

STAR REALMS™

ANA SET

KURALLAR

İÇİNDEKİLER

Star Realms Ana Set 114 karttan oluşmaktadır: Her Loncadan 20şer kart; 16 İzci, 4 Şahin ve 10 Kaşif Kartı; 4 Puan Kartı

GENEL BAKIŞ

Bir Star Realms maçına uzay filonuzu temsil eden Kişisel Desteniz ile başlarsınız. Kendi sıranızda elinizden kartlar oynayarak Ticaret, Saldırı, Kudret kazanır ve başka özel yetenekleri kullanırsınız.

- **Ticaret** () Gemi ve Üs satın almak için kullanılır.
- **Saldırı** () rakibinize ve rakibinizin Üslerine hasar verir.
- **Kudret** () oyundaki puanınızdır. Oyuncular standart kuralları kullanırken 50 Kudret ile oyuna başlar.

Sıranızın sonuna geldiğinizde oynadığınız Gemileri ve elinizde kalan kartları iskartaya çıkarır ve destenizden 5 yeni kart çekersiniz. Destenizde kart kalmadığında Iskartanızı (ve yeni aldığınız kartları) tekrar karıştırıp destenizi yenilersiniz. Rakibinin Kudretini sıfıra düşüren ilk oyuncu oyunu kazanır!

STANDART KURALLAR (2 OYUNCU)

Kurulum

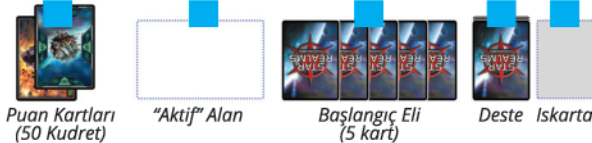


Puan Kartları (50 Kudret), İzci, Şahin, ve Kaşif

1. Rastgele bir şekilde ilk oyuncuyu seçin.
2. Oyuncular oyuna 50 Kudret ile başlar. Skor kartlarınızı sahip olduğunuz Kudreti gösterecek şekilde ayarlayın.
3. Oyuncular Kişisel Destelerinde 8 İzci ve 2 Şahin kartı ile başlar. Destelerinizi karıştırın ve kartlar kapalı olacak şekilde önünüze koyun.
4. İlk oyuncu Kişisel Destesinden 3 kart çekerek oyuna başlar. İkinci Oyuncu ise ilk turda 5 kart çeker.
5. Sıranızda elinizden kartları açık şekilde önünüze oynarsınız. Masada desteniz ve aktif olan kartlar için "Aktif" Alan oluşturun.
6. Iskartaya çıkan kartlar için de bir alan oluşturun. Oyuncuların iskartaları ayırdır ve kartlar iskartada açık durur.

7. Sağ üst köşesinde ikonlu olan kartları karıştırarak Ticaret Destesini oluşturun. Bu desteye Kaşif kartlarını koymayın. Ticaret Destesini kapalı bir şekilde masanın ortasına yerleştirin.
8. Ticaret Alanı, Ticaret Destesinin yanına doğru 5 kart açılarak oluşturulur. Oyuna başlamak için Ticaret Destesinden tek tek kart açarak Ticaret Alanını oluşturun. Ticaret Alanındaki boşlukları her zaman desteye yakın boşluktan başlayarak doldurun.
9. Kaşif kartlarını açık bir deste şeklinde Ticaret Alanının diğer tarafına yerleştirin.
10. Ticaret Destesinin diğer tarafında Hurdalık için alan bırakın. Hurdalığa atılan kartlar açık bir şekilde durur.

