

STAR WARS™

REBELIA



KOMPLETNA KSIĘGA ZASAD

JAK KORZYSTAĆ Z NINIEJSZEJ KSIĄŻECZKI

Zadaniem Księgi jest wyjaśnienie wszelkich wątpliwości związanych z zasadami. Sugeruje się, aby gracze rozpoczęli przygodę z grą **Star Wars: Rebelia** od przeczytania w całości Zasad Wprowadzających. Później, kiedy podczas rozgrywki pojawią się jakieś pytania, odpowiedzi na nie gracze powinni szukać w niniejszej książeczce.

Największą część Kompletnej Księgi Zasad stanowi słowniczek, na który składają się definicje oraz wyjaśnienia wszelkich pojęć związanych z rozgrywką. Przy pomocy indeksu dostępnego na stronie 16 gracze mogą odszukać pojęcia, którym nie poświęcono odrębnych wpisów. Na stronie 15 znajduje się szczegółowy opis przygotowania gry.

Niniejsza Kompletna Księga Zasad została napisana z perspektywy rozgrywki dwuosobowej. Reguły związane z wariantem drużynowym (dla 3 lub 4 graczy) pojawiają się w różnych jej częściach i zawsze poprzedzone są nagłówkiem „**WARIANT DRUŻYNOWY:**”.

SŁOWNICZEK

W słowniczku znajduje się uszeregowany alfabetycznie spis pojęć związanych z grą. Każdy wpis opisuje zasadę ogólną oraz wszelkie możliwe wyjątki od niej.

AKCJE (KARTY)

Karty Akcji są wykorzystywane do rekrutowania liderów oraz zapewniania im specjalnych zdolności. Zdolność z każdej karty Akcji może zostać użyta tylko raz na grę.

- ☞ Podczas przygotowania gry każdy gracz otrzymuje dwie losowe początkowe karty Akcji (karty Akcji, na których nie ma symbolu rekrutacji), które kładzie zakryte obok swojego arkusza stronnictwa. Pozostałe początkowe karty Akcji są odkładane do pudełka.
 - **WARIANT DRUŻYNOWY:** Każda drużyna otrzymuje dwie losowe karty i każdą z nich przekazuje graczowi kontrolującemu lidera przedstawionego na danej karcie. Jeśli na karcie nie jest przedstawiony żaden lider, to danej karty może użyć dowolny z członków drużyny.
- ☞ Kiedy gracz używa karty Akcji, odkrywa ją, rozpatruje jej zdolność, a następnie odkłada do pudełka.
- ☞ Podczas misji lub walki Karta Akcji może zostać użyta **tylko wtedy, gdy** jeden z liderów na niej przedstawiony już znajduje się w układzie, w którym rozgrywana jest dana misja lub odbywa się dana walka. Jedynym wyjątkiem od tej zasady są karty Akcji, które wyraźnie poruszają lidera do danego układu.
- ☞ Wytłuszczony zapis wydrukowany ponad zdolnością karty wskazuje moment, w którym dana karta może zostać użyta.
 - **Przydział:** Karta jest używana podczas fazy przydziału. Zamiast przydzielać lidera do misji, gracz odkrywa kartę i rozpatruje jej zdolność.
 - **Początek walki:** Karta jest używana natychmiast po 1 kroku walki (Dodanie lidera).
 - Zdolność działa tylko podczas obecnie rozgrywanej walki, a nie podczas kolejnych walk.
 - **Natychmiast:** Karta musi zostać użyta zaraz po tym, jak gracz ją zyska – podczas przygotowania gry albo po rekrutowaniu przedstawionego na niej lidera. Taka karta jest natychmiast ujawniana i rozpatrywana.
 - **Specjalna:** Karta jest używana w momencie wskazanym przez nią.

ZŁOTE ZASADY

„Pamiętaj, co już umiesz. Ocalić cię to może.”
—Yoda, *Gwiezdne wojny: Imperium kontratakuje*

Jeśli zapis w niniejszej Kompletnej Księdze Zasad stoi w sprzeczności z Zasadami Wprowadzającymi, pierwszeństwo ma reguła z Kompletnej Księgi Zasad.

Jeśli zdolność karty stoi w sprzeczności z informacjami zawartymi w Kompletnej Księdze Zasad, pierwszeństwo ma treść karty. Jeśli w danej sytuacji można postąpić zgodnie zarówno z zasadami zawartymi na karcie, jak i z regułami z niniejszej książki, należy zastosować je wszystkie.

Jeśli w treści zdolności karty występuje określenie „nie może” (lub dowolna jego odmiana), to taka treść jest ostateczna i nie może być zastępowana przez inne zdolności.

- ☞ Gracz może podglądać swoje karty Akcji w dowolnym momencie, ale nie wolno mu podglądać kart Akcji przeciwnika.
- ☞ Wszystkie karty Akcji, które na rewersie mają symbol rekrutacji, tworzą talie Akcji. Gracze zyskują te karty podczas rekrutowania nowych liderów.
- ☞ Każdy gracz sam decyduje, kiedy używa zdolności swoich kart Akcji – użycie tych zdolności jest opcjonalne.
- ☞ Jeśli dwóch graczy chce użyć kart Akcji w tym samym momencie, jako pierwszy swoją kartę rozpatruje aktywny gracz.
- ☞ Jeśli zdolność karty Akcji pozwala graczowi wyszukać konkretną kartę Misji, to gracz nie ujawnia tej misji swojemu przeciwnikowi.

Powiązane pojęcia: Liderzy, Rekrutowanie

AKTYWNY GRACZ

Aktywnym graczem jest gracz aktualnie wykonujący swoją turę.

Powiązane pojęcia: Dowodzenie (faza), Walka

AKTYWOWANIE UKŁADÓW

Gracze poruszają swoje jednostki i inicjują walkę poprzez aktywowanie układów przy pomocy liderów w fazie dowodzenia. W celu aktywowania układu należy postępować zgodnie z poniższymi krokami:

1. **Umieszczenie lidera:** Gracz bierze lidera ze swojej puli liderów i umieszcza go w dowolnym układzie.
 - Lider nieposiadający wartości taktyki nie może aktywować układu.
 - Układ, w którym już znajduje się inny lider, może być aktywowany. Jednakże gracz **nie może** poruszać swoich jednostek **na zewnątrz** układu, w którym znajduje się jeden z liderów jego stronnictwa.
2. **Ruch jednostek:** Gracz może poruszyć swoje jednostki z sąsiednich układów do tego układu (patrz „Ruch jednostek” na stronie 08).
 - Jeśli w układzie nie ma wystarczająco miejsca, aby umieścić w jego granicach wszystkie jednostki, wówczas nadmiarowe jednostki należy umieścić w pobliżu krawędzi układu. Na koniec walki należy umieścić w układzie wszystkie jednostki, które pozostały w grze.

3. **Ujawnienie bazy:** Jeśli naziemne jednostki imperialne poruszyły się do układu, gracz Rebelii musi oznajmić, czy w danym układzie znajduje się baza Rebelii. Jeśli tak, to baza zostaje ujawniona.
4. **Walka:** Jeśli jednostki Rebelii i Imperium znajdują się w tym samym układzie i w tym samym teatrze wojny, należy rozpatrzyć walkę.
5. **Zniewolenie:** Jeśli w układzie znajduje się co najmniej jedna naziemna jednostka imperialna, a układ ten nie popiera Imperium, należy na nim umieścić znacznik zniewolenia.

Powiązane pojęcia: Baza Rebelii, Dowodzenie (faza), Liderzy, Ładowność, Poruszanie jednostek, Walka, Zniewolenie

ATAK (WARTOŚCI)

Wartości ataku każdej jednostki zostały wskazane na arkuszu jej stronnictwa. Jednostka może mieć czarną wartość ataku, czerwoną wartość ataku, obie te wartości albo nie mieć żadnej z nich. Podczas walki gracz rzuca kośćmi w liczbie równej sumie wartości ataku wszystkich jego uczestniczących w tej walce jednostek.

Powiązane pojęcia: Kości, Wytrzymałość (wartość)

BAZA REBELII

Podczas przygotowania gry gracz Rebelii w tajemnicy wybiera układ, w którym będzie znajdowała się jego baza Rebelii. Karta Sondy zwiadowczej danego układu jest umieszczana zakryta obok znajdującego się na planszy pola „Lokalizacja”.

- ☞ Kiedy zdolność odnosi się do pola „Bazy Rebelii”, to odnosi się ona do pola na planszy oznaczonego jako „Baza Rebelii”, a **nie** do układu, w którym baza się znajduje.
- ☞ Pole „Bazy Rebelii” nie jest układem.
 - Jednostki mogą być budowane z tego pola i wystawiane na nim tak, jakby było ono układem.
 - Na polu „Bazy Rebelii” nie można podejmować próby ani rozpatrywać misji, chyba że na karcie zaznaczono inaczej.
 - Jednostki mogą poruszać się do i z pola „Bazy Rebelii” zgodnie z tym, co opisano poniżej.

PORUSZANIE SIĘ DO LUB Z BAZY REBELII

Dopóki baza Rebelii jest ukryta, jednostki rebelianckie mogą poruszać się z pola „Bazy Rebelii” do układu, w którym znajduje się baza, albo do układów z nim sąsiadujących.

- ☞ Gracz Rebelii może aktywować pole „Bazy Rebelii”, aby poruszyć jednostki na pole „Bazy Rebelii” z układu, w którym znajduje się baza, albo z układów z nim sąsiadujących.
- ☞ Lider znajdujący się na polu „Bazy Rebelii” uniemożliwia poruszanie jednostek z pola „Bazy Rebelii”.
- ☞ Kilka kart Misji pozwala graczowi Rebelii poruszyć jednostki pomiędzy polem „Bazy Rebelii” a dowolnym układem, ignorując przy tym sąsiedowanie.

UJAWNIANIE BAZY REBELII

Jeśli w dowolnym momencie gracz Imperium będzie miał **poparcie lub jednostki naziemne** w układzie, w którym znajduje się baza Rebelii, gracz Rebelii musi ujawnić swoją bazę.

Kiedy baza jest ujawniana, gracz Rebelii odwraca znajdującą się obok pola „Lokalizacja” kartę Sondy zwiadowczej i kładzie ją na polu „Bazy Rebelii”. Wszystkie jednostki oraz liderzy znajdujący się na polu „Bazy Rebelii” są umieszczani w układzie pokazanym na karcie Sondy. Karta Sondy zwiadowczej pozostaje odkryta na polu „Bazy Rebelii”, aby przypominać graczom o tym, że baza została ujawniona.

- ☞ Jeśli gracz Imperium ma statki w tym układzie, ale nie ma w nim jednostek naziemnych, baza Rebelii **nie jest ujawniana**. Gracz Rebelii nie przekazuje graczowi Imperium żadnych informacji odnośnie obecności lub nieobecności bazy w danym układzie.

- ☞ Kiedy imperialne jednostki naziemne poruszają się do tego układu, baza zostaje ujawniona po zakończeniu wszystkich ruchów, ale przed rozpatrzeniem walki.
- ☞ Gracz Rebelii może opcjonalnie ujawnić swoją bazę w dowolnym momencie jednej ze swoich tur fazy dowodzenia.
 - **WARIANT DRUŻYNOWY:** Admirat Rebelii i Generał Rebelii mogą ujawnić bazę w dowolnym momencie swojej tury.
- ☞ Dopóki baza jest ujawniona, jednostki nie mogą być wystawiane ani poruszane na pole „Bazy Rebelii”.
 - Liderzy i jednostki, które miałyby zostać tam umieszczone (ale nie wystawione), są zamiast tego umieszczane w układzie pokazanym na odkrytej karcie Sondy zwiadowczej znajdującej się na polu „Bazy Rebelii”.
- ☞ Symbole zasobów z pola „Bazy Rebelii” **nadal mogą być używane**, kiedy baza jest odkryta, pod warunkiem, że w jej układzie nie znajduje się żadna jednostka imperialna oraz że dany układ nie popiera Imperium.
- ☞ Dopóki baza jest ujawniona, wszelkie karty, które działają na pole „Bazy rebelii”, działają zamiast tego na układ, w którym znajduje się baza. Na przykład, jeśli baza Rebelii jest aktualnie ujawniona, a gracz Imperium ujawni misję „Zgromadzić wywiad”, dobiera karty Sond zwiadowczych w oparciu o liczbę rebelianckich jednostek w układzie bazy.
- ☞ Karta Misji Imperium „Sonda dalekiego zasięgu” nie ujawnia bazy Rebelii.

ZAKŁADANIE NOWEJ BAZY

Karta Misji „Gwałtowna mobilizacja” pozwala graczowi Rebelii założyć nową bazę. W tym celu gracz Rebelii dobiera cztery karty z wierzchu talii Sond zwiadowczych, wybiera jedną z nich, która wskazuje nową lokalizację jego bazy. Jeśli gracz wybierze nową lokalizację bazy, ujawnia powiązaną ze starą bazą kartę Sondy zwiadowczej i przesuwa **wszystkie jednostki i liderów** z pola „Bazy Rebelii” do układu starej bazy. Następnie przekazuje graczowi Imperium kartę Sondy zwiadowczej z lokalizacją starej bazy.

