



Star Realms Deck Building Game

2人対戦ルール

内容物

ゲームを始める前に、以下の内容物を確認してください。

- Explorer/ 探索船カード：10枚
- Scout/ 偵察船カード：16枚
- Viper/ 戦闘機カード：4枚
- 1/5 権威点カード：12枚
- 10/20 権威点カード：6枚
- メインデッキ：80枚
- ルールブック

概要

Star Realms では各プレイヤーは自身の持つ宇宙艦隊を表す 10 枚の初期デッキを持ってゲームを始めます。それぞれのターンごとに、プレイヤーはカードをプレイして交易力・戦闘力・権威点などの効果を得ることができます。

交易力 (🟡) は交易列から、より強力な宇宙船や基地を自身のデッキに加えるために使います。

戦闘力 (🔴) は対戦相手の基地や権威点を攻撃するために使います。

権威点 (🟢) はあなたの持つ得点です。プレイヤーはゲーム開始時に 50 点の権威点を持っています。先に相手の権威点を 0 まで減らしたプレイヤーが勝者となります！

セットアップ

各プレイヤーは Scout/ 偵察船カード 8 枚と Viper/ 戦闘機カード 2 枚からなるデッキと権威点 50 を持ちます。権威点はゲームに含まれている権威点カードで管理しても、紙に書いて管理しても構いません。

Explorer/ 探索船カード 10 枚を表向きで重ねてテーブルに置きます。メインデッキを良く混ぜて裏向きにしてテーブルに置きます。メインデッキの上から 5 枚を取り、表向きにして並べます。この 5 枚が交易列となります。交易列の横はゲームから除外されたカードを置く廃棄場となります。スペースを空けて置いてください。

プレイヤーはそれぞれ自分のデッキをよく混ぜて、裏向きにして手に置きます。デッキの横は捨て札置き場になります。スタートプレイヤーをランダムに決め、スタートプレイヤーは自分のデッキから 3 枚を引いて手札にします。もう一方のプレイヤーは 5 枚を引いて手札にします。カードを引く際には常に自分のデッキからカードを引きます。

図：ゲーム開始時の状況



ゲームプレイ

プレイヤーは交互にターンを行います。1 ターンには 3 つのフェイズがあります。

- 1) メインフェイズ
- 2) ディスカードフェイズ
- 3) ドローフェイズ

メインフェイズ

メインフェイズには、以下の中から好きなものを好きな順番で行うことができます。

- 手札からカードをプレイする
- 場にある基地の基礎能力を使用する
- 場にある宇宙船・基地の友軍能力・廃棄能力を使用する
- 交易力を使って交易列のカードを取得する
- 戦闘力を使って対戦相手・対戦相手の基地を攻撃する

カードをプレイする

カードをプレイする際に、コストを支払う必要はありません。手札から場に（つまりあなたの前に表向きに）出してください。デッキに加えることができるカードには 2 種類あります。宇宙船と基地です。

宇宙船

宇宙船カードをプレイした場合、ただちのその基礎能力が使用されます。更に友軍能力や廃棄能力を持っている場合は（必要な条件を満たした上で）そのターンのメインフェイズ中いつでも使用することができます。

宇宙船はディスカードフェイズまで場に残り、その後捨て札となります。

カード名・カードタイプ

所属勢力



基礎能力
友軍能力
廃棄能力

基地

宇宙船と異なり、基地はディスカードフェイズにおいて捨て札となりません。破壊されるか破棄されるまで場に残ります。また、基地の基礎能力はメインフェイズ中にプレイヤーが任意の使用することができます。

基地には防御力が設定してあり、基地を破壊するためには 1 ターンの間に防御力以上の戦闘力で攻撃する必要があります。破壊された基地は持ち主の捨て札に加わります。

カード名・カードタイプ

所属勢力



基礎能力
廃棄能力

軍事基地マーク
防御力

一部の基地は Outpost/ 軍事基地であり、あなたとあなたの持つ他の基地を守ってくれます。あなたが軍事基地を場に出している間、相手プレイヤーはあなた自身、あるいはあなたの持つ通常の基地を攻撃したり能力の対象とすることができません。まず軍事基地を破壊しなければならないのです。

能力の使用

プレイされた時に自動的に使用される宇宙船カードの基礎能力を除いて、プレイヤーは場に出ている宇宙船と基地の能力をメインフェイズ中任意のタイミングで使用することができます。

一部の能力は特に使用せずとも常に効果を持ちます（例えば、Mech World は常にあらゆる勢力の友軍として扱います）。

能力が交易力や戦闘力をもたらす場合、それらはターン中加算され、メインフェイズ中いつでも使うことができます。能力が権威点をもたらす場合、直ちにあなたの権威点を増やします。

一部の能力は複数の効果からひとつを選択することができます（例：戦闘力 3 もしくは権威点 5；訳注：選択肢は or によって区切られています）。能力を使用する際にどちらの効果を適用するか選んでください。

友軍能力



友軍能力はカード下部に勢力アイコンが示す能力です。あなたのターン中に対応する勢力の宇宙船・基地が場に複数枚ある際に使用することができます。友軍能力はメインフェイズ中の好きなタイミングで使用することができます。

