



二人プレイ用ルール (Two Player Rules)

内容物 (Contents)

- (80) トレード・デッキ・カード
- (16) スカウト・カード
- (10) 探検家 (Explorer) カード
- (04) ヴァイパー (Viper) ・カード
- (12) 1/5 威信 (Authority) カード
- (06) 10/20 威信 (Authority) カード
- このルール・シート

概観 (Overview)

スター・レルムズ (Star Realms) において、各プレイヤーは、自分の宇宙艦隊を表す個人用カード・デッキを持ってゲームを開始します。各ターン、プレイヤーは、トレード (Trade)、戦闘 (Combat)、威信 (Authority)、そして別の強力な効果 (Effect) を得るために自らの手札からカードをプレイします。

トレード (●) は、トレード行 (Row) から強力な艦船 (Ship) や基地 (Base) を購入し、自分のデッキに加えるために使用します。

戦闘 (●) は、対戦相手や対戦相手の基地を攻撃するのに使用します。

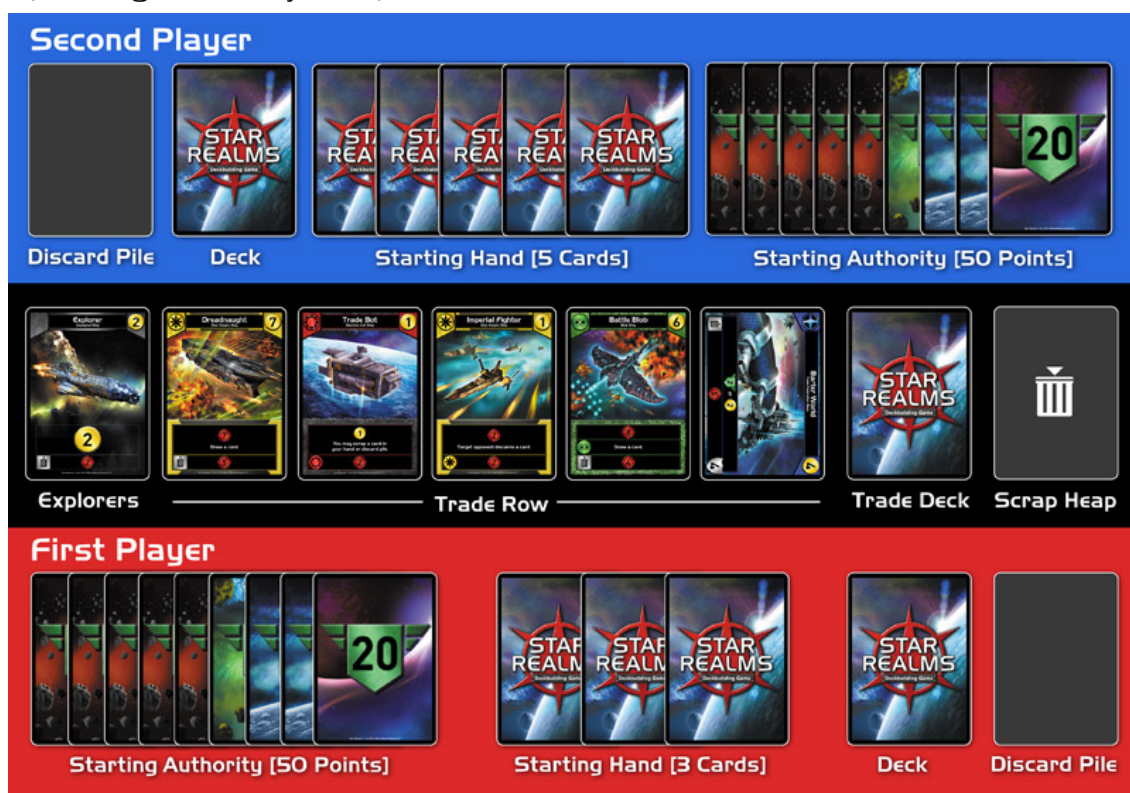
威信 (●) は、あなたのスコアです。各プレイヤーは、ゲームを 50 ポイントの威信で開始します。最初に対戦相手の威信を 0 まで減らしたプレイヤーが、勝利します！