Karta Sondy zwiadowczej nowej bazy jest umieszczana na planszy, obok pola „Lokalizacja”. Wszystkie niewybrane karty Sond zwiadowczych zostają potasowane i odłożone na spód talii Sond zwiadowczych.









- ☞ Gracz Rebelii może dobrać i obejrzyć karty Sond zwiadowczych, ale zdecydować się nie zakładać nowej bazy. Jeśli baza Rebelii nie została ujawniona, to pozostaje ukryta.
 - Kiedy gracz Rebelii zdecyduje się nie zakładać nowej bazy, wszystkie dobrane karty Sond zwiadowczych zostają potasowane i odłożone na spód talii Sond zwiadowczych.
- ☞ Gracz Rebelii nie może założyć bazy w układzie, który popiera Imperium, w którym znajdują się jednostki imperialne lub znacznik zniszczonego układu.
 - Jeśli wszystkie dobrane karty to układy, które popierają imperium lub takie, w których znajdują się jednostki imperialne lub znaczniki zniszczonych układów, to gracz Rebelii nie może w tej rundzie założyć nowej bazy.
- ☞ Zdolność karty „Gwałtowna mobilizacja” jest rozpatrywana na koniec fazy dowodzenia, tuż przed rozpoczęciem fazy uzupełnień. Do końca fazy dowodzenia gracz Rebelii nie podejmuje żadnych decyzji związanych z tą kartą.
- ☞ Po tym, jak baza Rebelii zostanie ujawniona, gracz Rebelii nadal może założyć nową bazę. Liderzy rozpatrujący tę misję są umieszczani w układzie bazy Rebelii, a nie na polu „Bazy Rebelii”.
- ☞ Po założeniu nowej bazy gracz Rebelii nie będzie miał żadnych jednostek na polu „Bazy Rebelii”, dopóki ich tam nie poruszy lub nie wystawi.

Powiązane pojęcia: Oszukiwanie, Poruszanie jednostek, Sondy zwiadowcze (karty), Zwycięstwo

BUDOWANIE JEDNOSTEK

Kiedy znacznik czasu wejdzie na pole z symbolem budowy, gracze budują jednostki.




W celu wybudowania jednostek gracze równocześnie budują jednostki. Każdy gracz umieszcza na swojej kolejce budowy jedną jednostkę za każdy symbol zasobów znajdujący się w popierającym go układzie i w układzie przez niego zniewolonym. Wartość znajdująca się obok symbolu wskazuje pole, na którym jednostki są ustawiane. W przypadku zniewolonych układów należy użyć tylko pierwszego (od lewej) symbolu.

-  Jednostki umieszczane na kolejce budowy należy pobrać z puli niewykorzystywanych elementów.
-  Gracz nie może użyć do budowy symboli zasobów układu, jeśli w danym układzie znajduje się jednostka przeciwnika.  *Symbol budowy*
-  Gracz Rebelii może do budowy jednostek dodatkowo używać symboli zasobów przedstawionych na polu „Bazy Rebelii”, jeśli baza nie jest ujawniona, a gracz Imperium nie ma jednostek w układzie lub ten układ go nie popiera.
-  Arkusz stronnictwa Rebelii przedstawia kilka opcji dla niebieskich jednostek ▲ i pomarańczowych jednostek ■. Kiedy gracz Rebelii buduje jedną z tych jednostek, wybiera jedną jednostkę z tego rodzaju i umieszcza ją na swojej kolejce budowy.
-  Podczas każdej fazy uzupełnień każda jednostka przesuwa się o jedno pole w dół w kolejce budowy, w kierunku krawędzi jej właściciela. Kiedy jednostka zsunie się z pola „1” poza planszę, należy ją wystawić.
-  Kiedy zdolność pozwala graczowi umieścić jednostki w kolejce budowy, jednostki te są pobierane z puli.
 - Jeśli taka zdolność jest rozpatrywana w układzie, można ją rozpatrzeć nawet, gdy w danym układzie znajduje się znacznik sabotażu.
-  **WARIANT DRUŻYNOWY:** Tylko Admirał każdej z drużyn buduje i wystawia jednostki podczas fazy uzupełnień.

Powiązane pojęcia: Ograniczenia w liczbie elementów, Sabotaż (znaczniki), Układy, Uzupełnień (faza), Wystawianie jednostek, Zasoby (symbole)

BUDOWLE



Jednostki naziemne Działo jonowe i Generator oston to budowle. Mają one specjalne zdolności opisane na arkuszu stronnictwa Rebelii.

-  W jednym układzie może znajdować się dowolna liczba budowli, a każda obecna w nim budowla zapewnia swoją premię.
-  Zdolności budowli działają tak długo, jak jest ona obecna w układzie.
-  Budowle są nieruchome i nie mogą być poruszane.

Powiązane pojęcia: Naziemne jednostki, Poruszanie jednostek

CELE (KARTY)


Gracz Rebelii zyskuje reputację poprzez realizowanie kart Celów. Gracz Rebelii rozpoczyna z jedną kartą Celu na ręce i w każdej fazie uzupełnień dobiera na rękę jedną nową kartę Celu.


-  Gracz Rebelii może zagrać kartę Celu ze swojej ręki, jeśli w określonym momencie spełnia wskazane na niej wymagania. Gracz Rebelii zyskuje reputację zgodnie z tym, co przedstawiono w lewym górnym rogu karty Celu.
 - Kiedy gracz Rebelii zyskuje reputację, przesuwa swój znacznik reputacji o odpowiednią liczbę pól w kierunku znacznika czasu.
 - Po zyskaniu reputacji z karty Celu karta ta jest **odkładana do pudełka** i nie może zostać ponownie użyta podczas tej samej rozgrywki.
-  Wytłuszczony tekst znajdujący się w górnej części każdej karty Celu wskazuje moment, w którym dana karta może zostać zagrana.

- **Walka:** Jeśli w treści karty występuje słowo „Walka”, oznacza to, że można ją zagrać tylko zaraz po tym, jak gracz spełni warunek na niej wskazany.


– Cele „Walki” nie mogą być spełniane, kiedy jednostki zostają zniszczone poza walką.


- **Początek fazy uzupełnień:** Jeśli w treści karty występuje określenie „Początek fazy uzupełnień”, oznacza to, że można ją zagrać tylko tuż przed pierwszym krokiem fazy uzupełnień. **Nie można** jej zrealizować później, w trakcie fazy uzupełnień.
- Podczas każdej walki i każdej fazy uzupełnień można zagrać tylko jedną kartę Celu.
- Gracz Rebelii nigdy nie jest zmuszony do zagrywania karty Celu.


 Gracz Rebelii trzyma karty Celów na swojej ręce ukryte przez graczem Imperium do momentu, aż zdecyduje się je zagrać.


 Podczas przygotowania gry talia Celów jest podzielona na etapy – na wierzchu znajdują się karty etapu I, pod nimi karty etapu II, a pod nimi karty etapu III.

- W grze występują karty Misji rebelianckich, które pozwalają na przeglądanie i zmianę kolejności kart w talii Celów.

 Gracz Rebelii może mieć na ręce dowolną liczbę kart Celów. Karty Celów nie wliczają się do limitu kart Misji na ręce gracza Rebelii.

 Jeśli zdolność zmusza gracza Rebelii do ujawnienia jego ręki kart Celów, wówczas pokazuje on graczowi Imperium wszystkie swoje karty Celów. Następnie karty te wracają na jego rękę i znów stają się ukryte.


 Szczegółowy opis używania karty Celu „Plany Gwiazdy Śmierci” znajduje się na stronie 05.


 **WARIANT DRUŻYNOWY:** Generał Rebelii jest odpowiedzialny za dobieranie i zarządzanie ręką kart Celów. To on podejmuje wszelkie decyzje dotyczące momentu zagrania kart Celów.


Powiązane pojęcia: Gwiazda Śmierci, Reputacja, Walka, Zwycięstwo


DODATKI (PIERŚCIENIE)

Pierścienie dodatków są dołączane do liderów i zapewniają pewien efekt – korzystny lub niekorzystny.

 Zdolności niektórych kart dołączają do liderów pierścienie. Kiedy pierścień zostaje dołączony do lidera, podstawkę lidera należy delikatnie wcisnąć w odpowiedni pierścień. Efekt pierścienia został wyjaśniony na powiązanej z nim karcie.

 Na liderze może znajdować się w danym momencie tylko jeden pierścień. Jeśli lider zyska kolejny pierścień, należy z niego usunąć poprzedni.


 Kiedy zdolność karty dołącza pierścień do lidera, gracz może zachować taką kartę jako przypomnienie zdolności pierścienia, zamiast ją odrzucać lub odkładać do pudełka.


 Jeśli pierścień dodatku zostanie usunięty z lidera, pierścień ten należy odłożyć do puli, a jego efekt natychmiast przestaje działać na danego lidera.

Powiązane pojęcia: Akcje (karty), Pochwyceni liderzy

DOWODZENIE (FAZA)

Podczas fazy dowodzenia gracze w turach aktywują układy lub ujawniają misje.

 W Fазie dowodzenia jako pierwszy swoją turę wykonuje gracz Rebelii, a po nim przychodzi kolej na gracza Imperium.

 Podczas umieszczania lidera w układzie nie ma znaczenia, w którym miejscu układu się go umieści. Lider ten będzie brał udział we wszystkich misjach, bitwach kosmicznych oraz bitwach naziemnych mających miejsce w danym układzie.

Gracz może zdecydować się spasować w dowolnym momencie podczas fazy dowodzenia. Jeśli gracz spasuje, do końca fazy dowodzenia nie będzie już mógł używać swoich liderów do ujawniania misji ani aktywowania układów.

- Gracz, który spasował, nadal może używać liderów znajdujących się w jego puli liderów do blokowania misji lub do dodawania ich do walki w pierwszym kroku walki.
- Gracz może zdecydować się nie ujawniać misji, do której przydzielił lidera. Na koniec fazy dowodzenia liderzy, którzy nadal znajdują się na kartach Misji, wracają do swojej puli liderów, a karty Misji wracają na ręce graczy bez ujawniania.

WARIANT DRUŻYNOWY: Gracze wykonują swoje tury, postępując zgodnie z wartościami inicjatywy widocznymi w ich pulach liderów (najpierw 1, potem 2 itd.).

WARIANT DRUŻYNOWY: Podczas swojej tury gracz może aktywować układ, używając jednego ze swoich liderów, ujawnić misję, do której przydzielony jest jeden z jego liderów, lub może spasować.

WARIANT DRUŻYNOWY (TYLKO 3 GRACZY): Podczas każdej rundy fazy dowodzenia gracz Rebelii wykonuje dwie tury. Musi przy tym używać osobno swoich niebieskich i pomarańczowych liderów (tak, jak podczas rozgrywki czterooosobowej) i pasuje osobno dla Admirała i dla Generała.

Powiązane pojęcia: Aktywowanie układów, Misje (karty)

DYPLOMACJA

Dyplomacja to umiejętność zapewniana przez niektórych liderów i wymagana do realizacji niektórych misji. Misje dyplomatyczne często zapewniają poparcie w układach albo dają graczom nowe jednostki.

Powiązane pojęcia: Liderzy, Misje (karty), Umiejętności

ELIMINOWANIE LIDERÓW

Kilka zdolności może sprawić, że lider zostanie wyeliminowany. Jeśli tak się stanie, należy zabrać lidera z jego aktualnej lokalizacji i odłożyć do pudełka. Takiego lidera nie można już używać do końca rozgrywki.

Powiązane pojęcia: Akcje (karty), Cele (karty), Liderzy

GWIAZDA ŚMIERCI

Gwiazda Śmierci to niezwykle potężna jednostka, którą obowiązują wszystkie zasady dotyczące statków za wyjątkiem tych wskazanych poniżej.

- Gwiazda Śmierci nie posiada wartości wytrzymałości i nie można do niej przydzielać ani zadawać jej uszkodzeń.
- Gracz Imperium nie może dokonywać odwrotu żadnymi jednostkami, jeśli w walce bierze udział Gwiazda Śmierci lub Gwiazda Śmierci w budowie.
- Gwiazda Śmierci oraz Gwiazda Śmierci w budowie to statki określane jako stacje kosmiczne. Nie są to statki dowodzenia ani budowle.

BUDOWA GWIAZDY ŚMIERCI

Karta „Budowa Gwiazdy Śmierci” pozwala graczowi Imperium zbudować drugą Gwiazdę Śmierci. Kiedy karta ta jest rozpatrywana, gracz umieszcza Gwiazdę Śmierci w budowie w układzie z daną misją, a ukończoną Gwiazdę Śmierci stawia na polu 3 swojej kolejki budowy.

- Gwiazda Śmierci w budowie jest nieruchoma.
- Jeśli zdolność pozwala graczowi Imperium wystawić Gwiazdę Śmierci w układzie, można ją umieścić jedynie w układzie, w którym znajduje się Gwiazda Śmierci w budowie.
- Jeśli Gwiazda Śmierci w budowie zostanie zniszczona, należy także zniszczyć Gwiazdę Śmierci znajdującą się na kolejce budowy.

