

STAR WARS
REBELIA



ZASADY WPROWADZAJĄCE

WPROWADZENIE

Nastal czas wojny domowej. Ostatnie szczątki Starej Republiki zniknęły, zaś Imperium wprowadziło w galaktyce rządy strachu. Nowa stacja bojowa, Gwiazda Śmierci, jest wystarczająco potężna, by stłumić każdy opór.

Mimo to jest jeszcze nadzieja. Garstka śmiazków postanowiła stawić czoła wrogowi. Ze swojej tajnej bazy rebelianci planują zadać Imperium decydujący cios i przywrócić wolność w galaktyce.

NINIEJSZA INSTRUKCJA

„Imperator popełnił błąd. Nadszedł czas, by zaatakować.”

—Mon Mothma, *Gwiezdne wojny: Powrót Jedi*

Głównym zadaniem niniejszych Zasad Wprowadzających jest nauczenie nowych graczy podstawowych reguł gry *Star Wars: Rebelia*. Sugerujemy, aby przed przystąpieniem do pierwszej rozgrywki gracze zapoznali się z całą zawartością tej instrukcji.

Zasady Wprowadzające zostały napisane z perspektywy rozgrywki dwuosobowej. Przykładowo pojęcie „gracz Rebelii” jest używane w odniesieniu do całego stronnictwa rebeliantów, niezależnie od liczby graczy biorących udział w rozgrywce. Zasady obowiązujące podczas wariantu drużynowego zostały opisane w drugiej części niniejszej instrukcji.

W pudełku z grą znajduje się także Kompletna Księga Zasad, która w szczegółowy sposób opisuje reguły oraz wyjątkowe sytuacje, które zostały pominięte w Zasadach Wprowadzających. Jeśli podczas rozgrywki pojawi się jakieś pytanie, odpowiedzi na nie należy szukać w Kompletniej Księdze Zasad.



OPIS GRY

Gra planszowa *Star Wars: Rebelia* pozwala graczom na odtworzenie najstawniejszego starcia Sojuszu Rebeliantów z Imperium Galaktycznym. Gracze obejmują kontrolę nad najważniejszymi postaciami Gwiezdnej Sagi, które wysyłają na tajne misje, a także stają na czele wojsk, toczących walki w całej galaktyce.

Każde stronnictwo dysponuje zupełnie innymi strategiami i do osiągnięcia ma odmienne cele. Z uwagi na znacznie mniejszą liczebność wojska Sojusz Rebeliantów nie ma szans w otwartym starciu, dlatego w walce z Imperium musi polegać na podstępach, partyzantce oraz dyplomacji. Rebelianci wygrywają grę, kiedy uda im się zdobyć wystarczająco dużo poparcia i wywołać ogólnogalaktyczny przewrót, który doprowadzi do upadku Imperium.

Reżim Imperium Galaktycznego żelazną ręką rządzi w układach całej galaktyki. Budowa ogromnej ilości przerażających maszyn wojennych przychodzi imperialistom z łatwością. Choć ich siły są nieprzebrane, jedyną szansą na zgaszenie iskrzy Rebelii jest rozprzestrzenienie się na całą galaktykę, aby stłumić powstania w zarodku i odnaleźć tajną bazę rebeliantów. Imperium Galaktyczne wygrywa, kiedy ustali, w którym miejscu w galaktyce znajduje się baza Rebelii i ją zniszczy.

SKŁADANIE FIGUREK

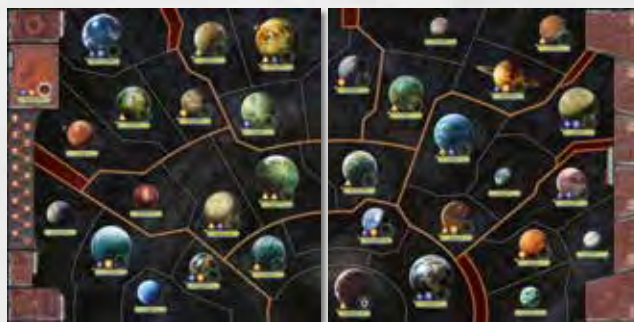
Przed rozgrywką należy złożyć figurki Gwiazdy Śmierci oraz Niszczyciela gwiazdowego w następujący sposób:



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



1 Zasady Wprowadzające oraz
1 Kompletna Księga Zasad



1 plansza (dwuczęściowa)



15 kart Celów



25 liderów z plastikowymi podstawkami
(12 imperialnych, 13 rebelianckich)



3 znaczniki zniszczonych
układów



2 arkusze stronnicstw
(1 imperialny, 1 rebeliancki)



68 kart Misji
(39 imperialnych, 29 rebelianckich)



27 znaczników
zniewolenia/
poparcia Imperium



12 znaczników
poparcia Rebelii



32 żetony uszkodzeń
(24 pojedyncze, 8 podwójnych)



1 znacznik czasu



1 znacznik
reputacji



31 kart Sond zwiadowczych



7 pierścieni dodatków



10 żetonów sabotażu



10 specjalnych kości
(5 czarnych, 5 czerwonych)



30 kart Taktyki
(15 naziemnych, 15 kosmicznych)



153 plastikowe figurki
(89 imperialnych, 64 rebelianckie)



34 karty Akcji
(16 imperialnych, 18 rebelianckich)

PRZYGOTOWANIE GRY

Przed rozpoczęciem pierwszej rozgrywki wszystkie kartonowe elementy należy wypchnąć z ramek, a każdego lidera osadzić w plastikowej podstawie.

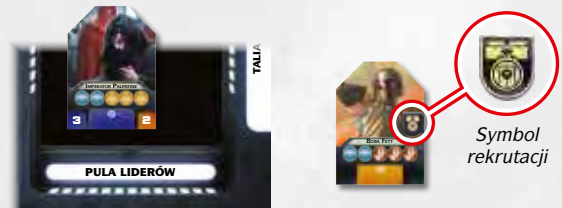
W celu przygotowania gry należy przeprowadzić poniższe kroki:

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.



2. **Rozłożenie początkowych liderów:** Każdy gracz bierze czterech swoich liderów **bez** symbolu rekrutacji i umieszcza ich na obszarze „Pula liderów” na swoim arkuszu stronnictwa. Wszyscy liderzy z symbolem rekrutacji są umieszczani obok planszy i nie mogą być w razie dodawani do pul liderów.

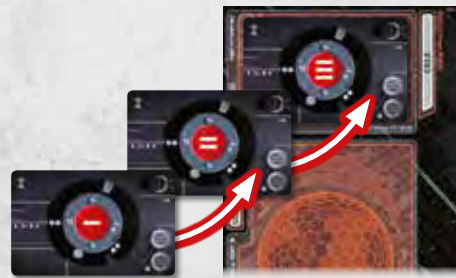


3. **Przygotowanie planszy i toru czasu:** Obie połówki planszy należy umieścić obok siebie na środku obszaru gry. Następnie na polu „1” toru czasu należy umieścić znacznik czasu, a na polu „14” toru czasu znacznik reputacji.



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. Stos III należy umieścić na planszy, na polu „Cele”. Następnie na stosie III należy umieścić stos II, a na koniec na szczycie umieścić stos I, tworząc w ten sposób jedną talię Celów.

Następnie gracz Rebelii dobiera z talii Celów jedną kartę, którą zachowuje w tajemnicy przed graczem Imperium.



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 umieszcza obok swojego arkusza stronnictwa, przy krawędzi oznaczonej „Talia Akcji”. Karty Akcji **bez** symbolu rekrutacji nie są używane podczas pierwszej rozgrywki, dlatego należy odłożyć je do pudełka.



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 umieścić 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 rozpoznać po symbolu zakrzywionej strzałki widocznym u dołu karty. Każdy gracz bierze 4 swoje 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 „Projektury”.
- 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. **Ustawienie początkowych jednostek oraz poparcia:** Podczas pierwszej rozgrywki żetony i znaczniki poparcia należy rozstawić tak, jak to pokazano na rysunku na stronie 16. W trakcie kolejnych rozgrywek należy użyć zasad opisanych na stronie 18, w części „Zaawansowane przygotowanie gry”.



