena něčím jiným než svým vlastním efektem vyřazení, je umístěna na vyřazovací hromádku, aniž by její efekt vyřazení vyvolán. Karty Špeha se po vyřazení z jakéhokoliv důvodu na vyřazovací hromádku neodhazují. Místo toho se vrátí na hromádku Špehů vedle tržiště.

Na tržišti musí být neustále pět karet. Pokud máte ze hry vyřadit nějakou kartu z tržiště, ihned ji nahradte novou kartou z balíčku obchodu.

Nakupování karet

Některé efekty karet přidávají hráči body obchodu. Body obchodu se během tahu postupně přičítají do hráčova obchodního banku a v průběhu hlavní fáze mohou být utraceny.

Obchod slouží k nákupu karet z tržiště či balíčku Špehů. Každá karta má v pravém horním rohu uvedenou pořizovací cenu. Pokud chce hráč koupit nějakou kartu, odečte od svého obchodního banku pořizovací cenu karty a nově koupenou kartu umístí na svou odhazovací hromádku. Při nákupu není karta nikdy rovnou vyložena, a tudíž není možné ani vyvolat žádný její efekt. Za zbylé

body obchodu v hráčově banku je možné během hlavní fáze nakoupit další karty.

Některé karty mají efekt, který vám umožní získat kartu. V takovém případě si můžete kartu pořídit, aniž byste za ni zaplatili.

Nezapomeňte, že na tržišti musí být neustále pět karet. Pokud si koupíte nějakou kartu z tržiště, ihned ji nahradte novou kartou z balíčku obchodu.

Útok

Některé efekty karet přidávají hráči body útoku. Body útoku se během tahu postupně sčítají do hráčovy celkové útočné síly a v průběhu hlavní fáze mohou být použity. Útok slouží k přímému napadení protihráče a/nebo ke zničení jeho základen. Během hlavní fáze můžete na protihráče zaútočit tolikrát, kolikrát chcete.

Pokud chce hráč napadnout protihráčovu základnu, odečte od své celkové útočné síly obrannou hodnotu dané základny. Základna je tímto zničena a odložena na odhazovací hromádku jejího majitele.

Některé karty mají efekt, který vám umožní zničit nepřátelskou základnu. V takovém případě můžete základnu zničit bez použití útočné síly.

Pokud chce hráč přímo napadnout protihráče, odečte od své celkové útočné síly požadovanou hodnotu útoku a o tutéž hodnotu sníží protihráčovu autoritu.

Pokud má hráč vyloženy nějaké pevnosti, je on i všechny jeho neopevněné základny imunní vůči útoku, dokud nejsou všechny jeho pevnosti zničeny.

Odhazovací fáze

Kdykoli hráč odhodí kartu nebo koupí kartu z tržiště, umístí ji lícem nahoru na svou odhazovací hromádku. Protihráč si může hráčovu odhazovací hromádku kdykoli prohlédnout.

Na konci odhazovací fáze hráč:

- Ztrácí veškerý nevyužitý obchod z obchodního banku.
- Ztrácí veškerý nevyužitý útok z celkové útočné síly.
- Odhazuje veškeré vyložené lodě na odhazovací hromádku.
- Odhazuje zbývající karty z ruky na odhazovací hromádku.

Dobírací fáze

V dobírací fázi si hráč vezme pět vrchních karet ze svého osobního balíčku. Tím jeho tah končí.

Poznámka: Pokud hráči během dobírání dojdou karty v osobním balíčku, zamíchá svou odhazovací hromádku, položí ji lícem dolů a utvoří si z ní nový osobní balíček.

Příklad: Na začátku dobírací fáze má hráč ve svém osobním balíčku už jen tři karty. Tyto tři karty si dobere do ruky, následně zamíchá svou odhazovací hromádku, utvoří si z ní nový osobní balíček a dobere si další dvě karty.