NISZCZENIE GWIAZDY ŚMIERCI

Podczas kroku bitwy kosmicznej w rundzie walki, po tym jak oba stronnictwa rozpatrzyły swoje ataki i zniszczyły jednostki, gracz Rebelii może ujawnić kartę Celu „Plany Gwiazdy Śmierci” ze swojej ręki.

Jeśli gracz Rebelii ma w danym układzie co najmniej jeden myśliwiec, to rzuca trzema kośćmi. Jeśli wyrzuci co najmniej jeden ❸, Gwiazda Śmierci zostaje zniszczona – gracz Rebelii odrzuca kartę i zyskuje punkty reputacji w liczbie widocznej na karcie.

- Jeśli gracz Rebelii nie wyrzuci żadnego ❸, zachowuje kartę i nie zyskuje żadnych punktów reputacji. Karta ta może zostać użyta w przyszłej rundzie walki.
- W każdej rundzie walki gracz Rebelii może użyć tylko jednej karty „Plany Gwiazdy Śmierci”.
- Karta Akcji „Jedna na milion” może zostać użyta, aby automatycznie wyrzucić ❸ na potrzeby karty Celu „Plany Gwiazdy Śmierci”.
- „Plany Gwiazdy Śmierci” mogą zostać użyte w odniesieniu do Gwiazdy Śmierci w budowie.
- Karta „Plany Gwiazdy Śmierci” nie może zostać zagrana, jeśli Gwiazda Śmierci nie znajduje się w danym układzie.

Powiązane pojęcia: Cele (karty), Myśliwce, Poruszanie jednostek, Rundy, Zniszczone układy

IMPERIALNE UKŁADY

Układem imperialnym jest dowolny układ, w którym znajduje się znacznik poparcia Imperium bądź znacznik zniewolenia.

Powiązane pojęcia: Poparcie, Zniewolenie, Układy

JEDNOSTKI

Wszystkie obecne w grze plastikowe figurki to jednostki. Zdolności oraz nazwy poszczególnych jednostek zostały przedstawione na arkuszach stronnictwa.

Poniżej znajduje się lista wszystkich figurek znajdujących się w grze **Star Wars: Rebelia**:

- **Jednostki imperialne:** 24 Myśliwce TIE, 8 Transportowców szturmowych, 8 Niszczycieli gwiazdnych, 2 Superniszczyciele gwiazdne, 2 Gwiazdy Śmierci, 1 Gwiazda Śmierci w budowie, 30 Szturmowców, 10 AT-ST, 4 AT-AT.
- **Jednostki rebelianckie:** 8 X-wingów, 12 Y-wingów, 4 Koreliańskie korwety, 4 Rebelianckie transportowce, 3 Krążowniki kalamariańskie, 21 Żołnierzy Rebelii, 6 Śmigaczy, 3 Generatory osłon, 3 Działa jonowe.
- **WARIANT DRUŻYNOWY:** Kiedy zasada odnosi się do jednostek gracza, to obejmuje wszystkie statki oraz jednostki naziemne należące do jego drużyny.

Powiązane pojęcia: Budowle, Gwiazda Śmierci, Myśliwce, Naziemne jednostki, Statki, Statki dowodzenia

KOŚCI

Kości są wykorzystywane do rozpatrywania bitew i blokowania misji. Na kościach występują trzy różne wyniki: trafienie, trafienie krytyczne oraz wynik specjalny.

- **❸ Trafienie:** Podczas walki trafienie może zostać przydzielone jako uszkodzenie do jednostki, której wartość wytrzymałości odpowiada kolorem kości.
 - Podczas misji trafienie oznacza jeden sukces.
- **❸ Trafienie bezpośrednie:** Podczas walki trafienie bezpośrednie może zostać przydzielone jako uszkodzenie do jednostki o dowolnym kolorze wartości wytrzymałości.
 - Podczas misji trafienie bezpośrednie oznacza jeden sukces.

☞ **Wynik specjalny:** Podczas walki kość ze specjalnym symbolem może zostać wydana, aby dobrać jedną kartę Taktyki lub aby zagrać jedną kartę Taktyki, na której znajduje się symbol specjalny.

- Podczas misji wynik specjalny oznacza **dwa sukcesy**.

☞ Niektóre zdolności przerzucają kości. Kość może być przerzucana dowolną liczbę razy.

☞ Kolor kości ma znaczenie jedynie podczas walki. Jeśli gracz wykonuje rzut kośćmi w innych okolicznościach, może do tego użyć kości w dowolnym kolorze.

Powiązane pojęcia: Misje (karty), Walka

LIDERZY

Gracze używają liderów do poruszania jednostek oraz podejmowania prób wykonania misji. Symbole umiejętności znajdujące się na liderach wskazują misje, które mogą ujawniać. Wartości taktyki liderów oznaczają liczbę kart Taktyki każdego rodzaju, które dobierają na początku walki.

☞ Każdy gracz zaczyna grę, mając czterech liderów bez symbolu rekrutacji. Gracz umieszcza ich w swojej puli liderów.

☞ Dodatkowo liderzy mogą być rekrutowani podczas fazy uzupełnień.

☞ Liderzy znajdujący się w puli liderów mogą być przydzielani do misji, aktywowania układów, blokowania misji lub mogą być dodawani do walki.

☞ Liderzy znajdujący się w układzie biorą udział w misjach i walkach, do których dochodzi w danym układzie. Ponadto uniemożliwiają poruszanie jednostek swojego stronnictwa z danego układu.

☞ Luke'a Skywalkera (Jedi) należy na potrzeby zdolności wszystkich kart oraz ograniczeń kart Akcji traktować jako Luke'a Skywalkera.

☞ **WARIANT DRUŻYNOWY:** Każdy gracz ma swoją pulę liderów. Admirał kontroluje wszystkich niebieskich liderów swojego stronnictwa, a Generał kontroluje wszystkich pomarańczowych liderów swojego stronnictwa.

☞ **WARIANT DRUŻYNOWY:** Imperialna karta „Pokusa Ciemnej Strony” zapewnia drużynie Imperium do końca gry kontrolę nad liderem Rebelii. Podczas fazy uzupełnień lider ten jest umieszczany w imperialnej puli liderów, której kolor odpowiada kolorowi danego lidera.

Powiązane pojęcia: Aktywowanie układów, Dowodzenie (faza), Eliminowanie liderów, Misje (karty), Przydział (faza), Rekrutowanie, Umiejętności, Uzupełnień (faza)

LOGISTYKA

Logistyka to umiejętność zapewniana przez niektórych liderów i wymagana do realizacji niektórych misji. Rebelianckie misje logistyczne na ogół poruszają jednostki do i z bazy, natomiast imperialne misje logistyczne często umożliwiają budowę specjalnych jednostek lub przyspieszają tempo ich budowy.

Powiązane pojęcia: Liderzy, Misje (karty), Umiejętności

ŁADOWNOŚĆ

Aby poruszyć jednostki naziemne oraz Myśliwce TIE, gracz musi posiadać odpowiednią ładowność. Ładowność statku została przedstawiona na arkuszu stronnictwa w postaci czarnego pola wydrukowanego obok symbolu statku.

☞ Każda jednostka naziemna oraz każdy Myśliwiec TIE zużywa jeden punkt ładowności.

Powiązane pojęcia: Naziemne jednostki, Poruszanie jednostek, Zniszczone układy

MISJE (KARTY)

Podczas fazy przydziału gracze mogą przydzielać liderów do kart Misji. Podczas fazy dowodzenia misje te mogą być ujawniane.

☞ Jeśli liderzy przydzieleni do misji nie posiadają łącznie pasujących symboli umiejętności w liczbie równej lub większej od wymogów umiejętności danej misji, wówczas misja nie może zostać ujawniona. Pozostaje ona zakryta, a gracz musi aktywować układ, ujawnić inną misję bądź spasować.

- Jeśli zdolność przydziela lidera do misji, liczba pasujących symboli umiejętności danego lidera nadal musi być równa lub większa od wymogów umiejętności karty, aby taka karta mogła zostać ujawniona.

☞ **WARIANT DRUŻYNOWY:** Generał kontroluje rękę kart Misji, a jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia w kwestii przydziału, może nawet zakazać Admirałowi przydzielenia lidera do misji.

UJAWNIANIE MISJI

W celu ujawnienia misji należy wykonać poniższe kroki:

- 1. Odkrycie karty:** Gracz odkrywa jedną ze swoich kart Misji i na głos odczytuje jej treść.
 - **WARIANT DRUŻYNOWY:** Gracz może ujawniać tylko takie karty Misji, do których zostali przydzieleni jego liderzy. Gracz, który ujawnia kartę, rzuca kośćmi i podejmuje wszelkie decyzje na potrzeby danej karty.
- 2. Wybór układu:** Gracz wybiera układ, w którym rozpatruje misję, przestrzegając przy tym instrukcji zawartych na karcie. Gracz umieszcza w danym układzie wszystkich liderów przydzielonych do danej misji.
 - Jeśli misja wskazuje, że gracz musi „spróbować ją wykonać przeciwko liderowi”, gracz musi wybrać układ, w którym znajduje się dany lider, zgodnie z tym, co wskazano na karcie.
 - Jeśli misja wymaga układu, w którym znajduje się „jednostka imperialna”, w danym układzie może znajdować się jedna bądź więcej jednostek.
- 3. Próba wykonania lub rozpatrzenie:** Jeśli w treści karty występuje określenie „spróbuj wykonać”, to taka misja może być blokowana – przejdź do kroku 4. Jeśli w treści karty występuje słowo „rozpatrz”, to taka misja nie może być blokowana – przejdź od razu do kroku 6.
- 4. Wystanie lidera, w celu blokowania:** Przeciwnik gracza ma teraz możliwość wybrania jednego lidera ze swojej puli liderów, aby umieścić go w danym układzie (nawet jeśli ten ma już tam swoich liderów).
 - **WARIANT DRUŻYNOWY:** Tylko jeden gracz z przeciwnej drużyny może wystać do tego układu swojego lidera.
- 5. Blokowanie:** Jeśli przeciwnik gracza nie ma w danym układzie żadnych liderów, misja kończy się automatycznym powodzeniem – należy przejść do kroku 6.

Jeśli w danym układzie znajduje się co najmniej jeden lider Rebelii oraz co najmniej jeden lider Imperium, misja jest blokowana, a gracze muszą rzucić kośćmi w celu ustalenia, czy misja zakończyła się powodzeniem. Każdy gracz rzuca kośćmi w liczbie równej całkowitej ilości symboli umiejętności wszystkich jego liderów znajdujących się w danym układzie. Pod uwagę brane są jedynie symbole umiejętności odpowiadające karcie Misji. Aktywny gracz rzuca jako pierwszy, po nim robi to jego przeciwnik.

Jeśli gracz podejmujący próbę wykonania misji zdobędzie **więcej sukcesów** niż jego przeciwnik, misja kończy się powodzeniem – należy przejść do kroku 6. W przeciwnym wypadku misja kończy się niepowodzeniem, a zdolność wydrukowana na karcie nie jest rozpatrywana – należy przejść do kroku 7.

- Każdy wyrzucony ☞ i ✨ to jeden sukces. Każdy wyrzucony ✨ to dwa sukcesy. Puste ścianki nie są sukcesami.

- Jeśli w lewym górnym rogu karty Misji znajduje się wizerunek lidera, jego właściciel zyskuje dwa dodatkowe sukcesy, jeśli jeden z jego liderów przydzielonych do misji odpowiada temu przedstawionemu na karcie.
- Jeśli przeciwnik ma w układzie lidera, ale nie ma żadnych pasujących symboli umiejętności, gracz podejmujący próbę wykonania misji musi rzucić kośćmi – musi uzyskać co najmniej jeden sukces, aby misja zakończyła się powodzeniem.
- Jeśli misja nakazuje, aby „podczas tej próby uwzględnić wszystkie symbole umiejętności”, gracze rzucają jedną kością za każdy symbol umiejętności na swoich liderach.
- Podczas rozpatrywania misji każdy gracz może rzucić w sumie **maksymalnie 10 kośćmi** (kolor kości nie ma znaczenia).
- Pochwycony lider nie bierze udziału w misji i jest traktowany tak, jakby nie znajdował się w danym układzie. Jedynym przypadkiem, kiedy pochwycony lider zapewnia swoje symbole umiejętności na potrzeby misji, jest sytuacja, kiedy misja jest podejmowana przeciwko niemu.
- Kiedy próba wykonania misji jest podejmowana „przeciwko liderowi”, dany lider automatycznie bierze w niej udział.
 - Wszyscy liderzy w danym układzie biorą udział w danej misji.
 - Jeśli gracz wyśle lidera ze swojej puli liderów, aby ten blokadł misję, to próba wykonania misji nadal jest podejmowana przeciwko pierwotnemu liderowi.
- **WARIANT DRUŻYNOWY:** Jeden gracz z każdej drużyny rzuca kośćmi za wszystkich liderów swojej drużyny w danym układzie.

6. Misja zakończona powodzeniem: Jeśli misja nie zakończyła się niepowodzeniem w kroku 5, gracz wykorzystuje zdolność opisaną na karcie Misji.

- Jeśli zdolność wymaga od gracza podjęcia decyzji, na przykład „zniszcz wybraną przez siebie jednostkę”, gracz podejmuje tę decyzję w tym momencie.

