

STAR WARS™

REBELLION™

DEUTSCHE AUSGABE



REFERENZHANDBUCH

VERWENDUNGS DIESES HANDBUCHS

Das Referenzhandbuch dient als Nachschlagewerk für alle Regelfragen. Wir empfehlen **zuerst** die Spielregel von **Star Wars: Rebellion** komplett durchzulesen und in diesem Handbuch nur nachzuschlagen, falls während des Spiels Fragen auftauchen.

Das Glossar macht den Hauptteil des Referenzhandbuchs aus. Es enthält Definitionen und Klarstellungen zu allen spielrelevanten Themen. Mithilfe des Index auf S. 16 können auch Themen, die keinen eigenen Glossareintrag haben, schnell gefunden werden. Auf S. 15 wird der Spielaufbau noch einmal ausführlich beschrieben.

Das Referenzhandbuch ist aus der Perspektive einer Zwei-Spieler-Partie verfasst. Spezielle Regeln für das Teamspiel (mit 3–4 Spielern) befinden sich an gegebener Stelle unter dem Stichwort „**TEAMSPIEL**“.

GLOSSAR

Im Glossar sind alle spielrelevanten Themen in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt. Jeder Eintrag erklärt die Grundregel sowie alle möglichen Ausnahmen.

ABLEGEN

Sobald eine Karte abgelegt wird, legt man sie auf einen offenen Ablagestapel, der neben dem zugehörigen Stapel liegt.

- ☞ Karten in Ablagestapeln können jederzeit angesehen werden.
- ☞ Falls ein Stapel aufgebraucht ist, mischt man den Ablagestapel und legt ihn verdeckt als neuen Stapel aus.

Verwandte Themen: Materialbeschränkung, Missionskarten, Projekte

AKTIONSKARTEN

Aktionskarten werden zum Rekrutieren von Anführern verwendet und um ihnen spezielle Fähigkeiten zu verleihen. Jede Aktionskartenfähigkeit kann nur ein Mal pro Spiel verwendet werden.

- ☞ Beim Spielaufbau erhält jeder Spieler 2 zufällige Startaktionskarten (d. h. Aktionskarten ohne Rekrutierungssymbol), die verdeckt neben seinen Fraktionsbogen gelegt werden. Die anderen Startaktionskarten kommen in die Spielschachtel zurück.
 - **TEAMSPIEL:** Jedes Team erhält 2 zufällige Karten und gibt sie an die Teammitglieder, welche die darauf abgebildeten Anführer kontrollieren. Falls auf einer Karte kein Anführer abgebildet ist, darf sie von einem beliebigen Teammitglied verwendet werden.
- ☞ Sobald ein Spieler eine Aktionskarte verwendet, deckt er sie auf, handelt ihre Kartenfähigkeit ab und legt die Karte anschließend in die Spielschachtel zurück.
- ☞ Aktionskarten, die bei einer Mission oder im Gefecht verwendet werden, **können nur genutzt werden**, falls sich einer der auf der Karte abgebildeten Anführer bereits in dem System befindet, in dem die Mission oder das Gefecht stattfindet. Einzige Ausnahme sind Aktionskarten, die den Anführer ausdrücklich in das System bewegen.
- ☞ Das fettgedruckte Stichwort über der Kartenfähigkeit bestimmt, zu welchem Zeitpunkt die Karte verwendet werden kann.
 - **Zuweisung:** Die Karte wird in der Zuweisungsphase verwendet. Statt einen Anführer einer Mission zuzuweisen, kann man die Karte aufdecken und ihre Fähigkeit abhandeln.
 - **Gefechtsbeginn:** Die Karte wird unmittelbar nach Schritt 1 des Gefechts (Anführer hinzuziehen) verwendet.

DIE GOLDENEN REGELN

„Handle nach dem, was du gelernt, dann retten kannst dich.“

–Yoda, *Das Imperium schlägt zurück*

Bei Widersprüchen zwischen Referenzhandbuch und Spielregel hat das Referenzhandbuch stets Vorrang.

Bei Widersprüchen zwischen Kartenfähigkeiten und Referenzhandbuch, hat die Kartenfähigkeit Vorrang. Wann immer es möglich ist, müssen Kartenfähigkeit und Regeln gleichzeitig befolgt werden.

Wenn eine Kartenfähigkeit eine verneinte Form von „können“ verwendet, ist dies ein absolutes Verbot, das auch von anderen Kartenfähigkeiten nicht umgangen werden kann.

- Die Fähigkeit wird nur auf das Gefecht angewendet, das gerade abgehandelt wird, nicht auf zukünftige Gefechte.
 - **Sofort:** Die Karte muss unmittelbar nach Erhalt verwendet werden, entweder beim Spielaufbau oder nachdem man sie beim Rekrutieren eines Anführers gewählt hat. Die Karte wird sofort aufgedeckt und abgehandelt.
 - **Spezial:** Im Kartentext steht, wann genau die Karte verwendet werden kann.
- ☞ Ein Spieler darf sich seine eigenen Aktionskarten jederzeit ansehen; er kann jedoch nicht die Karten des Gegners ansehen.
 - ☞ Alle Aktionskarten, die ein Rekrutierungssymbol auf dem Kartenrücken haben, bilden den Aktionsstapel. Diese Karten gewinnt man beim Rekrutieren neuer Anführer dazu.
 - ☞ Jeder Spieler entscheidet, wann er seine Aktionskarten verwenden will. Die Fähigkeiten von Aktionskarten sind optional.
 - ☞ Falls zwei Spieler gleichzeitig eine Aktionskarte verwenden wollen, handelt der aktive Spieler seine Karte zuerst ab.
 - ☞ Falls eine Aktionskartenfähigkeit nach einer bestimmten Missionskarte suchen lässt, zeigt man die Missionskarte dem Gegner nicht.

Verwandte Themen: Anführer, Rekrutieren

AKTIVER SPIELER


Der Spieler, der gerade seinen Zug abhandelt, ist der aktive Spieler.


Verwandte Themen: Gefecht, Kommandophase


ANFÜHRER

Anführer werden verwendet, um Einheiten zu bewegen und Missionen zu versuchen. Die Fertigkeitssymbole der Anführer geben an, welche Missionskarten sie aufdecken können. Die Taktiksymbole der Anführer geben an, wie viele Taktikkarten jeden Typs man zu Gefechtsbeginn zieht.

- ☞ Jeder Spieler beginnt das Spiel mit den vier Anführern seiner Fraktion, die kein Rekrutierungssymbol aufweisen. Sie werden in die Führungszentren ihrer Spieler gesetzt.
- ☞ Weitere Anführer können in der Auffrischphase rekrutiert werden.
- ☞ Anführer im Führungszentrum können Missionen zugewiesen werden, Systeme aktivieren, gegen Missionen intervenieren und zu Gefechten hinzugezogen werden.
- ☞ Anführer in Systemen nehmen an allen Missionen und Gefechten teil, die in ihrem System versucht werden. Außerdem verhindern sie, dass Einheiten ihrer Fraktion aus dem System hinausbewegt werden.

 Was Kartenfähigkeiten und die Anforderungen von Aktionskarten betrifft, wird Luke Skywalker (Jedi) wie Luke Skywalker behandelt.

 **TEAMSPIEL:** Jedes Teammitglied hat sein eigenes Führungszentrum. Der Admiral kontrolliert alle blauen Anführer seiner Fraktion, der General kontrolliert alle orangefarbenen Anführer seiner Fraktion.

 **TEAMSPIEL:** Die imperiale Missionskarte „Verlockung der Dunklen Seite“ gibt dem imperialen Spieler bis zum Ende des Spiels die Kontrolle über einen Rebellenanführer. In der Auffrischphase wird dieser Anführer in das farblich passende imperiale Führungszentrum gesetzt.

Verwandte Themen: Zuweisungsphase, Systeme aktivieren, Kommandophase, Anführer eliminieren, Missionskarten, Rekrutieren, Auffrischphase, Fertigkeiten

ANFÜHRER ELIMINIEREN

Manche Fähigkeiten können dazu führen, dass ein Anführer eliminiert wird. Sobald das passiert, nimmt man den Anführer von seinem aktuellen Standort und legt ihn in die Spielschachtel zurück. Er kann für den Rest des Spiels nicht mehr verwendet werden.

Verwandte Themen: Aktionskarten, Anführer, Zielkarten

ANGRIFFSWERTE

Die Angriffswerte aller Einheiten sind auf den Fraktionsbögen beschrieben. Eine Einheit kann einen schwarzen Angriffswert, einen roten Angriffswert, beide oder gar keinen haben. Im Gefecht addiert man die Angriffswerte aller teilnehmenden Einheiten und wirft entsprechend viele Würfel.

Verwandte Themen: Würfel, Ausdauerwerte

AUFFRISCHPHASE

In der Auffrischphase führen die Spieler eine Reihe von Aufräumschritten durch, um sich auf die nächste Spielrunde vorzubereiten:

- 1. Anführer zurückbeordern:** Alle Anführer kehren vom Spielbrett in ihre jeweiligen Führungszentren zurück.
 - Falls ein Anführer immer noch auf einer Missionskarte steht, kehrt er ins Führungszentrum zurück und die Karte wird zurück auf die Hand ihres Besitzers genommen.
 - Unmittelbar bevor dieser Schritt abgehandelt wird, kann der Rebellenspieler 1 „Zu Beginn der Auffrischphase“-Zielkarte ausspielen.
- 2. Missionskarten ziehen:** Jeder Spieler zieht 2 Missionskarten. Wer anschließend mehr als 10 Missionskarten auf der Hand hält, muss überschüssige Karten ablegen.
 - Projektkarten sind Missionen und zählen zum Handkartenlimit dazu. Zielkarten hingegen zählen nicht dazu.
 - Startmissionen dürfen nicht abgelegt werden.
 - In der Zuweisungs- und Kommandophase dürfen die Spieler das Handkartenlimit überschreiten. Sie legen keine Karten bis zu diesem Schritt der Auffrischphase ab.
 - TEAMSPIEL:** Nur der General zieht Missionskarten und entscheidet, welche davon abgelegt werden, falls das Handkartenlimit von 10 überschritten wurde.
- 3. Suchdroiden starten:** Der imperiale Spieler zieht 2 Suchdroidenkarten.
 - TEAMSPIEL:** Nur der imperiale General zieht in diesem Schritt die Suchdroidenkarten.
- 4. Zielkarte ziehen:** Der Rebellenspieler zieht 1 Zielkarte.
- 5. Zeitmarker weiterrücken:** Der Zeitmarker wird um 1 Feld auf der Leiste vorgerückt. Dann rekrutieren die Spieler Anführer oder bauen Einheiten, falls das entsprechende Symbol auf dem neuen Feld des Zeitmarkers abgebildet ist.

I Rekrutierungssymbol: Jeder Spieler zieht 2 Karten von seinem Aktionsstapel, wählt eine zum Rekrutieren aus und legt die andere verdeckt unter seinen Stapel.

- TEAMSPIEL:** Der Admiral zieht beide Aktionskarten und entscheidet, welchen Anführer er rekrutieren will. Der rekrutierte Anführer wird ins farblich passende Führungszentrum (blau oder orange) gesetzt. Der Spieler, der dieses Führungszentrum kontrolliert, erhält die Aktionskarte und kann entscheiden, wann er sie einsetzen will.

II Bausymbol: Die Spieler bauen gleichzeitig neue Einheiten. Jeder Spieler baut für jedes Ressourcensymbol seiner loyalen und unterworfenen Systeme 1 passende Einheit. Bei unterworfenen Systemen zählt nur das erste Symbol von links.

Die entsprechenden Einheiten werden aus dem Vorrat genommen und auf die Fertigungsreihen ihrer Spieler gesetzt. Auf welches Feld der Fertigungsreihe sie gesetzt werden, hängt von der Zahl links neben dem Ressourcensymbol ab.

- TEAMSPIEL:** Nur der Admiral baut in diesem Schritt neue Einheiten.




6. Einheiten stationieren: Beginnend mit dem Rebellenspieler schiebt jeder Spieler alle Einheiten auf seiner Fertigungsreihe um 1 Feld weiter. Jede Einheit, die von Feld 1 über den Spielbrettrand rückt, ist fertig und kann stationiert werden.


- TEAMSPIEL:** Nur der Admiral stationiert in diesem Schritt fertige Einheiten.

Verwandte Themen: Einheiten bauen, Einheiten stationieren, Ablegen, Suchdroidenkarten, Rekrutieren, Zeitmarker und Zeitleiste

AUSDAUERWERTE

Jede Einheit hat einen Ausdauerwert, angegeben in einem Kreis auf ihrem Fraktionsbogen. Der Ausdauerwert zeigt an, wie viel Schaden nötig ist, um die Einheit zu zerstören.

 Ein -Ergebnis kann einer Einheit nur dann zugewiesen werden, wenn Ausdauerwert und Würfel dieselbe Farbe haben. Ein -Ergebnis kann jeder Einheit zugewiesen werden, unabhängig von der Farbe ihres Ausdauerwerts.

 Der Todesstern hat keinen Ausdauerwert. Man kann ihm keinen Schaden zufügen oder zuweisen.