Přehled herních symbolů



znak Fauzy



znak Obchodní federace



znak Hvězdného impéria



znak Kultu technokratů

Pokud se nachází jeden z těchto symbolů v levém horním rohu karty, označuje frakci dané karty. Pokud se nachází jeden z těchto symbolů v textovém rámečku karty, označuje efekt spojence.



Autorita

Každý hráč má na začátku hry 50 bodů autority. Hráč, kterému jako prvnímu klesne autorita na nulu, prohrává. Pokud se nachází tento symbol v textovém rámečku karty, označuje, kolik bodů autority hráč získá vyvoláním příslušného efektu.



Útok

Pokud se nachází tento symbol v textovém rámečku karty, označuje, kolik bodů útoku hráč získá vyvoláním příslušného efektu.



Obchod

Pokud se nachází tento symbol v pravém horním rohu karty, označuje pořizovací cenu dané karty. Pokud se nachází tento symbol v textovém rámečku karty, označuje, kolik bodů obchodu hráč získá vyvoláním příslušného efektu.



Vyřazení

Pokud se nachází tento symbol v textovém rámečku karty, označuje efekt vyřazení.

PEVNOST

Pevnost

Takto označená základna je zároveň pevností. Pokud má hráč vyloženy nějaké pevnosti, je on i všechny jeho neopevněné základny imunní vůči útoku, dokud nejsou všechny jeho pevnosti zničeny.



Obrana

Obrana základny udává, kolik bodů útoku musí protihráč nastřádat v jednom tahu, aby mohl základnu zničit.



Pravidla hry pro více hráčů

Star Realms nabízí několik variant hry pro více hráčů. Pokud není uvedeno jinak, vztahují se na hru pro více hráčů běžná pravidla hry pro dva hráče.

Pokud vás zajímají další varianty hry pro více hráčů nebo se chcete podělit s ostatními o své vlastní nápady, navštivte internetové stránky www.starrealms.com.

Poznámka: Ve většině variant hry pro více hráčů platí, že pokud má jeden z hráčů vyloženou pevnost, neznamená to, že nemůžete útočit na ostatní hráče nebo jejich vyložené základny.

Všichni proti všem 3 a více hráčů

Náhodně určete, který hráč bude začínat. Začínající hráč si poté vezme do ruky tři vrchní karty ze svého osobního balíčku. Poté hra pokračuje po směru hodinových ručiček. Druhý hráč si vezme do ruky ze svého osobního balíčku čtyři karty. Všichni zbylí hráči si vezmou ze svého osobního balíčku pět karet.

Každý hráč může v rámci svého tahu napadnout libovolně protihráče nebo základny ve hře. Poslední přeživší se stává vítězem!

Hon 3 a více hráčů

Náhodně určete, který hráč bude začínat. Začínající hráč si poté vezme do ruky tři vrchní karty ze svého osobního balíčku. Poté hra pokračuje po směru hodinových ručiček. Druhý hráč si vezme do ruky ze svého osobního balíčku čtyři karty. Všichni zbylí hráči si vezmou ze svého osobního balíčku pět karet.

Každý hráč může v rámci svého tahu napadnout pouze protihráče sedícího po jeho levici a/nebo základny protihráčů sedících po jeho levici a pravici. Pokud je protihráč po hráčově levici poražen, může hráč útočit na dalšího protihráče po své levici. Poslední přeživší se stává vítězem!

Vícehlavá saň 4 nebo 6 hráčů

Dvouhlavá saň
4 hráči
Každý dvoučlenný tým má společnou zásobu 75 bodů autority.

Trojhavá saň
6 hráčů
Každý trojčlenný tým má společnou zásobu 100 bodů autority.

Týmovní spoluhráči mají společnou autoritu, avšak každý člen týmu má vlastní osobní balíček, karty v ruce, odhazovací hromádku a herní prostor (karty, které vyložil váš spoluhráč, nemohou vyvolat efekt spojení u vámi vyložených karet).

