

STAR WARS™

REBELLION™

DEUTSCHE AUSGABE



SPIELREGEL

EINLEITUNG

Es herrscht Bürgerkrieg. Die letzten Überreste der Alten Republik wurden beseitigt und das Imperium übt seine Schreckensherrschaft über die Galaxis aus. Mit seiner neuesten Kampfstation, dem Todesstern, ist es mächtig genug jede Form von Widerstand niederzuschlagen.

Doch es besteht Hoffnung. Eine kleine Schar von Rebellen lehnt sich tapfer gegen die Unterdrückung auf. Von ihrem geheimen Stützpunkt aus planen sie das Imperium zu stürzen und der Galaxis Frieden und Freiheit wiederzugeben.

VERWENDUNG DIESER SPIELREGEL

„Dem Imperium ist ein kritischer Fehler unterlaufen. Wir müssen angreifen.“
–Mon Mothma, *Die Rückkehr der Jedi-Ritter*

Dieses Heft soll Neueinsteigern die Spielregeln von **Star Wars: Rebellion** vermitteln. Wir empfehlen, vor dem ersten Spiel die komplette Spielregel durchzulesen.

Die folgenden Texte sind aus der Perspektive einer Zwei-Spieler-Partie verfasst, z. B. wird der Begriff „Rebellenspieler“ für das gesamte Rebellenteam verwendet, egal aus wie vielen Spielern es besteht. Spezielle Regeln fürs Teamspiel werden später erklärt.

Neben dieser Spielregel gibt es ein Referenzhandbuch, in dem alle Regeln und Ausnahmen ausführlich und im Detail erklärt werden. Falls während des Spiels Fragen auftauchen, kann im Referenzhandbuch nachgeschlagen werden.



ÜBERBLICK

Star Wars: Rebellion bringt den epischen Konflikt zwischen der Rebellenallianz und dem Galaktischen Imperium an den Spieltisch. Die Spieler schlüpfen in die Rollen bekannter *Star Wars*-Charaktere, die galaxisweit auf geheime Missionen gehen und Truppen in die Schlacht führen.

Beide Fraktionen zeichnen sich durch unterschiedliche Strategien und Siegbedingungen aus. Die Rebellenallianz ist ihrem Feind hoffnungslos unterlegen und hat im offenen Kampf keine Chance. Daher muss sie sich versteckt halten und auf Heimlichkeit, Guerillataktiken und Diplomatie setzen, um das Imperium zu untergraben. Die Rebellen gewinnen, indem es ihnen gelingt, genug Sympathie für ihre Sache zu wecken, um eine galaxisweite Revolte gegen das Imperium auszulösen.

Das Galaktische Imperium führt ein gewaltiges Schreckensregime, das viele Sternensysteme mit eiserner Faust unterjocht. Es kann mühelos furchterregende Kriegswaffen in Massen produzieren und verfügt über eine große Anzahl an Streitkräften. Dennoch kann es den Funken der Rebellion nur ersticken, indem es sein Einflussgebiet weiter ausdehnt, jeden Aufstand niederschlägt und den geheimen Stützpunkt der Rebellen ausfindig macht.

ZUSAMMENBAU DER MINIATUREN

Die Miniaturen der Todessterne und der Sternenzerstörer werden folgendermaßen zusammgebaut:



INHALT



1 Referenzhandbuch
und 1 Spielregel



1 Spielbrett (bestehend aus 2 Hälften)



15 Zielkarten



25 Anführer inkl. Standfüße
(12x Imperium, 13x Rebellen)



3 Marker für zerstörte
Systeme



2 Fraktionsbögen
(1x Imperium, 1x Rebellen)



68 Missionskarten
(39 Imperium, 29 Rebellen)



27 Unterwerfungs-/
imperiale
Loyalitätsmarker



12 Loyalitäts-
marker der
Rebellen



32 Schadensmarker
(24x 1 Schaden, 8x 2 Schaden)



1 Zeitmarker



1 Sympathie-
marker



31 Suchdroidenkarten



7 Zustandsringe



10 Sabotagemarker



10 Würfel
(5 schwarze, 5 rote)



30 Taktikkarten
(15 Boden, 15 Weltraum)



153 Plastikminiaturen
(89 Imperium, 64 Rebellen)



34 Aktionskarten
(16 Imperium, 18 Rebellen)

SPIELAUFBAU

Vor der ersten Partie müssen alle Pappteile aus den Stanzbögen getrennt und die Anführer auf ihre Standfüße gesteckt werden.

Das Spiel wird in folgenden Schritten aufgebaut:

1. **Fraktionen wählen und Spielmaterial verteilen:** Jeder Spieler wählt eine Fraktion, Imperium oder Rebellenallianz. Wenn 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.



2. **Startanführer platzieren:** Jeder Spieler sucht seine vier Anführer **ohne** Rekrutierungssymbol heraus und setzt sie auf das Feld „Führungszentrum“ seines Fraktionsbogens. Alle Anführer mit Rekrutierungssymbol werden neben dem Spielbrett bereitgelegt. Sie können erst im späteren Spielverlauf ins Führungszentrum gelangen.

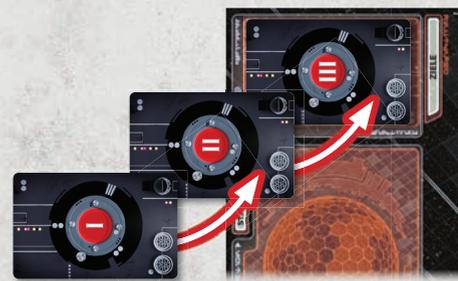


3. **Spielbrett und Zeitleiste vorbereiten:** Beide Hälften des Spielbretts werden nebeneinander in die Mitte des Spieltisches gelegt. Anschließend kommt der Zeitmarker auf Feld 1 und der Sympthiemarker auf Feld 14 der Zeitleiste.



4. **Zielstapel vorbereiten:** Die Zielkarten werden nach römischen Ziffern auf den Kartenrücken (I, II und III) sortiert und jeder Stapel 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 einziger Zielstapel ausliegt.

Anschließend zieht der Rebellenspieler eine Karte vom Zielstapel und hält sie vor dem imperialen Spieler geheim.



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. Alle Aktionskarten **ohne** Rekrutierungssymbol werden beim ersten Spiel nicht gebraucht und kommen zurück in die Spielschachtel.



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:** Beim ersten Spiel werden die Einheiten und Loyalitätsmarker gemäß der Abbildung auf S. 16 auf das Spielbrett gesetzt. Bei zukünftigen Partien kann der „Spielaufbau für Fortgeschrittene“ auf S. 18 verwendet werden.



9. **Standort des Stützpunktes wählen:** Der Rebellenspieler vergewissert sich, dass alle Systeme, die imperiale Einheiten enthalten, aus dem Suchdroidenstapel entfernt wurden.

Dann wählt er aus den übrigen Suchdroidenkarten eine aus und legt sie verdeckt unter „Standort“ neben dem Spielbrettfeld „Rebellenstützpunkt“. Anschließend wird der Suchdroidenstapel gemischt und auf das gleichnamige Feld des Spielbretts gelegt.

Beim ersten Spiel sollte sich der Rebellenspieler für ein System entscheiden, das **nicht benachbart** zu imperialen Einheiten liegt.



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.



Jetzt kann das Spiel beginnen!

SPIELVERLAUF

Star Wars: Rebellion wird über mehrere Runden gespielt. Jede Runde besteht aus drei Phasen, die in folgender Reihenfolge abgehandelt werden:

1. **Zuweisungsphase:** Die Spieler weisen ihre Anführer Missionen zu.
2. **Kommandophase:** Die Spieler führen abwechselnd Missionen aus oder setzen Anführer auf das Spielbrett, um Einheiten zu bewegen und Gefechte zu initiieren.
3. **Auffrischphase:** Die Spieler handeln eine Reihe von Aufräumschritten ab, in denen sie z. B. Anführer zurückbeordern, Missionskarten ziehen, Suchdroiden starten, neue Anführer rekrutieren und neue Einheiten bauen.

Jede dieser Phasen wird im Folgenden ausführlich erklärt.

Es werden so viele Runden gespielt, bis eine Fraktion gewonnen hat (mehr dazu später).

1. ZUWEISUNGSPHASE

In dieser Phase weisen die Spieler ihre Anführer Missionen zu. Missionen stellen die Schlüsselmomente der *Star Wars*-Saga dar, z. B. den Diebstahl der Todessternpläne. Jeder Spieler hat eine Reihe von Missionskarten auf der Hand, die seine Anführer versuchen können.