Verwandte Themen: Gefecht, Schaden, Zerstörte Einheiten, Einheiten

BEVÖLKERUNGSREICHE SYSTEME

Jedes System, das mindestens 1 Ressourcensymbol sowie ein Feld für Loyalitätsmarker hat, ist ein bevölkerungsreiches System.

Verwandte Themen: Loyalität, Entlegene Systeme, Systeme

BODENEINHEITEN

Einheiten mit orangefarbenen Ressourcensymbolen sind Bodeneinheiten.

Verwandte Themen: Einheiten bauen, Einheiten stationieren, Einheiten, Ressourcensymbol

DIPLOMATIE

Diplomatie ist eine Fertigkeit mancher Anführer, die für bestimmte Missionen erforderlich ist. Mit diesen Missionen kann man die Loyalität von Systemen oder zusätzliche Einheiten erhalten.

Verwandte Themen: Anführer, Missionskarten, Fertigkeiten

EINHEITEN

Alle Plastikminiaturen im Spiel sind Einheiten. Die Namen und Spielwerte der Einheiten sind den Fraktionsbögen zu entnehmen.

Es folgt eine Auflistung aller Einheiten aus **Star Wars: Rebellion**:

- ☞ **Imperiale Einheiten:** 24 TIE-Jäger, 8 Angriffsträger, 8 Sternenzerstörer, 2 Supersternenzerstörer, 2 Todessterne, 1 Todesstern im Bau, 30 Sturmtruppen, 10 AF-STs, 4 AT-ATs.
- ☞ **Rebelleneinheiten:** 8 X-Flügler, 12 Y-Flügler, 4 Corellianische Korvetten, 4 Rebellentransporter, 3 Mon-Calamari-Kreuzer, 21 Rebellentruppen, 6 Luftgleiter, 3 Schildgeneratoren, 3 Ionenkanonen.
- ☞ **TEAMSPIEL:** Spricht eine Regel von den Einheiten eines Spielers, sind alle Schiffe und Bodeneinheiten im Team dieses Spielers gemeint.



Verwandte Themen: Großkampfschiffe, Todesstern, Jäger, Bodeneinheiten, Schiffe, Gebäude

EINHEITEN BAUEN

Sobald der Zeitmarker auf ein Feld mit Bausymbol rückt, bauen die Spieler Einheiten.

Beide Spieler bauen ihre Einheiten gleichzeitig. Dazu setzt jeder Spieler 1 Einheit pro Ressourcensymbol seiner loyalen und unterworfenen Systeme auf seine Fertigungsreihe. Die Zahl neben dem Symbol gibt an, auf welches Feld der Fertigungsreihe die Einheit gesetzt wird. Bei unterworfenen Systemen zählt nur das erste Symbol von links.

- ☞ Einheiten, die auf die Fertigungsreihe gesetzt werden, kommen aus dem Vorrat.
- ☞ Falls in einem System eine gegnerische Einheit ist, darf man die Ressourcensymbole des Systems nicht zum Bauen von Einheiten verwenden.
- ☞ Der Rebellenspieler kann auch die Ressourcensymbole des Felds „Rebellenstützpunkt“ verwenden, um Einheiten zu bauen, es sei denn, der Stützpunkt ist aufgedeckt und der imperiale Spieler hat eine Einheit oder einen Loyalitätsmarker in dem System.
- ☞ Der Fraktionsbogen der Rebellen bietet mehrere Optionen für blaue ▲- und orangefarbene ■-Einheiten. Sobald der Rebellenspieler eine solche Einheit baut, wählt er 1 Einheit des entsprechenden Typs und setzt sie auf seine Fertigungsreihe.
- ☞ In jeder Auffrischphase rücken alle Einheiten auf der Fertigungsreihe um 1 Feld auf den Spielbrettrand ihres Besitzers zu. Sobald eine Einheit von Feld 1 über den Spielbrettrand rückt, wird sie stationiert.
- ☞ Sobald eine Fähigkeit erlaubt, dass Einheiten auf die Fertigungsreihe gesetzt werden, nimmt man diese Einheiten aus dem Vorrat.
 - Falls die Fähigkeit in einem System abgehandelt wird, kann sie selbst dann durchgeführt werden, wenn ein Sabotagemarker in diesem System liegt.

- ☞ **TEAMSPIEL:** Nur der Admiral kann in der Auffrischphase Einheiten bauen und stationieren.

Verwandte Themen: Materialbeschränkung, Einheiten stationieren, Auffrischphase, Ressourcensymbol, Sabotagemarker, Systeme

EINHEITEN BEWEGEN

Einheiten bewegt man, indem man in der Kommandophase Systeme aktiviert. Nachdem man einen Anführer in ein System gesetzt hat, kann man beliebig viele eigene Schiffe aus benachbarten Systemen in das aktivierte System bewegen.

Nachdem Einheiten in ein System mit gegnerischen Einheiten bewegt worden sind, kommt es zum Gefecht.

- ☞ Jedes Schiff, das sich bewegt, kann eine Anzahl Bodeneinheiten und TIE-Jäger mitnehmen. Diese Anzahl hängt von der Transportkapazität des Schiffs ab.



Transportkapazität

- ☞ Manche Einheiten haben ein Symbol für Transportbedarf. Diese Einheiten können nur dann bewegt werden, sobald sich Einheiten mit Transportkapazität aus demselben System bewegen.



Transportbedarf

- ☞ Einheiten können sich aus verschiedenen Systemen bewegen, falls sie alle benachbart zum aktivierten System sind.
- ☞ Einheiten mit dem Symbol für Unbeweglichkeit können nicht bewegt werden.
- ☞ Zwei Systeme, die sich eine Systemgrenze teilen, sind benachbart.



Unbeweglichkeit

- Einheiten können sich ungehindert über orangefarbene Regionalgrenzen bewegen, aber sie können sich nicht durch unpassierbare Bereiche (hellrot schattiert) bewegen.

- ☞ Einheiten können sich nicht aus Systemen **hinausbewegen**, in denen sich bereits ein Anführer ihrer Fraktion befindet.

- Anführer ohne Taktikwerte verhindern, dass Einheiten aus ihrem System hinausbewegt werden.
- Ein Anführer auf dem Feld „Rebellenstützpunkt“ verhindert, dass Einheiten von diesem Feld wegbewegt werden, aber er verhindert nicht, dass Einheiten aus dem tatsächlichen System des Rebellenstützpunktes bewegt werden.

- ☞ Ein Anführer ohne Taktikwerte kann kein System aktivieren.

- ☞ Falls eine Fähigkeit das Bewegen von Einheiten erlaubt, gelten alle normalen Bewegungs- und Transportregeln. Beispielsweise muss ein Rebellenspieler, der Einheiten mithilfe der Missionskarte „Verborgene Flotte“ bewegt, wie gewohnt auf die Transportkapazität achten und darf keine unbeweglichen Einheiten bewegen.

- Falls eine Fähigkeit ausdrücklich besagt, dass Transportbedarf ignoriert wird, kann man transportbedürftige Einheiten auch ohne Einheiten mit Transportkapazität aus ihrem System bewegen.

Verwandte Themen: Systeme aktivieren, Bodeneinheiten, Einheiten, Schiffe, Transportkapazität

EINHEITEN STATIONIEREN

In Schritt 6 der Auffrischphase schiebt jeder Spieler alle Einheiten auf seiner Fertigungsreihe um 1 Feld weiter. Einheiten, die von Feld 1 über den Spielbrettrand rücken, sind fertig und können stationiert werden. Jeder Spieler setzt seine fertigen Einheiten in seine loyalen oder unterworfenen Systeme.

- ☞ Jeder Spieler darf in jeder Auffrischphase maximal **2 Einheiten** in jedem System stationieren.

- Falls man einen Teil seiner Einheiten nicht stationieren kann oder will, setzt man sie auf Feld 1 der Fertigungsreihe zurück.

- ☞ In einem System mit Sabotagemarker oder gegnerischen Schiffen oder Bodeneinheiten kann man **keine** Einheiten stationieren.

- ☞ Entlegene Systeme haben keine Loyalität, d. h. man kann dort keine Einheiten stationieren.

- ☞ Solange der Rebellenstützpunkt geheim ist, kann der Rebellenspieler bis zu 2 Einheiten auf dem Feld „Rebellenstützpunkt“ stationieren. Ist das System des Rebellenstützpunktes loyal zu den Rebellen, kann er dort zusätzliche Einheiten stationieren. Solange der Stützpunkt aufgedeckt ist, dürfen keine Einheiten auf dem Feld „Rebellenstützpunkt“ stationiert werden.

- ☞ Erlaubt eine Fähigkeit einem Spieler, dass man eine Einheit in einem System „erhält“, wird die Einheit direkt aus dem Vorrat in das System gesetzt und nicht auf die Fertigungsreihe.

- ☞ **TEAMSPIEL:** Nur der Admiral kann in der Auffrischphase Einheiten bauen und stationieren.

Verwandte Themen: Einheiten bauen, Auffrischphase, Sabotagemarker, Systeme

ENTLEGENE SYSTEME

Jedes System, das keine Ressourcensymbole oder ein Feld für Loyalitätsmarker hat, ist ein entlegenes System.

- ☞ Loyalitäts- und Unterwerfungsmarker dürfen nicht in entlegene Systeme gelegt werden. Entlegene Systeme sind immer neutral.
- ☞ Einheiten können nicht in entlegenen Systemen stationiert werden.

Verwandte Themen: Loyalität, Neutrale Systeme, Bevölkerungsreiche Systeme, Unterwerfung, Systeme

FERTIGKEITEN

Jeder Anführer hat eine Reihe von Fertigkeitssymbolen. Sie geben an, welche Missionen der Anführer versuchen und gegen welche Missionen er intervenieren kann.

- ☞ Es gibt vier Fertigkeiten: Diplomatie, Geheimdienst, Logistik und Sondereinsatz.

Verwandte Themen: Diplomatie 🗡️, Geheimdienst 🕵️, Anführer, Logistik 🚚, Missionskarten, Sondereinsatz 🚔

GEBÄUDE

Die Bodeneinheiten Ionenkanone und Schildgenerator sind Gebäude. Sie haben spezielle Fähigkeiten, die auf dem Fraktionsbogen der Rebellen erklärt sind.

- ☞ Es können sich beliebig viele (gleiche oder unterschiedliche) Gebäude in einem System befinden. Jedes Gebäude gibt einen Bonus durch seine Fähigkeit.
- ☞ Die Fähigkeit eines Gebäudes wird immer angewandt, solange sich das Gebäude in einem System befindet.
- ☞ Gebäude sind unbeweglich und können nicht an einen anderen Ort verlagert werden.

Verwandte Themen: Bodeneinheiten, Einheiten bewegen

GEFANGENE ANFÜHRER

Einige imperiale Kartenfähigkeiten nehmen Rebellenanführer gefangen. Sobald das passiert, legt man den Zustandsring „Gefangener Anführer“ an den Anführer an.

- ☞ Gefangene Anführer können nicht gegen Missionen intervenieren und dürfen nicht ins Führungszentrum zurückkehren oder vom Rebellenspieler bewegt werden.
 - Falls eine Mission „gegen einen gefangenen Anführer“ versucht wird, interveniert der gefangene Anführer und würfelt. Außerdem kann der Rebellenspieler wie gewohnt einen anderen Anführer aus seinem Führungszentrum zum Intervenieren entsenden.
- ☞ Gefangene Anführer verhindern nicht, dass der Rebellenspieler Einheiten aus ihrem System hinausbewegt.
- ☞ Der imperiale Spieler kann einen gefangenen Anführer wie eine Bodeneinheit bewegen, die keine Transportkapazität verbraucht.
 - Beim Rückzug können gefangene Anführer nicht bewegt werden.
- ☞ Wird ein zweiter Anführer gefangen genommen, gilt der erste als gerettet und der Zustandsring „Gefangener Anführer“ wird an den neuen Anführer angelegt.
 - Sobald ein anderer Ring an einen gefangenen Anführer angelegt wird, muss der Zustandsring „Gefangener Anführer“ abgelegt werden.
- ☞ Ein Anführer mit dem Zustandsring „Eingefroren in Karbonit“ gilt ebenfalls als gefangener Anführer. Er kann gerettet werden und zum Ziel von Karten werden, die sich auf gefangene Anführer beziehen.

- Falls der Anführer gerettet wird, erhalten die Rebellen die Sympathie, die sie durch die Mission „Eingefroren in Karbonit“ verloren haben, nicht zurück.

- ☞ Gefangene Anführer haben im Gefecht keinen Taktikwert.

Verwandte Themen: Zustandsringe, Missionskarten, Einheiten bewegen, Rebellenstützpunkt, Gefangene Anführer retten

GEFANGENE ANFÜHRER RETTEN

Mit manchen Karten kann man gefangene Anführer retten. Sobald ein Anführer gerettet wird, legt man den Zustandsring „Gefangener Anführer“ ab und setzt den Anführer auf das Feld „Rebellenstützpunkt“.

- ☞ Falls keine imperialen Einheiten im System des gefangenen Anführers sind (normalerweise passiert das nach einer Niederlage des Imperiums im Gefecht), wird der Anführer sofort gerettet und wie gewohnt in den Stützpunkt bewegt.
- ☞ Nachdem ein Anführer durch eine Mission gerettet worden ist, darf jeder Anführer, der dieser Mission zugewiesen war, ebenfalls auf das Feld „Rebellenstützpunkt“ bewegt werden. Alle anderen Anführer bleiben, wo sie sind.
- ☞ Solange der Stützpunkt aufgedeckt ist, werden gerettete Anführer ins System des Rebellenstützpunktes gesetzt.