セットアップ (Setup)

各プレイヤーは、個人用デッキ (8 枚のスカウト・カードと 2 枚のヴァイパー・カードを含む) と 50 ポイントの威信を持ってゲームを開始します。プレイヤーは、自らの威信ポイントを、威信カードを使うか紙と鉛筆を使うかして、把握して下さい。

ゲームをセットアップするために、10 枚の探検家 (Explorer) カードをテーブルに表向きに置いて下さい。トレード・デッキをシャッフルして、テーブルに伏せて置いて下さい。トレード・デッキの横には、廃棄物置き場 (廃棄物置き場のカードは、プレイの間ゲームから取り除かれます) のスペースを空けておいて下さい。トレード・デッキの一番上からカードを 5 枚引き、トレード・デッキの横に表向きに並べて下さい。これが、トレード行 (Row) となります。

開始時のゲーム・レイアウト：
 (Starting Game Layout：)



双方のプレイヤーは、自分の個人用デッキをシャッフルし、各自の前に伏せて置きます。個人用デッキの横には、捨て札の山用のスペースを空けておいて下さい。

任意にどちらのプレイヤーが最初にプレイするかを決定します。最初のプレイヤーは、3枚カードを引きます（プレイヤーは、常に自らの個人用デッキからカードを引きます）。2番目のプレイヤーは、5枚カードを引きます。

プレイ (Play)

プレイヤーは、交互にターンを行います。各ターンは、3つのフェーズを持ちます。

- 1) メイン・フェーズ
- 2) ディスカード・フェーズ
- 3) ドロー・フェーズ

メイン・フェーズ(Main Phase)

あなたのメイン・フェーズの間、いつでもあなたは、以下に示すどのアクションでも、好きな順番で実行することができます：

- 手札からカードをプレイする。
- プレイ状態 (in-play) の基地の主要能力 (Primary Abilities) を使用する。
- プレイ状態 (in-play) の艦船か基地の同盟 (Ally) か廃棄 (Scrap) 能力を使用する。
- トレード行 (Row) から新たなカードを獲得するためにトレードを使用する。


- ・対戦相手および（または）基地を攻撃するために戦闘（Combat）を使う。

カードのプレイ (Playing Card)

カードをプレイするのにコストはかかりません。単純に“プレイ状態 (in-play)”で置いて下さい（あなたの前のテーブルに表向きに置いて下さい）。あなたのデッキには、二つのタイプのカード；艦船と基地があります。

艦船 (Ships)

名前とカード・タイプ

アクションー  ーコスト

主要能力)ー
同盟者能力ー
廃棄能力ー

艦船がプレイされた場合、その主要能力が直ちに起動します。もし、艦船が同盟者および（または）廃棄能力を持つ場合、あなたは、メイン・フェーズの間であればいつでも、それらの暴力の一つ、あるいは両方を使用するために選ぶことができます（ただし、あなたがそれを行うための義務を遂行できる場合に限りです）。

あなたがプレイ・エリアに置いた艦船は、それらがあなたの捨て札の山に置かれるディスカード・フェーズまでの間、あなたの前に表向きのまま残ります。

基地 (Bases)

名称とカード・タイプ

アクションー  ーコスト

主要能力ー
棄能力ー  ー前哨基地
ー防御力

艦船とは違い、基地はターンの終了時に捨て札になりません (discarded)。代わりに、基地は、破壊されるか廃棄されるまでプレイ状態で残ります。また、艦船とは違い、あなたは、メイン・フェーズの間に、基地の主要能力を起動することを選ぶことができます。

各基地は、それを破壊するために一回のターンの間に与える必要がある戦闘 (Combat) の量である防御力 (Defense) の値を持ちます。基地は、破壊されると、自らの捨て札の山に置きます。