9. **Wybór lokalizacji bazy:** Gracz Rebelii powinien upewnić się, że z talii Sond zwiadowczych usunięte zostały wszystkie karty układów, w których znajdują się jednostki imperialne.

Następnie spośród pozostałych kart Sond zwiadowczych gracz Rebelii w tajemnicy wybiera jedną i kładzie ją zakrytą na planszy poniżej bazy rebelianckiej, obok pola „Lokalizacja”. Następnie talię Sond zwiadowczych należy potasować i umieścić na planszy, na polu „Talia Sond”.

Podczas pierwszej rozgrywki należy upewnić się, że gracz Rebelii wybierze układ, który *nie sąsiaduje* z żadnym układem imperialnym.



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 przeciwnikiem.



Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia rozgrywki!

PRZEBIEG GRY

Gra planszowa *Star Wars: Rebelia* składa się z serii rund. Podczas każdej rundy gracze rozpatrują trzy poniższe fazy zgodnie z podaną kolejnością:

- 1. Faza przydziału:** Gracze przydzielają swoich liderów do misji.
- 2. Faza dowodzenia:** Gracze na zmianę wykonują swoje tury i rozpatrują karty Misji oraz umieszczają liderów na planszy, aby poruszyć swoje jednostki i ewentualnie doprowadzić do walki.
- 3. Faza uzupełnień:** Gracze rozpatrują kroki porządkowania, takie jak odzyskanie liderów, dobranie kart Misji, wystanie sond zwiadowczych, rekrutowanie nowych liderów i budowa nowych jednostek.

Każda z trzech powyższych faz została dokładnie opisana poniżej.

Gracze kontynuują rozpatrywanie rund, dopóki jedno stronnictwo nie wygra gry zgodnie z tym, co opisano w dalszej części.

1. FAZA PRZYDZIAŁU

Podczas tej fazy gracze przydzielają swoich liderów do misji. Misje reprezentują decydujące momenty sagi *Star Wars*, takie jak kradzież planów Gwiazdy Śmierci. Każdy gracz posiada rękę kart Misji, reprezentujących różne misje, których wykonania mogą podjąć się jego liderzy.

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

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

Każda misja posiada w lewym górnym rogu wymagania odnośnie umiejętności. Zostały one opisane w dalszej części, w ramce „Czym są umiejętności?”.

Liderzy, którzy nie zostali przydzieleni do misji, pozostają w puli liderów i mogą zostać wykorzystani w fazie dowodzenia do poruszania jednostek lub blokowania misji przeciwnika.

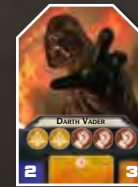
Po tym, jak gracz Imperium zakończy przydzielanie swoich liderów do misji, gracze przechodzą do fazy dowodzenia.

KIM SĄ LIDERZY?

„No, no! Generał, co?”

— Han Solo, *Gwiezdne wojny: Powrót Jedi*

LIDERZY to ważne postacie ze świata Gwiezdnego Wojen, takie jak Księżniczka Leia czy Darth Vader. Postacie te kierują wszystkimi głównymi akcjami dostępnymi w grze.



Liderzy są niezbędni do poruszania jednostek oraz podejmowania prób wykonania misji. Wartości na każdym z liderów oznaczają premie, które dany lider zapewnia podczas walki, a symbole umiejętności wydrukowane poniżej imienia lidera oznaczają jego siłę na różnego rodzaju misjach. Zagadnienia te zostały dokładniej wyjaśnione w dalszej części instrukcji.



Gracz Imperium przydzielił dwóch ze swoich liderów do misji i pozostawił pozostałych dwóch liderów w swojej puli liderów.

2. FAZA DOWODZENIA

Podczas fazy dowodzenia gracze mogą poruszać swoje jednostki oraz ujawniać swoje misje. Zaczynając od gracza Rebelii, gracze naprzemiennie wykonują swoje tury, podczas których mogą wykonać jedną z poniższych czynności:

- ☞ **Aktywowanie układu:** Gracz używa lidera ze swojej puli liderów, aby poruszyć jednostki na planszy i być może rozpocząć walkę.
- ☞ **Ujawnienie misji:** Gracz używa lidera obecnego na karcie Misji, aby ujawnić zdolność danej karty.