İkinci Oyuncu



İlk Oyuncu



Tur Yapısı

Oyuncular her tur kendi sıralarını oynarlar. Her tur oyuncuları aşağıdaki 3 adımı uygular:

1. Ana Adım
2. Iskarta Adımı
3. Kart Adımı

Ana Adım

Kendi sıranızda Ana Adımda iken aşağıdaki hamleleri istediğiniz sırada istediğiniz kadar yapabilirsiniz:

- Elinizden bir kart oynayın.
- Aktif bir Üssünüzün Ana Yeteneğini kullanın.
- Aktif bir kartınızın Müttefik Yeteneğini kullanın.
- Aktif bir kartınızın Hurda Yeteneğini kullanın.
- Birikmiş Ticaret puanınızı kullanarak Ticaret Alanından bir kart satın alın.
- Birikmiş Saldırı puanınızı kullanarak rakibinize saldırın.
- Birikmiş Saldırı puanınızı kullanarak rakibinizin bir Üssüne saldırın.

Kart Oynamak

Elinizden bir kartı oynamanın herhangi bir bedeli yoktur. Oynadığınız kartları önünüze "Aktif" Alana koyun. Star Realms'de iki ana kart türü vardır: **Gemiler** ve **Üsler**.

Gemiler



Bir Gemi oynadığınızda, Ana Yeteneği **hemen** çözülür. Ana Adım içerisinde, Gemilerin Müttefik ve/veya Hurda yeteneklerini ise **isterseniz** kullanabilirsiniz (Müttefik yeteneklerinin şartlarını sağladığınızda emin olun).

Oynadığınız Gemiler, Iskarta Aşamasına kadar önünüzde "Aktif" Alanda durur. Sonrasında tüm Gemi kartları Iskartaya çıkarılır.

Üsler



Gemilerden farklı olarak Üslerin Ana Yeteneği oynadıkları anda çözülmezler. Üslerin yeteneklerini Ana Adım içerisinde birer kere **isterseniz** kullanabilirsiniz. Ayrıca Üslerinizin Müttefik ve/veya Hurda yeteneklerini de Ana Adımdayken **istediğiniz zaman** çözümlerebilirsiniz. (Müttefik yeteneklerinin şartlarını sağladığınızda emin olun).

Üsler sıranızın sonunda iskartaya çıkarılmazlar. Hasarla yok edilene veya hurdaya çıkarılana kadar oyunda kalırlar. Üssünüz oyunda kaldığı sürece her tur bir kere yeteneklerini kullanabilirsiniz.

Her Üssün sağ alt köşesindeki kalkan ikonu (veya) üzerinde belirtilen bir Savunma değeri vardır. Bu değer, Üssü yok etmek için **tek turda** rakibinizin kullanması gereken Saldırı () değerini belirtir. Üsse hasar vermek için kullanılan ama yok etmeye yetmeyen Saldırı puanları bir sonraki tura taşınmaz ve boşa giderler. Bir Üs yok edildiğinde sahibi olan oyuncunun iskartasına çıkarılır.

Karakol Üslerinde siyah kalkan ikonu () bulunur. Karakollar sizi ve diğer Üslerinizi saldırılardan korur. Aktif Alanınızda Karakol Üssü varken rakiplerinizin sizin Kudretinizi düşürmek için saldıramazlar veya Karakol olmayan Üslerinize hasar veremez veya etkilerin hedefi olarak seçemezler.

Yetenek Kullanmak & Çözümlemek

Oyuncular kendi sıralarının Ana Adımında sahadaki kartlarının yeteneklerini **istedikleri sırada** kullanabilirler. Gemilerin Ana Yeteneklerinin oynandıklarında çözülmesi zorunludur. Kalan tüm yetenekleri kullanmak **isteğe bağlıdır**. Tüm yetenekler turda bir kere kullanılabilir.

Eğer bir yetenek size Ticaret veya Saldırı puanı kazandırıyor bu sıranız bitmeden istediğiniz zaman kullanabilirsiniz. Bir yetenek size Kudret puanı kazandırdığında ise onu anında toplam Kudret değerine ekleyin. Kudretiniz başlangıç değerini geçebilir ve bir üst limiti yoktur.

Bazı yeteneklerin birden fazla getirisi olabilir. (Örneğin, Kurnaz'ın Ana Yeteneği 4 ve 2 kazandırır.)