Verwandte Themen: Gefangene Anführer, Missionskarten, Rebellenstützpunkt

GEFECHT

Sobald ein Spieler Einheiten in ein System mit gegnerischen Einheiten bewegt, wird ein Gefecht abgehandelt. Ein Gefecht wird nur abgehandelt, falls beide Spieler Einheiten am selben Schauplatz haben.

- 1. Anführer hinzuziehen:** Falls ein Spieler keinen Anführer mit Taktikwerten im System hat, darf er einen Anführer aus seinem Führungszentrum nehmen und in das System setzen.
 - Der **AKTIVE SPIELER** (also derjenige, der gerade am Zug ist) entscheidet als Erster, ob er einen Anführer hinzuziehen will, dann entscheidet sein Gegner.
 - Nach dem Hinzuziehen von Anführern darf jeder Spieler (beginnend mit dem aktiven Spieler) Aktionskarten mit dem Stichwort „Gefechtsbeginn“ verwenden.
 - **TEAMSPIEL:** Man kann keinen Anführer hinzuziehen, falls der Teamkollege bereits einen Anführer mit Taktikwerten im System hat. Jedes Team kann maximal 1 Anführer hinzuziehen.
 - **TEAMSPIEL:** Jeder Schritt, der „beginnend mit dem aktiven Spieler“ abgehandelt wird, wird zuerst vom Team des aktiven Spielers abgehandelt, dann vom gegnerischen Team.
- 2. Taktikkarten ziehen:** Jeder Spieler zieht Weltraum-Taktikkarten in Höhe des Weltraum-Taktikwerts seines Anführers und Boden-Taktikkarten in Höhe des Boden-Taktikwerts seines Anführers.
 - Hat ein Spieler mehrere Anführer im System, verwendet er den jeweils höchsten Wert für jeden Schauplatz.
 - Weltraum-Taktikkarten werden nur gezogen, falls beide Fraktionen Schiffe im System haben. Ebenso werden Boden-Taktikkarten nur gezogen, falls beide Fraktionen Bodeneinheiten im System haben.
 - Der aktive Spieler zieht seine Taktikkarten zuerst, dann zieht sein Gegner.
 - **TEAMSPIEL:** Jedes Team verwendet für Boden und Weltraum die jeweils höchsten Taktikwerte seiner Anführer im System, egal welches Teammitglied die Anführer kontrolliert.

Der Admiral zieht die Weltraum-Taktikkarten, der General die Boden-Taktikkarten des Teams.

3. Gefechtsrunden: Die Spieler handeln eine Gefechtsrunde ab, in der alle Einheiten einen Angriff durchführen. Eine Gefechtsrunde wird in folgenden Schritten abgehandelt:

I Weltraumschlacht: Der aktive Spieler handelt mit allen seinen Schiffen einen Angriff ab. Dann handelt sein Gegner mit allen seinen Schiffen einen Angriff ab.

– Dieser Schritt wird nur abgehandelt, falls beide Fraktionen Schiffe im System haben.

– **TEAMSPIEL:** Bei Weltraumschlachten ist der Admiral für alle Würfelwürfe sowie für das Ausspielen von Weltraum-Taktikkarten zuständig und trifft alle nötigen Entscheidungen.

II Bodenschlacht: Der aktive Spieler handelt mit allen seinen Bodeneinheiten einen Angriff ab. Dann handelt sein Gegner mit allen seinen Bodeneinheiten einen Angriff ab.

– Dieser Schritt wird nur abgehandelt, falls beide Fraktionen Bodeneinheiten im System haben.

– **TEAMSPIEL:** Bei Bodenschlachten ist der General für alle Würfelwürfe sowie für das Ausspielen von Boden-Taktikkarten zuständig und trifft alle nötigen Entscheidungen.

III Rückzug: Beginnend mit dem aktiven Spieler, hat jeder Spieler die Möglichkeit sich zurückzuziehen.


IV Nächste Runde: Falls beide Fraktionen immer noch Einheiten am selben **SCHAUPLATZ** (Weltraum oder Boden) haben, wird eine weitere Gefechtsrunde abgehandelt, beginnend mit dem Schritt „Weltraumschlacht“. Andernfalls ist das Gefecht zu Ende.


– Falls die Rebellen nur noch Gebäude als Bodeneinheiten übrig haben und imperiale Bodeneinheiten im System sind, werden die Gebäude zerstört.

– Falls das Imperium nur noch den Todesstern im Bau als Schiff übrig hat und Rebellschiffe im System sind, wird der Todesstern im Bau zerstört.

GEFECHTSENDE

Ein Gefecht endet, falls es nach der Abhandlung des letzten Gefechtsrundenschrittes an keinem Schauplatz mehr Einheiten beider Fraktionen gibt, z. B. falls der imperiale Spieler nur noch Bodeneinheiten und der Rebellenspieler nur noch Schiffe im System hat.

 Am Ende des Gefechts werden alle auf der Hand gehaltenen Taktikkarten abgelegt und **dann in die Taktikstapel zurückgemischt**.

 Am Ende des Gefechts werden alle zugewiesenen Schadensmarker von den Einheiten entfernt und in den Vorrat zurückgelegt.

ANGRIFFE ABHANDELN

Ein Angriff mit Schiffen oder Bodeneinheiten wird in folgenden Schritten abgehandelt:

1. Würfeln: Man addiert die Angriffswerte aller teilnehmenden Einheiten und wirft entsprechend viele Würfel der jeweiligen Farbe.

• Jeder Spieler kann maximal 5 schwarze Würfel und 5 rote Würfel pro Angriff werfen.

• Falls eine Fähigkeit die Anzahl der geworfenen Würfel reduziert, wird diese Reduktion angewendet, **bevor** das Limit von 5 Würfeln in Kraft tritt.

2. Gefechtsaktionen: Die Spieler können Gefechtsaktionen durchführen, um Taktikkarten zu ziehen oder auszuspielen.

• **Taktikkarte ziehen:** Man gibt einen Würfel mit Spezialsymbol (⊗) aus, um 1 Taktikkarte zu ziehen.

– Von welchem Stapel man zieht, hängt davon ab, welcher Schauplatz gerade abgehandelt wird (d. h. Weltraum-

Taktikkarten bei Weltraumschlachten und Boden-Taktikkarten bei Bodenschlachten).

– Ausgegebene Würfel werden beiseitegelegt und dürfen bei diesem Angriff nicht mehr verwendet werden.

– Gezogene Karten können direkt als nächste Gefechtsaktion verwendet oder für später aufbewahrt werden.

• **Taktikkarte ausspielen:** Man handelt die Fähigkeit einer Taktikkarte von der Hand ab und legt sie anschließend ab.

– Man kann nur Taktikkarten ausspielen, die dem aktuellen Schauplatz entsprechen (d. h. Weltraum-Taktikkarten bei Weltraumschlachten und Boden-Taktikkarten bei Bodenschlachten).

– Falls die Karte ein Spezialsymbol (⊗) hat, muss man, um sie verwenden zu können, einen Würfel (beliebiger Farbe) ausgeben, der das Spezialsymbol zeigt.

– Falls Würfel aufgrund einer Fähigkeit neu gewürfelt werden, müssen alle von dieser Fähigkeit betroffenen Würfel gleichzeitig neu gewürfelt werden. Durch eine andere Fähigkeit dürfen diese Würfel nochmal neu gewürfelt werden.

– Falls die Taktikkarte eine spezielle Einheit erfordert oder betrifft, muss diese Einheit in dem System sein, in dem das Gefecht abgehandelt wird.

– Falls eine Taktikkarte Schaden zufügt, ohne ausdrücklich anzugeben, welchen Einheiten der Schaden zugewiesen wird, kann der Spieler, der sie ausgespielt hat, beliebige Einheiten am aktuellen Schauplatz wählen.

• Man kann beliebig viele Gefechtsaktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen.

3. Schaden zuweisen: Der Spieler wählt, welchen Einheiten er Schaden zuweisen will, indem er ⊕- oder ⊗-Würfel neben sie legt.

• ⊕-Ergebnisse auf roten Würfeln können nur Einheiten mit roter Ausdauer zugewiesen werden. ⊕-Ergebnisse auf schwarzen Würfeln können nur Einheiten mit schwarzer Ausdauer zugewiesen werden.

• ⊗-Ergebnisse können unabhängig von Würfel- und Ausdauerfarbe zugewiesen werden.

• Im Gefecht kann man nur Einheiten am gleichen Schauplatz Schaden zuweisen (d. h. Schiffen kann nur bei Raumschlachten Schaden zugewiesen werden und Bodeneinheiten kann nur bei Bodenschlachten Schaden zugewiesen werden).

• Einer Einheit kann auch mehr Schaden zugewiesen werden, als sie noch Ausdauer übrig hat.

• Alle zuweisbaren Würfel müssen zugewiesen werden.

4. Schaden abwehren: Der Gegner kann Taktikkarten ausspielen, um Schaden, der seinen Einheiten zugewiesen wurde, abzuwehren. Für jeden abgewehrten Schaden entfernt er 1 Schaden, der einer seiner Einheiten (über einen Würfel oder eine Karte) zugewiesen wurde.

• Bereits zugewiesene Schadensmarker können nicht abgewehrt werden.

• Der Gegner kann nur Taktikkarten ausspielen, die Schaden abwehren. Diese Karten müssen dem aktuellen Schauplatz entsprechen.

• Falls eine Fähigkeit 2 Schaden abwehrt, kann sie verwendet werden, um 2 zugewiesene Schaden von einer Einheit oder je 1 zugewiesenen Schaden von zwei verschiedenen Einheiten abzuwehren.

5. Einheiten zerstören: Jede Einheit, deren zugewiesener Schaden die Ausdauer erreicht oder überschreitet, wird auf den Fraktionsbogen ihres Spielers gesetzt und **am Ende des Gefechtsschrittes** (Weltraumschlacht oder Bodenschlacht) zerstört. Einheiten, die sich auf dem Fraktionsbogen ihres Spielers befinden, können in

der laufenden Gefechtsrunde immer noch angreifen (d. h. Würfel beisteuern).

- Falls der zugewiesene Schaden einer Einheit unter ihrem Ausdauerwert liegt, werden entsprechend viele Schadensmarker unter die Einheit gelegt.
- Schadensmarker bleiben für spätere Gefechtsrunden bestehen, werden aber am Ende des Gefechts abgelegt.
- Falls die Rebellen im Schritt „Rückzug“ nur noch Rebellen-transporter als Schiffe übrig haben, müssen sie sich zurückziehen oder sie werden sofort zerstört.

RÜCKZUG

Wer sich aus einem Gefecht zurückziehen will, muss **einen** seiner Anführer aus dem System nehmen und ihn in ein benachbartes System setzen. Dann nimmt er seine Einheiten aus dem System und bewegt sie unter Beachtung der normalen Bewegungs- und Transportregeln in das System des Anführers.

- ☞ Beim Rückzug muss man sich falls möglich für ein System entscheiden, in dem sich ein eigener Loyalitätsmarker oder eigene Einheiten befinden. Man darf sich nicht in ein System mit gegnerischen Einheiten zurückziehen.
 - Falls sich in keinem der benachbarten Systeme ein eigener Loyalitätsmarker oder eigene Einheiten befinden, kann man sich in ein beliebiges benachbartes System ohne Einheiten zurückziehen.
 - Man kann sich nicht in ein System zurückziehen, aus dem der Gegner Einheiten bewegt hat, um das Gefecht zu initiieren.
 - Der Rebellenspieler kann sich nur in ein System zurückziehen, nicht auf das Feld „Rebellenstützpunkt“.
- ☞ Man kann sich nicht zurückziehen, falls der Gegner keine Einheiten mehr im System hat.
- ☞ Der imperiale Spieler darf **keine Einheiten** zurückziehen, falls ein Todesstern oder Todesstern im Bau am Gefecht teilnimmt.
- ☞ Sobald man sich zurückzieht, muss man **alle seine Schiffe** aus dem System bewegen. Bodeneinheiten und TIE-Jäger kann man auch im System zurücklassen.
 - Falls Einheiten im System zurückgelassen werden und der Gegner noch Einheiten am selben Schauplatz hat, wird eine weitere Gefechtsrunde abgehandelt.
 - Unbewegliche Einheiten darf man beim Rückzug nicht bewegen; sie bleiben im System.
- ☞ Ein Anführer kann sich nur dann zurückziehen, wenn auch Einheiten zurückgezogen werden.
- ☞ Jeder Spieler kann sich nur ein Mal aus einem Gefecht zurückziehen, auch wenn er mehrere Anführer im System hat.
- ☞ Man kann sich mit einem beliebigen Anführer aus dem System zurückziehen, selbst wenn dieser keine Taktikwerte hat.
- ☞ **TEAMSPIEL:** Jeder Spieler kann sich für einen Rückzug entscheiden, solange er seinen eigenen Anführer dafür verwendet. Jedes Team kann sich nur ein Mal pro Gefecht zurückziehen.