7. Odrzucenie lub cofnięcie do ręki: Po użyciu misji początkowej gracz cofa ją na swoją rękę. Wszystkie pozostałe karty Misji (w tym projekty) są odrzucane zaraz po wykorzystaniu.

- Jeśli lider znajdujący się na karcie Misji zostanie wyeliminowany, pochwycony lub poruszony poza misję, karta Misji wraca na rękę właściciela bez ujawniania.

Powiązane pojęcia: Dowodzenie (faza), Kości, Liderzy, Projekty, Przydział (faza)

MISJE POCZĄTKOWE

Oba stronnictwa mają cztery początkowe karty Misji, które na początku gry mają na swoich rękach.

- Każda początkowa misja jest oznaczona żółtą strzałką znajdującą się w dolnej części karty.
- Początkowe misje wracają do ręki właściciela po tym, jak zostaną rozpatrzone lub zostanie podjęta próba ich wykonania.
- Początkowe misje nigdy nie mogą być odrzucane ani wybierane do odrzucenia z ręki gracza.

Powiązane pojęcia: Misje (karty)

MYŚLIWCE

Statek o czarnej wartości wytrzymałości to myśliwiec.

- Gwiazda Śmierci w budowie nie jest myśliwcem – to stacja kosmiczna.

Powiązane pojęcia: Jednostki, Statki, Statki dowodzenia

NAZIEMNE JEDNOSTKI

Jednostka o pomarańczowym symbolu zasobów to jednostka naziemna.

Powiązane pojęcia: Budowanie jednostek, Jednostki, Wystawianie jednostek, Zasoby (symbole)

NEUTRALNE UKŁADY

Każdy układ, w którym nie ma znacznika poparcia Rebelii, znacznika poparcia Imperium ani znacznika zniewolenia, to układ neutralny.

Powiązane pojęcia: Imperialne Układy, Odległe układy, Poparcie, Rebelianckie układy, Układy, Zniewolenie

ODDZIAŁY SPECJALNE

Oddziały specjalne to umiejętność zapewniana przez niektórych liderów i wymagana do realizacji niektórych misji. Rebelianckie misje oddziałów specjalnych na ogół niszczą jednostki imperialne, a imperialne misje oddziałów specjalnych pozwalają na ogół na pochwylenie liderów Rebelii oraz użycie ich dla różnych efektów.

Powiązane pojęcia: Liderzy, Misje (karty), Umiejętności

ODLEGŁE UKŁADY

Każdy układ, w którym nie ma żadnych symboli zasobów ani pola poparcia, to odległy układ.

- W odległych układach nie można umieszczać znaczników poparcia ani znaczników zniewolenia. Układy te zawsze są neutralne.

- Jednostki nie mogą być wystawiane na odległych układach.

Powiązane pojęcia: Neutralne układy, Poparcie, Układy, Zamieszkanne układy, Zniewolenie

ODRZUCANIE

Kiedy gracz odrzuca kartę, umieszcza ją odkrytą na stosie obok odpowiadającej jej talii.

- Gracz mogą w dowolnym momencie przeglądać karty znajdujące się na stosach kart odrzuconych.

- Kiedy talia się wyczerpie, należy potasować odpowiadający jej stos kart odrzuconych i umieścić zakryty na stole, tworząc w ten sposób nową talię.

Powiązane pojęcia: Misje (karty), Ograniczenia w liczbie elementów, Projekty

ODWRÓT (PATRZ WALKA)

OGRANICZENIA W LICZBIE ELEMENTÓW

Jeśli graczom skończą się podczas gry elementy określonego rodzaju, powinni wówczas zastosować się do poniższych reguł:

- **Kości:** Każdy gracz, podczas każdej misji i każdego ataku, może rzucać maksymalnie pięcioma czarnymi oraz pięcioma czerwonymi kośćmi.
- **Znaczniki i pierścienie:** Liderzy oraz pierścienie dodatków są ograniczone do tych dostępnych w pudełku z grą.

Wszystkie pozostałe znaczniki nie są ograniczone. Jeśli graczom skończą się znaczniki określonego rodzaju, powinni znaleźć dla nich odpowiednik – np. monety.

- **Jednostki:** Jednostki są ograniczone do tych dostępnych w pudełku z grą. Gracz nie może wybudować jednostki określonego rodzaju, jeśli ta nie jest dostępna.

Podczas kroku 5 fazy uzupełnień gracz może zniszczyć dowolne ze swoich jednostek znajdujących się na planszy, aby cofnąć je z powrotem do puli.

- ☞ **Karty:** Kiedy talia się wyczerpie, należy potasować odpowiadający jej stos kart odrzuconych i umieścić zakryty na stole, tworząc w ten sposób nową talię.

Powiązane pojęcia: Jednostki, Kości, Odrzucanie

OSZUKIWANIE

Chociaż gracz może blefować lub starać się zwodzić przeciwnika w zakresie informowania go o lokalizacji bazy Rebelii, musi zawsze pamiętać o przestrzeganiu kilku poniższych zasad.

- ☞ Jeśli zdolność wymaga, aby gracz Rebelii rozpatrzył efekt w układzie bazy Rebelii (nie na polu „Baza Rebelii”), gracz musi faktycznie rozpatrzeć go w układzie bazy Rebelii.
- ☞ Jeśli na koniec gry okaże się, że gracz oszukiwał (celowo lub nieumyślnie), to gracz taki przegrywa, a wygrywa jego przeciwnik. Dzieje się tak w przypadku poruszenia z bazy Rebelii do niedozwolonego układu lub zrekrutowaniu lidera, dla którego gracz nie ma karty.

Powiązane pojęcia: Akcje (karty), Baza Rebelii, Rekrutowanie

POCHWYCENI LIDERZY

Zdolności niektórych kart imperialnych pozwalają na pochwylenie rebelianckich liderów. Kiedy lider zostaje pochwycony, należy do niego dołączyć pierścienie pochwyconego lidera.

- ☞ Pochwyceni liderzy nie blokują misji, nie mogą wracać do puli liderów ani nie mogą być poruszani przez gracza Rebelii.
 - Jeśli podejmowana jest próba wykonania misji „przeciwko pochwyconemu liderowi”, pochwycony lider normalnie blokuje taką misję i rzuca kośćmi. Gracz Rebelii może także wysłać innego lidera ze swojej puli liderów, aby ten normalnie blokował daną misję.
- ☞ Pochwyceni liderzy nie uniemożliwiają jednostkom rebelianckim poruszania się poza ich układ.
- ☞ Gracz Imperium może poruszać pochwyconego lidera tak, jakby była to jednostka naziemna, ale nie wlicza się on do ładuności.
 - Pochwyceni liderzy nie mogą być poruszani podczas odwrotu.
- ☞ Jeśli kolejny lider zostanie pochwycony, poprzedni pochwycony lider zostaje uratowany, a pierścienie pochwyconego lidera jest dołączany do nowego lidera.
 - Kiedy do pochwyconego lidera jest dołączany inny pierścień, pierścienie pochwyconego lidera jest usuwany.
- ☞ Lider z pierścieniem karbonitu nadal jest pochwyconym liderem. Może zostać uwolniony oraz może być celem dowolnej karty, która działa na pochwyconych liderów.
 - Jeśli taki lider zostanie uwolniony, Rebelianci nie odzyskują reputacji utraconej w wyniku działania misji „Zamrażanie w karbonicie”.

Powiązane pojęcia: Baza Rebelii, Dodatki (pierścienie), Misje (karty), Poruszanie jednostek, Ratowanie pochwyconych liderów

POPARCIE

Każdy układ ma pole poparcia wskazujące, kogo wspierają jego mieszkańcy. Aktualne poparcie jest wskazane przez znacznik poparcia znajdujący się w danym układzie. Jeśli nie ma tam żadnego znacznika poparcia, wówczas układ jest neutralny.

- ☞ Gracze mogą zyskiwać poparcie w układach dzięki określonym misjom.
- ☞ Posiadanie poparcia w układzie pozwala graczowi na budowanie jednostek przy pomocy zasobów danego układu oraz wystawianie tam nowych jednostek.

- ☞ Kiedy gracz zyskuje poparcie w układzie neutralnym, umieszcza w nim jeden ze swoich znaczników poparcia.

- ☞ Kiedy gracz zyskuje jeden punkt poparcia w układzie, który popiera jego przeciwnika, wówczas usuwa z danego układu znacznik poparcia przeciwnika, a sam układ staje się neutralny.
- ☞ Kiedy gracz zyskuje dwa punkty poparcia w układzie, który popiera jego przeciwnika, wówczas usuwa z danego układu znacznik poparcia przeciwnika i na jego miejsce umieszcza swój znacznik poparcia.
- ☞ W każdym układzie mogą się równocześnie znajdować nie więcej niż jeden znacznik poparcia i jeden znacznik zniewolenia.
- ☞ Jeśli zdolność wymaga, aby gracz miał poparcie w danym układzie, gracz musi w nim posiadać swój znacznik poparcia. Nie ma znaczenia, czy w danym układzie znajdują się jednostki przeciwnika, czy znacznik zniewolenia.
- ☞ Kiedy gracz traci poparcie w układzie, w którym znajduje się jeden z jego znaczników poparcia, wówczas usuwa dany znacznik, a układ staje się neutralny. Gracze nie mogą tracić poparcia w układach neutralnych.
- ☞ Coruscant zawsze popiera gracza Imperium i nie może zyskiwać ani tracić poparcia.
- ☞ Pole „Bazy Rebelii” nie jest układem i nie może zyskiwać ani tracić poparcia.

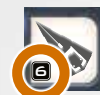
Powiązane pojęcia: Budowanie jednostek, Misje (karty), Neutralne układy, Zniewolenie

PORUSZANIE JEDNOSTEK

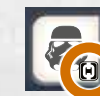
Gracze poruszają jednostki poprzez aktywowanie układów w fazie dowodzenia. Po umieszczeniu lidera w danym układzie gracz porusza z sąsiednich układów dowolne ze swoich statków, przesuwać je do właśnie aktywowanego układu.

Do walki dochodzi, gdy po poruszeniu przez gracza jednostek do danego układu znajdują się tam jednostki drugiego stronnictwa.

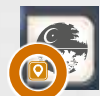
- ☞ Każdy poruszający się statek może zabrać ze sobą, zgodnie ze swoją ładunością, pewną liczbę jednostek naziemnych i Myśliwców TIE.
- ☞ Na niektórych jednostkach znajduje się symbol ograniczeń transportowych. Jednostki te mogą poruszać się tylko wtedy, gdy gracz porusza do tego samego układu jednostki z wartością ładuności.
- ☞ Jednostki mogą poruszać się z kilku układów, jeśli wszystkie te układy sąsiadują z aktywowanym układem.
- ☞ Jednostka posiadająca symbol nieruchomości nie może się poruszać.
- ☞ Dwa układy sąsiadują ze sobą, jeśli posiadają wspólną granicę.



Ładowność



Ograniczenia transportowe



Symbol nieruchomości

- Jednostki mogą poruszać się nad pomarańczowymi granicami regionów, ale nie mogą poruszać się przez obszary nieprzekraczalne (zaciemnione na jasnoczerwony kolor).
- ☞ Jednostki nie mogą poruszać się z układu, w którym już znajduje się lider ich stronnictwa.
 - Lider, który nie posiada wartości taktyki, nadal uniemożliwia ruch jednostek z jego układu.
 - Lider znajdujący się na polu „Bazy Rebelii” uniemożliwia poruszanie jednostek z pola „Bazy Rebelii”, ale nie z układu, w którym znajduje się baza.
- ☞ Lider nieposiadający wartości taktyki nie może aktywować układu.
- ☞ Jeśli zdolność pozwala graczowi poruszyć jednostki, gracz musi przestrzegać przy tym ruchu wszystkich zasad ruchu i ograniczeń. Na przykład, kiedy gracz Rebelii porusza jednostki korzystając z karty

Misji „Ukryta flota”, musi przy tym przestrzegać tadowości oraz nie wolno mu poruszać nieruchomych jednostek.

- Jeśli zdolność pozwala graczowi „zignorować ograniczenia transportowe”, to jednostki z symbolem ograniczenia transportowego mogą być poruszane bez potrzeby poruszania z ich układu jednostek o określonej tadowości.

Powiązane pojęcia: Aktywowanie układów, Jednostki, Ładowność, Naziemne jednostki, Statki

PROJEKTY

W talii Projektów znajdują się karty Misji, które gracz Imperium może dobrać, rozpatrując misję „Badania i rozwój”.

☞ Wszystkie karty w talii Projektów to misje. Kiedy karta Projektu jest odrzucana, należy odłożyć ją na stos odrzuconych kart projektów.

☞ **WARIANT DRUŻYNOWY:** Kiedy gracz Imperium dobiera kartę Projektu, jest ona dokładana do ręki kart Misji Generała Imperium.

Powiązane pojęcia: Misje (karty), Logistyka

PRZYDZIAŁ (FAZA)

Podczas fazy przydziału gracze decydują, których liderów chcą przydzielić do wybranych misji.