Bazı yetenekler ise birkaç seçenekten birini seçmenizi gerektirir. (Örneğin; Ticaret Merkezi'nin Ana Yeteneği 1 veya 1 kazandırır.)

Lonca & Müttefik Yetenekleri

- **Mekanik Tarikat**
- **Tüccarlar Federasyonu**
- **Yıldız İmparatorluğu**
- **Blob**

Kartların sol üst köşesinde bulunan bu ikonlar o kartın hangi Loncaya ait olduğunu gösterir. Bu ikonlar bir yetenek kutusunun sol kenarında bulunduklarında ise o kutunun bir Müttefik Yeteneği olduğunu anlatırlar. Sıranızda "Aktif" Alanınızda kartlarınızın Müttefik yetenekleri aynı Loncaya ait başka bir kartı oynadığınız anda aktifleşir. Aktif Müttefik Yeteneklerini istediğinizde kullanabilirsiniz. **Uyarı:** İzci, Şahin ve Kaşif kartları herhangi bir Loncaya ait değildir.

Müttefik Yetenekleri, kartların oynanma sırasından bağımsız olarak aktifleşir. Örneğin üst üste iki farklı Mekanik Tarikat Gemisi oynarsanız, kartlar birbirlerini "görürler" ve Mekanik Tarikat Müttefik Yetenekleri aktifleşir.

Bir Müttefik Yeteneği aktifleştikten sonra, o yeteneği sıranızın Ana Adımında **istediğiniz zaman** kullanabilirsiniz. Bir kartın Müttefik Yeteneğini kullanmak diğer yeteneklerini kısıtlamaz. O yetenekleri de kendi kurallarına göre kullanabilirsiniz.

Hurda Yetenekleri & Kartları Hurdaya Çıkarmak

Oyunda bir kartı hurdaya çıkarmanın iki temel yolu vardır:

1. Bir yetenek kutusunun sol kenarında hurda ikonu () varsa, o kutudaki yetenek Hurda Yeteneğidir. Kartınızın Hurda Yeteneğini sıranızın Ana Adımında kullanabilirsiniz. Hurda Yeteneği kullanılan kart destenizden çıkar ve ortak Hurdalık alanına yerleştirilir. Bir kartın diğer yeteneklerini Hurda Yeteneğini kullanmadan **önce** kendi kurallarına göre kullanabilirsiniz.
2. Bir yetenek başka bir kartı hurdaya çıkarmanızı isteyebilir. Bu durumda belirtilen şartlara uyan bir kartı alın ve Hurdalığa yerleştirin. Başka bir etki sonucunda hurdaya çıkarılan kartların Hurda Yetenekleri çözülmez. **Uyarı:** Ticaret Alanında her zaman 5 kart bulunmalıdır. Ticaret Alanından bir kartı hurdaya çıkarırsanız hemen yenisini açın.

Hurdaya çıkarılan kartlar açık şekilde Hurdalığa yerleştirilir. Bu kartlar oyun dışındadır. Oyuncular Hurdalıktaki kartlara bakabilirler. **Özel Durum:** Hurdaya çıkarılan Kaşif kartları Ticaret Alanındaki destelerine geri konur.

Kart Satın Almak

Bazı yetenekler size Ticaret puanı () kazandırır. Biriktirdiğiniz Ticaret puanlarınızı Ana Adım boyunca kullanabilirsiniz.

Ticaret puanları Ticaret Alanından veya Kaşif destesinden kart almak için kullanılır. Kartların satın alma ücretlerini sağ üstteki Ticaret ikonun üstünde bulabilirsiniz.

Bir kartı almak için ücreti kadar Ticaret puanı harcamayı ve seçtiğiniz kartı Iskartanıza yerleştirin. Sıranızda alabileceğiniz kartlar için bir limit yoktur. Geriye kalan Ticaret puanlarınızla başka kartlar satın alabilirsiniz.