Náhodně určete, který tým bude začínat. Každý člen začínajícího týmu si poté vezme do ruky tři vrchní karty ze svého osobního balíčku. Každý člen nepřátelského týmu si vezme do ruky ze svého osobního balíčku pět karet. Jednotlivé tahy provádějí celé týmy společně (namísto jednotlivých hráčů), všichni členové daného týmu tedy vyhodnocují hlavní, odhazovací i dobírací fázi zároveň.

Každý z hráčů má svůj vlastní obchodní bank a útočnou sílu a sám se rozhoduje, jaké karty vyloží či nakoupí, jaké efekty vyvolá a jak bude útočit. Týmovní spoluhráči mohou společnými silami ničit základny tak, že sečtou své útočné síly. Pomocí sčítání svých obchodních bank si mohou vypomáhat při nakupování karet z tržiště. Pokud má aspoň jeden z hráčů daného týmu vyložený nějaké pevnosti, jsou všichni jeho spoluhráči a jejich neopevněné základny imunní vůči útoku, dokud nejsou všechny pevnosti daného týmu zničeny.

Jakmile klesne jednomu z týmů autorita na nulu, všichni členové tohoto týmu prohrávají.

Císař 6 hráčů

Hráči se rozdělí do dvou tříčlenných týmů a každý tým si zvolí svého císaře. Císaři se posadí naproti sobě, po levici a pravici budou mít dva zbylé spoluhráče (admirály).



Každý admirál má na začátku hry 50 bodů autority, císaři začínají se 60 body autority. Každý člen začínajícího týmu (týmu A) si vezme do ruky tři vrchní karty ze svého osobního balíčku. Každý člen nepřátelského týmu (týmu B) si vezme do ruky ze svého osobního balíčku pět karet. Hra pokračuje po směru hodinových ručiček počínaje prvním hráčem.

Admirál týmu A smí napadnout pouze admirála a/nebo základny admirála týmu B sedícího naproti němu (a naopak). Jakmile je admirál týmu B poražen, může admirál týmu A napadnout císaře týmu B a jeho základny. Císaři mohou napadnout jakéhokoli člena nebo základnu nepřátelského týmu. Kdykoli během hlavní fáze může jakýkoli hráč zaplatit jeden bod obchodu, aby přemístil jednu kartu ze své odhazovací hromádky na odhazovací hromádku sousedícího spoluhráče.

Jakmile je nějaký admirál poražen, může přemístit jednu svou kartu na odhazovací hromádku svého císaře. Jakmile je poražen císař, celý jeho tým prohrává.

Nájezd 3 až 6 hráčů (1 zabiják a 2 až 5 nájezdníků)

Zvolte hráče, který bude v této hře zabijákem, zbylí hráči se vžijí do role nájezdníků. Zabiják začíná a poté hra pokračuje po směru hodinových ručiček. Zabiják má na začátku hry v ruce o dvě karty méně než obvykle (viz tabulka níže), nájezdníci začínají se standardní rukou čítající pět karet. Nájezdníci odehrávají své tahy postupně, ale poškození, které ušetří zabijákovým základnám, se ruší až na začátku zabijákovu tahu (jeden nájezdník tedy může útok na zabijákovu základnu začít a jiný ho může v rámci svého tahu dokončit).

Nájezdníci
Nájezdníci si mohou vzájemně nahlížet do karet a domlouvat společnou taktiku. Přestože působí ve hře jako tým, každý nájezdník má svůj vlastní obchodní bank a útočnou sílu a sám se rozhoduje, jaké karty vyloží či nakoupí, jaké efekty vyvolá a jak bude útočit. Jakmile je nějaký nájezdník poražen, může přemístit jednu svou kartu na odhazovací hromádku každého ze spoluhráčů. Jakmile jsou poraženi všichni nájezdníci, zabiják vítězí!