Aby przydzielić lidera do misji, gracz bierze kartę Misji ze swojej ręki i kładzie ją zakrytą w pobliżu swojego arkusza stronnictwa. Następnie wybiera **jednego lub dwóch** liderów ze swojej puli liderów i stawia ich na danej karcie.

Gracz Rebelii rozpoczyna od przydzielenia dowolnych ze swoich liderów do misji. Kiedy skończy, gracz Imperium przydziela dowolnych ze swoich liderów do misji.

☞ Wszyscy liderzy, którzy nie zostaną przydzieleni do misji, pozostają w puli liderów.

☞ Podczas fazy przydziału nie ujawnia się kart Misji.

☞ Gracz może przydzielić maksymalnie dwóch liderów do jednej misji, nawet jeśli nie jest to jeden z wymogów wymienionych na karcie misji.

- **WARIANT DRUŻYNOWY:** Do każdej misji można przydzielić maksymalnie dwóch liderów, niezależnie od tego, do którego gracza oni należą.

☞ **WARIANT DRUŻYNOWY:** Zarówno Admirał, jak i Generał mogą przydzielać swoich liderów do kart Misji. Generał kontroluje rękę kart Misji, a jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia w kwestii przydzielenia liderów, Generał może zakazać Admirałowi przydzielenia lidera do misji.

☞ **WARIANT DRUŻYNOWY:** Obaj gracze z drużyny rebelianckiej przydzielają swoich liderów do misji zanim gracze z drużyny imperialnej będą mogli przydzielić swoich liderów do misji.

Powiązane pojęcia: Dowodzenie (faza), Liderzy, Misje (karty)

RATOWANIE POCHWYCONYCH LIDERÓW

Niektóre karty ratują pochwyconych liderów. Kiedy lider zostaje uratowany, należy z niego usunąć pierścień dodatku pochwyczonego lidera, a samego lidera należy umieścić na polu „Bazy Rebelii”.

☞ Jeśli w układzie pochwyczonego lidera nie ma żadnych jednostek imperialnych (na ogół taka sytuacja ma miejsce po pokonaniu Imperium podczas walki), lider natychmiast zostaje uratowany i normalnie porusza się do bazy.

☞ Po uratowaniu lidera przy pomocy misji, dowolni liderzy przydzieleni do danej misji także mogą poruszyć się na pole „Bazy Rebelii”. Pozostali liderzy pozostają w danym układzie.

☞ Dopóki baza jest ujawniona, uratowani liderzy są umieszczani w układzie bazy Rebelii.

Powiązane pojęcia: Baza Rebelii, Misje (karty), Pochwyceni liderzy

REBELIANCKIE UKŁADY

Rebelianckim układem nazywany jest dowolny układ, w którym znajduje się znacznik poparcia Rebelii i nie ma w nim żadnego znacznika zniewolenia.

Powiązane pojęcia: Imperialne Układy, Neutralne układy, Układy

REGIONY

Na planszy występuje osiem regionów oddzielonych od siebie grubymi, pomarańczowymi granicami. Każdy region składa się z czterech układów.

☞ Podczas poruszania się jednostki mogą normalnie przekraczać granicę pomiędzy regionami.

☞ Niektóre zdolności kart działają na układy znajdujące się w tym samym regionie.

Powiązane pojęcia: Układy

REKRUTOWANIE

Gracze rekrutują liderów, kiedy znacznik czasu wejdzie na pole, na którym znajduje się symbol rekrutacji.



Symbol rekrutacji

W celu rekrutowania liderów każdy gracz dobiera dwie karty Akcji, wybiera jednego z liderów na nich przedstawionych i umieszcza go w swojej puli liderów. Każdy gracz zatrzymuje wybraną przez siebie kartę Akcji, trzyma ją zakrytą i może użyć jej w późniejszym czasie.

☞ Gracze wybierają swoje karty równocześnie, ale gracz Rebelii jako pierwszy deklaruje, którego lidera będzie rekrutował. Po nim gracz Imperium wybiera, którego z liderów ze swoich kart zrekrutuje.

- Niewybrane przez graczy karty Akcji są odkładane bez ujawniania na spody odpowiednich talii.

☞ Jeśli zdolność pozwala graczowi rekrutować określonego lidera, gracz bierze tego lidera z puli i umieszcza go w swojej puli liderów.

☞ Gracz nie może rekrutować lidera, który już znajduje się na planszy, w puli liderów albo został wyeliminowany z gry.

- Jeśli wszyscy liderzy przedstawieni na dobranych przez gracza kartach Akcji zostali już zrekrutowani, gracz może kontynuować dobieranie kolejnych pojedynczych kart Akcji, dopóki nie dobierze karty przedstawiającej lidera, którego jeszcze nie zrekrutował.
- Gracz może wybrać kartę Akcji nawet wtedy, gdy nie może zrekrutować żadnego z przedstawionych na niej liderów. Wówczas zyskuje kartę, ale nie rekrutuje nowego lidera.

☞ **WARIANT DRUŻYNOWY:** W każdej drużynie tylko Admirał dobiera karty Akcji podczas rekrutacji. Następnie wybiera jedną z dwóch kart i decyduje, którego z liderów zrekrutuje. Zrekrutowany lider jest umieszczany w puli liderów, której odpowiada kolorem (niebieski lub pomarańczowy). Gracz kontrolujący daną pulę liderów zyskuje kartę Akcji i sam decyduje, kiedy jej użyć.

Powiązane pojęcia: Akcje (karty), Liderzy, Oszukiwanie, Uzupetnień (faza)

REPUTACJA

Znacznik reputacji rozpoczyna grę na polu „14” toru czasu. Gracz Rebelii natychmiast wygrywa grę, jeśli znacznik reputacji oraz znacznik czasu będą znajdowały się na tym samym polu. Gracz Rebelii zyskuje reputację na ogół dzięki kartom Celów.

☞ Kiedy gracz Rebelii zyskuje jeden punkt reputacji, znacznik reputacji jest przesuwany o jedno pole w kierunku znacznika czasu.

- Jeśli gracz Rebelii zyska więcej niż jeden punkt reputacji, znacznik poruszany jest o odpowiednią liczbę pól, jedno po drugim. Jeśli w ten sposób wejdzie na pole ze znacznikiem czasu, gra natychmiast się kończy.

☞ Kiedy gracz Rebelii traci jeden punkt reputacji, znacznik reputacji jest przesuwany o jedno pole z dala od znacznika czasu.

Powiązane pojęcia: Cele (karty), Znacznik czasu i tor czasu, Zwycięstwo

RUNDY

W grze występują dwa rodzaje rund: rundy gry oraz rundy walki.

☞ Gra składa się z serii rund gry. Każda runda dzieli się na fazę aktywacji, fazę dowodzenia oraz fazę uzupełnień.

☞ Walka jest rozgrywana w serii rund walki.

Powiązane pojęcia: Dowodzenie (faza), Przydział (faza), Uzupełnień (faza), Walka

SABOTAŻ (ZNACZNIKI)

Karta Misji „Sabotaż” pozwala graczowi Rebelii umieścić w układzie znacznik sabotażu. Znacznik sabotażu uniemożliwia używanie symboli zasobów z danego układu do budowy jednostek oraz wystawianie tam jednostek podczas fazy uzupełnień.

☞ W każdym układzie może znajdować się maksymalnie jeden znacznik sabotażu.

☞ Zdolności nie mogą „budować” ani „wystawiać” jednostek w układzie, w którym znajduje się znacznik sabotażu.

- Znaczniki sabotażu nie wpływają na inne zdolności, które odnoszą się do symboli zasobów w układzie. Przykładowo znacznik sabotażu nie działa na zdolność pozwalającą graczowi „zyskać” jednostki w układzie.

☞ Znaczniki sabotażu pozostają na planszy, dopóki nie zostaną usunięte przez imperialną kartę Misji.

☞ Znaczniki sabotażu działają tak samo na oba stronnictwa.

Powiązane pojęcia: Budowanie jednostek, Misje (karty), Wystawianie jednostek

SONDY ZWIADOWCZE (KARTY)

W talii Sond zwiadowczych znajduje się jedna karta za każdy układ w grze, za **wyjątkiem** Coruscant. Karty te są wykorzystywane do ustalenia na początku gry poparcia poszczególnych układów, a gracz Rebelii używa tych kart, aby potajemnie wybrać lokalizację bazy Rebelii.

☞ Podczas każdej fazy uzupełnień gracz Imperium dobiera dwie karty Sond zwiadowczych z wierzchu talii.

☞ Gracz Imperium trzyma dobrane karty Sond zwiadowczych w ukryciu przed graczem Rebelii.

☞ **WARIANT DRUŻYNOWY:** Generał Imperium jest odpowiedzialny za dobieranie i zarządzanie ręką dobranych kart Sond zwiadowczych.

Powiązane pojęcia: Baza Rebelii, Misje (karty)

STATKI

Wszystkie jednostki, które mają niebieskie symbole zasobów to statki.

☞ Superniszczyciele gwiazdne, Gwiazda Śmierci oraz Gwiazda Śmierci w budowie to także statki.

☞ Statek, który ma czerwoną wartość wytrzymałości to statek dowodzenia. Statek, który ma czarną wartość wytrzymałości to myśliwiec.

- Gwiazda Śmierci oraz Gwiazda Śmierci w budowie to stacje. Nie są one statkami dowodzenia ani myśliwcami.

Powiązane pojęcia: Budowanie jednostek, Gwiazda Śmierci, Jednostki, Myśliwce, Statki dowodzenia, Wystawianie jednostek, Zasoby (symbole)

STATKI DOWODZENIA

Statek z czerwoną wartością wytrzymałości to statek dowodzenia.

☞ Gwiazda Śmierci nie jest statkiem dowodzenia – to stacja kosmiczna.

Powiązane pojęcia: Gwiazda Śmierci, Jednostki, Myśliwce, Statki

TAKTYKA (KARTY)

Karty taktyki są dobierane podczas walki i posiadają szeroki wachlarz specjalnych zdolności, które pomagają graczowi w trakcie walki.

☞ Na początku walki każdy gracz dobiera karty Taktyki odpowiednio do wartości taktyki swoich liderów. Gracze mogą dobrać dodatkowe karty Taktyki rozpatrując wynik ✖.

☞ Karty Taktyki nie są ujawniane przeciwnikowi do momentu zagrania.

☞ Na koniec każdej walki wszystkie odrzucone karty Taktyki naziemnej i kosmicznej są wtasowywane do odpowiednich talii.

Powiązane pojęcia: Kości, Liderzy, Walka

TEATR WOJNY

W grze *Star Wars: Rebelia* występują dwa rodzaje teatrów wojny: przestrzeń kosmiczna oraz powierzchnia planety. Jednostki atakują w jednym z tych teatrów, a większość liderów posiada wartości taktyki odpowiadające każdemu teatrui wojny.

☞ Podczas przydzielania i zadawania uszkodzeń podczas bitwy gracze mogą zadawać uszkodzenia tylko jednostkom znajdującym się w tym samym teatrze wojny. Na przykład, jeśli gracze rozpatrują krok walki kosmicznej, nie mogą przydzielać ani zadawać uszkodzeń jednostkom naziemnym.

Powiązane pojęcia: Uszkodzenia, Walka

UKŁAD

Każdy układ składa się z rysunku planety, obszaru „przestrzeni kosmicznej” okalającego planetę oraz nazwy. W zamieszkałych układach znajdują się także symbole zasobów oraz pola poparcia.

☞ Każdy układ reprezentuje nie tylko pojedynczą planetę przedstawioną na rysunku, ale także okoliczne księżyce, stacje kosmiczne oraz inne planety znajdujące się w danym układzie.

☞ Jeśli zdolność odnosi się do „najbliższego układu”, gracze zliczają liczbę ruchów, które jednostka musiałaby wykonać, aby dotrzeć do danego układu. W przypadku remisu gracz rozpatrujący zdolność wybiera jeden z najbliższych układów.

Powiązane pojęcia: Imperialne Układy, Neutralne układy, Odległe układy, Poparcie, Rebelianckie układy, Regiony, Zamieszkane układy, Zasoby (symbole)

UMIEJĘTNOŚCI


Każdy lider posiada pewną liczbę symboli umiejętności. Symbole umiejętności lidera wskazują misje, które dany lider może podjąć lub które może zablokować.

☞ W grze występują cztery rodzaje umiejętności: dyplomacja, wywiad, logistyka oraz oddziały specjalne.

Powiązane pojęcia: Dyplomacja ♠, Liderzy, Logistyka ♣, Misje (karty), Oddziały specjalne ♣, Wywiad ☞

USZKODZENIA

Podczas walki do jednostek można przydzielać uszkodzenia. Jeśli po uwzględnieniu zablokowanych obrażeń liczba uszkodzeń przydzielonych do jednostki jest równa jej wytrzymałości bądź wyższa, taka jednostka zostaje zniszczona.

 Podczas walki wszelkie uszkodzenia, które nie zniszczą jednostki, są oznaczane przy pomocy znaczników uszkodzeń. Znaczniki uszkodzeń nie są usuwane aż do końca walki.