SCHLACHTEN GEWINNEN

Manche Karten erfordern, dass man „eine Schlacht gewinnt“. Ein Spieler gewinnt eine Schlacht, falls sein Gegner keine Einheiten mehr am Schauplatz der Schlacht hat. Beispielsweise gewinnt man eine Weltraumschlacht, falls man das letzte gegnerische Schiff zerstört.

- ☞ Falls ein Spieler alle seine Einheiten von einem Schauplatz zurückzieht, gewinnt der Gegner die Schlacht an diesem Schauplatz.
- ☞ Es ist möglich, dass im selben Gefecht ein Spieler die Weltraumschlacht und ein anderer die Bodenschlacht gewinnt.
- ☞ Falls alle Einheiten beider Fraktionen in einer Schlacht zerstört werden, hat niemand die Schlacht gewonnen.

- ☞ Eine Schlacht ist nicht gewonnen, falls der Gegner bereits zu Gefechtsbeginn keine Einheiten am Schauplatz hatte.
- ☞ Falls ein Spieler das letzte Schiff seines Gegners zerstört, aber sich nach der Bodenschlacht zurückzieht, hat er die Weltraumschlacht trotzdem gewonnen.

Verwandte Themen: Angriffswerte, Schaden, Würfel, Ausdauerwerte, Anführer, Taktikkarten, Schauplatz

GEHEIMDIENST

Geheimdienst ist eine Fertigkeit mancher Anführer, die für bestimmte Missionen erforderlich ist. Rebellen können mit Geheimdienstmissionen Zielkarten erlangen, während imperiale Geheimdienstmissionen bei der Suche nach dem Rebellenstützpunkt helfen.

Verwandte Themen: Anführer, Missionskarten, Fertigkeiten

GROSSKAMPFSCHIFFE

Schiffe mit roten Ausdauerwerten sind Großkampfschiffe.

- ☞ Der Todesstern ist kein Großkampfschiff, sondern eine Raumstation.

Verwandte Themen: Todesstern, Jäger, Schiffe, Einheiten

IMPERIALE SYSTEME

Jedes System, das einen imperialen Loyalitätsmarker oder Unterwerfungsmarker enthält, gilt als imperiales System.

Verwandte Themen: Loyalität, Unterwerfung, Systeme

JÄGER

Schiffe mit schwarzen Ausdauerwerten sind Jäger.

- ☞ Der Todesstern im Bau ist kein Jäger, sondern eine Raumstation.

Verwandte Themen: Großkampfschiffe, Schiffe, Einheiten

KOMMANDOPHASE

In der Kommandophase sind die Spieler abwechselnd an der Reihe, Systeme zu aktivieren oder Missionen aufzudecken.

- ☞ Der Rebellenspieler kommt in der Kommandophase als Erster zum Zug, dann folgt der imperiale Spieler.
- ☞ Sobald man einen Anführer in ein System setzt, spielt es keine Rolle, auf welchem Teil des Spielbrettfelds er steht, da er ohnehin an allen Missionen, Weltraumschlachten und Bodenschlachten im System teilnehmen wird.
- ☞ In der Kommandophase darf man auch jederzeit passen. Sobald man einmal gepasst hat, kann man für den Rest dieser Kommandophase keine Anführer mehr verwenden, um Missionen aufzudecken oder Systeme zu aktivieren.
 - Ein Spieler, der gepasst hat, kann immer noch Anführer aus seinem Führungszentrum entsenden, um gegen Missionen zu intervenieren, oder sie im ersten Schritt eines Gefechts zum Gefecht hinzuziehen.
 - Ein Spieler darf **wählen**, dass er eine Mission, der er einen Anführer zugewiesen hat, **nicht aufdeckt**. Am Ende der Kommandophase kehren alle Anführer, die immer noch auf verdeckten Missionskarten stehen, ins Führungszentrum zurück; die Missionskarten bleiben verdeckt und werden wieder auf die Hand genommen.
- ☞ **TEAMSPIEL:** Die Spieler kommen in der Reihenfolge ihrer Initiative zum Zug, die in ihren Führungszentren vermerkt ist. Es beginnt der Spieler mit Initiative 1, gefolgt von Initiative 2 usw.
- ☞ **TEAMSPIEL:** Während eines Zuges kann ein Spieler **mit einem seiner Anführer** ein System aktivieren, eine Mission aufdecken, die einem seiner Anführer zugewiesen wurde, oder passen.

- ☞ **TEAMSPIEL (NUR BEI 3 SPIELERN):** Der Rebellenspieler hat in jeder Runde der Kommandophase zwei Züge. Er muss seine orangefarbenen und blauen Anführer separat einsetzen (wie bei vier Spielern) und für Admiral und General einzeln passen.

Verwandte Themen: Systeme aktivieren, Missionskarten

LOGISTIK

Logistik ist eine Fertigkeit mancher Anführer, die für bestimmte Missionen erforderlich ist. Rebellen können mit diesen Missionen Einheiten in und aus ihrem Stützpunkt bewegen, während imperiale Logistikmissionen den Bau spezieller Einheiten ermöglichen oder Bauprozesse beschleunigen.

Verwandte Themen: Anführer, Missionskarten, Fertigkeiten

LOYALITÄT

Jedes System hat eine Loyalität, die angibt, welche Fraktion von der Bevölkerung des Systems unterstützt wird. Die Loyalität eines Systems wird durch den darauf liegenden Loyalitätsmarker angezeigt. Systeme ohne Loyalitätsmarker sind neutral.

- ☞ Die Spieler erhalten die Loyalität eines Systems über bestimmte Missionen.
- ☞ Wer die Loyalität eines Systems besitzt, kann mit dessen Ressourcen Einheiten bauen sowie fertige Einheiten darin stationieren.
- ☞ Sobald man Loyalität in einem neutralen Systems erhält, legt man einen seiner Loyalitätsmarker in das System.
- ☞ Sobald man 1 Loyalität in einem System mit gegnerischem Loyalitätsmarker erhält, entfernt man den gegnerischen Loyalitätsmarker und das System ist ab sofort neutral.
- ☞ Sobald man 2 Loyalität in einem System mit gegnerischem Loyalitätsmarker erhält, entfernt man den gegnerischen Loyalitätsmarker und legt einen seiner eigenen Loyalitätsmarker in das System.
- ☞ Jedes System kann maximal 1 Loyalitätsmarker und 1 Unterwerfungsmarker gleichzeitig enthalten.
- ☞ Falls eine Fähigkeit verlangt, dass man in einem System einen Loyalitätsmarker hat, spielt es keine Rolle, ob der Gegner Einheiten oder Unterwerfungsmarker im selben System hat.
- ☞ Sobald man die Loyalität in einem System verliert, entfernt man seinen Loyalitätsmarker und das System wird neutral. In neutralen Systemen kann man keine Loyalität verlieren.
- ☞ Coruscant ist immer loyal zum imperialen Spieler, d. h. niemand kann dort Loyalität erhalten oder verlieren.
- ☞ Das Feld „Rebellenstützpunkt“ ist kein System, d. h. niemand kann dort Loyalität erhalten oder verlieren.

Verwandte Themen: Einheiten bauen, Missionskarten, Neutrale Systeme, Unterwerfung

MATERIALBESCHRÄNKUNG

Falls im Laufe des Spiels ein Teil des Spielmaterials zur Neige geht, gelten folgende Regeln:

- ☞ **Würfel:** Jeder Spieler kann bei jeder Mission und jedem Angriff maximal 5 schwarze Würfel und 5 rote Würfel werfen.
- ☞ **Marker und Zustandsringe:** Es gibt nur so viele Anführer und Zustandsringe, wie im Spielumfang enthalten sind.
Alle anderen Marker sind nicht beschränkt. Falls sie zur Neige gehen, verwendet man einen geeigneten Ersatz, z. B. Münzen.
- ☞ **Einheiten:** Es gibt nur so viele Einheiten, wie im Spielumfang enthalten sind. Falls von einem Einheitentyp keine Miniaturen mehr im Vorrat sind, kann man keine Einheiten dieses Typs mehr bauen.

- ☞ In Schritt 5 der Auffrischphase kann man eigene Einheiten auf dem Spielbrett freiwillig zerstören und in den Vorrat zurücklegen.

- ☞ **Karten:** Sobald ein Stapel aufgebraucht ist, mischt man den zugehörigen Ablagestapel und legt ihn verdeckt als neuen Stapel aus.

Verwandte Themen: Würfel, Ablegen, Einheiten

MISSIONSKARTEN

In der Zuweisungsphase können die Spieler ihre Anführer Missionen zuweisen. In der Kommandophase können sie diese Missionen aufdecken.

- ☞ Falls die zugewiesenen Anführer zusammen weniger passende Fertigkeitssymbole haben, als die Mission erfordert, darf die Mission nicht aufgedeckt werden. Sie bleibt verdeckt und der Spieler muss ein System aktivieren, eine andere Mission aufdecken oder passen.
 - Falls ein Anführer durch eine Fähigkeit einer Mission zugewiesen wird, muss er dennoch mindestens die geforderte Anzahl an passenden Fertigkeitssymbolen haben, um sie aufdecken zu können.

- ☞ **TEAMSPIEL:** Der General kontrolliert alle Missionskarten auf der Hand und hat ein Vetorecht, wenn der Admiral einen Anführer einer Mission zuweisen will.

MISSIONEN AUFDECKEN

Um eine Mission aufzudecken, werden folgende Schritte durchgeführt:

- 1. Karte umdrehen:** Man dreht die Karte um und liest den Kartentext laut vor.
 - **TEAMSPIEL:** Ein Spieler kann nur eine Missionskarte aufdecken, der einer seiner Anführer zugewiesen ist. Der Spieler, der die Karte aufdeckt, ist zuständig für alle Entscheidungen und Würfelwürfe bezüglich dieser Karte.
- 2. System wählen:** Unter Berücksichtigung der Angaben im Kartentext wählt man, in welchem System man die Mission abhandeln will. Dann setzt man alle Anführer, die der Mission zugewiesen wurden, in das gewählte System.
 - Falls die Mission „gegen einen Anführer versucht“ wird, muss man das System des betreffenden Anführers wählen.
 - Falls die Mission ein System mit „einer imperialen Einheit“ verlangt, kann es eine oder mehrere Einheiten enthalten.
- 3. Versuchen oder Abhandeln:** Spricht der Kartentext von „versuchen“, kann gegen die Mission interveniert werden; es geht weiter mit Schritt 4. Ist von „abhandeln“ die Rede, darf nicht interveniert werden und man geht direkt zu Schritt 6 über.
- 4. Anführer zum Intervenieren entsenden:** Jetzt darf der Gegner 1 Anführer aus seinem eigenen Führungszentrum in das System setzen (auch wenn er bereits Anführer im System hat).
 - **TEAMSPIEL:** Nur 1 Mitglied des gegnerischen Teams kann einen Anführer in das System entsenden.
- 5. Intervention:** Falls der Gegner keine Anführer im System hat, ist die Mission automatisch erfolgreich; es geht direkt weiter mit Schritt 6.

Falls sich mindestens 1 imperialer Anführer und 1 Rebellenanführer im System befinden, kommt es zur Intervention und die Spieler müssen würfeln, um über Erfolg oder Fehlschlag der Mission zu entscheiden. Dazu zählt jeder Spieler die relevanten Fertigkeitssymbole aller seiner Anführer im System zusammen (relevant sind die Symbole, die zur Fertigungsanforderung der Missionskarte passen) und wirft entsprechend viele Würfel. Der aktive Spieler würfelt zuerst, gefolgt von seinem Gegner.

Falls der Spieler, der die Mission versucht hat, **mehr Erfolge** als sein Gegner erzielt, ist die Mission erfolgreich und es geht weiter mit Schritt 6. Andernfalls ist die Mission fehlgeschlagen und die Kartenfähigkeit wird nicht ausgeführt; es geht direkt weiter mit Schritt 7.

- Jedes gewürfelte ☒ und ✖ ist 1 Erfolg. Jedes gewürfelte ✖ zählt als 2 Erfolge. Leerseiten sind keine Erfolge.
 - Falls in der oberen linken Ecke der Missionskarte das Portrait eines Anführers abgebildet ist, erhält der Besitzer der Karte 2 Bonuserfolge, falls der abgebildete Anführer der Mission zugewiesen wurde.
 - Falls der Gegner nur Anführer ohne passende Fertigkeitssymbole im System hat, muss der Spieler, der die Mission versucht, trotzdem würfeln und mindestens 1 Erfolg erzielen, um Erfolg bei der Mission zu haben.
 - Falls eine Mission ausdrücklich besagt, dass alle Fertigkeitssymbole zählen, wirft jeder Spieler 1 Würfel für jedes Fertigkeitssymbol seiner teilnehmenden Anführer.
 - Jeder Spieler kann **maximal 10 Würfel** für eine Mission werfen (die Würfelfarben spielen keine Rolle).
 - Ein gefangener Anführer nimmt in der Regel nicht an Missionen teil und wird behandelt, als wäre er nicht im System. Es gibt nur eine Ausnahme: Er steuert seine Fertigkeitssymbole bei, sobald eine Mission gegen ihn versucht wird.
 - Sobald eine Mission „gegen einen Anführer“ versucht wird, nimmt dieser Anführer automatisch an der Mission teil.
 - Alle Anführer im System nehmen an der Mission teil.
 - Auch wenn der Gegner einen Anführer zum Intervenieren entsendet, wird die Mission weiterhin gegen den ursprünglich gewählten Anführer versucht.
 - **TEAMSPIEL:** In jedem Team würfelt 1 Spieler für alle teilnehmenden Anführer seiner Fraktion.
 - **Mission erfolgreich:** Sofern die Mission nicht in Schritt 5 fehlgeschlagen ist, führt man die Fähigkeit der Missionskarte aus.
 - Verlangt die Fähigkeit eine Entscheidung, z. B. „Zerstöre eine Einheit deiner Wahl“, wird diese Entscheidung jetzt getroffen.
- 6. Karte ablegen oder auf die Hand zurücknehmen:** Nachdem man Startmissionskarten verwendet hat, nimmt man sie auf die Hand zurück. Alle anderen Missionskarten (inkl. Projekte) werden nach der Verwendung abgelegt.
- Falls ein Anführer, der einer Mission zugewiesen wurde, eliminiert, gefangen genommen oder von der Mission wegbewegt wird, kehrt die Missionskarte verdeckt auf die Hand ihres Besitzers zurück.