Zuerst weist der Rebellenspieler beliebig viele seiner Anführer Missionen zu. Sobald er fertig ist, weist der imperiale Spieler beliebig viele seiner Anführer Missionen zu.

Um einen Anführer einer Mission zuzuweisen, nimmt man eine Missionskarte von der Hand und legt sie verdeckt neben den eigenen Fraktionsbogen. Dann wählt man **einen oder zwei** Anführer aus seinem Führungszentrum und setzt sie auf die Karte.

Jede Mission hat eine Fertigungsanforderung, die in der oberen linken Kartenecke angegeben ist. Fertigkeiten werden später im Detail erklärt.

Jeder Anführer, der keiner Mission zugewiesen wurde, bleibt im Führungszentrum und kann später (in der Kommandophase) eingesetzt werden, um Einheiten zu bewegen oder gegen gegnerische Missionen zu intervenieren.

Nachdem der imperiale Spieler mit der Zuweisung seiner Anführer fertig ist, geht es mit der Kommandophase weiter.

WAS SIND ANFÜHRER?

„Mann, Calrissian als General! Nicht zu fassen!“
–Han Solo, *Die Rückkehr der Jedi-Ritter*

ANFÜHRER sind die berühmten Charaktere der *Star Wars*-Saga, wie z. B. Prinzessin Leia oder Darth Vader. Von diesen Charakteren gehen die wichtigsten Spielaktionen aus.



Anführer werden gebraucht, um Einheiten zu bewegen und Missionen zu versuchen. Die Zahlen auf ihren Markern geben die Boni im Gefecht an. Die Fertigkeitssymbole unter ihren Namen zeigen, für welche Missionsarten sie am besten geeignet sind. Mehr dazu später.



Der imperiale Spieler hat zwei seiner Anführer Missionen zugewiesen. Die anderen beiden verbleiben in seinem Führungszentrum.

2. KOMMANDOPHASE

In der Kommandophase können die Spieler ihre Einheiten bewegen und Missionen aufdecken. Beginnend mit dem Rebellenspieler sind die Spieler abwechselnd an der Reihe, indem sie eine der folgenden Handlungen durchführen:

-  **System aktivieren:** Einen Anführer aus dem eigenen Führungszentrum verwenden, um Einheiten über das Spielbrett zu bewegen und ggf. ein Gefecht zu initiieren.
-  **Mission aufdecken:** Einen Anführer auf einer Missionskarte verwenden, um die Karte aufzudecken.

Ein Spieler kann jederzeit passen. Nachdem ein Spieler gepasst hat, wird sein Zug für den Rest der Kommandophase übersprungen. Nachdem alle Spieler gepasst haben, geht es mit der Auffrischphase weiter.

SYSTEM AKTIVIEREN

Die Spieler bewegen ihre Einheiten und initiieren Gefechte, indem sie mithilfe eines Anführers ein **SYSTEM AKTIVIEREN**.

Dazu nimmt man einen Anführer aus seinem Führungszentrum und setzt ihn in ein beliebiges System. Sobald ein System aktiviert wird, kann man beliebig viele eigene Schiffe aus **benachbarten** Systemen in das aktivierte System bewegen. Allerdings darf man Einheiten nicht aus einem System **hinausbewegen**, das bereits einen Anführer der eigenen Fraktion enthält.

Jedes ankommende Schiff kann Bodeneinheiten in Höhe seiner **TRANSPORTKAPAZITÄT** mitbringen. Diese ist auf dem Fraktionsbogen vermerkt. TIE-Jäger müssen genau wie Bodeneinheiten transportiert werden.



Transportkapazität

Nachdem Einheiten in ein System mit gegnerischen Einheiten bewegt worden sind, handeln die Spieler ein Gefecht ab. Mehr dazu später.

Falls ein Anführer keine **TAKTIKWERTE** hat, kann er kein System aktivieren.



Taktikwerte



Der imperiale Spieler aktiviert Cato Neimoidia mit Imperator Palpatine (1). Er kann den Sternzerstörer und den AT-AT von Sullust nach Cato Neimoidia bewegen (2). Er kann die Sturmtruppen nicht von Corellia wegbewegen, da er zum Truppentransport ein Schiff mit Transportkapazität benötigt (3). Auch kann er keine Einheiten von Coruscant wegbewegen, weil Coruscant nicht benachbart zu Cato Neimoidia ist (4).

WAS SIND SYSTEME UND REGIONEN?

„Furcht wird die lokalen Systeme gefügig machen. Die Furcht vor dieser Kampfstation.“
–Großmoff Tarkin, *Eine neue Hoffnung*



Auf der Hauptfläche des Spielbretts befindet sich eine Sternkarte, bestehend aus den 32 wichtigsten Systemen der *Star Wars*-Galaxis. Jedes System besteht aus einem Planetenbild (1), dem Namen des Systems (2), einem Weltraumfeld (3) und Grenzlinien (4). Bodeneinheiten werden auf das Planetenbild des Systems gesetzt, während Schiffe auf das umliegende Weltraumfeld gesetzt werden.

Außerdem ist das Spielbrett mit orangefarbenen Grenzlinien in acht Regionen unterteilt. Jede Region enthält 4 Systeme.

Die meisten Systeme sind **BEVÖLKERUNGSREICH**, d. h. sie haben ein Feld für Loyalitätsmarker (5) sowie Ressourcensymbole (6), die angeben, welche Einheiten hier produziert werden. Hat ein System keines dieser Felder, handelt es sich um ein **ENTLEGENES** System.

Schattierte Bereiche, die vollständig von orangefarbenen Linien umrahmt sind, gelten als unpassierbar (7), d. h. man darf sich nicht durch sie hindurchbewegen.

Die Suche nach dem Rebellenstützpunkt

Nachdem **imperiale Bodeneinheiten** in ein System bewegt worden sind, **muss** der Rebellenspieler verraten, ob der geheime Rebellenstützpunkt in diesem System liegt.

Falls ja, muss der Rebellenspieler den Stützpunkt noch vor der Abhandlung eines Gefechts aufdecken. Mehr dazu später.

MISSION AUFDECKEN

Um eine Mission aufzudecken, wählt man eine verdeckte Missionskarte, der man einen seiner Anführer zugewiesen hat. Diese deckt man auf und liest den Kartentext laut vor.

Die meisten Missionskarten fordern dazu auf, eine Mission in einem System zu „versuchen“ oder „abzuhandeln“. Zu diesem Zeitpunkt muss man nur bekanntgeben, in welchem System man die Mission versuchen möchte. Alle anderen Entscheidungen werden erst später getroffen.

Anschließend setzt man seinen Anführer auf das gewählte System. Angenommen die Kartenfähigkeit besagt: „Versuche diese Mission in einem beliebigen System“, würde der Spieler sofort den Anführer von der Missionskarte nehmen und auf ein beliebiges System des Spielbretts setzen.

Achtung: Bei Missionen auf dem Feld „Rebellenstützpunkt“ setzt man den Anführer auf das Spielbrett „Rebellenstützpunkt“ und **nicht** auf das System, in dem der Stützpunkt versteckt ist.

Missionskarten verwenden zwei Begriffe, um die Erfolgchancen der Mission näher zu beschreiben:

-  **ABHANDELN** bedeutet, dass die Kartenfähigkeit automatisch in Kraft tritt und nicht dagegen interveniert werden darf.
-  **VERSUCHEN** bedeutet, dass die Kartenfähigkeit nur dann in Kraft tritt, wenn die Mission erfolgreich ist. Missionen sind **automatisch erfolgreich**, es sei denn, ein gegnerischer Anführer **INTERVENIERT** (siehe unten).

Achtung: Startmissionskarten kommen nach der Verwendung auf die Hand ihres Spielers zurück. Alle anderen Missionskarten werden nach der Verwendung abgelegt.



Symbol für Startmissionen

Intervention

Nachdem ein Spieler bekanntgegeben hat, wo er eine Mission versucht, hat der Gegner die Möglichkeit mit 1 Anführer aus seinem Führungszentrum zu intervenieren. Tut er das, wird der intervenierende Anführer in das System gesetzt, in dem die Mission versucht wird.