廃棄能力



一部の宇宙船と基地は廃棄能力を持ちます。廃棄能力はカード下部にゴミ箱のアイコンで示されています。メインフェイズ中に場に出ているカードを廃棄場へ移動することでいつでも廃棄能力を使用することができます。廃棄場へ移動したカードはデッキへと戻りませんので、廃棄能力を使う際にはそれだけの価値があるかどうかよく考えてください。

カードの廃棄

一部のカードは、あなたの手札や捨て札、あるいは交易列にある他のカードを廃棄する能力を持っています。いかなる場合でも、廃棄されたカードは廃棄場へと移動します。自身の廃棄能力以外の理由で廃棄された場合は、そのカードの廃棄能力を使うことはできません。Explorer/ 探索船は例外的に廃棄されても廃棄場ではなく、表向きにして Explorer/ 探索船の山へと戻ります。

交易列には常に5枚のカードがあるようにしてください。交易列にあるカードを廃棄した場合、直ちにメインデッキから1枚カードをめくって交易列に加えてください。

カードの取得

一部のカードは交易力をもたらします。獲得した交易力はメインフェイズ中加算されていきます。

交易力は交易列から新たなカードを、あるいは Explorer/ 探索船カードを取得するために使います。カードを取得するためコストはカードの右上に記された交易力アイコンの中に書かれています。獲得した交易力をコストの分だけ消費してカードを捨て札の山に加えてください。獲得したカードはプレイしたことになりませんので、その能力を使うことはできません。残った交易力はメインフェイズ中更に他のカードを取得するために使うことができます。

一部のカードは直接「カードを取得する (Acquire a card)」能力を持ちます。この能力を使用した場合、コストを支払わずにカードを1枚取得することができます。

交易列には常に5枚のカードがあるようにしてください。1枚カードを取得したら直ちにメインデッキからカードを1枚補充してください。

攻撃

一部のカードは戦闘力をもたらします。獲得した戦闘力はメインフェイズ中加算され、対戦相手、もしくは対戦相手の場にある基地を攻撃するために使うことができます。

基地を攻撃する場合は、対象の基地の防御力と同じだけの戦闘力を消費します。対象の基地は破壊され、対戦相手の捨て札に加わります。

一部のカードは直接「対象の基地を破壊する (Destroy target base)」能力を持ちます。この能力を使用した場合、戦闘力を消費せずに対象の基地を破壊することができます。

対戦相手を攻撃する際には好きな量の戦闘力を消費します。消費した戦闘力と同じだけ、相手の権威点を減らすことができます。

対戦相手の場に Outpost/ 軍事基地と記された基地がある場合、他の (軍事基地以外の) 基地を攻撃・破壊したり、対戦相手に直接攻撃する前に、まず軍事基地を破壊する必要があります。

ディスカードフェイズ

カードを捨て札にしたり、新たにカードを取得した場合、それらはあなたの捨て札となります。誰でもいつでも捨て札の内容を確認することができます。

ディスカードフェイズには、以下のことを行います。

- 残っている交易力を0にする
- 残っている戦闘力を0にする
- 場に出ている宇宙船をすべて捨て札とする
- 残っている手札をすべて捨て札とする

ドローフェイズ

ドローフェイズには、

- デッキからカードを5枚引いて手札とし、ターンを終了する

注：カードを引く際に、デッキにカードがない場合は捨て札をよく混ぜて裏向きにして置き、新たなデッキとしてそこからカードを引きます。

例：ドローフェイズの開始時に、デッキには3枚しかカードがありませんでした。デッキにある3枚のカードをすべて引いて手札とし、捨て札を混ぜて新たなデッキとしてそこから更に2枚を引いて手札に加えます。

アイコンリスト



Blob/ ブロブ勢力アイコン



Trade Federation/ 交易連合勢力アイコン



Star Empire/ 星間帝国勢力アイコン



Machine Cult/ マシンカルト勢力アイコン

これらのアイコンの内の1つがカード左上に記されていた場合、そのカードはアイコンが示す勢力に属していることを意味します。これらのアイコンがカード下部に記されていた場合は友軍能力を示します。



権威点

プレイヤーはゲーム開始時に権威点50を持ちます。権威点が0以下になったプレイヤーはゲームに敗北します。カード下部にこのアイコンが記されていた場合は、その能力によってあなたが獲得する権威点の量を示します。



戦闘力

カード下部にこのアイコンが記されていた場合、その能力によってあなたが獲得する戦闘力の量を示します。



交易力

カードの右上に記された交易力アイコンはそのカードを取得するために必要な交易力コストを示します。カード下部に記されている場合、その能力によってあなたが獲得する交易力の量を示します。



廃棄

カード下部にこのアイコンが記されていた場合、廃棄能力を示します。



OUTPOST 軍事基地

このアイコンが記されたカードは軍事基地になります。軍事基地が場にある間、そのプレイヤーと他の (軍事基地ではない) 基地は攻撃や能力の対象になりません。



防御力

基地の防御力は、その基地を破壊するために必要な戦闘力を意味します。基地を破壊するには1ターンで防御力と同じ量の戦闘力を使って攻撃する必要があります。