Uyarı: Ticaret Alanında her zaman 5 kart bulunmalıdır. Ticaret Alanından bir kartı satın aldıktan hemen sonra yeni bir kart açın.

Saldırmak

Bazı yetenekler size Saldırı puanı () kazandırır. Biriktirdiğiniz Saldırı puanlarınızı Ana Adım boyunca kullanabilirsiniz.

Saldırı puanları rakiplerinize ve onların Üslerine saldırmak için kullanılır. Sıranızda birden fazla saldırı yapabilirsiniz. Rakibinize saldırırken istediğiniz kadar Saldırı puanını harcamayı. Rakibiniz o kadar Kudret kaybeder. Rakibinizin bir üssüne saldırmak için Üssün Savunma değeri () veya () kadar Saldırı puanı harcamayı. Bu hamle sonucu o üs yok olur ve sahibinin iskartasına çıkarılır.

Hamleleriniz sonucu kalan Saldırı puanınızı aynı şekilde kullanmaya devam edebilirsiniz.

Eğer rakibinizin bir Karakol Üssü varsa, o rakibinize saldıramazsınız. Ayrıca, onun Karakol olmayan Üslerine hasar veremez veya etkilerin hedefi olarak seçemezsiniz.

Bazı kartlarda “Seçtiğiniz bir üssü yok edin” yeteneği vardır. Bu etki herhangi bir Saldırı puanı gerektirmeden çözümlenir.

Kendinize veya kendi üslerinize saldıramazsınız. Üs yok etme etkilerinin hedefi için kendi üslerinizi seçemezsiniz.

Iskarta Adımı & Kartları Iskartaya Çıkarmak

Bir kartı iskartaya çıkardığınızda veya bir kart aldığınızda onu yüzü açık bir şekilde Iskarta Alanınıza yerleştirin.

Iskarta adımı:

1. Harcamadığınız Ticaret puanlarını kaybedin.
2. Harcamadığınız Saldırı puanlarını kaybedin.
3. Aktif Alanınızdaki tüm Gemileri iskartaya çıkarın.
4. Elinizde kalan tüm kartları iskartaya çıkarın.

Kart Adımı & Kart Çekmek

Kart Adımında 5 kart çekerek yeni elinizi oluşturursunuz. Bununla beraber sıranız sona erer.

Oyun boyunca ne zaman bir kart çekmeniz gerekirse, Kişisel Destenizin en üstündeki kartı alıp elinize ekleyin. Eğer destenizden bir kart çekmeniz (veya karta bakmanız) gerektiğinde destenizde hiç kart bulunmuyorsa, Iskartanızı karıştırıp Kişisel Destenizi yeniden oluşturun.

Örnek: Kart adımının başında destenizde 3 kart kalmış. Önce bu üç kartı çekin sonra Iskartanızı karıştırıp Kişisel Destenizi yeniden oluşturun ve son olarak eksik kalan 2 kartı çekin.

FARKLI OYUN MODLARI (3-6 OYUNCU)

Star Realms, farklı oyuncu sayılarıyla ve çeşitli oyun modları ile oynanabilir. Aksi belirtilmediği sürece standart kurallar tüm oyun modlarında geçerlidir. Bu Star Realms seti iki oyuncuyu desteklemektedir. Başka setlerden başlangıç destelerini oyuna ekleyerek 6 oyuncuya kadar oynayabilirsiniz. Bu kural kitabı dışında geliştirilen ekstra oyun modlarına neotroygames.com sitemizden ulaşabilirsiniz.

Herkes Tek (3-6 Oyuncu)

Rastgele bir şekilde ilk oyuncuyu seçin. İlk oyuncu oyuna **üç**, ikinci oyuncu **dört**, geri kalan oyuncular ise **beş** kartla başlar. Oyun ilk oyuncudan başlayıp saat yönünde devam eder.

Oyuncular kendi sıralarında istedikleri rakiplerine karşı saldırabilir veya kart yetenekleri kullanabilir. Bir turda birden fazla rakibi etkileyecek hamle yapılabilir. Bir oyuncu savaş dışı kalınca, tüm kartları Hurdalığa konur. Son kalan oyuncu oyunu kazanır.