Falls beide Spieler einen Anführer im fraglichen System haben, wird gegen die Mission **INTERVENIERT**, d. h. beide Spieler müssen würfeln, um zu bestimmen, ob die Mission ein Erfolg oder ein Fehlschlag ist. Dazu zählt jeder Spieler die relevanten Fertigkeitssymbole aller seiner Anführer im System zusammen und wirft entsprechend viele Würfel (beliebiger Farbe). Relevant sind die Fertigkeitssymbole, die zur Fertigungsanforderung der Mission passen.



Passende Fertigkeitssymbole



Jedes gewürfelte  und  ist ein **ERFOLG**. Jedes gewürfelte  zählt als **zwei Erfolge**. Hat der aktive Spieler mehr Erfolge als sein Gegner, ist die Mission ein Erfolg und die „Falls diese Mission erfolgreich ist ...“-Fähigkeit der Karte wird abgehandelt. Hat er gleich viele oder weniger Erfolge als sein Gegner, ist die Mission fehlgeschlagen und die Kartenfähigkeit wird nicht abgehandelt.

WAS SIND FERTIGKEITEN?

„Geheimauftrag? Was für Pläne? Wovon redest du?“

–C-3PO, *Eine neue Hoffnung*

Alle Missionen haben eine Fertigungsanforderung, angegeben in der linken oberen Kartenecke. Die Zahl gibt an, wie viele passende Fertigkeitssymbole die zugewiesenen Anführer mindestens benötigen, um die Mission aufdecken zu dürfen.



Diese Mission erfordert einen Anführer mit mindestens 1 Geheimdienstsymbol (Hand icon). Imperator Palpatine würde diese Anforderung erfüllen.



Je mehr passende Symbole ein Anführer hat, desto höher sind seine Erfolgchancen. Es gibt folgende vier Fertigkeiten bzw. Missionsarten:

-  **Diplomatie:** Mit diesen Missionen erhält man die Loyalität von Systemen oder zusätzliche Einheiten.
-  **Geheimdienst:** Rebellen erhalten für diese Missionen oft Zielkarten, dem Imperium helfen sie bei der Suche nach dem Rebellenstützpunkt.
-  **Sondereinsatz:** Rebellen zerstören mit diesen Missionen meist imperiale Einheiten, das Imperium nimmt Rebellenanführer gefangen und verhört sie.
-  **Logistik:** Rebellen nutzen diese Missionen, um Einheiten in und aus ihrem geheimen Stützpunkt zu bewegen, das Imperium nutzt sie, um spezielle Einheiten zu bauen oder ein Bauvorhaben zu beschleunigen.

Sonstige Missionsregeln:

-  Missionen, die „gegen einen Anführer“ versucht werden, finden im System dieses Anführers statt.
-  Auf manchen Missionen ist unter der Fertigungsanforderung ein Anführer abgebildet. **Jeder Anführer** kann diese Missionen versuchen, doch der abgebildete Anführer addiert 2 Erfolge zu seinem Würfelwurf.

Falls die Mission abgehandelt statt versucht wird, gibt die Kartenfähigkeit an, welcher Zusatzeffekt eintritt, wenn sie vom passenden Anführer abgehandelt wird.

Die Rahmenfarbe der Anführerporträts ist nur für das Teamspiel relevant.



Abbildung eines Anführers auf einer Missionskarte

BEISPIEL: MISSION



1. Zu Beginn der Kommando-
phase beschließt der
Rebellenspieler, Prinzessin
Leias Mission aufzudecken.
Es handelt sich um die Mission
„Infiltration“, die in einem
beliebigen imperialen System
versucht werden kann.
2. Er beschließt die Mission auf
Coruscant zu versuchen und
setzt Prinzessin Leia dort hin.
3. Der imperiale Spieler entschei-
det mit Imperator Palpatine
zu intervenieren. Er nimmt ihn
aus seinem Führungszentrum
und setzt ihn nach Coruscant.

4. Die Mission „Infiltration“
erfordert die Fertigkeit
Geheimdienst (👁️), d. h. beide
Spieler zählen die Geheim-
dienstsymbole ihrer Anführer
im System zusammen.
Da sowohl Leia als auch
der Imperator 2 passende
Symbole (👁️) haben, wirft
jeder Spieler 2 Würfel.

Der Rebellenspieler würfelt ein
⌘, der imperiale Spieler ein
⌘. Da das ⌘ als zwei Erfolge
zählt, ist die Mission ein
Erfolg und der Rebellenspieler
handelt die Fähigkeit der
Missionskarte ab.

5. Er sieht sich die obersten
2 Karten des Zielstapels an,
legt eine auf und die andere
unter den Stapel.
6. Da „Infiltration“ eine Start-
mission ist, nimmt der
Rebellenspieler sie auf die
Hand zurück.

Jetzt, da die Mission des Rebellens-
spielers vollständig abgehandelt
ist, kommt der imperiale Spieler
zum Zug und kann sich entschei-
den, ob er ein System aktivieren
oder eine seiner Missionen
aufdecken will.

3. AUFFRISCHPHASE

In dieser Phase bereiten sich die Spieler mit folgenden Schritten auf die nächste Runde vor:

- Anführer zurückbeordern:** Jeder Spieler nimmt alle seine Anführer vom Spielbrett und setzt sie in sein Führungszentrum. Auch Anführer, die noch auf Missionskarten stehen, kehren ins Führungszentrum zurück und die Karten werden wieder auf die Hand genommen.
- Missionskarten ziehen:** Jeder Spieler zieht zwei Missionskarten. Wer anschließend mehr als 10 Handkarten hat, muss überschüssige Karten ablegen.
- Suchdroiden starten:** Der imperiale Spieler zieht zwei Suchdroidenkarten. Die darauf abgebildeten Systeme kann er als Standorte des Rebellenstützpunktes **ausschließen**. Der imperiale Spieler hält diese Karten geheim.
- Zielkarte ziehen:** Der Rebellenspieler zieht eine Zielkarte und nimmt sie auf die Hand.
- Zeitmarker weiterrücken:** Der Zeitmarker wird um ein Feld auf der Zeitleiste weitergerückt. Dann können die Spieler abhängig von den Symbolen auf dem neuen Feld des Zeitmarkers Einheiten bauen und/oder Anführer rekrutieren.

- Rekrutierungssymbol:** Jeder Spieler zieht zwei Karten von seinem Aktionsstapel, wählt **einen** der darauf abgebildeten Anführer und setzt ihn in sein Führungszentrum. Beim ersten Spiel werden die Fähigkeiten beider Karten ignoriert und die Karten in die Spielschachtel zurückgelegt.



Rekrutierungssymbol auf der Zeitleiste

- Bausymbol:** Jeder Spieler überprüft, welche Ressourcensymbole seine loyalen und unterworfenen Systeme besitzen, und baut 1 passende Einheit pro Symbol. Bei unterworfenen Systemen zählt nur das erste Symbol von links.



Bausymbol auf der Zeitleiste

Dazu nimmt er die passenden Einheiten aus dem Vorrat und setzt sie auf seine Fertigungsreihe (siehe unten). Die Zahl neben dem Ressourcensymbol gibt an, auf welches Feld der Fertigungsreihe die Einheit kommt.



Ressourcensymbole und Zahlen

- Einheiten stationieren:** Beginnend mit dem Rebellenspieler schieben beide Spieler alle Einheiten auf ihrer Fertigungsreihe um ein Feld in Richtung ihres Spielbrettrandes. Alle Einheiten, die von Feld 1 über den Spielbrettrand rücken, sind einsatzbereit. Jeder Spieler stationiert (d. h. setzt) seine fertigen Einheiten **in loyalen oder unterworfenen Systemen**.



Imperiale Fertigungsreihe

In jedem System dürfen maximal 2 neue Einheiten stationiert werden.

BEISPIEL FÜR DAS BAUEN VON EINHEITEN



- In der Auffrischphase rückt der Zeitmarker auf ein Feld mit Bausymbol.
- Der Rebellenspieler überprüft die Ressourcensymbole aller seiner loyalen Systeme. Ryloth hat ein -Symbol, was laut Fraktionsbogen der Rebellen einer Einheit Rebellentruppen entspricht.
- Die 1 neben dem Ressourcensymbol bedeutet, dass die Rebellentuppen-Einheit auf Feld 1 der Fertigungsreihe gesetzt wird (neben den X-Flügler, der dort schon steht).
- Nachdem der Rebellenspieler in jedem loyalen System Einheiten gebaut hat, schiebt er alle Einheiten auf seiner Fertigungsreihe um 1 Feld in Richtung seines Spielbrettrandes. Die Rebellentruppen-Einheit und der X-Flügler rücken über den Spielbrettrand, d. h. sie sind fertig und können stationiert werden.
- Der Rebellenspieler beschließt beide fertigen Einheiten auf Ryloth zu stationieren. Er nimmt die Miniaturen und setzt sie beide in dieses System.