Powiązane pojęcia: Jednostki Walka, Wytrzymałość (wartość), Zniszczone jednostki

UZUPEŁNIENIE (FAZA)

Podczas fazy uzupełnień gracze wykonują kroki porządkowania, w ten sposób przygotowując się na kolejną rundę gry:

1. Powrót liderów:

Gracze cofają swoich liderów z planszy do swoich pul liderów.

- Jeśli lider nadal znajduje się na karcie Misji, wraca do puli liderów, a karta wraca na rękę właściciela.
- Tuż przed rozpatrzeniem tego kroku gracz Rebelii może zagrać jedną kartę Celu „Początek fazy uzupełnień”.

2. Dobranie misji:

Każdy gracz dobiera dwie karty Misji i odrzuca z ręki karty Misji, jeśli ma ich więcej niż 10.

- Karty Projektów są misjami i wliczają się do tego limitu. Karty Celów nie wliczają się do tego limitu.
- Misje początkowe nie mogą być odrzucane.
- Gracze mogą przekroczyć ten limit podczas fazy przydzielania i fazy dowodzenia, ale nie odrzucają kart aż do tego kroku fazy uzupełnień.
- **WARIANT DRUŻYNOWY:** Tylko Generał każdego stronnictwa dobiera karty Misji i decyduje, które z kart odrzucić, jeśli będzie ich miał na ręce więcej niż 10.

3. Wystanie sond zwiadowczych:

Gracz Imperium dobiera dwie karty Sond zwiadowczych.

- **WARIANT DRUŻYNOWY:** Tylko Generał Imperium dobiera w tym kroku karty Sond zwiadowczych.

4. Dobranie celów:

Gracz Rebelii dobiera jedną kartę Celu.

5. Przesunięcie znacznika czasu:

Znacznik czasu należy przesunąć o jedno pole do przodu na torze czasu. Następnie gracze rekrutują liderów i/lub budują jednostki, jeśli na nowym polu znacznika czasu znajduje się odpowiedni symbol.

I Symbol rekrutacji: Każdy gracz dobiera dwie karty ze swojej talii Akcji, wybiera jedną z nich, a drugą odkłada zakrytą na spód swojej talii.

- **WARIANT DRUŻYNOWY:** Admirał dobiera dwie karty Akcji i decyduje, którego lidera zrekrutować. Zrekrutowany lider jest umieszczany w puli liderów, do której pasuje kolorem (niebieska lub pomarańczowa). Gracz kontrolujący daną pulę liderów zyskuje kartę Akcji i decyduje, kiedy jej użyć.

II Symbol budowy: Gracze równocześnie budują nowe jednostki. Każdy gracz buduje jedną jednostkę za każdy odpowiadający jej symbol zasobów znajdujący się w popierających go układach lub układach przez niego zniewolonych. W przypadku zniewolonych układów gracz używa tylko pierwszego symbolu od lewej.

Gracz bierze odpowiednie jednostki z puli i umieszcza je na swojej kolejce budowy, na polach, których numer odpowiada wartości widocznej na lewo od symbolu zasobów.

- **WARIANT DRUŻYNOWY:** Tylko Admirał każdej drużyny buduje w tym kroku nowe jednostki.

6. Wystawienie jednostek:

Zaczynając od gracza Rebelii, każdy gracz przesuwa wszystkie jednostki o jedno pole w dół na swojej kolejce budowy. Wszelkie jednostki, które zsuną się z pola 1 poza planszę są gotowe do wystawienia.

- **WARIANT DRUŻYNOWY:** Tylko Admirał każdej drużyny wystawia jednostki w tym kroku.

Powiązane pojęcia: Budowanie jednostek, Odrzucanie, Rekrutowanie, Sondy zwiadowcze (karty), Wystawianie jednostek, Znacznik czasu i tor czasu

WALKA

Kiedy gracz porusza jednostki do układu, w którym znajdują się jednostki jego przeciwnika, rozpatruje się walkę. Do walki dochodzi tylko wtedy, gdy obaj gracze mają swoje jednostki w tym samym teatrze wojny.

1. Dodanie lidera:

Jeśli gracz nie ma w danym układzie lidera z wartościami taktyki, to może wziąć jednego lidera ze swojej puli liderów i umieścić go w danym układzie.

- **AKTYWNY GRACZ** (gracz, który aktualnie rozgrywa swoją turę) musi zdecydować, czy dodaje swojego lidera, zanim taką możliwość będzie miał przeciwnik.
- Po dodaniu liderów każdy gracz może zagrać karty Akcji „Początek walki”. Jako pierwszy taką możliwość ma aktywny gracz.
- **WARIANT DRUŻYNOWY:** Gracz nie może dodać lidera do układu, jeśli jego partner ma w danym układzie lidera z wartościami taktyki. Każda drużyna może dodać do układu maksymalnie jednego lidera.
- **WARIANT DRUŻYNOWY:** Dowolny krok, który jest wykonywany „począwszy od aktywnego gracza”, jest rozgrywany przez drużynę aktywnego gracza, zanim druga drużyna będzie mogła go rozpatrzyć.

2. Dobranie kart Taktyki:

Każdy gracz dobiera karty Taktyki kosmicznej odpowiednio do wartości taktyki kosmicznej swojego lidera oraz karty Taktyki naziemnej odpowiednio do wartości taktyki naziemnej lidera.

- Jeśli gracz ma w układzie kilku liderów, używa najwyższej wartości dla każdego teatru wojny.
- Gracze mogą dobierać karty Taktyki kosmicznej tylko wtedy, gdy oba stronnictwa mają w danym układzie swoje statki. Podobnie jest z kartami Taktyki naziemnej, które gracze mogą dobierać tylko wtedy, gdy oba stronnictwa mają w danym układzie swoje jednostki naziemne.
- Aktywny gracz dobiera karty Taktyki jako pierwszy, a po nim robi to jego przeciwnik.
- **WARIANT DRUŻYNOWY:** Każda drużyna używa najwyższej wartości taktyki naziemnej i taktyki kosmicznej swoich liderów w danym układzie, niezależnie od tego, który gracz kontroluje danego lidera.

Admirał dobiera karty Taktyki kosmicznej swojej drużyny, a Generał dobiera karty Taktyki naziemnej swojej drużyny.

3. Runda walki:

Gracze rozpatrują rundę walki, w której każda jednostka wykonuje jeden atak. W celu rozpatrzenia rundy walki należy postępować kolejno zgodnie z następującymi krokami:

I Bitwa kosmiczna: Aktywny gracz rozpatruje jeden atak wszystkimi swoimi statkami. Następnie jego przeciwnik rozpatruje jeden atak wszystkimi swoimi statkami.

– Gracze rozpatrują ten krok tylko wtedy, gdy w danym układzie znajdują się statki obu stronnictw.

– **WARIANT DRUŻYNOWY:** Podczas kroku walki kosmicznej Admirał rzuca kośćmi, zagrywa karty Taktyki kosmicznej oraz podejmuje dla swojej drużyny wszystkie decyzje.

II Bitwa naziemna: Aktywny gracz rozpatruje jeden atak wszystkimi swoimi jednostkami naziemnymi. Następnie jego przeciwnik rozpatruje jeden atak wszystkimi swoimi jednostkami naziemnymi.

– Gracze rozpatrują ten krok tylko wtedy, gdy w danym układzie znajdują się jednostki naziemne obu stronnictw.

- **WARIANT DRUŻYNOWY:** Podczas kroku walki naziemnej Generał rzuca kośćmi, zagrywa karty Taktyki naziemnej oraz podejmuje dla swojej drużyny wszystkie decyzje.


III Odwrót: Zaczynając od aktywnego gracza, każdy gracz ma możliwość dokonania odwrotu.


IV Kolejna runda: Jeśli oba stronnictwa nadal mają jednostki w tym samym **TEATRZE WOJNY** (kosmicznym lub naziemnym), rozpatrywana jest kolejna runda walki, zaczynająca się od kroku „Walki kosmicznej”. W przeciwnym wypadku walka się kończy.

- Jeśli jedynymi pozostałymi w układzie jednostkami rebelianckimi są budowle, a w układzie nadal znajdują się naziemne jednostki imperialne, budowle zostają zniszczone.
- Jeśli jedynym pozostałym w układzie statkiem imperialnym jest Gwiazda Śmierci w budowie, a gracz Rebelii nadal ma w układzie swoje statki, Gwiazda Śmierci w budowie zostaje zniszczona.

KONIEC WALKI

Walka kończy się, kiedy po rozpatrzeniu ostatniego kroku rundy walki oba stronnictwa nie mają jednostek w tym samym teatrze wojny. Na przykład, jeśli w danym układzie gracz Imperium ma tylko jednostki naziemne, a gracz Rebelii ma tylko statki, walka dobiega końca.

 Na koniec walki gracze odrzucają wszystkie karty Taktyki, które mają na ręce. **Następnie należy wtasować wszystkie karty Taktyki do odpowiednich talii.**

 Na koniec walki należy usunąć wszystkie znaczniki uszkodzeń przydzielone do jednostek i odłożyć je z powrotem do puli.

ROZPATRYWANIE ATAKU

W celu rozpatrzenia ataku przez jednostki naziemne lub kosmiczne należy postępować zgodnie z poniższymi krokami:

1. Rzut kośćmi: Gracz rzuca kośćmi, których kolor i liczba odpowiada wartościom ataku jego jednostek uczestniczących.

- Każdy gracz może podczas jednego ataku rzucać maksymalnie pięcioma czerwonymi i pięcioma czarnymi kośćmi.
- Jeśli zdolność redukuje liczbę kości, którymi wykonywany jest rzut, to redukcja ta następuje **zanim** zostanie sprawdzony limit pięciu kości w danym kolorze.

2. Akcje walki: Gracz może wykonać akcje walki, aby dobierać karty Taktyki lub aby zagrywać karty Taktyki.

- **Dobranie karty Taktyki:** Gracz wydaje kość ze specjalnym symbolem (⊗), aby dobrać jedną kartę Taktyki.
 - Gracz dobiera kartę z talii odpowiadającej obecnie rozpatrywanemu teatrowi wojny (podczas walki kosmicznej dobiera karty Taktyki kosmicznej, a podczas walki naziemnej karty Taktyki naziemnej).
 - Wydane kości są odkładane na bok i nie mogą być użyte ponownie podczas tego ataku.
 - W swojej kolejnej akcji walki gracz może użyć karty, którą właśnie dobrał. Może ją także zachować na później.
- **Zagranie karty Taktyki:** Gracz rozpatruje zdolność karty ze swojej ręki, po czym ją odrzuca.
 - Gracz może zagrywać tylko karty Taktyki odpowiadające aktualnie rozgrywanemu teatrowi wojny (karty Taktyki kosmicznej podczas walki kosmicznej, karty Taktyki naziemnej podczas walki naziemnej).
 - Jeśli na karcie znajduje się specjalny symbol (⊗), gracz musi wydać jedną ze swoich kości (dowolnego koloru) z tym wynikiem, aby móc użyć takiej karty.
 - Jeśli zdolność przerzuca kości, to wszystkie kości, na które działa taka zdolność, są przerzucane jednocześnie. Inna zdolność może przerzucić je ponownie.

- Jeśli karta Taktyki wymaga konkretnej jednostki, bądź działu na konkretną jednostkę, jednostka ta musi znajdować się w układzie, w którym rozpatrywana jest walka.

- Jeśli karta Taktyki zadaje uszkodzenia, nie wskazując przy tym jednostek, którym są one zadawane, gracz zagrywający taką kartę może wybrać dowolną jednostkę lub jednostki w danym teatrze wojny.

- Gracz może wykonać dowolną liczbę akcji walki, przeprowadzając je w dowolnej kolejności.

3. Przydzielenie uszkodzeń: Gracz wybiera jednostki, którym przydziela uszkodzenia, umieszczając obok nich kości z wynikami ⊗ oraz ✖.

- Wyniki ⊗ uzyskane na czerwonych kościach mogą być przydzielane tylko do jednostek o czerwonej wartości wytrzymałości, a wyniki ✖ uzyskane na czarnych kościach mogą być przydzielane tylko do jednostek o czarnej wartości wytrzymałości.
- Wyniki ✖ uzyskane na kościach dowolnego koloru mogą być przydzielane do jednostek o wartości wytrzymałości w dowolnym kolorze.
- Podczas walki uszkodzenia mogą być przydzielane jednostkom znajdującym się w tym samym teatrze wojny (statkom można przydzielać uszkodzenia tylko podczas walki w przestrzeni kosmicznej, a jednostkom naziemnym można przydzielać uszkodzenia tylko podczas walki naziemnej).
- Jednostce można przydzielić uszkodzenia, których liczba przewyższa wartość pozostałej jej wytrzymałości.
- Gracze muszą przydzielić wszystkie kości, które są w stanie przydzielić.

4. Zablokowanie uszkodzeń: Przeciwnik może zagrać karty Taktyki, aby zablokować uszkodzenia przydzielone do jego jednostek. Za każde zablokowane uszkodzenie należy usunąć jedno uszkodzenie przydzielone do jednej z jego jednostek (uszkodzenie może pochodzić z karty lub kości).