Verwandte Themen: Zuweisungsphase, Kommandophase, Würfel, Anführer, Projekte

NEUTRALE SYSTEME

Jedes System, das weder einen Loyalitätsmarker der Rebellen, noch einen imperialen Loyalitätsmarker, noch einen Unterwerfungsmarker enthält, ist ein neutrales System.

Verwandte Themen: Imperiale Systeme, Loyalität, Rebellenysteme, Entlegene Systeme, Unterwerfung, Systeme

PROJEKTE

Der Projektstapel enthält Missionskarten, die der imperiale Spieler ziehen kann, indem er seine Mission „Forschung und Entwicklung“ abhandelt.

- ☒ Alle Karten im Projektstapel sind Missionen. Wird eine Projektkarte abgelegt, kommt sie auf den Ablagestapel des Projektstapels.
- ☒ **TEAMSPIEL:** Sobald ein imperialer Spieler eine Projektkarte zieht, gibt er sie dem imperialen General als Missionskarte auf die Hand.

Verwandte Themen: Logistik ☒, Missionskarten

REBELLENSTÜTZPUNKT

Beim Spielaufbau wählt der Rebellenspieler im Geheimen ein System als Standort für seinen geheimen Stützpunkt aus. Die Suchdroidenkarte dieses Systems wird verdeckt unter das Feld „Standort“ des Spielbretts gelegt.

- ☒ Sobald sich eine Fähigkeit auf das Feld „Rebellenstützpunkt“ bezieht, ist das gleichnamige Spielbrettfeld gemeint, **nicht** das System, in dem sich der Stützpunkt befindet.
- ☒ Das Feld „Rebellenstützpunkt“ ist kein System.
 - Einheiten können auf diesem Feld gebaut und stationiert werden, so als wäre es ein System.
 - Missionen können nicht auf dem Feld „Rebellenstützpunkt“ abgehandelt oder versucht werden, es sei denn, die Missionskarte erlaubt es ausdrücklich.
 - Unter Beachtung folgender Regeln können Einheiten auf das Feld „Rebellenstützpunkt“ oder davon weg bewegt werden.

BEWEGUNGEN IN UND AUS DEM REBELLENSTÜTZPUNKT

Solange der Rebellenstützpunkt geheim ist, können Rebelleneinheiten vom Feld „Rebellenstützpunkt“ in das tatsächliche System des Stützpunktes oder in ein benachbartes System bewegt werden.

- ☒ Der Rebellenspieler kann das Feld „Rebellenstützpunkt“ aktivieren, um Einheiten aus dem System des Rebellenstützpunktes oder aus einem benachbarten System auf das Feld „Rebellenstützpunkt“ zu bewegen.
- ☒ Ein Anführer auf dem Feld „Rebellenstützpunkt“ verhindert, dass Einheiten vom Feld „Rebellenstützpunkt“ wegbewegt werden.
- ☒ Einige Missionen erlauben dem Rebellenspieler, Einheiten zwischen dem Feld „Rebellenstützpunkt“ und einem beliebigen System hin- und herzubewegen, egal ob Stützpunkt und System benachbart sind oder nicht.

AUFDECKEN DES REBELLENSTÜTZPUNKTES

Falls der imperiale Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt **Loyalitätsmarker oder Bodeneinheiten** im System des Rebellenstützpunktes hat, muss der Rebellenspieler den Rebellenstützpunkt aufdecken.

Sobald der Stützpunkt aufgedeckt wird, deckt der Rebellenspieler die Suchdroidenkarte vom Feld „Standort“ auf und legt sie auf das Feld „Rebellenstützpunkt“. Alle Einheiten und Anführer aus dem Feld „Rebellenstützpunkt“ werden in das auf der Suchdroidenkarte abgebildete System gesetzt. Die Suchdroidenkarte bleibt offen auf dem Feld „Rebellenstützpunkt“ liegen, um zu markieren, dass der Stützpunkt aufgedeckt wurde.

- ☒ Falls der imperiale Spieler nur Schiffe und keine Bodeneinheiten im System hat, wird der Rebellenstützpunkt **nicht aufgedeckt**. In diesem Fall muss der Rebellenspieler auch keinerlei Informationen über An- oder Abwesenheit seines Stützpunktes in diesem System preisgeben.
- ☒ Sobald imperiale Bodeneinheiten in das System bewegt werden, wird der Stützpunkt aufgedeckt. Dies geschieht nach Abschluss aller Bewegungen, aber vor der Abhandlung eines Gefechts.
- ☒ Der Rebellenspieler darf jederzeit in der Kommandophase eines seiner Züge seinen Stützpunkt freiwillig aufdecken.
 - **TEAMSPIEL:** Sowohl der Rebellenadmiral als auch der Rebellengeneral können in ihrem Zug den Stützpunkt aufdecken.
- ☒ Solange der Stützpunkt aufgedeckt ist, dürfen keine Einheiten auf dem Feld „Rebellenstützpunkt“ stationiert werden oder sich auf das Feld bewegen.
 - Alle Anführer und Einheiten, die auf das Feld gesetzt (nicht dort stationiert) werden würden, werden stattdessen in das System gesetzt, dessen Suchdroidenkarte offen auf dem Feld „Rebellenstützpunkt“ liegt.

☞ Die Ressourcensymbole des Feldes „Rebellenstützpunkt“ **können auch nach seinem Aufdecken verwendet werden**, solange sich keine imperialen Einheiten oder imperiale Loyalitätsmarker im System des Rebellenstützpunktes befinden.

☞ Solange der Stützpunkt aufgedeckt ist, beziehen sich alle Karten, die das Feld „Rebellenstützpunkt“ erwähnen, stattdessen auf das System des Stützpunktes. Beispiel: Der Rebellenstützpunkt ist bereits aufgedeckt, als der imperiale Spieler Erfolg bei der Mission „Spionage“ hat. Also zieht er Suchdroidenkarten in Abhängigkeit von der Anzahl der Rebelleinheiten im System des Stützpunktes.

☞ Durch die imperiale Missionskarte „Langstrecken-Suchdroide“ wird der Rebellenstützpunkt nicht aufgedeckt.

ERRICHTUNG EINES NEUEN STÜTZPUNKTES

Mit der Missionskarte „Schnelle Mobilisierung“ kann der Rebellen-spieler einen neuen Stützpunkt errichten. Dazu zieht er die obersten 4 Karten des Suchdroidenstapels. Er darf 1 dieser Karten auswählen und sie zum Standort seines neuen Stützpunktes machen. Wählt er einen neuen Standort für seinen Stützpunkt, wird die Suchdroidenkarte des alten Stützpunktes aufgedeckt und **alle Einheiten und Anführer** auf dem Feld „Rebellenstützpunkt“ werden in das System des alten Stützpunktes bewegt. Die Suchdroidenkarte des alten Stützpunktes wird an den imperialen Spieler gegeben.

Die Suchdroidenkarte des neuen Stützpunktes kommt verdeckt unter das Feld „Standort“ des Spielbretts. Alle nicht gewählten Suchdroidenkarten werden gemischt und unter den Suchdroidenstapel gelegt.

☞ Der Rebellen-spieler kann die vier Suchdroidenkarten auch ziehen und ansehen, und sich anschließend doch gegen die Errichtung eines neuen Stützpunktes entscheiden. Sofern der Rebellenstützpunkt nicht schon aufgedeckt wurde, bleibt er weiterhin geheim.

- Entscheidet er sich gegen die Errichtung eines neuen Stützpunktes, werden alle gezogenen Suchdroidenkarten gemischt und unter den Suchdroidenstapel gelegt.

☞ Der Rebellen-spieler darf seinen neuen Stützpunkt nicht in einem System mit imperialem Loyalitätsmarker, imperialen Einheiten oder einem Marker für zerstörte Systeme errichten.

- Falls alle gezogenen Karten Systeme mit imperialen Loyalitätsmarkern, imperialen Einheiten oder Markern für zerstörte Systeme darstellen, darf der Rebellen-spieler in dieser Runde keinen neuen Stützpunkt errichten.

☞ Die Kartenfähigkeit von „Schnelle Mobilisierung“ wird am Ende der Kommandophase unmittelbar vor Beginn der Auffrischphase abgehandelt. Alle Entscheidungen bezüglich dieser Karte muss der Rebellen-spieler erst am Ende der Kommandophase treffen.

☞ Auch nachdem der Rebellenstützpunktes aufgedeckt worden ist, kann der Rebellen-spieler einen neuen Stützpunkt errichten. In diesem Fall werden die Anführer, die diese Mission abhandeln, nicht auf das Feld „Rebellenstützpunkt“, sondern ins System des Rebellenstützpunktes gesetzt.

☞ Nach der Errichtung eines neuen Stützpunktes hat der Rebellen-spieler keine Einheiten auf dem Feld „Rebellenstützpunkt“. Es bleibt leer, bis er Einheiten dorthin bewegt oder dort stationiert.

Verwandte Themen: Schummeln, Einheiten bewegen, Suchdroidenkarten, Siegbedingungen

REBELLENSYSTEME

Jedes System, das einen Loyalitätsmarker der Rebellen und keinen Unterwerfungsmarker enthält, gilt als Rebellen-system.

Verwandte Themen: Imperiale Systeme, Neutrale Systeme, Systeme

REGIONEN

Dicke orangefarbene Linien unterteilen das Spielbrett in acht Regionen. Jede Region enthält vier Systeme.

☞ Einheiten können beim Bewegen die Grenzen von Regionen überschreiten.

☞ Manche Kartenfähigkeiten wirken sich auf alle Systeme einer Region aus.

Verwandte Themen: Systeme

REKRUTIEREN

Sobald der Zeitmarker auf ein Feld mit Rekrutierungs-symbol rückt, werden Anführer rekrutiert.



Rekrutierungs-symbol

Dazu zieht jeder Spieler 2 Aktionskarten, wählt eine davon aus und entscheidet sich für einen der darauf abgebildeten Anführer. Der gewählte Anführer wird ins Führungszentrum des Spielers gesetzt. Die gewählte Aktionskarte wird verdeckt vor den Spieler gelegt und kann später eingesetzt werden.

☞ Die Spieler wählen ihre Karten gleichzeitig aus, aber der Rebellen-spieler gibt als Erster bekannt, für welchen Anführer er sich entscheidet. Dann wählt der imperiale Spieler einen Anführer von seiner Karte aus.

- Jeder Spieler legt die nicht gewählte Aktionskarte unter seinen Aktionstapel, ohne sie aufzudecken.

☞ Falls eine Fähigkeit das Rekrutieren eines bestimmten Anführers erlaubt, nimmt man den Anführer aus dem Vorrat und setzt ihn ins eigene Führungszentrum.

☞ Man darf keinen Anführer rekrutieren, der bereits auf dem Spielbrett oder in einem der Führungszentren steht, und auch keinen, der bereits eliminiert wurde.

- Falls auf allen gezogenen Aktionskarten nur bereits rekrutierte Anführer abgebildet sind, darf man solange weitere Aktionskarten ziehen (eine nach der anderen), bis man eine zieht, auf der ein noch nicht rekrutierter Anführer abgebildet ist.
- Man kann eine Aktionskarte auch dann wählen, falls man keinen der darauf abgebildeten Anführer rekrutieren darf. In dem Fall erhält man die Karte, rekrutiert aber keinen neuen Anführer.

☞ **TEAMSPIEL:** Nur der Admiral zieht beim Rekrutieren Aktions-karten. Er entscheidet sich für eine der beiden Karten und wählt einen der darauf abgebildeten Anführer zum Rekrutieren aus. Der rekrutierte Anführer wird in das farblich passende Führungszentrum (blau oder orange) gesetzt. Der Spieler, der dieses Führungszentrum kontrolliert, erhält die Aktionskarte und kann wählen, wann er sie einsetzen will.

Verwandte Themen: Aktionskarten, Schummeln, Anführer, Auffrischphase

RESSOURCENSYMBOL

Jedes bevölkerungsreiche System hat mindestens 1 Ressourcensymbol. Ressourcensymbole geben an, welche Einheiten das System in der Auffrischphase bauen kann. Auf den Fraktionsbögen ist vermerkt, welcher Einheitentyp zu welchem Ressourcensymbol gehört.