Der Rebellenspieler darf auf dem Feld „Rebellenstützpunkt“ Einheiten bauen und stationieren, so als ob es ein System wäre.

Systeme mit gegnerischen Einheiten oder einem Sabotagemarker dürfen in Schritt 5 **keine Einheiten bauen**. Ebenso darf man in Schritt 6 **keine Einheiten dort stationieren**.

Nach dem Stationieren beginnt eine neue Spielrunde wieder mit der Auftragsphase.

SIEGBEDINGUNGEN

Der imperiale Spieler gewinnt das Spiel sofort, sobald er das System mit dem geheimen Rebellenstützpunkt erobert hat (d. h., dass sich mindestens 1 imperiale Einheit und keine Rebelleneinheit im System befinden). Der Verlust ihres Stützpunktes ist ein so schwerer Schlag für die Rebellion, dass der Vorherrschaft des Imperiums nichts mehr im Wege steht.

Der Rebellenspieler gewinnt das Spiel sofort, sobald der Zeitmarker und der Sympthiemarker dasselbe Feld der Zeitleiste erreichen. Zu diesem Zeitpunkt haben die Rebellen genug Sympathie und Unterstützung erhalten, um aus ihrem Funken der Rebellion einen Flächenbrand zu entfachen.

In erster Linie erhalten die Rebellen Sympathie über Zielkarten.

ZIELKARTEN

Der Rebellenspieler beginnt das Spiel mit 1 Zielkarte und zieht in jeder Auffrischphase 1 weitere.

Falls der Rebellenspieler zum angegebenen Zeitpunkt die Anforderungen einer Zielkarte auf der Hand erfüllt, darf er sie ausspielen.

Dazu legt er die Karte ab und erhält so viel Sympathie, wie in der oberen linken Kartenecke angegeben ist. Dies markiert er, indem er den Sympthiemarker um entsprechend viele Felder auf den Zeitmarker zubewegt. In jedem Gefecht und in jeder Auffrischphase kann nur 1 Zielkarte ausgespielt werden.



Dieses Ziel kann im Gefecht erreicht werden und bringt 1 Sympathie.

DER TODESSTERN

„Diese Station ist jetzt das absolute Machtinstrument im Universum. Machen wir davon Gebrauch!“

–Admiral Motti, *Eine neue Hoffnung*

Der Todesstern ist eine furchterregende Einheit, die ganze Systeme zerstören kann. Dazu muss der imperiale Spieler die Mission „Forschung und Entwicklung“ abschließen und die Karte „Superlaser einsatzbereit“ vom Projektstapel ziehen.

Sobald der Todesstern ein System zerstört, wird ein Marker für zerstörte Systeme daraufgelegt und alle dort anwesenden Bodeneinheiten der Rebellen werden zerstört. Falls der Todesstern den Standort des geheimen Rebellenstützpunktes zerstört, gewinnt der imperiale Spieler sofort das Spiel.

Der Todesstern kann nur mithilfe der Zielkarte „Todessternpläne“ zerstört werden.



Marker für ein zerstörtes System



SONSTIGE REGELN

Dieser Abschnitt enthält eine Erklärung aller weiteren wichtigen Spielregeln.

DER REBELLENSTÜTZPUNKT

Beim Spielaufbau wählt der Rebellenspieler im Geheimen das System, in dem sein Stützpunkt verborgen ist. Bei Spielbeginn ist der Standort des Rebellenstützpunktes noch verborgen, doch im Laufe des Spiels kann er aufgedeckt werden. Es folgen alle wichtigen Regeln für den Rebellenstützpunkt.

Solange der Rebellenstützpunkt geheim ist, kann der Rebellen- spieler Einheiten auf dem Spielbrettfeld „Rebellen- stützpunkt“ stationieren, ohne den Standort des Stützpunktes preiszugeben. Immer wenn ein Effekt das Feld „Rebellen- stützpunkt“ erwähnt, ist das gleichnamige Spielbrettfeld gemeint, **nicht** das System, in dem sich der geheime Stützpunkt befindet.



Rebelleneinheiten auf dem „Rebellen- stützpunkt“-Feld

BEWEGUNGEN IN UND AUS DEM REBELLENSTÜTZPUNKT

Solange der Rebellenstützpunkt geheim ist, können Rebel- leneinheiten zwischen dem Feld „Rebellenstützpunkt“ und dem System, das den Rebellenstützpunkt tatsächlich enthält, sowie allen Systemen, die benachbart zum Standort des Stützpunktes liegen, hin und her bewegt werden. Das heißt, dass jede Bewegung in oder aus dem Rebellenstützpunkt ein Nachbarsystem des Standorts (oder den Standort selbst) verrät.

Einige Missionen erlauben auch Bewegungen zwischen dem Stützpunkt und einem beliebigen anderen System, ohne relevante Informationen preiszugeben.

AUFDECKEN DES REBELLENSTÜTZPUNKTES

Falls der imperiale Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt einen **Loyalitätsmarker** oder **Bodeneinheiten** am Standort des Rebellenstützpunktes hat, wird der Stützpunkt sofort aufgedeckt. Sobald imperiale Bodeneinheiten das System betreten, wird der Stützpunkt noch vor der Abhandlung eines Gefechts aufgedeckt.

Sobald der Stützpunkt aufgedeckt wird, deckt der Rebellen- spieler die Suchdroidenkarte auf dem Feld „Stand- ort“ auf und legt sie auf das Feld „Rebellenstützpunkt“. Alle Einheiten und Anführer auf diesem Feld werden in das entsprechende System gesetzt. Die Suchdroidenkarte bleibt offen auf dem Feld „Rebellenstützpunkt“ liegen, um anzuzeigen, dass der Stützpunkt aufgedeckt wurde.

Solange der Stützpunkt aufgedeckt ist, können die Res- sourcensymbole des Felds „Rebellenstützpunkt“ weiter genutzt werden. Allerdings dürfen keine Einheiten auf dem Feld „Rebellenstützpunkt“ stationiert oder dort hineinbewegt werden. Alle Einheiten, die dorthin gesetzt werden sollen, werden stattdessen auf das System gesetzt, das die aufgedeckte Suchdroidenkarte zeigt.

ERRICHTUNG EINES NEUEN STÜTZPUNKTES

Die Missionskarte „Schnelle Mobilisierung“ erlaubt dem Rebellen- spieler einen neuen Stützpunkt zu errichten. Dazu zieht er die obersten 4 Karten des Suchdroidenstapels und darf 1 davon als Standort seines neuen Stützpunktes auswählen. Er kann kein System wählen, das loyal zum Imperium ist oder imperiale Einheiten enthält.

Entscheidet er sich für einen neuen Standort, wird der alte Standort aufgedeckt und alle Einheiten auf dem Feld „Rebellenstützpunkt“ werden in das System des alten Stützpunktes gesetzt. Der neue Stützpunkt bleibt leer, bis der Rebellen- spieler Einheiten dorthin bewegt oder dort stationiert.

Die Suchdroidenkarte des alten Stützpunktes geht an den imperialen Spieler, die des neuen Stützpunktes kommt verdeckt unter das Feld „Standort“. Anschließend mischt der Rebellen- spieler alle nicht gewählten Suchdroidenkarten und legt sie verdeckt unter den Suchdroidenstapel.

SABOTAGEMARKER

Durch manche Rebellen- missionen werden Sabotagemarker in Systemen platziert. Ein Sabotagemarker bedeutet, dass **kein Spieler** die Ressourcen dieses Systems zum Bauen nutzen darf und keine Einheiten dort stationiert werden dürfen. Einige imperiale Missionen können Sabotagemarker wieder entfernen.



Ein Sabotagemarker in einem System



LOYALITÄT UND UNTERWERFUNG

Keine Fraktion kann den Krieg gewinnen, ohne die Unterstützung der galaktischen Bevölkerung auf ihrer Seite zu haben. Das Werben um Unterstützung in einzelnen Sternensystemen wird durch **LOYALITÄT** dargestellt. Darüber hinaus hat das Imperium die Möglichkeit, Bevölkerungen zu unterwerfen und mit Gewalt gefügig zu machen.