前哨基地 (Outpost) と指定された基地は、あなたとあなたの基地を守ります。もし、あなたがプレイ中の前哨基地を持つ場合、あなたの持つ全ての前哨基地が破壊されるまで、あなたの前哨基地でない基地は、攻撃されることも対戦相手のターゲットとなることもありません。

能力の使用 (Using Abilities)

（艦船がプレイされると直ちに起動する）艦船の主要能力は例外として、プレイヤーは、自らのメイン・フェーズの間であればいつでも、自らのプレイ中の艦船や基地の各種能力を使用することができます。各能力は、各ターン一度だけ使用できます。

いくつかの能力は、継続的に効果を発揮する固定的な能力です（例えば、“機械化世界（Mech World）”は、全てのファクションに対して常に同盟者となります）。

もし、能力が戦闘かトレードを認める場合、そのリソースは、メイン・フェーズの間に任意に使用できるリソース・プールに入ります。もし、能力が追加の威信（Authority）を認める場合、あなたの威信スコアに直ちに加えます。

いくつかの能力は、あなたに複数の効果から選択することを許します（例えば、“戦闘力3か威信5”）。これらの能力を使用する際には、どちらの効果を選ぶのか明確にしてください。

同盟者能力（Ally Ability）



同盟者能力は、テキスト・ボックスのファクション・アイコンで示されます。あなたのターン、あなたがプレイ中のカードのファクションと同じファクションの他の艦船あるいは基地を得た場合、直ちに同盟者能力を使用できます。同盟者能力は、あなたのメイン・フェーズの間であれば、いつでも使用可能です。

廃棄能力（Scrap Abilities）



いくつかの艦船と基地は、テキスト・ボックスにゴミ箱のアイコンで示される廃棄能力を持ちます。あなたは、

メイン・フェーズの間であればいつでも、そのカードを直ちにプレイ状態から取り除いて廃棄物置き場（Scrap Heap）に置くことで、カードの廃棄能力を使用することができます。

廃棄物置き場のカードは、あなたのデッキには戻りませんので、カードの廃棄能力が、そのカードをくず鉄にするのに値するかどうかを慎重に考慮して下さい。

カードの廃棄（Scrapping Cards）

いくつかのカードの能力は、あなたに、あなたの手札・捨て札の山・トレード行（Row）から、他のカードを廃棄することを許します。廃棄されたカードは必ず、廃棄物置き場に置いて下さい。もし、カードが、それ自身の廃棄能力以外の何か別の理由で廃棄された場合には、その廃棄能力は起動されません。もし、探検家（Explorer）カードが何らかの理由により廃棄物置き場に置かれた場合には、代わりに探検家カードの山に表向きに置いて下さい。

トレード行は、常にそこに5枚のカードを持ちますので、もし、あなたがトレード行のカードを廃棄した場合には、直ちにトレード・デッキから次のカードを置いて下さい。

カードの獲得（Acquiring Cards）

いくつかのカードの能力は、あなたにトレードを与えます。あなたがトレードを得ると、それは、あなたのメイン・フェーズの間、加えたり使われたりするトレード・プールに入ります。

トレードは、トレード行 (Trade Row) が探検家 (Explorer) カードの山から、カードを獲得するのに使用されます。カードのコストは、カードの上方右手の角のトレード・シンボルに示されています。カードを獲得するには、あなたのトレード・プールから、獲得するカードのコスト分のトレードを引いて、それからそのカードを捨て札の山に置いて下さい。カードの獲得は、それをプレイすることとは数えませんが、獲得されたカードはプレイ中になりませんし、あなたがその能力を使用することもありません。残ったトレードは、メイン・フェーズの間蓄えられ、さらにカードを獲得するのに使用することができます。

ときどきカードの能力が“カードを獲得 (Acquire a card)”するよう指示する場合があります。この場合あなたは、カードのコストを支払うことなしに直ちにカードを獲得します。