Gracz może spasować w dowolnym momencie. Jeśli gracz spasuje, do końca fazy dowodzenia jego tura jest pomijana. Po tym, jak wszyscy spasują, gracze przechodzą do fazy uzupełnień.

AKTYWOWANIE UKŁADU

Poprzez **AKTYWOWANIE UKŁADU** przy pomocy lidera gracze poruszają swoje jednostki i inicjują walkę.

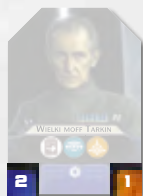
W celu aktywowania układu gracz bierze jednego lidera ze swojej puli liderów i umieszcza go w dowolnym układzie. Kiedy układ zostaje aktywowany, gracz może poruszyć dowolne ze swoich statków z **sąsiednich układów**, przesuwanając je do właśnie aktywowanego układu. Gracz nie może poruszać jednostek z **układu**, w którym znajduje się co najmniej jeden lider jego stronnictwa.

Każdy poruszający się statek może zabrać na pokładzie jednostki naziemne o łącznej wartości nie przekraczającej jego **ŁADOWNOŚCI**. Ładowność statku jest przedstawiona na arkuszu jego stronnictwa. W tym wypadku Myśliwce TIE także wymagają transportu, jak gdyby były jednostkami naziemnymi.



Ładowność

Po poruszeniu jednostek do układu, w którym znajdują się wrogie jednostki, gracze rozpatrują walkę, której zasady zostały opisane w dalszej części instrukcji.



Wartości taktyki

Jeśli lider nie ma żadnej **WARTOŚĆ TAKTYKI**, nie może aktywować układu.



Gracz Imperium przy pomocy Imperatora Palpatine aktywuje Cato Neimoidię (1). Może poruszyć Niszczyciela gwiazdowego oraz AT-AT z Sullust do Cato Neimoidii (2). Nie może poruszyć Szturmowca z Korelli, ponieważ do jego przetransportowania potrzebny byłby statek z ładownością (3). Ponadto, nie może poruszyć jednostek z Coruscant, ponieważ układ ten nie sąsiaduje z Cato Neimoidią (4).

CZYM SĄ UKŁADY I REGIONY?

„Strach zagwarantuje posłuszeństwo układów. Strach przed tą stacją bojową.”
— Wielki moff Tarkin, *Gwiezdne wojny: Nowa nadzieja*



Główny obszar planszy przedstawia mapę galaktyki *Star Wars*, składającą się z 32 kluczowych układów. Każdy układ składa się z rysunku planety (1), nazwy (2), obszaru otaczającego (3) oraz granic (4). Jednostki naziemne obecne w układzie są umieszczane na rysunku planety, podczas gdy statki kosmiczne są umieszczane na obszarze przestrzeni kosmicznej otaczającej planetę.

Plansza jest podzielona na osiem regionów, które są od siebie oddzielone grubszymi, pomarańczowymi granicami. W każdym regionie znajdują się cztery układy.

Większość układów jest **ZAMIESZKANĄ** i posiada pole poparcia (5) oraz symbole zasobów (6). Jeśli w układzie brak jest pola poparcia lub symboli zasobów, to jest to **ODLEGŁY** układ.

Zacieniowane obszary w całości otoczone pomarańczowymi liniami są nieprzekraczalne (7) i nie można się przez nie poruszać.

Odnalezienie bazy rebeliantów

Po tym, jak **imperialne jednostki naziemne** poruszają się do układu, gracz Rebelii **musi** oznajmić, czy w danym układzie znajduje się baza Rebelii.

Jeśli baza Rebelii znajduje się w danym układzie, gracz Rebelii musi przed rozpatrzeniem walki ujawnić swoją bazę. Zasady ujawniania bazy rebeliantów zostały opisane w dalszej części.

UJAWNIANIE MISJI

W celu ujawnienia misji gracz wybiera zakrytą kartę Misji, do której przydzielił jednego ze swoich liderów, następnie odkrywa ją i odczytuje na głos jej treść.