LOYALITÄT

Jedes bevölkerungsreiche System hat eine Loyalität. Diese zeigt an, welche Fraktion von der Bevölkerung des Systems unterstützt wird: Rebellen, Imperium oder keine von beiden (neutral). Die gegenwärtige Loyalität eines Systems wird durch den darauf liegenden Loyalitätsmarker angezeigt. Systeme ohne Loyalitätsmarker sind neutral.



Imperialer Loyalitätsmarker

In erster Linie gewinnt man die Loyalität von Systemen durch Diplomatie-Missionen (♣). Wer die Loyalität eines Systems besitzt, kann mit dessen Ressourcen neue Einheiten bauen.

Sobald ein Spieler in einem neutralen System „1 Loyalität gewinnt“, legt er seinen Loyalitätsmarker auf dieses System; das System ist jetzt loyal zu seiner Fraktion. Sobald man in einem System „1 Loyalität gewinnt“, das loyal zum Gegner ist, entfernt man dessen Loyalitätsmarker; das System ist jetzt neutral.

Jedes System, das einen imperialen Loyalitäts- oder Unterwerfungsmarker enthält, ist ein **IMPERIALES SYSTEM**. Coruscant ist immer loyal zum imperialen Spieler und kann keine Loyalitätsmarker erhalten oder verlieren.

UNTERWERFUNG

Der imperiale Spieler kann Systeme unterwerfen, um die Bevölkerung zum Bau imperialer Einheiten zu zwingen.



Unterwerfungsmarker

Sobald sich **mindestens eine imperiale Bodeneinheit** in einem System ohne imperialem Loyalitätsmarker befindet, unterwirft das Imperium das System, d. h. ein Unterwerfungsmarker wird auf sein Loyalitätsfeld gelegt.

War das soeben unterworfen System loyal zu den Rebellen, wird der Unterwerfungsmarker **auf** den Loyalitätsmarker der Rebellen gelegt. Dies zeigt an, dass die Bevölkerung des Systems Zwangsarbeit für das Imperium leisten muss.

Falls sich zu **irgendeinem Zeitpunkt** keine imperialen Bodeneinheiten mehr auf dem unterworfenen System befinden, wird der Unterwerfungsmarker abgelegt und das System wird wieder neutral oder loyal zu den Rebellen (falls deren Loyalitätsmarker darunter zum Vorschein kommt).

In unterworfenen Systemen kann der imperiale Spieler **die erste Ressource von links** zum Bauen neuer Einheiten verwenden. Der Rebellenspieler darf in unterworfenen Systemen keine Einheiten bauen oder stationieren, selbst wenn sein eigener Loyalitätsmarker unter dem Unterwerfungsmarker liegt.



Utapaus erste Ressource von links ist ein blaues ●.

ZUSTANDSRINGE

Manche Kartenfähigkeiten bewirken, dass **ZUSTANDSRINGE** an Anführer angelegt werden, z. B. der Zustandsring „Gefangener Anführer“. Wenn das passiert, drückt man den Standfuß des Anführers fest in den jeweiligen Ring.

Der Effekt eines Rings steht auf der Karte, die ihn ins Spiel gebracht hat. Falls ein Anführer mit Ring einen weiteren Ring erhält, wird der alte entfernt, um Platz für den neuen zu schaffen.



Han Solo mit dem Zustandsring „Eingefroren in Karbonit“

ANFÜHRER GEFANGEN NEHMEN

Manche Fähigkeiten, z. B. die der imperialen Missionskarte „Rebellagent inhaftieren“, führen dazu, dass ein Rebellenanführer gefangen genommen wird. Sobald das passiert, wird der Ring „Gefangener Anführer“ an ihn angelegt. Gefangene Anführer können i. d. R. nicht gegen Missionen intervenieren. Außerdem dürfen sie nicht ins Führungszentrum zurückbeordert oder vom Rebellenspieler bewegt werden. Allerdings hindern sie den Rebellenspieler auch nicht daran, Einheiten aus ihrem System hinauszubewegen.



Zustandsring „Gefangener Anführer“

Der imperiale Spieler kann gefangene Anführer wie Bodeneinheiten bewegen. Außerdem kann er sie in speziellen Missionen verhören, um Informationen über den geheimen Rebellenstützpunkt aus ihnen herauszupressen. Immer wenn eine Mission gegen einen gefangenen Anführer versucht wird, interveniert dieser trotz seiner Gefangenschaft.

Der imperiale Spieler hat nur einen Zustandsring für gefangene Anführer. Sobald er einen zweiten Anführer gefangen nimmt, muss er den ersten laufen lassen (er wird gerettet) und den Ring an den neuen Gefangenen anlegen.

GEFANGENE ANFÜHRER RETTEN

Falls sich keine imperialen Einheiten im System des gefangenen Anführers befinden (normalerweise passiert das nach einer Niederlage des Imperiums im Gefecht) wird der Anführer sofort gerettet. Manche Missionskarten erlauben ebenfalls die Rettung eines gefangenen Anführers.

Sobald ein gefangener Anführer gerettet wird, legt man den Zustandsring ab und setzt den Anführer auf das Feld „Rebellenstützpunkt“.

GEBÄUDE

Der Schildgenerator und die Ionenkanone sind spezielle Bodeneinheiten, die als **GEBÄUDE** gelten. Gebäude sind unbeweglich und steuern keine Würfel zu Gefechten bei. Stattdessen haben sie Sonderfähigkeiten, die im Gefecht in Kraft treten und auf dem Fraktionsbogen der Rebellen vermerkt sind.



Symbol für Unbeweglichkeit

GEFECHTE

Sobald ein Spieler Einheiten in ein System mit gegnerischen Einheiten bewegt, wird ein Gefecht abgehandelt. Ein Gefecht wird nur abgehandelt, falls beide Spieler Einheiten auf demselben Schauplatz haben. Dies geschieht in folgenden Schritten:

- 1. Anführer hinzuziehen:** Falls ein Spieler keinen Anführer mit Taktikwerten im System hat, darf er einen Anführer aus seinem Führungszentrum nehmen und ihn in das System setzen.
- 2. Taktikkarten ziehen:** Jeder Spieler zieht eine Anzahl an Taktikkarten, abhängig von den Anführern, die er im System hat. Der (blaue) Weltraum-Taktikwert bestimmt, wie viele Weltraum-Taktikkarten man zieht. Der (orangefarbene) Bodentaktikwert bestimmt, wie viele Bodentaktikkarten man zieht. Hat man mehrere Anführer im System, zählt der jeweils höchste Wert für Weltraum und Boden.



- 3. Gefechtsrunde:** Die Spieler handeln 1 Gefechtsrunde ab, in der alle Einheiten einen Angriff durchführen. Das geschieht in folgenden Schritten:
 - I. Weltraumschlacht:** Der aktive Spieler handelt mit allen seinen Schiffen einen **ANGRIFF** ab. Dann handelt der Gegner mit allen seinen Schiffen einen Angriff ab. Angriffe werden weiter unten erklärt.

Dieser Schritt wird nur abgehandelt, falls beide Spieler Schiffe im System haben.
 - II. Bodenschlacht:** Der aktive Spieler handelt mit allen seinen Bodeneinheiten einen Angriff ab. Dann handelt der Gegner mit allen seinen Bodeneinheiten einen Angriff ab.

Dieser Schritt wird nur abgehandelt, wenn beide Spieler Bodeneinheiten im System haben.
 - III. Rückzug:** Beginnend mit dem aktiven Spieler, hat jeder Spieler die Möglichkeit, Einheiten aus dem System zurückzuziehen.
 - IV. Nächste Runde:** Falls beide Fraktionen immer noch Einheiten am selben **SCHAUPLATZ** (Weltraum oder Boden) haben, wird eine weitere Gefechtsrunde abgehandelt. Andernfalls endet das Gefecht.

ANGRIFFE ABHANDELN

Beim Angreifen würfelt man und fügt gegnerischen Einheiten, die sich am selben Schauplatz befinden, Schaden zu. Angriffe werden in folgenden Schritten abgehandelt:

1. Würfeln

Zuerst addiert man die Angriffswerte aller teilnehmenden Schiffe/Bodeneinheiten und wirft entsprechend viele Würfel der jeweiligen Farbe. Jeder Angriffswurf darf maximal 5 rote und 5 schwarze Würfel umfassen.