- Nie można blokować znaczników uszkodzeń przydzielonych do jednostek.
- Przeciwnik może zagrywać karty taktyki, które blokują uszkodzenia, a karty te muszą odpowiadać właśnie rozpatrywanemu teatrowi wojny.
- Jeśli zdolność blokuje dwa uszkodzenia, to można jej użyć do zablokowania dwóch uszkodzeń przydzielonych do jednej jednostki lub dwóch uszkodzeń przydzielonych do dwóch różnych jednostek.

5. Zniszczenie jednostek: Każda jednostka, do której przydzielono uszkodzenia równe lub większe od jej wartości wytrzymałości, jest umieszczana na arkuszu swojego stronnictwa oraz zostaje zniszczona **na koniec tego etapu walki** (walki kosmicznej lub naziemnej). Jednostki znajdujące się na arkuszu stronnictwa gracza nadal atakują (rzucają kośćmi) podczas danej rundy walki.

- Jeśli jednostce zostaną przydzielone uszkodzenia w liczbie mniejszej od jej wartości wytrzymałości, należy pod nią umieścić znaczniki uszkodzeń, które będą wskazywały ich liczbę.
- Znaczniki uszkodzeń przechodzą na kolejne rundy walki, ale na koniec walki są usuwane.
- Podczas kroku odwrotu, jeśli jedynymi pozostałymi statkami Rebelii są Rebelianckie transportowce, to muszą dokonać odwrotu – w przeciwnym wypadku zostają natychmiast zniszczone.

ODWRÓT

Aby dokonać odwrotu z walki, gracz musi wziąć **jednego** ze swoich liderów z danego układu i umieścić go w układzie sąsiednim. Następnie gracz bierze swoje jednostki z układu, w którym odbywała się walka, i przedstawia je do układu, do którego właśnie przeniósł lidera, przestrzegając przy tym normalnych zasad ruchu oraz transportu.

☞ Jeśli to możliwe, gracz musi jako cel odwrotu wybrać układ, w którym znajdują się jego jednostki, lub układ, który go popiera. Gracz nie może dokonać odwrotu do układu, w którym znajdują się jednostki przeciwnika.

- Jeśli w sąsiedztwie nie ma żadnego układu, w którym znajdują się jego jednostki lub znaczniki poparcia, gracz może dokonać odwrotu do dowolnego układu, w którym nie ma żadnych jednostek.
- Gracz nie może dokonać odwrotu do układu, z którego przybył jego przeciwnik, aby zainicjować walkę.
- Gracz Rebelii może dokonywać odwrotu tylko do układów, a nie na pole „Bazy Rebelii”.

☞ Gracz nie może dokonać odwrotu z układu, jeśli nie ma w nim żadnych wrogich jednostek.

☞ Gracz Imperium nie może dokonywać odwrotu **żadnymi jednostkami**, jeśli w walce bierze udział Gwiazda Śmierci lub Gwiazda Śmierci w budowie.

☞ Kiedy gracz dokonuje odwrotu, musi poruszyć **wszystkie swoje statki** poza dany układ. Gracz może zdecydować się pozostawić jednostki naziemne oraz Myśliwce TIE w danym układzie.

- Jeśli gracz pozostawi jednostki w danym układzie, a jego przeciwnik ma jednostki w tym samym teatrze wojny, rozpatrywana jest kolejna walka.
- Kiedy gracz dokonuje odwrotu, żadne z jego nieruchomych jednostek nie mogą się poruszać – pozostają one w danym układzie.

☞ Lider może dokonać odwrotu tylko wtedy, gdy gracz dokonuje odwrotu jednostek.

☞ Każdy gracz może z każdej walki dokonać odwrotu tylko raz, nawet jeśli ma w danym układzie kilku liderów.

☞ Gracz może wycofać się przy pomocy dowolnego ze swoich liderów w danym układzie, nawet jeśli taki lider nie ma żadnych wartości taktyki.

☞ **WARIANT DRUŻYNOWY:** Gracz może zdecydować się na odwrot pod warunkiem, że użyje swojego lidera. Każda drużyna może wycofać się tylko raz z każdej walki.

WYGRANIE BITWY

Niektóre karty wymagają od gracza „wygrania bitwy”. Gracz wygrywa bitwę, jeśli jego przeciwnik nie ma żadnych jednostek w tym samym teatrze wojny, w układzie, w którym doszło do walki. Na przykład, gracz wygrywa bitwę kosmiczną, jeśli zostanie zniszczony ostatni statek jego przeciwnika.

☞ Jeśli gracz dokona odwrotu wszystkimi swoimi jednostkami z jednego teatru wojny, jego przeciwnik wygrywa bitwę w danym teatrze wojny.

☞ Podczas walki może się zdarzyć, że jeden z graczy wygra walkę kosmiczną, a jego przeciwnik wygra walkę naziemną.

☞ Jeśli jednostki obu stron zostaną zniszczone w bitwie, wówczas nikt nie wygrywa danej bitwy.

☞ Gracz nie wygrywa bitwy, jeśli na początku walki przeciwnik nie miał żadnych jednostek w danym układzie.

☞ Jeśli gracz zniszczy ostatni statek przeciwnika, ale dokona odwrotu podczas walki naziemnej, to nadal uznaje się, że wygrał bitwę kosmiczną.

Powiązane pojęcia: Atak (wartość), Kości, Liderzy, Uszkodzenia, Taktyka (karty), Teatr wojny, Wytrzymałość (wartość)

WARIANT DRUŻYNOWY

Podczas rozgrywki w więcej niż dwie osoby w każdej drużynie znajdzie się maksymalnie dwóch graczy, którzy dzielą się poszczególnymi obowiązkami. Jeden z nich pełni rolę Admirata, a drugi Generata.

☞ Gracze podczas gry wykorzystują arkusze stronnictw odwrócone na stronę z oznaczeniem „Wariant drużynowy”. Znajdują się tam osobne pule liderów dla każdego gracza. Podczas rozgrywki trzysobowej jeden gracz Rebelii używa strony z „Wariantem drużynowym” swojego arkusza stronnictwa i pełni zarówno rolę Generata, jak i Admirata.

☞ Gracze z jednej drużyny mogą dowolnie dzielić się informacjami. Mogą pokazywać sobie nawzajem karty bez ujawniania ich przeciwnikom, ale wszelkie rozmowy muszą odbywać się otwarcie przed rywalami. Gracze mogą porozumiewać się szyfrem lub mogą szeptać, ale nie wolno im opuścić pomieszczenia i odbyć rozmowy na osobności.

Zasady odnoszące się konkretnie do wariantu drużynowego występują w różnych częściach Kompletnej Księgi Zasad i zostały oznaczone nagłówkiem „**WARIANT DRUŻYNOWY:**”.

Powiązane pojęcia: Akcje (karty), Budowanie jednostek, Cele (karty), Dowodzenie (faza), Liderzy, Przydział (faza), Rekrutowanie, Sondy zwiadowcze (karty), Uzupelnień (faza), Walka

WYSTAWIANIE JEDNOSTEK

Podczas kroku 6 fazy uzupełnień każdy gracz przesuwa wszystkie swoje jednostki o jedno pole w dół na swojej kolejce budowy. Wszelkie jednostki, które w ten sposób zsuną się z planszy z pola 1, są gotowe do wystawienia. Gracz umieszcza te jednostki w dowolnych z popierających go i/lub zniewolonych przez niego układów.

☞ Podczas fazy uzupełnień każdy gracz może wystawić maksymalnie **dwie jednostki** w każdym układzie.

- Jeśli gracz nie może (lub nie chce) wystawić niektórych ze swoich jednostek, umieszcza je z powrotem na polu 1 swojej kolejki budowy.

☞ Gracz **nie może** wystawić jednostek w układzie, w którym znajduje się znacznik sabotażu albo jakiegokolwiek statki lub jednostki naziemne jego przeciwnika.

☞ Na odległych układach nie mogą znajdować się znaczniki poparcia, dlatego nie można na nich wystawiać jednostek.

☞ Dopóki baza jest ukryta, gracz Rebelii może wystawiać na polu „Bazy Rebelii” maksymalnie dwie jednostki. Jeśli układ, w którym znajduje się baza Rebelii, popiera Rebelię, gracz może w nim także wystawić dwie jednostki. Dopóki baza jest ujawniona, jednostek nie można wystawiać na polu „Bazy Rebelii”.

☞ Jeśli zdolność pozwala graczowi na „zyskanie” jednostki w układzie, taka jednostka zabierana jest wprost z puli i umieszczana we wskazanym układzie, a nie na kolejce budowy.

☞ **WARIANT DRUŻYNOWY:** Tylko Admirat każdej drużyny buduje i wystawia jednostki podczas fazy uzupełnień.

Powiązane pojęcia: Budowanie jednostek, Sabotaż (znaczniki), Układy, Uzupelnień (faza)

WYTRZYMAŁOŚĆ (WARTOŚĆ)

Każda jednostka posiada wartość wytrzymałości, która wydrukowana została w kółku na jej arkuszu stronnictwa. Wartość wytrzymałości to minimalna liczba uszkodzeń wymaganych do zniszczenia danej jednostki.

☞ Wynik \boxtimes może być przydzielony tylko do jednostki, której wytrzymałość kolorem pasuje do kości. Wynik \boxtimes może być przydzielony do jednostki o wytrzymałości w dowolnym kolorze.

☞ Gwiazda Śmierci nie ma wartości wytrzymałości i nie można do niej przydzielać ani zadawać jej żadnych uszkodzeń.

Powiązane pojęcia: Jednostki, Uszkodzenia, Walka, Zniszczone jednostki

WYWIAD

Wywiad to umiejętność zapewniana przez niektórych liderów i wymagana do realizacji niektórych misji. Rebelianckie misje wywiadowcze często pomagają zdobywać karty Celu, natomiast imperialne misje wywiadowcze na ogół pomagają w odnalezieniu bazy Rebelii.

Powiązane pojęcia: Liderzy, Misje (karty), Umiejętności


ZAMIESZKANE UKŁADY

Każdy układ, w którym znajduje się co najmniej jeden symbol zasobów oraz pole poparcia, to układ zamieszkały.

Powiązane pojęcia: Odległe układy, Poparcie, Układy

ZASOBY (SYMBOLE)


W każdym zamieszkanym układzie znajduje się co najmniej jeden symbol zasobów. Symbole zasobów oznaczają rodzaje jednostek, które dany układ może wybudować podczas fazy uzupełnień. Na arkuszu każdego stronnictwa wskazano, które jednostki pasują do poszczególnych symboli zasobów.

 Kiedy zdolność odnosi się do symboli zasobów w układzie, wówczas używane są wszystkie symbole zasobów, niezależnie od tego, kogo dany układ popiera, niewoli czy kto ma w nim swoje jednostki.

Powiązane pojęcia: Budowanie jednostek, Uzupełnień (faza), Zamieszkałe układy

ZNACZNIK CZASU I TOR CZASU


Znacznik czasu rozpoczyna grę na polu „1” toru czasu i na koniec każdej rundy gry porusza się o jedno pole do przodu.


 Jeśli kiedykolwiek znacznik czasu będzie znajdował się na tym samym polu co znacznik reputacji, gracz Rebelii natychmiast wygrywa grę.

Powiązane pojęcia: Reputacja, Rundy, Uzupełnień (faza)


ZNIEWOLENIE

Jeśli w układzie, który nie popiera Imperium, znajduje się co najmniej jedna naziemna jednostka imperialna, to dany układ zostaje zniewolony. Należy w nim umieścić znacznik zniewolenia.


 Znacznik zniewolenia znajduje się po drugiej stronie znacznika poparcia Imperium.


 Układ, w którym znajduje się znacznik zniewolenia, jest układem imperialnym.


- Znajdujący się w układzie znacznik zniewolenia nie określa, kogo popiera dany układ. Układ taki jest neutralny lub rebeliancki (jeśli znajduje się w nim znacznik poparcia Rebelii).


 Gracz Imperium może wystawiać jednostki do zniewolonych układów oraz budować przy ich pomocy nowe jednostki.


- Podczas budowy jednostek ze zniewolonych układów gracz Imperium używa tylko pierwszego od lewej symbolu zasobów.

 Jeśli w dowolnym momencie w zniewolonym układzie nie będzie żadnych naziemnych jednostek imperialnych, znacznik zniewolenia zostaje usunięty.

 Jeśli w zniewolonym układzie znajduje się znacznik poparcia Rebelii, to umieszcza się go pod znacznikiem zniewolenia.

 Jeśli neutralny zniewolony układ zacznie popierać Imperium, znajdujący się w nim znacznik zniewolenia należy odwrócić na stronę z poparciem.


 Jeśli gracz Rebelii zdobędzie poparcie w zniewolonym układzie, pod znacznikiem zniewolenia należy umieścić znacznik poparcia Rebelii.

 Jeśli gracz Rebelii straci poparcie w zniewolonym układzie, jego znacznik poparcia jest usuwany spod znacznika zniewolenia. Dany układ staje się neutralny.

Powiązane pojęcia: Imperialne Układy, Poparcie

ZNISZCZONE JEDNOSTKI


Kiedy jednostka zostaje zniszczona, należy ją usunąć z planszy i odłożyć do puli.

 Niektóre zdolności pozwalają graczowi „zniszczyć jednostki o łącznej wartości wytrzymałości X”. Aby rozpatrzyć taką zdolność, gracz wybiera jednostki, których suma wytrzymałości jest równa lub mniejsza od wskazanej liczby. Jednostki te zostają natychmiast zniszczone.