Zabiják
Zabijáková počáteční hodnota autority a počet karet na ruce závisí na počtu nájezdníků.

Počet nájezdníků	Počáteční autorita zabijáka	Počet karet v ruce zabijáka
2	50	7
3	70	7
4	70	8
5	90	8

Pokud klesne zabijáková autorita na nulu, vítězí nájezdníci!

Seznam karet

Základní karty

10x Špeh
16x Průzkumník
4x Zmije

Hvězdné impérium

3x Stíhací letoun
2x Korveta
3x Fregata
3x Výzkumná loď
1x Bítevní křižník
1x Bítevní loď
2x Recyklační stanice
2x Vesmírná stanice
1x Kasárna
1x Královská reduta
1x Letecká ústředna

Obchodní federace

3x Raketoplán
3x Kutr
2x Ambasador
2x Nákladní letoun
1x Obchodní stráž
1x Vlajková loď
1x Velitelská loď
2x Obchodní stanoviště
2x Směnárna
1x Středisko obrany
1x Přístav
1x Ústředna

Bodovací karty

12x karta autority v hodnotě 1/5
6x karta autority v hodnotě 10/20

Fauni

3x Stíhací Faun
2x Bojová larva
3x Obchodní mlž
2x Beranidlo
2x Ničitel
1x Bojový Faun
1x Transportér
1x Mateřská loď
3x Kolodrom
1x Hnízdo
1x Habitat

Kult technokratů

3x Obchodní bot
3x Raketový bot
3x Zásobovací bot
2x Mecha hlídka
1x Dvojhrotá jehla
1x Mecha tank
1x Mecha bombardér
2x Jaderná věž
1x Mecha svět
1x Sběrný dvůr
1x Mašinerie
1x Mozkovna

Návrh a design hry

Darwin Kastle

Vývoj hry:

Robert Dougherty

Grafický design:

Vito Gesualdi

Ilustrace karet:

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

Testování hry:

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

Příprava české verze:

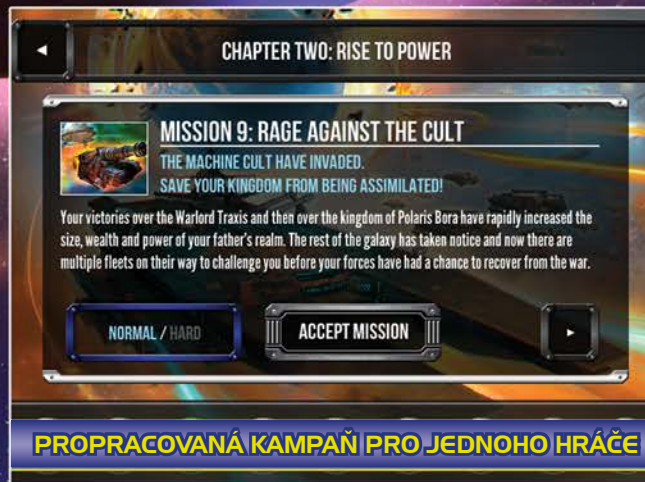
Korektura a vedení projektu: Petr Šmerák
Překlad: Vojtěch Tuček a Pavla Slaná
Kontrola a konzultace: Gabriela Kupcová, Jiří Ledvinka, Michal Ekrt
Grafické zpracování: Vladimír Krist



TVORBA VLASTNÍCH BALÍČKŮ SE SOUBOJI DVOU HRÁČŮ



NÁDHERNÉ SCI-FI ILUSTRACE

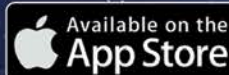


PROPRACOVANÁ KAMPAŇ PRO JEDNOHO HRÁČE



TAHOVÁ I KLASICKÁ VARIANTA ONLINE HRY V REALNÉM ČASE

Ke stažení na:



www.StarRealms.com

(* pouze v angličtině)