2. Gefechtsaktionen

Nach dem Würfeln kann man beliebig viele Gefechtsaktionen durchführen und zwar eine nach der anderen. Es gibt zwei Arten von Gefechtsaktionen:

- Taktikkarte ausspielen:** Bei dieser Gefechtsaktion spielt man eine Taktikkarte von der Hand und handelt ihre Kartenfähigkeit ab. Taktikkarten können nur auf Einheiten am aktuellen Schauplatz zielen und werden nach Gebrauch abgelegt. Hat die Karte ein ⚡-Symbol, muss man einen seiner ⚡-Würfel ablegen, um die Kartenfähigkeit nutzen zu können.
- Taktikkarte ziehen:** Bei dieser Gefechtsaktion legt man einen seiner ⚡-Würfel ab, um eine Taktikkarte vom Stapel des aktuellen Schauplatzes zu ziehen. Gezogene Taktikkarten können noch in derselben Gefechtsrunde ausgespielt oder für später aufgehoben werden.

3. Schaden zuweisen

Nachdem die Spieler die Gefechtsaktionen abgehandelt haben, wählen sie, welchen Einheiten sie Schaden zuweisen wollen, indem sie Würfel (oder Karten) neben die Einheiten legen. Der Schaden muss Einheiten am aktuellen Schauplatz zugewiesen werden.

Würfelsymbole können folgendermaßen zugewiesen werden:

⚡ **Treffer:** Füge einer Einheit, deren Ausdauerwert dieselbe Farbe wie der Würfel hat, 1 Schaden zu.

⚡ **Volltreffer:** Füge einer Einheit mit schwarzem oder rotem Ausdauerwert 1 Schaden zu.

Beispiel: TIE-Jäger haben schwarze Angriffswürfel. Jedes gewürfelte ⚡ auf einem schwarzen Würfel kann nur einer gegnerischen Einheit zugewiesen werden, die am selben Schauplatz ist und einen schwarzen Ausdauerwert hat (nur X-Flügler oder Y-Flügler). Einheiten mit roten Ausdauerwerten (z. B. Corellianische Korvetten) darf man schwarze ⚡ nicht zuweisen.

4. Schaden abwehren

Der Gegner kann Taktikkarten ausspielen, um Schaden, der seinen Einheiten zugewiesen wurde, abzuwehren (zu entfernen). Abgewehrter Schaden wird negiert und hat keinen Einfluss auf die Einheit, der er zugewiesen war.

5. Einheiten zerstören

Falls der zugewiesene Schaden einer Einheit ihre Ausdauer erreicht oder überschreitet, ist die Einheit **ZERSTÖRT** und kommt in den Vorrat zurück. Hat sie in dieser Gefechtsrunde noch nicht angegriffen, wird sie erst **am Ende des aktuellen Gefechtsschrittes** (Weltraumschlacht oder Bodenschlacht) zerstört. Zur Erinnerung wird sie auf ihren Fraktionsbogen gestellt, kann jedoch in dieser Gefechtsrunde normal angreifen.

Falls der zugewiesene Schaden einer Einheit unter ihrer Ausdauer liegt, werden Schadensmarker unter die Miniatur gelegt, um den Schaden festzuhalten. Er bleibt für spätere Gefechtsrunden bestehen und darf nicht entfernt werden. Erst **am Ende des Gefechts** werden alle Schadensmarker abgelegt.

RÜCKZUG

Sobald sich ein Spieler aus einem Gefecht zurückziehen will, bewegt er seinen Anführer und alle seine Einheiten aus dem System in ein benachbartes System. Dabei gelten die normalen Bewegungs- und Transportregeln. Falls ein Spieler keinen Anführer im System hat, darf er sich nicht zurückziehen. Der imperiale Spieler darf außerdem keine Einheiten zurückziehen, falls ein Todesstern am Gefecht teilnimmt.

Sobald sich ein Spieler zurückzieht, muss er sich, falls möglich, in ein loyales System oder in ein System mit befreundeten Einheiten zurückziehen. Man darf sich nicht in ein System mit gegnerischen Einheiten zurückziehen oder in ein System, aus dem der Gegner Einheiten bewegt hat, um das Gefecht zu initiieren.

BEISPIEL FÜR EIN GEFECHT

- Der imperiale Spieler aktiviert das Yavin-System mit Darth Vader und bewegt 1 TIE-Jäger und 1 Sternenzerstörer hinein.
- Der Rebellenspieler beschließt, Jan Dodonna hinzuzuziehen. Er nimmt ihn aus seinem Führungszentrum und setzt ihn in das System.
Beide Anführer haben einen Weltraum-Taktikwert von 2, d. h. jeder Spieler zieht 2 Weltraum-Taktikkarten (nicht abgebildet).
- Der imperiale Spieler greift mit seinen Schiffen zuerst an. Dazu wirft er 2 schwarze und 2 rote Würfel.
- Dann führt er seine Gefechtsaktionen aus. Er legt seinen \otimes -Würfel ab, um eine \otimes -Taktikkarte von der Hand zu verwenden. Diese fügt zwei verschiedenen Einheiten je 1 Schaden zu. Er teilt also jedem Rebellenjäger 1 Schaden zu.
- Als Nächstes teilt der imperiale Spieler dem Y-Flügler das schwarze \otimes zu. Das rote \otimes darf nicht zugeteilt werden, da weder der X- noch der Y-Flügler rote Ausdauerwerte hat.
- Der Rebellenspieler spielt eine Karte aus, um 1 Schaden des X-Flüglers abzuwehren. Der Y-Flügler hat Schaden in Höhe seiner Ausdauer erlitten, d. h. er wird am Ende dieses Gefechtsschritts zerstört werden.
- Anschließend greift der Rebellenspieler mit seinen Schiffen an. Er wirft 1 schwarzen und 1 roten Würfel. Gefechtsaktionen will er nicht ausführen.
- Das schwarze \otimes teilt er dem TIE-Jäger zu. Da der imperiale Spieler den Schaden nicht abwehrt, wird der TIE-Jäger zerstört werden.
- Y-Flügler und TIE-Jäger werden zerstört und in den Vorrat zurückgelegt.
Falls beide Spieler Bodeneinheiten im System hätten, würde als Nächstes eine Bodenschlacht abgehandelt.

AUFBAU DER ERSTEN PARTIE

Beim ersten Spiel werden die Starteinheiten der Spieler wie unten angegeben aufgebaut. Später können die „Regeln für Fortgeschrittene“ auf S. 18 angewendet werden. Diese bieten mehr Optionen für den Spielaufbau.



1. Folgende Karten werden aus dem Suchdroidenstapel entfernt: Corellia, Mandalore, Saleucami, Sullust und Mustafar. Dann wird der Stapel gemischt und auf sein Spielbrettfeld zurückgelegt.
2. **Kashyyyk:** 1 Rebellen-Loyalitätsmarker
3. **Bothawui:** 1 Corellianische Korvette, 1 Rebellentransporter, 1 X-Flügler, 1 Y-Flügler, 3 Rebellentruppen, 1 Luftgleiter, 1 Loyalitätsmarker der Rebellen
4. **Naboo:** 1 Loyalitätsmarker der Rebellen
5. **Feld „Rebellenstützpunkt“:** 1 X-Flügler, 1 Y-Flügler, 3 Rebellentruppen, 1 Luftgleiter
6. **Saleucami:** 1 Sternzerstörer, 2 TIE-Jäger, 2 Sturmtruppen, 1 AT-ST, 1 imperialer Loyalitätsmarker
7. **Mandalore:** 1 Todesstern, 4 TIE-Jäger, 2 Sturmtruppen, 1 AT-ST, 1 Unterwerfungsmarker
8. **Coruscant:** 1 Sternzerstörer, 1 Angriffsträger, 2 TIE-Jäger, 3 Sturmtruppen, 1 AT-AT, 1 AT-ST
9. **Corellia:** 1 Angriffsträger, 1 Sturmtruppen, 1 imperialer Loyalitätsmarker
10. **Sullust:** 1 Sternzerstörer, 2 TIE-Jäger, 2 Sturmtruppen, 1 AT-ST, 1 Unterwerfungsmarker
11. **Mustafar:** 1 Angriffsträger, 2 TIE-Jäger, 2 Sturmtruppen, 1 AT-ST, 1 imperialer Loyalitätsmarker

STOPP!

Falls ihr zu zweit spielen wollt, kennt ihr jetzt alle relevanten Regeln für euer erstes Spiel. Wollt ihr mit mehr als zwei Personen spielen, müsst ihr zusätzlich die „Teamspiel“-Regeln auf S. 19 lesen.

Vor Beginn des ersten Spiels solltet ihr die „Tipps für Anfänger“ auf der Rückseite dieses Handbuchs für alle laut vorlesen.