☞ Sobald sich eine Fähigkeit auf die Ressourcensymbole eines Systems bezieht, werden alle Ressourcensymbole des Systems verwendet, egal welche Fraktion dort Loyalitätsmarker, Unterwerfungsmarker oder Einheiten hat.

Verwandte Themen: Einheiten bauen, Bevölkerungsreiche Systeme, Auffrischphase

RÜCKZUG (SIEHE GEFECHT)

RUNDEN

Es gibt zwei Arten von Runden: Spielrunden und Gefechtsrunden.

- ☞ **Star Wars: Rebellion** wird über mehrere Spielrunden gespielt. Jede Runde besteht aus einer Zuweisungsphase, einer Kommandophase und einer Auffrischphase.
- ☞ Ein Gefecht wird über mehrere Gefechtsrunden abgehandelt.

Verwandte Themen: Zuweisungsphase, Kommandophase, Gefecht, Auffrischphase

SABOTAGEMARKER

Mit der Missionskarte „Sabotage“ kann der Rebellenspieler einen Sabotagemarker in ein System legen. Ein Sabotagemarker verhindert, dass sowohl in der Auffrischphase die Ressourcensymbole dieses Systems zum Bauen verwendet als auch Einheiten dort stationiert werden können.

- ☞ In jedem System kann maximal 1 Sabotagemarker liegen.
- ☞ Auch Fähigkeiten können in einem System mit Sabotagemarker keine Einheiten „bauen“ oder „stationieren“.
 - Andere Fähigkeiten, die sich auf die Ressourcensymbole eines Systems beziehen, werden von Sabotagemarkern nicht beeinflusst. Beispielsweise wird eine Fähigkeit, durch die man Einheiten in einem System „erhält“, durch einen Sabotagemarker im System nicht verhindert.
- ☞ Sabotagemarker bleiben auf dem Spielbrett, bis sie durch eine imperiale Missionskarte entfernt werden.
- ☞ Sabotagemarker betreffen beide Fraktionen gleichermaßen.

Verwandte Themen: Einheiten bauen, Einheiten stationieren, Missionskarten

SCHADEN

Im Gefecht kann Einheiten Schaden zugewiesen werden. Falls nach dem Abwehren der zugewiesene Schaden die Ausdauer der Einheit erreicht oder überschreitet, ist die Einheit zerstört.

- ☞ Im Gefecht wird jeglicher Schaden, der nicht zum Zerstören der Einheit ausreicht, durch Schadensmarker festgehalten. Schadensmarker werden erst am Ende des Gefechts wieder entfernt.

Verwandte Themen: Gefecht, Zerstörte Einheiten, Ausdauerwerte, Einheiten

SCHAUPLATZ

Es gibt zwei Schauplätze: Weltraum und Boden. Jede Einheit greift an einem dieser Schauplätze an. Zudem haben die meisten Anführer unterschiedliche Taktikwerte für jeden Schauplatz.

- ☞ In einer Schlacht kann man nur Einheiten am selben Schauplatz Schaden zuweisen oder zufügen. Beispiel: Falls gerade der Schritt „Weltraumschlacht“ abgehandelt wird, darf man Bodeneinheiten keinen Schaden zufügen oder zuweisen.

Verwandte Themen: Gefecht, Schaden

SCHIFFE

Alle Einheiten mit blauen Ressourcensymbolen sind Schiffe.

- ☞ Supersternenzerstörer, der Todesstern und der Todesstern im Bau sind ebenfalls Schiffe.
- ☞ Schiffe mit roten Ausdauerwerten gelten als Großkampfschiffe. Schiffe mit schwarzen Ausdauerwerten gelten als Jäger.
 - Der Todesstern und der Todesstern im Bau sind weder Großkampfschiffe noch Jäger, sondern Raumstationen.

Verwandte Themen: Einheiten bauen, Großkampfschiffe, Todesstern, Einheiten stationieren, Jäger, Einheiten, Ressourcensymbol

SCHUMMELN

Es ist durchaus erlaubt, den Gegner durch Bluffs und falsche Fährten in die Irre zu führen (vor allem, was den Standort des Rebellenstützpunktes betrifft), aber es gibt einige Regeln, die stets beachtet werden müssen.

- ☞ Falls eine Fähigkeit verlangt, dass der Rebellenspieler einen Effekt im System des Rebellenstützpunktes (und nicht auf dem Feld „Rebellenstützpunkt“) abhandelt, muss er das im tatsächlichen System tun.
- ☞ Falls am Ende des Spiels herauskommt, dass ein Spieler (mutwillig oder versehentlich) geschummelt hat, verliert er das Spiel und sein Gegner gewinnt. Beispiele für Schummeln wären unzulässige Bewegungen vom Rebellenstützpunkt aus oder das Rekrutieren eines Anführers, der nicht auf der gewählten Aktionskarte abgebildet war.

Verwandte Themen: Aktionskarten, Rebellenstützpunkt, Rekrutieren

SIEGBEDINGUNGEN

Jede Fraktion hat ihre eigenen Siegbedingungen:

- ☞ Der imperiale Spieler gewinnt sofort, falls imperiale Einheiten im System des Rebellenstützpunktes sind und sich dort keine Rebelleneinheiten befinden.
 - Der imperiale Spieler kann nur gewinnen, falls der Rebellenstützpunkt aufgedeckt oder sein System zerstört ist.
- ☞ Der Rebellenspieler gewinnt sofort, falls der Sympathiemarker und der Zeitmarker auf demselben Feld liegen.

Verwandte Themen: Zielkarten, Rebellenstützpunkt, Sympathie

SONDEREINSATZ

Sondereinsatz ist eine Fertigkeit mancher Anführer, die für bestimmte Missionen erforderlich ist. Rebellen zerstören mit diesen Missionen meist imperiale Einheiten, während mit imperialen Sondereinsätzen Rebellenanführer gefangen genommen oder gefangene Anführer verhört werden.

Verwandte Themen: Anführer, Missionskarten, Fertigkeiten

STARTMISSIONEN

Beide Spieler haben je 4 Startmissionskarten, die sie bereits zu Spielbeginn auf der Hand halten.

- ☞ Eine Startmission erkennt man an dem gelben Pfeilbogen am unteren Kartenrand.
- ☞ Nachdem eine Startmission abgehandelt oder versucht wurde, kehrt sie auf die Hand ihres Besitzers zurück.
- ☞ Startmissionen können nie abgelegt werden. Wer Missionskarten von der Hand ablegen muss, kann keine Startmission wählen.

Verwandte Themen: Missionskarten

SUCHDROIDENKARTEN

Der Suchdroidenstapel enthält eine Karte für jedes System im Spiel (ausgenommen Coruscant). Beim Spielaufbau verwendet man ihn, um die Loyalitäten der Systeme zu bestimmen; außerdem verwendet der Rebellenspieler den Stapel, um im Geheimen den Standort seines Stützpunktes festzulegen.

- ☞ In jeder Auffrischphase zieht der imperiale Spieler die obersten 2 Suchdroidenkarten vom Stapel.
- ☞ Der imperiale Spieler hält seine gezogenen Suchdroidenkarten vor dem Rebellenspieler geheim.
- ☞ **TEAMSPIEL:** Der imperiale General ist für das Ziehen und Verwalten der gezogenen Suchdroidenkarten verantwortlich.

Verwandte Themen: Missionskarten, Rebellenstützpunkt

SYMPATHIE

Der Sympthiemarker beginnt auf Feld 14 der Leiste. Der Rebellen- spieler gewinnt das Spiel, sobald der Sympthiemarker und der Zeitmarker auf demselben Feld liegen. Sympthie erhält man in erster Linie durch Zielkarten.

Sobald der Rebellen- spieler 1 Sympthie erhält, rückt er den Sympthiemarker um 1 Feld in Richtung des Zeitmarkers vor.

- Falls der Rebellen- spieler mehr als 1 Sympthie erhält, wird der Marker Feld für Feld vorgerückt. Gelangt er dabei auf das Feld des Zeitmarkers, endet das Spiel sofort.

☞ Sobald der Rebellen- spieler 1 Sympthie verliert, rückt er den Sympthiemarker um 1 Feld vom Zeitmarker weg.

Verwandte Themen: Zielkarten, Zeitmarker und Zeitleiste, Siegbedingungen

SYSTEME

Jedes System besteht aus einem Planetenbild, dem Namen des Planeten und dem umliegenden Weltraum. Bevölkerungsreiche Systeme verfügen zudem über Ressourcensymbole sowie ein Feld für Loyalitätsmarker.

☞ Ein System stellt nicht nur den abgebildeten Planeten dar, sondern auch alle Monde, Raumstationen und sonstige Himmelskörper, die das Zentralgestirn umkreisen.

☞ Falls sich eine Fähigkeit auf das „nächstgelegene System“ bezieht, zählt man ab, wie oft sich eine Einheit bewegen müsste, um die möglichen Systeme zu erreichen. Bei Gleichstand entscheidet der Spieler, der die Fähigkeit ausführt.

Verwandte Themen: Imperiale Systeme, Loyalität, Neutrale Systeme, Bevölkerungsreiche Systeme, Rebellen- systeme, Regionen, Entlegene Systeme, Ressourcensymbol

SYSTEME AKTIVIEREN

In der Kommandophase kann man mit einem Anführer ein System aktivieren, um Einheiten in das System zu bewegen und ein Gefecht zu initiieren. Ein System wird in folgenden Schritten aktiviert:

1. **Anführer setzen:** Der aktive Spieler nimmt einen Anführer aus seinem Führungszentrum und setzt ihn in ein beliebiges System.
 - Anführer ohne Taktikwerte können keine Systeme aktivieren.
 - Auch Systeme, die bereits einen Anführer enthalten, können aktiviert werden. Allerdings kann man **keine Einheiten aus einem System hinausbewegen**, das einen Anführer der eigenen Fraktion enthält.
2. **Einheiten bewegen:** Der aktive Spieler kann seine Einheiten aus benachbarten Systemen in das aktivierte System bewegen (siehe „Einheiten bewegen“ auf S. 04).
 - Falls auf dem Spielbrettfeld des Systems nicht genügend Platz für alle Einheiten ist, legt man die Einheiten in die Nähe der Systemgrenzen. Am Ende des Gefechts werden alle überlebenden Einheiten in das System geschoben.
3. **Stützpunkt aufdecken:** Falls imperiale Bodeneinheiten in ein System bewegt wurden, muss der Rebellen- spieler verraten, ob sich der geheime Rebellen- stützpunkt in diesem System befindet. Falls ja, wird der Stützpunkt aufgedeckt.
4. **Gefecht:** Falls imperiale Einheiten und Rebellen- einheiten im selben System und am selben Schauplatz sind, wird ein Gefecht abgehandelt.
5. **Unterwerfen:** Falls imperiale Bodeneinheiten im System sind und das System keinen imperialen Loyalitätsmarker hat, wird ein Unterwerfungsmarker daraufgelegt.

Verwandte Themen: Gefecht, Kommandophase, Anführer, Einheiten bewegen, Rebellen- stützpunkt, Unterwerfung, Transportkapazität

TAKTIKKARTEN

Taktikkarten werden im Gefecht gezogen und bieten eine große Bandbreite an speziellen Fähigkeiten, die im Gefecht nützlich sind.

Zu Gefechtsbeginn zieht jeder Spieler Taktikkarten in Höhe der Taktikwerte seiner Anführer. Weitere Taktikkarten zieht man, indem man Würfel mit ✕-Ergebnissen ausgibt.

☞ Taktikkarten werden erst dann aufgedeckt und dem Gegner gezeigt, wenn sie ausgespielt werden.

☞ Am Ende jedes Gefechts werden alle abgelegten Boden- und Weltraum- Taktikkarten in ihre jeweiligen Stapel zurückgemischt.

Verwandte Themen: Gefecht, Würfel, Anführer

TEAMSPIEL

Sobald mehr als zwei Spieler an einer Partie teilnehmen, werden zwei Teams, bestehend aus bis zu 2 Spielern, gebildet. Ein Teammitglied übernimmt die Rolle des Admirals, das andere die Rolle des Generals. So hat jedes Teammitglied seinen eigenen Verantwortungsbereich.

☞ Beim Teamspiel wird die „Teamspiel“-Seite der Fraktionsbögen verwendet. Diese verfügt über separate Führungszentren für beide Teammitglieder. Bei 3 Spielern verwendet der einzelne Rebellen- spieler ebenfalls die „Teamspiel“-Seite seines Fraktions- bogens und übernimmt gleichzeitig die Rolle von General und Admiral.

☞ Teamkollegen dürfen alle Informationen miteinander teilen. Sie können sich gegenseitig Karten zeigen, ohne sie dem anderen Team zeigen zu müssen, aber alle Gespräche müssen in Gegenwart des gegnerischen Teams stattfinden. Man darf Codewörter verwenden oder flüstern, aber man darf nicht den Raum verlassen, um geheime Absprachen zu treffen.

Regeln, die speziell für das Teamspiel gelten, sind im Referenz- handbuch durch das Stichwort „**TEAMSPIEL**“ hervorgehoben.

