

# Star Realms à 2 joueurs

## Mise en place

- Chacun prend :
  - Un deck de départ = 8 + 2 .
  - 50 points d'influence (20 + 10 + 10 + 5 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1).

Chacun mélange son deck et le pose face cachée devant lui.

Le 1<sup>er</sup> joueur pioche 3 de son deck, le 2<sup>e</sup> joueur 5 .

- À portée :
  - La pile des 10 face visible.
  - La pioche des commerce face cachée.
  - La ligne d'achat = 5 commerce face visible.

Une sortie de la ligne d'achat est aussitôt remplacée

## Factions

	Blob
	Fédération du Commerce
	Empire Galactique
	Techno-Culte

## Symboles

	Réserve d'argent
	Réserve de combat
	Ajout immédiat d'influence



Les cartes horizontales sont des bases, les cartes verticales des vaisseaux.

Les défausses sont face visible et consultables à tout moment

## Tour de jeu

1 – Actions (choix libre)	Action	Effet
	Jouer une	Poser une  de sa main dans sa zone de jeu. Si un vaisseau est joué, activer aussitôt <b>son action Primaire</b> . À tout moment, activer <b>l'action Primaire</b> de ses bases en jeu, et <b>les actions Allié ou Retirer</b> de ses vaisseaux ou bases en jeu. <b>Une action Allié</b> est activable si 2  ou + de la même faction sont dans sa zone. <b>Une action Retirer</b> est activable en retirant aussitôt la  concernée. Chaque <b>action</b> est activable 1 fois max / tour. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> Retirer une  = La poser dans la défausse commune (la casse). Si , la poser dans la pile prospecteur.</div>
	Acquérir une	Poser une  de la ligne d'achat ou une  dans sa défausse. Déduire le coût de la  de sa réserve d'argent (sauf si <b>action</b> ).
	Détruire une base adverse	La base ciblée va dans la défausse de son propriétaire. Déduire la défense de la base de sa réserve de combat (sauf si <b>action</b> ). Un joueur avec un <b>Avant-Poste</b> ne peut avoir ses bases <b>non Avant-Poste</b> détruites.
	Attaquer un adversaire	Le joueur ciblé perd <b>des points d'influence</b> . Déduire <b>les points d'influence</b> de sa réserve de combat. Un joueur avec un <b>Avant-Poste</b> ne peut être attaqué.
	Si <b>l'influence</b> d'un joueur ≤ 0 ⇒ L'autre joueur gagne aussitôt.	
2 – Défausser	Ses  en main et les vaisseaux de sa zone de jeu vont dans sa défausse. Les bases de sa zone de jeu restent en place.	
3 – Piocher	Piocher 5  de son deck. Si deck vide, mélanger sa défausse.	