Avcı (3-6 Oyuncu)

Rastgele bir şekilde ilk oyuncuyu seçin. İlk oyuncu oyuna **üç**, ikinci oyuncu **dört**, geri kalan oyuncular ise **beş** kartla başlar. Oyun ilk oyuncudan başlayıp saat yönünde devam eder.

Oyuncular sadece sol taraflarındaki rakibinin Kudretine saldırabilir. Lakin oyuncular iki tarafındaki rakibinin Üslerine de saldırıda bulunabilir. Bir oyuncu savaş dışı kalınca, tüm kartları Hurdalığa konur. Son kalan oyuncu oyunu kazanır.

Hızlı Avcı (3-6 Oyuncu)

Bu modun kuralları Avcı modu ile tamamen aynıdır. Tek fark, oyunda ilk oyuncu savaş dışı kaldığında biter ve onu savaş dışı bırakan (sağındaki) oyuncu oyunu kazanır.

Çok Başlı (4 veya 6 Oyuncu: 2 - 2, veya 3 - 3)

Bu mod takımlar halinde oynanır ve bir takımın Kudret puanları ortaktır. 2 kişilik 2 takım varsa, takımlar 75 Kudretle oyuna başlar, 3 kişilik 2 takım varsa, takımlar 100 Kudretle oyuna başlar.

Her oyuncunun kendi Kişisel Destesi, eli, Iskartası ve “Aktif” Alanı vardır. (Örneğin, takım arkadaşlarınızın önündeki kartlar sizin Müttefik yeteneklerinizi aktifleştiremez.)

Rastgele bir şekilde hangi takımın başlayacağına karar verin. İlk takımın oyuncuları üçer kart, diğer takım ise beşer kart çekerek oyuna başlar. Turlar takım takım oynanır (Tek tek oyuncudan oyuncuya sıra geçmez). Sırası gelen takımın oyuncuları Ana, Iskarta ve Kart adımlarını aynı anda uygular.

Bir takımın tüm oyuncuları aynı anda oynar. Oyuncuların kartları ve Aktif Alanları ayrı ayrı takip edilmelidir. Oyuncuların Ticaret ve Saldırı puanları ayrı ve kendilerine özgüdür. Bir oyuncu bunları veya kartlarının yeteneklerini nasıl kullanacaklarına ya da hangi kartları satın alacaklarına kendileri karar verir.

Bir oyuncu kendi sırasında istediği kadar, takım arkadaşlarına Ticaret veya Saldırı puanı aktarabilir. Bu sayede bir Üssü yok etmek için veya yüksek ücretli bir kartı satın almak için ortaklaşa puan kullanabilirsiniz.

Karakollar tüm takımı korur. Eğer bir oyuncunun aktif alanında bir Karakol Üssü varsa, o oyuncunun takımının Kudretine veya o takımdaki hiçbir oyuncunun Karakol dışı Üssüne saldırılamaz.

Rakip takımın Kudretini sıfıra düşüren ilk takım oyunu kazanır.



Akın (3-6 Oyuncu: 1 Baş Düşman, 2-5 Akıncı)

Bir oyuncu Baş Düşman rolünü üstlenir. Diğer tüm oyuncular ise Akıncı olur. Oyuna Baş Düşman başlar ve oyun saat yönünde devam eder.

Baş Düşman (BD)

Baş Düşmanın başlangıç Kudreti ve el boyutu oyundaki Akıncı sayısına göre belirlenir.

Akıncı Sayısı	BD'nin Kudreti	BD'nin 1. Tur El Boyutu	BD'nin Genel El Boyutu
2	50	5	7
3	70	5	7
4	70	6	8
5	90	6	8

Baş Düşman'ın Üslerine vurulan hasarlar kendi sırası gelene kadar yenilenmez. (Bu bir Akıncının Üsse saldırmaya başlayıp başka bir Akıncının saldırıyı tamamlayabileceği anlamına gelir.)