Falls während des Spiels Fragen auftauchen, könnt ihr jederzeit im Referenzhandbuch nachschlagen. Viel Glück und möge die Macht mit euch sein!



CREDITS

Spielleautor: Corey Konieczka

Spielentwicklung: Steven Kimball

Produzent: Steven Kimball

Grafikdesign: David Ardila, Edge Studios und Samuel Shimota, mit Christopher Hosch und Monica Skupa

Leitender Grafikdesigner: Brian Schomburg

Umschlaggestaltung: Darren Tan

Planetengestaltung: David Ardila, Anthony Devine, José Mikhail Elloso und Stephen Somers

Innengestaltung: Matt Allsop, BalanceSheet, Christopher Balaskas, Cristi Balenescu, Tiziano Baracchi, Ryan Barger, Jorge Barrero, Cassandre Bolan, Jon Bosco, Matt Bradbury, Adam Burn, Alexandre Dainche, Christina Davis, Allen Douglas, Tony Foti, Michele Frigo, Mariusz Gandzel, Zach Graves, Richard Hanuschek, Imaginary FS Pte Ltd, Andrew Johanson, Jeff Lee Johnson, Jason Juta, Adam Lane, Ignacio Bazán Lazcano, Ralph McQuarrie, Mark Molnar, Jake Murray, Ameen Naksewee, David Auden Nash, Mike Nash, Maciej Rebisz, Alexandru Sabo, Tony Shasteen, Matthew Starbuck, Nicholas Stohlman, Angela Sung, Darren Tan, Ryan Valle, Jose Vega, VIKO, Magali Villeneuve, Jacob Walker, Christer Wibben und Ben Zweifel

Leitung Planetengestaltung: John Taillon

Künstlerische Leitung: Andy Christensen

Figurengestaltung: Jason Beaudoin mit Bexley Andrajack, Niklas Norman und Gary Storkamp

Technische Redaktion: Autumn Collier

Lektorat: Adam Baker und Nicholas Houston

Koordination Qualitätssicherung: Zach Tewelthomas

FFG Lizenzabteilung: Amanda Greenhart

Produktionsmanagement: Simone Elliott und Megan Duehn

Ausführender Produzent: Michael Hurley

Herausgeber: Christian T. Petersen

Testspieler: Cameron Abernathy, Brad Andres, Glen Aro, Samuel Bailey, Adam Baker, Garrett Beatty, Craig

Broadbridge, Frank Brooks, Stefano Carlino, Jhonn Clements, Chris J Davis, Kyle Dekker, Ronald DeValk, Emile de Maat, Erik Dahlman, Marieke Franssen, Jon Gebhart, Chris Gerber, Amanda Greenhart, Anita Hilberdink, Jesse Horne, Ian Houlihan, Tim Huckelbery, James Kniffen, Nathan Karpinski, Justin Kempainen, Patrick Knight, Peter Lacko, Brendon Lam, Mark Larson, Josh Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Lukas Litzinger, Robert Martens, Michael McFadgen, Adam Mitchell, David Mitchell, Andrew Navaro, Kiefer Paulson, Jeremy Rainbow, Kendra Rainbow, Toby Rainbow, Sharon Rogerson, Michael Sanfilippo, Alessio Serafini, Sean Serrin, Brian Schomburg, Bree Smith, Sam Stewart, John Taylor, Jason Walden und Elizabeth Wasowicz

Wir danken besonders allen unseren Betatestern.

Lucasfilm-Genehmigung: Chris Gollaher und Brian Merten

ASMODEE DEUTSCHLAND

Redaktion: Marco Reinartz

Übersetzung: Susanne Kraft

Grafische Bearbeitung und Layout: Fiona Carey und Marco Reinartz

Unter Mitarbeit von: Yvonne Distelkämper, Christian Schepers, Frank Nauerz, Jan Fehrenberg, Marcus Lange, Niklas Bungardt, Oliver Kutsch, Rico Besther und Marc Winter

© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind © von Fantasy Flight Games. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM & © von Gamegenic GmbH, Deutschland. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. Hergestellt in China.



REGELN FÜR FORTGESCHRITTENE

Nachdem ihr euer erstes Spiel abgeschlossen habt, solltet ihr die Regeln aus diesem Kapitel durchlesen, um mehr Abwechslung in den Spielaufbau zu bringen und eure Anführer mit thematisch passenden Aktionskarten auszustatten.

SPIELAUFBAU FÜR FORTGESCHRITTENE

Beim Spielaufbau kann man die Loyalitätsmarker und Einheiten auch anders verteilen, als auf S. 16 beschrieben ist. Dazu ersetzt man Schritt 8 des Spielaufbaus durch folgende Schritte:

1. Der Suchdroidenstapel wird gemischt und es werden so lange Karten vom Stapel aufgedeckt, bis drei Rebellensysteme und fünf imperiale Systeme aufgedeckt wurden.

Auf jedes der drei Rebellensysteme kommt 1 Loyalitätsmarker der Rebellen. Die ersten beiden imperialen Systeme erhalten je 1 Unterwerfungsmarker, die restlichen drei erhalten je 1 imperialen Loyalitätsmarker.



Suchdroidenkarte mit Rebellensystem

Die fünf imperialen Suchdroidenkarten werden in die Spielschachtel zurückgelegt. Dann werden alle anderen Suchdroidenkarten in den Stapel zurückgemischt.

2. 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.
3. Der Rebellenspieler 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 System ohne imperiale Einheiten gesetzt werden.
4. Jede Fraktion zieht 2 zufällige Startaktionskarten (d. h. Aktionskarten ohne Rekrutierungssymbol). Diese Karten haben spezielle Fähigkeiten, die ein Mal pro Spiel eingesetzt werden können (siehe unten).

Anschließend wird der Spielaufbau wie auf S. 5 beschrieben fortgesetzt.

AKTIONSKARTEN

Aktionskarten geben Anführern geheime Sonderfähigkeiten. Beim Spielaufbau erhält jeder Spieler 2 zufällige Startaktionskarten, die er verdeckt neben seinen Fraktionsbogen legt. Eigene Aktionskarten dürfen jederzeit angesehen werden. Die übrigen Startaktionskarten kommen in die Spielschachtel zurück, da sie in dieser Partie nicht gebraucht werden.



Aktionskarte

Jede Aktionskarte kann nur ein Mal pro Spiel verwendet werden. Will man eine Aktionskarte verwenden, deckt man sie auf, führt die Kartenfähigkeit aus und legt sie anschließend in die Spielschachtel zurück.

Aktionskarten, die bei Missionen oder Gefechten zum Einsatz kommen, **können nur verwendet werden**, falls einer der auf der Karte abgebildeten Anführer bereits im System ist.

Das fettgedruckte Stichwort über der Kartenfähigkeit gibt an, zu welchem Zeitpunkt die Karte verwendet werden kann.

- Zuweisung:** Die Karte wird während 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.
- 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.

Zusätzliche Aktionskarten kann man im Schritt „Zeitmarker weiterrücken“ der Auffrischphase erhalten. Sobald man in dieser Phase einen Anführer rekrutiert, legt man die gewählte Aktionskarte **verdeckt** neben den eigenen Fraktionsbogen. Die nicht gewählte Karte kommt verdeckt unter den Aktionsstapel.

TEAMSPIEL

Star Wars: Rebellion macht noch mehr Spaß, wenn man es zu dritt oder zu viert spielt und zwei Teams bildet. Ein Team besteht aus bis zu zwei Spielern, die gemeinsam das Galaktische Imperium oder die Rebellenallianz kommandieren. Jedes Teammitglied hat seinen eigenen Verantwortungsbereich und kontrolliert die Hälfte der Anführer seiner Fraktion.

Grundsätzlich gelten alle Regeln aus diesem Handbuch auch für das Teamspiel. Ausnahmen werden im Folgenden erklärt.

ROLLEN WÄHLEN

Sobald während des Spielaufbaus die Fraktionen gewählt werden, muss sich jeder Spieler nicht nur für eine Fraktion, sondern auch für eine Rolle entscheiden. Jedes Team besteht aus einem Admiral und einem General.

Admiral und General kontrollieren unterschiedliche Anführer und haben leicht unterschiedliche Aufgaben (mehr dazu später). Bei der Abhandlung einer Mission ist jeder Spieler für die Entscheidungen und Würfelwürfe seiner eigenen Anführer zuständig.