Verwandte Themen: Aktionskarten, Zuweisungsphase, Einheiten bauen, Gefecht, Kommandophase, Anführer, Zielkarten, Suchdroidenkarten, Rekrutieren, Auffrischphase

TODESSTERN

Der Todesstern ist eine ungemein mächtige Einheit, die regeltechnisch wie ein Schiff behandelt wird. Es gibt jedoch folgende Ausnahmen.

☞ Der Todesstern hat keinen Ausdauerwert. Man kann ihm keinen Schaden zufügen oder zuweisen.

☞ Falls ein Todesstern oder ein Todesstern im Bau an einem Gefecht teilnimmt, darf der imperiale Spieler keine Einheiten zurückziehen.

☞ Der Todesstern und der Todesstern im Bau haben den Schiffstyp Raumstation. Sie zählen weder als Großkampfschiffe noch als Gebäude.

TODESSTERN BAUEN

Die Karte „Todesstern bauen“ ermöglicht dem imperialen Spieler einen zweiten Todesstern zu bauen. Sobald diese Karte abgehandelt wird, setzt der imperiale Spieler einen Todesstern im Bau ins System der Mission und einen fertigen Todesstern auf Feld 3 seiner Fertigungsreihe.

☞ Der Todesstern im Bau ist unbeweglich.

☞ Falls eine Fähigkeit erlaubt, dass der imperiale Spieler einen Todesstern in einem System stationiert, kann er ihn nur in das System des Todessterns im Bau setzen.

☞ Falls ein Todesstern im Bau zerstört wird, zerstört man auch den Todesstern auf der Fertigungsreihe.

TODESSTERN ZERSTÖREN

Nachdem im Schritt „Weltraum- schlacht“ einer Gefechtsrunde beide Fraktionen ihre Angriffe abgehandelt haben und Einheiten zerstört worden sind, kann der Rebellen- spieler die Zielkarte „Todesstern- pläne“ von seiner Hand aufdecken.

Falls der Rebellenspieler mindestens 1 Jäger im System hat, wirft er 3 Würfel. Falls er mindestens 1 ✖ würfelt, ist der Todesstern zerstört; der Rebellenspieler legt die Karte ab und erhält die darauf angegebene Sympathie.

- ☞ Falls der Rebellenspieler kein ✖ würfelt, behält er die Karte und erhält keine Sympathie. Er kann sie in einer späteren Gefechtsrunde wieder verwenden.
- ☞ Der Rebellenspieler kann pro Gefechtsrunde nur 1 Karte „Todessternpläne“ verwenden.
- ☞ Die Aktionskarte „Millionentreffer“ kann verwendet werden, um bei dem Würfelwurf für die Zielkarte „Todessternpläne“ ein automatisches ✖ zu erzielen.
- ☞ Die „Todessternpläne“ können auch gegen einen Todesstern im Bau genutzt werden.
- ☞ Die Zielkarte „Todessternpläne“ darf nicht ausgespielt werden, falls kein Todesstern im System ist.

Verwandte Themen: Zerstörte Systeme, Jäger, Einheiten bewegen, Zielkarten, Runden

TRANSPORTKAPAZITÄT

Um Bodeneinheiten und TIE-Jäger bewegen zu können, braucht man genügend Transportkapazität. Die Transportkapazität eines Schiffs ist auf dem Fraktionsbogen in einem schwarzen Kästchen neben dem Piktogramm der Einheit angegeben.

- ☞ Jede Bodeneinheit und jeder TIE-Jäger verbraucht 1 Transportkapazität.

Verwandte Themen: Zerstörte Systeme, Bodeneinheiten, Einheiten bewegen

UNTERWERFUNG

Sobald mindestens 1 imperiale Bodeneinheit in einem System ohne imperialen Loyalitätsmarker ist, wird das System unterworfen. Dazu legt man einen Unterwerfungsmarker in das System.

- ☞ Unterwerfungsmarker sind die Rückseiten imperialer Loyalitätsmarker.
- ☞ Ein System mit Unterwerfungsmarker zählt als imperiales System.
 - Der Unterwerfungsmarker bestimmt nicht die Loyalität des Systems. Das unterworfen System ist entweder neutral oder loyal zu den Rebellen (falls ein Loyalitätsmarker der Rebellen unter dem Unterwerfungsmarker liegt).
- ☞ Der imperiale Spieler kann in unterworfenen Systemen Einheiten stationieren sowie Einheiten bauen.
 - Beim Bauen von Einheiten verwendet der imperiale Spieler in unterworfenen Systemen nur das erste Ressourcensymbol von links.
- ☞ Falls zu irgendeinem Zeitpunkt keine imperialen Bodeneinheiten mehr in einem unterworfenen System sind, wird der Unterwerfungsmarker entfernt.
- ☞ Falls das unterworfen System einen Loyalitätsmarker der Rebellen enthält, bleibt der Loyalitätsmarker liegen und der Unterwerfungsmarker wird oben auf ihn gelegt.
- ☞ Falls der imperiale Spieler in einem neutralen unterworfenen System die Loyalität erhält, wird der Unterwerfungsmarker des Systems umgedreht (und so zum Loyalitätsmarker gemacht).
- ☞ Falls der Rebellenspieler in einem neutralen, unterworfenen System die Loyalität erhält, wird sein Loyalitätsmarker unter den Unterwerfungsmarker gelegt.
- ☞ Falls der Rebellenspieler die Loyalität in einem unterworfenen System verliert, wird sein Loyalitätsmarker unter dem Unterwerfungsmarker hervorgeholt und entfernt. Das System ist ab sofort neutral.

Verwandte Themen: Imperiale Systeme, Loyalität

WÜRFEL

Würfel werden verwendet, um Gefechte und Missionen mit Intervention abzuhandeln. Es gibt drei Würfelsymbole: Treffer, Volltreffer und Spezialsymbole.

- ☞ ☒ **Treffer:** Im Gefecht kann ein Treffer einer Einheit als Schaden zugewiesen werden. Dazu muss der Würfel dieselbe Farbe haben wie der Ausdauerwert der Einheit.
 - Bei einer Mission zählt ein Treffer als 1 Erfolg.
- ☞ ✖ **Volltreffer:** Im Gefecht kann ein Volltreffer einer Einheit als Schaden zugewiesen werden. Die Farben von Würfel und Ausdauerwert der Einheit spielen dabei keine Rolle.
 - Bei einer Mission zählt ein Volltreffer als 1 Erfolg.
- ☞ ☞ **Spezialsymbol:** Im Gefecht kann man einen Würfel mit Spezialsymbol ausgeben, um 1 Taktikkarte zu ziehen oder 1 Taktikkarte auszuspielen, auf der ein Spezialsymbol abgebildet ist.
 - Bei einer Mission zählt ein Spezialsymbol als 2 Erfolge.
- ☞ Manche Fähigkeiten erlauben, dass Würfel neu gewürfelt werden. Ein Würfel kann beliebig oft neu gewürfelt werden.
- ☞ Die Würfelfarbe spielt nur im Gefecht eine Rolle. Bei allen anderen Würfeln kann man Würfel beliebiger Farbe verwenden.

Verwandte Themen: Gefecht, Missionskarten

ZEITMARKER UND ZEITLEISTE

Der Zeitmarker beginnt auf Feld 1 der Zeitleiste und rückt am Ende jeder Spielrunde um ein Feld vor.

- ☞ Falls der Zeitmarker und der Sympathiemarker auf demselben Feld sind, endet das Spiel und der Rebellenspieler hat gewonnen.

Verwandte Themen: Auffrischphase, Runden, Sympathie

ZERSTÖRTE EINHEITEN

Sobald eine Einheit zerstört wird, entfernt man sie vom Spielbrett und legt sie in den Vorrat zurück.

- ☞ Manche Fähigkeiten erlauben, dass man „Einheiten im Wert von bis zu X Ausdauer“ zerstört. Um eine solche Fähigkeit abzuhandeln, wählt man Einheiten, deren Gesamtausdauer gleich oder kleiner X ist. Diese Einheiten werden sofort zerstört.

Verwandte Themen: Gefecht, Schaden

ZERSTÖRTE SYSTEME

Die Missionskarte „Superlaser einsatzbereit“ kann ein gesamtes System zerstören. Sobald ein System zerstört wird, legt man einen Marker für zerstörte Systeme auf das System und zerstört alle dort anwesenden Bodeneinheiten der Rebellen.

- ☞ Anwesende imperiale Bodeneinheiten werden nicht automatisch zerstört. Falls die Anzahl der transportbedürftigen Einheiten die Transportkapazität der anwesenden imperialen Schiffe überschreitet, muss der imperiale Spieler überschüssige Einheiten (seiner Wahl) zerstören.
- ☞ Anführer sind von der Zerstörung eines Systems nicht betroffen.
- ☞ Bodeneinheiten können sich in zerstörte Systeme bewegen, aber dort können keine Bodenschlachten stattfinden. Falls die Anzahl der transportbedürftigen Einheiten die Transportkapazität der Schiffe des Spielers im System überschreitet, muss der Spieler die überschüssigen Einheiten zerstören.
- ☞ Weltraumschlachten werden in zerstörten Systemen wie gewohnt abgehandelt.

- ☞ Zerstörte Systeme haben keine Loyalität und können nicht unterworfen werden. Sie haben keinen Ressourcensymbol aber behalten ihren Namen des Systems. Missions- und Aktionskarten, die den Namen erwähnen, können weiterhin in diesem System versucht und abgehandelt werden.

Verwandte Themen: Todesstern, Zerstörte Einheiten, Anführer, Missionskarten, Unterwerfung, Transportkapazität

ZIELKARTEN

Der Rebellenpieler erhält Sympathie, indem er Zielkarten erfüllt. Er beginnt das Spiel mit 1 Zielkarte auf der Hand und zieht in jeder Auffrischphase 1 weitere Zielkarte.

- ☞ Der Rebellenpieler darf eine Zielkarte von der Hand ausspielen, falls er zum angegebenen Zeitpunkt die Anforderungen der Karte erfüllt. Dann erhält er Sympathie in Höhe der Zahl in der linken oberen Kartenecke.
 - Sobald der Rebellenpieler Sympathie erhält, wird der Sympathiemarker in Richtung des Zeitmarkers gerückt.
 - Nachdem der Rebellenpieler durch eine Zielkarte Sympathie erhalten hat, legt er die Karte **in die Spielschachtel zurück**. Er darf sie in diesem Spiel nicht mehr verwenden.
- ☞ Der fettgedruckte Text über der Kartenfähigkeit gibt an, zu welchem Zeitpunkt die Karte ausgespielt werden kann.
 - **Gefecht:** Karten mit der Überschrift „Gefecht“ können ausschließlich in dem Moment ausgespielt werden, in dem der Rebellenpieler ihre Anforderungen erfüllt.
 - Die Anforderungen von „Gefecht“-Zielen sind nicht erfüllt, sobald außerhalb eines Gefechts Einheiten zerstört werden.
 - **Zu Beginn der Auffrischphase:** Karten mit dieser Überschrift können nur unmittelbar vor dem ersten Schritt der Auffrischphase ausgespielt werden. Im späteren Verlauf der Auffrischphase können sie **nicht** ausgespielt werden.
 - In jedem Gefecht und in jeder Auffrischphase kann maximal 1 Zielkarte ausgespielt werden.
 - Der Rebellenpieler ist niemals dazu verpflichtet, eine Zielkarte auszuspielen.
- ☞ Der Rebellenpieler hält seine Zielkarten vor dem imperialen Spieler so lange geheim auf der Hand, bis er wählt sie auszuspielen.
- ☞ Beim Spielaufbau wird der Zielstapel aus drei Abschnitten zusammengestellt, wobei Abschnitt I ganz oben, Abschnitt II in der Mitte und Abschnitt III ganz unten liegt.
 - Es gibt bestimmte Missionen, mit denen der Rebellenpieler die Karten im Zielstapel ansehen und neu anordnen kann.
- ☞ Der Rebellenpieler kann beliebig viele Zielkarten auf der Hand halten. Zielkarten zählen nicht zum Handkartenlimit des Rebellenpielers hinzu.
- ☞ Falls eine Fähigkeit den Rebellenpieler dazu zwingt, seine Zielkarten auf der Hand aufzudecken, muss er alle seine Zielkarten dem imperialen Spieler zeigen. Anschließend nimmt er die Karten wieder auf die Hand zurück und hält sie geheim.
- ☞ Mehr Details zur Verwendung der Zielkarte „Todessternpläne“ finden sich auf S. 12.
- ☞ **TEAMSPIEL:** Der Rebellengeneral ist für das Ziehen und Verwalten von Zielkarten zuständig. Er entscheidet, ob und wann eine Zielkarte ausgespielt wird.

Verwandte Themen: Gefecht, Todesstern, Sympathie, Siegbedingungen

ZUSTANDSRINGE

Zustandsringe werden an Anführer angelegt, um einen positiven oder negativen Effekt anzuzeigen.

- ☞ Manche Kartenfähigkeiten führen dazu, dass Zustandsringe an Anführer angelegt werden. Sobald das passiert, steckt man den Standfuß des Anführers in den passenden Ring. Der Effekt des Rings wird auf der zugehörigen Karte beschrieben.
- ☞ Jeder Anführer kann nur einen Ring gleichzeitig haben. Erhält er einen zweiten, wird der alte Ring abgelegt.
- ☞ Sobald ein Anführer durch eine Kartenfähigkeit einen Ring erhält, kann man die Karte zur Erinnerung an den Effekt des Rings behalten, anstatt sie abzulegen oder sie in die Spielschachtel zurückzulegen.
- ☞ Abgelegte Zustandsringe kommen in den Vorrat zurück. Ihr Effekt wirkt sich nicht länger auf den Anführer aus.