トレード行には常に5枚のカードを置いておくことを忘れないように、あなたが、トレード行からカードを獲得したら、直ちにトレード・デッキから次のカードを置き直して下さい。

攻撃 (Attacking)

いくつかのカードの能力は、あなたに戦闘 (Combat) を与えます。あなたが戦闘を得ると、それは、あなたのメイン・フェーズの間、加えたり使われたりする戦闘プールに入ります。あなたは、あなたの対戦相手や基地を攻撃するのに戦闘を使います。

基地に攻撃する場合、あなたの戦闘プールから、基地の防御力と等しい戦闘を引いて下さい。その基地は破壊され、対戦相手の捨て札の山に行きます。

ときどきカードの能力が“ターゲットの基地を破壊 (Destroy target base)”するよう指示する場合があります。この場合あなたは、戦闘をせずに基地を破壊します。

対戦相手に攻撃する場合、あなたの戦闘プールから、任意の数の戦闘を引いて、その数分対戦相手の威信 (Authority) を減らして下さい。

もし、対戦相手が前哨基地 (Outpost) 指定された基地をコントロールしている場合、あなたは、対戦相手の前哨基地でない基地を攻撃/ターゲットしたり、対戦相手を直接攻撃したりする前に、前哨基地を破壊する必要があります。

ディスカード・フェーズ (Discard Phase)

あなたが捨てたカードやトレード行から新たに獲得したカードは全て、あなたの捨て札の山 (Discard Pile) に表向きに置きます。どのプレイヤーも自分の捨て札の山の中をいつでも見ることができます。

あなたのディスカード・フェーズの間、あなたは：

- トレード・プールに残っているトレードを失います。
- 戦闘プールに残っている戦闘を失います。
- プレイ中の全ての艦船を捨て札の山に置

きます。

- 手札に残っている全てのカードを捨て札の山に置きます。

ドロー・フェーズ (Draw Phase)

あなたのドロー・フェーズの間、あなたは：

- カードを5枚引いて、自分のターンを終えます。

注釈：もし、あなたがカードを引く必要があり、あなたの個人デッキが空の場合は、あなたの捨て札の山をシャッフルし、あなたの新しい個人デッキとして伏せて置いて下さい。

例：あなたのドロー・フェーズの開始時、あなたのデッキにはカード3枚が残っていた。あなたは、この3枚のカードを引いてから、捨て札の山をシャッフルして新しい個人デッキとして、それから2枚カードを引いた。

アイコン参照リスト (Icon Reference List)

アクション



カードの左上部にこのアイコンが示され

ている場合、この表示は、このカードのアクションを表します。このアイコンがカードのテキストに示されている場合、これは何らかの同盟者能力 (Ally Ability) を表します。



威信 (Authority)

プレイヤーは、50の威信スコアを持ってゲームを開始します。もし、あなたの威信が0かそれ以下になってしまった場合、あなたはゲームに敗北します。このアイコンがカードのテキスト・ボックスに示されている場合、これはあなたが得られる威信の量を表します。



戦闘 (Combat)

このアイコンがカードのテキスト・ボックスに示されている場合、これはあなたが得られる戦闘の量を表します。



トレード (Trade)

カードの右上部にこのアイコンが示されている場合、この表示は、このカードのコストを表します。このアイコンがカードのテキスト・ボックスに示されている場合、これはあなたが得られるトレードの量を表します。



廃棄 (Scrap)

このアイコンがカードのテキスト・ボックスに示されている場合、これは廃棄能力 (Scrap Ability) を表します。

OUTPOST 前哨基地 (Outpost)

この基地は、前哨基地です。もし、プレイヤーが前哨基地をプレイ中の場合、対戦相手に全ての前哨基地を破壊されるまでの間、そのプレイヤーは攻撃されませんし、自分の前哨基地でない基地が攻撃／ターゲットされることもありません。



防御 (Defense)

基地の防御は、それを破壊するのに一回のターンの間に与える必要がある戦闘 (Combat) の量を示します。

2015年3月15日 和訳初版