Powiązane pojęcia: Uszkodzenia, Walka


ZNISZCZONE UKŁADY


Karta Misji „Superlaser jest aktywny” może zniszczyć cały układ. Kiedy układ zostaje zniszczony, należy umieścić na nim znacznik zniszczonego układu oraz zniszczyć wszystkie znajdujące się tam naziemne jednostki rebelianckie.

 Znajdujące się w nim naziemne jednostki imperialne nie zostają automatycznie zniszczone. Jeśli liczba jednostek wymagających transportu przekracza ładowność statków imperialnych znajdujących się w danym układzie, wówczas gracz Imperium musi zniszczyć (wybrane przez siebie) nadmiarowe jednostki.

 Zniszczenie układu nie działa na liderów.

 Jednostki naziemne mogą poruszać się do zniszczonych układów, ale nie może tam dochodzić do bitew naziemnych. Jeśli liczba jednostek wymagających transportu przekracza ładowność statków gracza, które znajdują się w danym układzie, gracz musi zniszczyć nadmiarowe jednostki.


 Bitwy kosmiczne są normalnie rozpatrywane w zniszczonych układach.

 Zniszczone układy nie popierają nikogo i nie mogą być niewolone.


Powiązane pojęcia: Gwiazda Śmierci, Liderzy, Ładowność, Misje (karty), Zniewolenie, Zniszczone jednostki

ZWYCIĘSTWO

Każde stronnictwo ma unikatowe warunki zwycięstwa:

 Gracz Imperium wygrywa grę natychmiast, jeśli w układzie bazy Rebelii znajdować będą się jednostki imperialne i nie będzie tam żadnych jednostek rebelianckich.

- Gracz Imperium może wygrać tylko wtedy, gdy baza Rebelii będzie ujawniona.

 Gracz Rebelii wygrywa grę natychmiast, kiedy znacznik reputacji będzie znajdował się na tym samym polu co znacznik czasu.

Powiązane pojęcia: Baza Rebelii, Cele (karty), Reputacja



DODATEK: PEŁNE PRZYGOTOWANIE GRY

W tej sekcji Kompletnej Księgi Zasad znajdują się pełne reguły przygotowania gry **Star Wars: Rebelia**. Zawarto w nich zasady zaawansowane znajdujące się w Zasadach Wprowadzających. Po rozegraniu swojej pierwszej gry gracze powinni podczas wszystkich kolejnych gier postępować zgodnie z zasadami przygotowania opisanymi na niniejszej stronie.

Przed rozpoczęciem gry należy wykonać poniższe kroki:

- 1. Wybór stronnictw oraz zebranie elementów:** Gracze muszą zdecydować, kto będzie kontrolował Imperium Galaktyczne, a kto Sojusz Rebeliantów. Jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia, stronnictwa należy przydzielić w sposób losowy.

Każdy gracz bierze plastikowe figurki, liderów, znaczniki poparcia, arkusz stronnictwa, karty Misji oraz karty Akcji swojego stronnictwa i kładzie te elementy przed sobą.

 - **WARIANT DRUŻYNOWY:** Gracze muszą zdecydować, kto będzie Admiralem, a kto Generałem danego stronnictwa. Arkusze stronnictw należy odwrócić na stronę oznaczoną „Wariant drużynowy”.
 - **WARIANT DRUŻYNOWY (TYLKO 3 GRACZY):** Samodzielny gracz Rebelii używa arkusza stronnictwa odwróconego na stronę z „Wariantem drużynowym” i pełni zarówno rolę Admirata, jak i Generata.
- 2. Rozłożenie początkowych liderów:** Każdy gracz bierze czterech swoich liderów **bez** symbolu rekrutacji i umieszcza ich na obszarze „Puli liderów” na swoim arkuszu stronnictwa. Wszyscy liderzy z symbolem rekrutacji są układani obok planszy i nie mogą być na razie dodawani do pul liderów.
 - **WARIANT DRUŻYNOWY:** Admirat i Generał biorą po dwóch początkowych liderów i umieszczają ich w swojej puli liderów.
- 3. Przygotowanie planszy i toru czasu:** Obie połówki planszy należy umieścić obok siebie na środku obszaru gry. Następnie na polu „1” toru czasu należy umieścić znacznik czasu, a znacznik reputacji na polu „14” toru czasu.
- 4. Przygotowanie talii Celów:** Karty Celów należy podzielić na trzy stosy w oparciu o liczbę widoczną na rewersie (I, II lub III), a każdy stos potasować osobno. Następnie stos III należy umieścić na planszy, na polu „Cele”. Na stosie III należy umieścić stos II, a na koniec, na szczycie stos I, tworząc w ten sposób jedną talię Celów. Następnie gracz Rebelii dobiera jedną kartę Celu.
 - **WARIANT DRUŻYNOWY:** Kartę Celu dobiera Generał Rebelii.
- 5. Przygotowanie talii Akcji:** Każdy gracz bierze wszystkie swoje karty Akcji z symbolem rekrutacji i tasuje je w celu przygotowania swojej talii Akcji. Tak przygotowaną talię kładzie zakrytą obok swojego arkusza stronnictwa, obok krawędzi oznaczonej „Talia Akcji”.
- 6. Przygotowanie talii Taktyki, znaczników oraz kości:** Talie Taktyki naziemnej oraz Taktyki kosmicznej należy potasować osobno i umieścić w zasięgu wszystkich graczy. Następnie należy wziąć pozostałe znaczniki oraz kości i ułożyć je w pobliżu planszy.
- 7. Przygotowanie kart Misji:** Gracze biorą swoje karty Misji i dzielą je tak, jak to opisano poniżej.
 - I Misje początkowe:** Karty Misji początkowych można poznać po symbolu zakrzywionej strzałki widocznym u dołu karty. Każdy gracz bierze swoje cztery karty Misji początkowych i odkłada je na bok.
 - II Projekty:** Karty Projektów to karty Misji mające w prawym dolnym rogu symbol białej gwiazdy w niebieskim okręgu. Gracz Imperium bierze karty Projektów i tasuje je razem. Następnie umieszcza talię na planszy, na polu „Projekty”.
 - III Pozostałe misje:** Każdy gracz bierze swoje pozostałe karty Misji i tasuje je w celu utworzenia osobistej talii Misji. Tak przygotowaną talię należy umieścić zakrytą obok arkusza stronnictwa, przy krawędzi oznaczonej „Talia Misji”.

- 8. Umieszczenie początkowych jednostek oraz poparcia:** Gracze zabierają z puli następujące elementy i umieszczają je w poniższy sposób:

- I** Talię Sond zwiadowczych należy potasować i ujawniać z niej karty, dopóki nie zostaną odkryte trzy układy Rebelii i pięć układów Imperium. Znacznik poparcia Rebelii należy umieścić w pierwszych trzech odkrytych układach rebelianckich. Znacznik zniewolenia należy umieścić w pierwszych dwóch dobranych układach imperialnych, a w kolejnych trzech znacznik poparcia Imperium.

Pięć imperialnych kart Sond zwiadowczych przedstawiających początkowe układy imperialne należy odłożyć do pudełka. Następnie pozostałe karty Sond zwiadowczych należy wtasować z powrotem do talii.

- II** Gracz Imperium otrzymuje 3 Niszczyciele gwiazdne, 3 Transportowce szturmowe, 12 Myśliwców TIE, 12 Szturmowców, 5 AT-ST, 1 AT-AT oraz 1 Gwiazdę Śmierci. Umieszcza te jednostki w dowolnych układach, w których znajduje się znacznik poparcia Imperium lub znacznik zniewolenia.
 - W każdym imperialnym układzie musi znaleźć się co najmniej jedna jednostka naziemna.
 - **WARIANT DRUŻYNOWY:** Admirat decyduje, gdzie należy wystawić początkowe jednostki.
- III** Gracz Rebelii otrzymuje 1 Koreliańską korwetę, 1 Rebeliancki transportowiec, 2 X-wingi, 2 Y-wingi, 6 Żołnierzy Rebelii oraz 2 Śmigacze. Może umieścić te jednostki na polu „Bazy Rebelii” i/lub w **jednym** dowolnym układzie rebelianckim lub neutralnym.
 - **WARIANT DRUŻYNOWY:** Admirat decyduje, gdzie należy wystawić początkowe jednostki.

- IV** Każdy gracz dobiera dwie losowe początkowe karty Akcji (karty Akcji, na których nie występuje symbol rekrutacji). Każdy gracz umieszcza te karty zakryte obok swojego arkusza stronnictwa.

Wszystkie pozostałe początkowe karty Akcji nie będą używane podczas tej rozgrywki. Należy je, bez ujawniania, odłożyć do pudełka.

- **WARIANT DRUŻYNOWY:** Każda drużyna dobiera dwie losowe karty i każdą z nich przekazuje graczowi kontrolującemu lidera przedstawionego na karcie. Jeśli na karcie nie przedstawiono żadnego lidera, wówczas każdy gracz może jej użyć.

- 9. Wybór lokalizacji bazy:** Gracz Rebelii z talii Sond zwiadowczych wybiera w tajemnicy jedną kartę i kładzie ją zakrytą, obok planszy, poniżej bazy rebelianckiej, obok pola „Lokalizacja”. Następnie talię Sond zwiadowczych należy potasować i umieścić na planszy, na polu „Talia Sond”.

- **WARIANT DRUŻYNOWY:** Jeśli gracze Rebelii nie mogą dojść do porozumienia w kwestii lokalizacji bazy, Generał podejmuje decyzję odnośnie wyboru miejsca.

- 10. Dobranie początkowych kart:** Każdy gracz bierze swoje cztery misje początkowe i dokłada do nich dwie karty dobrane ze swojej talii Misji, tworząc w ten sposób początkową rękę kart. Karty na ręce gracza powinny być trzymane w tajemnicy przed drużyną przeciwną.

- **WARIANT DRUŻYNOWY:** Generał każdej drużyny dobiera dwie karty Misji i kontroluje rękę kart Misji.

Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia rozgrywki!

INDEKS

A

Akcje (karty)	02
Aktywny gracz	02
Aktywowanie układów	02
Atak (wartości)	03
Ataki (Patrz Rozpatrywanie ataku)	12

B

Baza Rebelii	03
Bitwa kosmiczna (patrz Walka)	11
Bitwa naziemna (patrz Walka)	11
Blokowanie (patrz Misje (karty))	08
Budowa Gwiazdy Śmierci	05
Budowanie jednostek	04
Budowle	04

C

Cele (karty)	04
--------------------	----

D

Dodatki (pierścienie)	04
Dowodzenie (faza)	04
Dyplomacja	05

E

Eliminowanie liderów	05
----------------------------	----

G

Gwiazda Śmierci	05
-----------------------	----

I

Imperialne Układy	05
-------------------------	----

J

Jednostki	05
-----------------	----

K

Kości	05
-------------	----

L

Liderzy	06
Logistyka	06

Ł

Ładowność	06
-----------------	----

M

Misje (karty)	06
Misje początkowe	07
Myśliwce	07

N

Najbliższy układ (patrz Układy)	10
Naziemne jednostki	07
Neutralne układy	07
Nieruchomość (patrz Poruszanie jednostek)	08
Niszczenie Gwiazdy Śmierci	05

O

Oddziały specjalne	07
Odległe układy	07
Odrzucanie	07
Odwrót (patrz Walka)	12
Ograniczenia transportowe (patrz Poruszanie jednostek)	08
Ograniczenia w liczbie elementów	07
Oszukiwanie	08

P

Pełne przygotowanie gry	15
Pierścień karbonitu (patrz Pochwyceni liderzy)	08
Pochwyceni liderzy	08
Pokusa Ciemnej Strony (patrz Liderzy)	06
Poparcie	08
Poruszanie jednostek	08
Poruszanie się do lub z Bazy Rebelii	13
Projekty	09
Przydział (faza)	09
Plany Gwiazdy Śmierci (patrz Niszczenie Gwiazdy Śmierci)	05
Próba wykonania (patrz Misje (karty))	06

R

Ratowanie pochwyconych liderów	09
Rebelianckie układy	09
Regiony	09
Rekrutowanie	09
Reputacja	09
Rundy	10

S

Sabotaż (znaczniki)	10
Sondy zwiadowcze (karty)	10
Statki	10
Statki dowodzenia	10

T

Taktyka (karty)	10
Teatr wojny	10

U

Układ	10
Umiejętności	10
Uszkodzenia	11
Uzupełnień (faza)	11

W

Walka	11
Wariant drużynowy	13
Wartości taktyki (patrz Liderzy)	06
Wystawianie jednostek	13
Wytrzymałość (wartość)	13
Wygranie bitwy	13
Wywiad	14

Z

Zablokowanie uszkodzeń (patrz Walka)	12
Zakładanie nowej bazy	03
Zamieszkane układy	14
Zasoby (symbole)	14
Znacznik czasu i tor czasu	14
Zniewolenie	14
Zniszczone jednostki	14
Zniszczone układy	14
Zwycięstwo	14
Zyskanie jednostek (patrz Wystawianie jednostek)	13