Tüm Akıncılar savaş dışı kalınca (Kudretleri biterse) Baş Düşman oyunu kazanır.

Akıncılar

Akıncılar oyuna beş kart ve 50 Kudret ile başlarlar. Akıncılar birbirlerinin eline bakabilir ve ortak strateji kurmak için aralarında konuşabilirler. Akıncılar takım olarak oynamalarına rağmen her oyuncunun Ticaret, Saldırı ve Kudret puanları ayrı ve kendine özgüdür. Ayrıca her Akıncı kendi sırasında yapacağı hamlelerde son söze sahiptir.

Bir Akıncı savaş dışı kaldığında diğer oyunculara son bir destekte bulunabilir. Oyundan çıkan Akıncı, hala savaşan her bir Akıncının iskartasına birer kart ekleyebilir. Bu kartları elinden, destesinden veya iskartasından seçebilir. Oyundan çıkan Akıncının geriye kalan tüm kartları ise Hurda destesine konur.

Akıncıların tamamı oyunu Baş Düşmanın Kudreti bitince kazanır.

İKONOĞRAFI

Lonca & Müttefik Yetenekleri İkonları

- Mekanik Tarikat**
- Tüccarlar Federasyonu**
- Yıldız İmparatorluğu**
- Blob**

Kartların sol üst köşesinde bulunan bu ikonlar o kartın hangi Loncaya ait olduğunu gösterir. Bu ikonlar bir yetenek kutusunun sol kenarında bulunduklarında ise o kutunun bir Müttefik Yeteneği olduğunu anlatırlar.

Kudret

Tüm oyuncular oyuna 50 Kudret ile başlar. Eğer bir oyuncunun kudreti 0 veya altına düşerse savaş dışı kalır ve oyunu kaybeder.

Kudret ikonu bir yetenek kutusunda yer aldığında, yeteneğin ne kadar Kudret puanı kazandıracağını belirtir. Oyuncuların Kudreti başlangıç değerinin üstüne çıkabilir.

Saldırı

Bu ikon bir yetenek kutusunda yer aldığında, yeteneğin ne kadar Saldırı puanı kazandıracağını belirtir.

Ticaret

Bu ikon bir kartın sağ üst köşesinde yer aldığında, o kartın satın alma ücretini belirtir. Bu ikon bir yetenek kutusunda yer aldığında ise, yeteneğin ne kadar Ticaret puanı kazandıracağını belirtir.

Hurda

Bir yetenek kutusunun sol kenarında bu ikon varsa, o kutudaki yetenek Hurda Yeteneğidir.

Savunma

Üslerin sol alt köşesinde Savunma ikonu bulunur. Bu ikon standart Üslerde gri () ve Karakollarda ise siyah () renktedir. Bir Üssün Savunma değeri, o Üssü yok etmek için tek turda kullanılması gereken Saldırı değerini belirtir.

Karakol

Bu ikona sahip Üsler Karakol olarak adlandırılır. Bir oyuncunun önünde Karakol bulunurken, o oyuncunun Karakol dışı Üslerine veya oyuncunun Kudretine saldırılamaz.

KÜNYE

Oyun Konsept ve Tasarımı: Darwin Kastle

Ana Tasarımcı: Rob Dougherty

Görsel Tasarım: Randy Delven, Cody Jones, Kalissa Fitzgerald

İngilizce Editörler: Adam Lachmanski, Michael Schemaille

Kart Çizimleri: Graphics Manufacture, Gau Family Studio, Whale Shark Studios, Andre Martinez

Çevirmen: Metin Ünüvar

Türkçe Editörler: Baran Düzdaş, Hazal Yaren Yalırsu, Pınar Esentürk Aygın

Türkçe Dizgi: Metin Ünüvar, Eda Esentürk Durşen

Test Oyuncuları: 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

© 2024 Wise Wizard Games | 3. Edisyon | Ref. 1