Beide Teammitglieder können Systeme aktivieren und Schiffe und/oder Bodeneinheiten des gesamten Teams bewegen.

FRAKTIONSBOGEN

Bei mehr als zwei Spielern wird die „Teamspiel“-Seite beider Fraktionsbögen verwendet. Jedes Team hat zwei Führungszentren, auf welche die Anführer nach Farben sortiert verteilt werden (Admiral = blau, General = orange).



Anführer
des Admirals



Anführer
des Generals

In der Kommandophase kommen die Spieler in der Reihenfolge ihrer Initiative zum Zug (1, 2, 3 ...). Diese steht neben ihrer Rollenbezeichnung auf den Fraktionsbögen. Wer am Zug ist, kann **mit einem seiner Anführer** ein System aktivieren, eine Missionskarte aufdecken, der einer seiner Anführer zugewiesen wurde, oder passen.



Initiative

KOMMUNIKATION

Teamkollegen dürfen alle Informationen miteinander teilen. Sie können sich gegenseitig Karten zeigen, ohne sie dem anderen Team offenlegen 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.

AUFGABEN DES ADMIRALS

- Rekrutieren:** Sobald in der Auffrischphase neue Anführer rekrutiert werden, zieht der Admiral zwei Aktionskarten und entscheidet, welchen Anführer er rekrutieren will. Rekrutiert er einen (orangefarbenen) Anführer des Generals, gibt er Aktionskarte und Anführer an seinen Teamkollegen weiter. Dieser setzt den Anführer in sein Führungszentrum.
- Weltraumschlachten:** Bei Weltraumschlachten ist der Admiral für alle Würfelwürfe sowie für das Ziehen und Ausspielen von Weltraum-Taktikkarten zuständig und trifft alle nötigen Entscheidungen.
- Einheiten bauen und stationieren:** Der Admiral trifft alle Entscheidungen, die das Bauen und Stationieren von Einheiten betreffen.

AUFGABEN DES GENERALS

- Missionskarten:** Sowohl der Admiral als auch der General können ihre Anführer Missionen zuweisen. Der General kontrolliert alle Missionskarten auf der Hand und hat ein Vetorecht, falls der Admiral einen seiner Anführer einer Mission zuweisen will.
- Bodenschlachten:** Bei Bodenschlachten ist der General für alle Würfelwürfe sowie für das Ziehen und Ausspielen von Boden-Taktikkarten zuständig und trifft alle nötigen Entscheidungen.
- Suchdroiden:** Der imperiale General ist für das Ziehen und Verwalten von Suchdroidenkarten zuständig.
- Zielkarten:** Der Rebellengeneral ist für das Ziehen und Verwalten von Zielkarten zuständig. Er entscheidet, welche Karten behalten werden und wann eine Zielkarte ausgespielt wird.

DREI-SPIELER-PARTIEN

Bei drei Spielern tritt ein einzelner Rebellenspieler gegen ein imperiales Team, bestehend aus Admiral und General, an.

Auch der Rebellenspieler verwendet die „Teamspiel“-Seite seines Fraktionsbogens. Er hat zwei Spielzüge pro Runde und muss seine orangefarbenen und blauen Anführer separat verwenden (wie bei vier Spielern).

KURZÜBERSICHT

RUNDENÜBERSICHT

Es folgt eine kurze Übersicht über den Verlauf einer Spielrunde. Die Zusätze **NUR DER GENERAL** und **NUR DER ADMIRAL** beziehen sich auf das Teamspiel und geben an, welches Teammitglied den jeweiligen Schritt abhandelt.

1. **Zuweisungsphase:** Beginnend mit den Rebellen weist jeder Spieler seine Anführer Missionen zu.
2. **Kommandophase:** Abwechselnd decken die Spieler Missionen auf oder aktivieren Systeme, um Einheiten zu bewegen.
3. **Auffrischphase**
 - I. **Anführer zurückbeordern:** Alle Anführer werden vom Spielbrett in ihre Führungszentren zurückgesetzt.
 - II. **Missionen ziehen:** Jeder Spieler zieht zwei Missionskarten und legt dann alle bis auf 10 Handkarten ab. **[NUR DER GENERAL]**
 - III. **Suchdroiden starten:** Der imperiale Spieler zieht zwei Suchdroidenkarten. **[NUR DER GENERAL]**
 - IV. **Zielkarte ziehen:** Der Rebellenspieler zieht eine Zielkarte. **[NUR DER GENERAL]**
 - V. **Zeitmarker weiterrücken:** Der Zeitmarker wird um 1 Feld weitergerückt. Dann werden, abhängig von den Symbolen auf dem neuen Feld des Zeitmarkers, Einheiten gebaut und/oder Anführer rekrutiert.
 - i **Rekrutierungssymbol:** Jeder Spieler zieht 2 Karten von seinem Aktionsstapel, wählt eine, die er behalten will, und rekrutiert einen der darauf abgebildeten Anführer. Die andere Karte kommt unter den Aktionsstapel. **[NUR DER ADMIRAL]**
 - ii **Bausymbol:** Jeder Spieler baut in jedem seiner loyalen und unterworfenen Systeme Einheiten und setzt sie auf seine Fertigungsreihe. **[NUR DER ADMIRAL]**
 - VI. **Einheiten stationieren:** Beginnend mit den Rebellen schiebt jeder Spieler die Einheiten auf seiner Fertigungsreihe um ein Feld weiter. Einheiten, die über den Spielbrettrand rücken, werden in loyalen oder unterworfenen Systemen oder im Stützpunkt ihres Spielers stationiert (maximal 2 neue Einheiten pro System). **[NUR DER ADMIRAL]**

GEFECHTSÜBERSICHT

Es folgt eine kurze Übersicht über den Verlauf eines Gefechts.

1. **Anführer hinzuziehen:** Falls eine Fraktion keinen Anführer mit Taktikwerten im System hat, darf der Spieler einen Anführer aus seinem Führungszentrum nehmen und in das System setzen.
2. **Taktikkarten ziehen:** Jeder Spieler zieht Taktikkarten, abhängig von den Taktikwerten seiner Anführer.
3. **Gefechtsrunde**
 - I. **Weltraumschlacht:** Beginnend mit dem aktiven Spieler führt jeder Spieler mit allen seinen Schiffen 1 Angriff aus. **[NUR DER ADMIRAL]**
 - II. **Bodenschlacht:** Beginnend mit dem aktiven Spieler führt jeder Spieler mit allen seinen Bodeneinheiten 1 Angriff aus. **[NUR DER GENERAL]**
 - III. **Rückzug:** Beginnend mit dem aktiven Spieler hat jeder Spieler die Möglichkeit, sich aus dem System zurückzuziehen.
 - IV. **Nächste Runde:** Falls beide Spieler immer noch Einheiten am selben Schauplatz (Weltraum oder Boden) haben, wird eine weitere Gefechtsrunde abgehandelt. Andernfalls endet das Gefecht.

TIPPS FÜR ANFÄNGER

Star Wars: Rebellion bietet so viele Handlungsmöglichkeiten, dass es für Neueinsteiger leicht überwältigend wirken kann. Die folgenden Tipps sollen euch beim Spiel helfen.

Die Rebellen haben weitaus weniger Einheiten als das Imperium, aber zum Glück planen sie auch nicht die Galaxis mit militärischer Gewalt zu erobern. Selbst wenn die meisten ihrer Einheiten zerstört wurden, können sie immer noch gewinnen, indem sie ihren Stützpunkt geheim halten und über Zielkarten Sympathie erlangen.

Das ultimative Ziel des Imperiums besteht darin, den geheimen Rebellenstützpunkt zu finden. Dazu kann man sich entweder auf das Ziehen von Suchdroidenkarten (über Geheimdienstmissionen) oder auf das Erobern von Systemen konzentrieren.

Sobald der Rebellenstützpunkt gefunden ist, wird der Todesstern zum absoluten Machtinstrument für den Spielsieg. Am Anfang des Spiels ist er so gut wie unverwundbar, doch im späteren Spielverlauf sollte er mit ausreichend TIE-Jägern geschützt werden.

WÜRFELSYMBOLE

	GEFECHT	MISSION
	Füge einer Einheit, deren Ausdauer dieselbe Farbe wie der Würfel hat, 1 Schaden zu.	1 Erfolg
	Füge einer Einheit mit schwarzer oder roter Ausdauer 1 Schaden zu.	1 Erfolg
	Ziehe 1 Taktikkarte oder spiele 1  Taktikkarte aus.	2 Erfolge