Verwandte Themen: Aktionskarten, Gefangene Anführer

ZUWEISUNGSPHASE

In der Zuweisungsphase entscheidet man, welcher Anführer welcher Mission zugewiesen wird.

Dazu nimmt man eine Missionskarte von der Hand und legt sie verdeckt neben den eigenen Fraktionsbogen. Dann wählt man **1 oder 2** Anführer aus seinem Führungszentrum und setzt sie auf die Karte.

Zuerst weist der Rebellenpieler seine Anführer Missionen zu. Sobald er fertig ist, weist der imperiale Spieler seine Anführer Missionen zu.

- ☞ Alle Anführer, die keiner Mission zugewiesen werden, bleiben im Führungszentrum.
- ☞ In der Zuweisungsphase werden keine Missionskarten aufgedeckt.
- ☞ Man kann bis zu zwei Anführer derselben Mission zuweisen, selbst wenn die Anforderungen der Mission dies nicht verlangen.
 - **TEAMSPIEL:** Jeder Mission können maximal zwei Anführer zugewiesen werden, egal welches Teammitglied sie kontrolliert.
- ☞ **TEAMSPIEL:** Sowohl Admiral als auch General können ihre Anführer Missionen zuweisen. Der General kontrolliert alle Missionskarten auf der Hand und hat ein Vetorecht, falls der Admiral einen Anführer einer Mission zuweisen will.
- ☞ **TEAMSPIEL:** Zuerst weisen beide Rebellenpieler ihre Anführer Missionen zu, dann beide imperiale Spieler.

Verwandte Themen: Kommandophase, Anführer, Missionskarten



ANHANG: VOLLSTÄNDIGER SPIELAUFBAU

In diesem Abschnitt des Referenzhandbuchs werden alle Regeln für den Spielaufbau von **Star Wars: Rebellion** zusammengefasst. Darin ist auch der „Spielaufbau für Fortgeschrittene“ aus der Spielregel enthalten. Nach dem ersten Spiel sollte man für alle weiteren Partien den folgenden Spielaufbau verwenden.

Vor Spielbeginn werden folgende Schritte ausgeführt:

- 1. Fraktionen wählen und Spielmaterial verteilen:** Die Spieler entscheiden, wer in diesem Spiel das Imperium kontrolliert und wer die Rebellen. Falls sie zu keiner Einigung kommen, entscheidet der Zufall.

Jeder Spieler nimmt sich die Plastikminiaturen, Anführer, Loyalitätsmarker, Missionskarten, Aktionskarten sowie den Fraktionsbogen seiner Fraktion und legt dieses Spielmaterial vor sich.
 - **TEAMSPIEL:** Jedes Team muss entscheiden, wer den General und wer den Admiral seiner Fraktion spielt. Außerdem werden beide Fraktionsbögen auf die „Teamspiel“-Seite gedreht.
 - **TEAMSPIEL (NUR BEI 3 SPIELERN):** Es gibt nur einen Rebellen-spieler. Dieser verwendet ebenfalls die „Teamspiel“-Seite seines Fraktionsbogens und agiert gleichzeitig als Admiral und General.
- 2. Startanführer platzieren:** Jeder Spieler nimmt seine 4 Anführer ohne Rekrutierungssymbol und setzt sie auf das Feld „Führungszentrum“ auf seinem Fraktionsbogen. Alle Anführer mit Rekrutierungssymbolen werden neben dem Spielbrett bereitgelegt und können erst im späteren Spielverlauf ins Führungszentrum gelangen.
 - **TEAMSPIEL:** Admiral und General nehmen ihre 2 Startanführer und setzen sie in ihre jeweiligen Führungszentren.
- 3. Spielbrett und Zeitleiste vorbereiten:** Beide Hälften des Spielbretts werden auseinandergefaltet und nebeneinander in die Mitte des Spieltischs gelegt. Anschließend kommt der Zeitmarker auf Feld 1 der Zeitleiste und der Sympthiemarker auf Feld 14 der Zeitleiste.
- 4. Zielstapel vorbereiten:** Die Zielkarten werden nach römischen Ziffern auf den Kartenrücken (I, II und III) sortiert und jeder Stapel wird einzeln gemischt. Dann legt man den Stapel III auf das Feld „Ziele“ des Spielbretts. Darauf kommt der Stapel II, auf diesen wiederum kommt der Stapel I, sodass am Ende ein einzelner Zielstapel ausliegt. Anschließend zieht der Rebellen-spieler eine Karte vom Zielstapel.
 - **TEAMSPIEL:** Der Rebellen-general zieht die Zielkarte.
- 5. Aktionsstapel vorbereiten:** Jeder Spieler sucht aus seinen Aktionskarten alle Karten mit einem Rekrutierungssymbol heraus und mischt sie zu seinem Aktionsstapel zusammen. Diesen legt er verdeckt neben die Seite seines Fraktionsbogens, die mit „Aktionsstapel“ markiert ist.
- 6. Taktikstapel, Marker und Würfel bereitlegen:** Die Weltraum- und Boden-Taktikkarten werden getrennt gemischt und in Reichweite aller Spieler platziert. Alle sonstigen Marker und Würfel werden in der Nähe bereitgelegt.
- 7. Missionskarten vorbereiten:** Die Spieler nehmen ihre Missionskarten und sortieren sie wie folgt.
 - I Startmissionen:** Startmissionen erkennt man an einem Pfeilbogen am unteren Kartenrand. Jeder Spieler sucht seine vier Startmissionskarten heraus und legt sie beiseite.
 - II Projekte:** Projekte erkennt man an einem weißen Stern in einem blauen Kreis unten rechts auf der Karte. Der imperiale Spieler nimmt alle Projektkarten und mischt sie. Dann legt er den Stapel auf das Feld „Projekte“ des Spielbretts.
 - III Restliche Missionen:** Jeder Spieler nimmt seine übrigen Missionen und mischt sie zu seinem Missionsstapel zusammen. Diesen legt er verdeckt neben die Seite seines Fraktionsbogens, die mit „Missionsstapel“ markiert ist.

8. Starteinheiten und Loyalitätsmarker platzieren: Das folgende Spielmaterial wird herausgesucht und wie folgt platziert:

- I** Der Suchdroidenstapel wird gemischt und es werden so lange Karten vom Stapel aufgedeckt, bis drei Rebellen-systeme und fünf imperiale Systeme aufgedeckt wurden. Auf jedes der drei Rebellen-systeme kommt 1 Loyalitätsmarker der Rebellen. Die ersten beiden imperialen Systeme erhalten je 1 Unterwerfungsmarker, die restlichen drei erhalten je 1 imperialen Loyalitätsmarker.

Die fünf imperialen Suchdroidenkarten werden in die Spielschachtel zurückgelegt. Dann werden alle übrigen Suchdroidenkarten in den Stapel zurückgemischt.
- II** Der imperiale Spieler nimmt sich 3 Sternzerstörer, 3 Angriffsträger, 12 TIE-Jäger, 12 Sturmtruppen, 5 AT-STs, 1 AT-AT und 1 Todesstern. Diese Einheiten können in beliebige Systeme mit imperialen Loyalitäts- oder Unterwerfungsmarkern gesetzt werden.
 - In jedes imperiale System muss mindestens 1 Bodeneinheit gesetzt werden.
 - **TEAMSPIEL:** Der Admiral entscheidet, wohin die Starteinheiten gesetzt werden.
- III** Der Rebellen-spieler nimmt sich 1 Corellianische Korvette, 1 Rebellentransporter, 2 X-Flügler, 2 Y-Flügler, 6 Rebellentruppen und 2 Luftgleiter. Diese Einheiten können auf das Spielbrettfeld „Rebellenstützpunkt“ und/oder in **ein** beliebiges Rebellen-system oder neutrales System gesetzt werden.
 - **TEAMSPIEL:** Der Admiral entscheidet, wohin die Starteinheiten gesetzt werden.
- IV** Jeder Spieler zieht 2 zufällige Startaktionskarten (d.h. Aktionskarten ohne Rekrutierungssymbol) und legt sie verdeckt neben seinen Fraktionsbogen.

Alle anderen Startaktionskarten werden in diesem Spiel nicht verwendet und kommen unbesehen in die Spielschachtel zurück.
 - **TEAMSPIEL:** Jedes Team zieht 2 zufällige Karten und gibt sie an das Teammitglied weiter, welches die darauf abgebildeten Anführer kontrolliert. Ist auf einer Karte kein Anführer abgebildet, darf sie von einem beliebigen Teammitglied verwendet werden.

- 9. Standort des Stützpunktes wählen:** Der Rebellen-spieler wählt im Geheimen eine Karte aus dem Suchdroidenstapel und legt sie verdeckt unter „Standort“ neben dem Spielbrettfeld „Rebellenstützpunkt“. Anschließend wird der Suchdroidenstapel gemischt und auf das gleichnamige Feld des Spielbretts gelegt.
 - **TEAMSPIEL:** Falls das Rebellenteam zu keiner Einigung gelangt, entscheidet der General über den Standort des Rebellenstützpunktes.
- 10. Starthand ziehen:** Jeder Spieler nimmt seine vier Startmissionen auf die Hand und zieht zwei weitere Karten von seinem Missionsstapel. Handkarten müssen grundsätzlich vor dem Gegner geheim gehalten werden.
 - **TEAMSPIEL:** Der General zieht die beiden Missionskarten und kontrolliert alle Missionskarten auf der Hand.

Jetzt kann das Spiel beginnen!

INDEX

A		
Ablegen.....	02	
Abwehren (siehe Gefecht).....	05	
Aktionskarten.....	02	
Aktiver Spieler	02	
Anführer.....	02	
Anführer eliminieren	03	
Angriffe abhandeln (siehe Gefecht).....	05	
Angriffswerte.....	03	
Aufdecken des Rebellenstützpunktes (siehe Rebellenstützpunkt)	09	
Auffrischphase.....	03	
Aufdecken des Rebellenstützpunktes (siehe Rebellenstützpunkt)	09	
Ausdauerwerte.....	03	
B		
Bevölkerungsreiche Systeme.....	03	
Bewegungen in und aus dem Rebellenstützpunkt	09	
Bodeneinheiten.....	03	
Bodenschlacht (siehe Gefecht).....	06	
D		
Diplomatie	03	
E		
„Eingefroren in Karbonit“-Zustandsring (siehe Gefangene Anführer)	05	
Einheiten.....	03	
Einheiten bauen	04	
Einheiten bewegen	04	
Einheiten erhalten (siehe Einheiten stationieren)	04	
Einheiten stationieren	04	
Entlegene Systeme	05	
Errichtung eines neuen Stützpunkts (siehe Rebellenstützpunkt)	10	
F		
Fertigkeiten	05	
G		
Gebäude	05	
Gefangene Anführer	05	
Gefangene Anführer retten.....	05	
Gefecht.....	05	
Geheimdienst.....	07	
Großkampfschiffe	07	
I		
Imperiale Systeme.....	07	
Intervention (siehe Missionskarten).....	08	
J		
Jäger	07	
K		
Kommandophase	07	
L		
Logistik	08	
Loyalität	08	
M		
Materialbeschränkung	08	
Missionskarten.....	08	
N		
Nächstgelegenes System (siehe Systeme)	12	
Neutrale Systeme.....	09	
P		
Projekte	09	
R		
Rebellenstützpunkt	09	
Rebellensysteme	10	
Regionen	10	
Rekrutieren	10	
Ressourcensymbol	10	
Rückzug (siehe Gefecht)	06	
Runden	11	
S		
Sabotagemarker	11	
Schaden	11	
Schaden abwehren (siehe Gefecht).....	06	
Schauplatz	11	
Schiffe	11	
Schlachten gewinnen (siehe Gefecht).....	07	
Schummeln	11	
Siegebedingungen	11	
Sondereinsatz	11	
Startmissionen	11	
Stützpunkt (siehe Rebellenstützpunkt)	09	
Suchdroidenkarten.....	11	
Sympathie	12	
Systeme	12	
Systeme aktivieren.....	12	
T		
Taktikkarten	12	
Taktikwerte (siehe Anführer).....	02	
Teamspiel	12	
Todesstern.....	12	
Todesstern bauen.....	12	
Todessternpläne (siehe Todesstern zerstören)	12	
Todesstern zerstören	12	
Transportbedarf (siehe Einheiten bewegen)	04	
Transportkapazität	13	
U		
Unbeweglich (siehe Einheiten bewegen).....	04	
Unterwerfung	13	
V		
Verlockung der dunklen Seite (siehe Anführer).....	03	
Versuchen (siehe Missionskarten).....	08	
W		
Weltraumschlacht (siehe Gefecht).....	06	
Würfel	13	
Z		
Zeitmarker und Zeitleiste	13	
Zerstörte Einheiten.....	13	
Zerstörte Systeme	13	
Zielkarten.....	14	
Zustandsringe	14	
Zuweisungsphase	14	