Większość kart Misji nakazuje graczom „spróbować wykonać” lub „rozpatrzeć” misję w układzie. Gracz musi wskazać układ, w którym próbuje wykonać misję, ale nie musi w tym momencie podejmować żadnych innych decyzji.

Następnie umieszcza swojego lidera we wskazanym układzie. Na przykład, jeśli treść karty brzmi „Spróbuj wykonać w dowolnym układzie”, gracz natychmiast bierze lidera z danej karty misji i umieszcza go na planszy w dowolnym układzie.

Ważne: Jeśli gracz podejmuje próbę wykonania misji lub rozpatruje misję na polu „Bazy Rebelii”, lider jest umieszczany na polu „Bazy Rebelii”, a **nie** w układzie, w którym ukryta jest baza.

Na kartach Misji występują dwa różne pojęcia, które wskazują wynik:

- ☞ Określenie **ROZPATRZ** oznacza, że zdolność karty działa automatycznie i nie może być blokowana.
- ☞ Określenie **SPRÓBUJ WYKONAĆ** oznacza, że zdolność karty zostanie wykonana tylko wtedy, kiedy misja zakończy się powodzeniem. Misja zakończy się **automatycznym powodzeniem**, jeśli nie jest **BLOKOWANA** przez lidera przeciwnika (zostało to opisane w dalszej części).

Ważne: Po użyciu początkowych kart Misji gracz cofa je na swoją rękę. Wszystkie pozostałe misje są odrzucane po użyciu.



Symbol misji początkowej

Blokowanie misji

Po tym, jak gracz wskaże miejsce, w którym próbuje wykonać misję, jego przeciwnik ma możliwość wystąpienia jednego lidera ze swojej puli liderów, aby ten blokował daną misję. Blokujący lider jest umieszczany w układzie, w którym podejmowana jest próba wykonania misji.

Jeśli obaj gracze mają swoich liderów w danym układzie, misja jest **BLOKOWANA**. Obaj gracze rzucają kośćmi w celu ustalenia, czy misja zakończyła się powodzeniem, czy porażką. Każdy gracz rzuca kośćmi (dowolnego koloru) w liczbie równej sumie symboli umiejętności na **wszystkich jego liderach w danym układzie**. Gracz rzuca kośćmi jedynie za symbole umiejętności, które odpowiadają wymogom umiejętności wskazanym na danej misji.



Pasujące symbole umiejętności



Każdy wyrzucony wynik ❶ i ❷ to **jeden SUKCES**. Każdy wyrzucony symbol ❸ to **dwa SUKCESY**. Jeśli gracz podejmujący próbę wykonania misji wyrzuci więcej sukcesów niż jego przeciwnik, misja kończy się powodzeniem, a gracz rozpatruje zdolność „Jeśli misja zakończyła się powodzeniem” opisaną na karcie. Jeśli gracz podejmujący misję wyrzuci tyle samo lub mniej sukcesów niż jego przeciwnik, misja kończy się niepowodzeniem, a gracz nie rozpatruje zdolności opisaną na karcie.

CZYM SĄ UMIEJĘTNOŚCI?

„Tajna misja? Jakże znów plany? O czym ty pleciesz?”

—C-3PO, *Gwiezdne wojny: Nowa nadzieja*

W lewym górnym rogu wszystkich kart Misji znajdują się wymogi umiejętności. Jest to minimalna liczba symboli umiejętności, które muszą być obecne na liderach przydzielonych do misji, aby gracz mógł ujawnić daną misję.



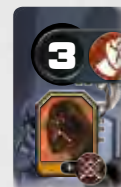
Ta misja wymaga lidera, który ma co najmniej jeden symbol wywiadu (👁️), jak np. Imperator Palpatine.

Im więcej odpowiednich symboli umiejętności posiada lider, tym większe są szanse, że dana misja zakończy się powodzeniem. W grze występują cztery rodzaje umiejętności:

- 👁️ **Dyplomacja:** Misje te na ogół pozwalają na zdobycie poparcia w układach lub zapewniają graczom więcej jednostek.
- 👁️ **Wywiad:** Rebelianckie misje wywiadowcze na ogół pozwalają na zdobycie kart Celów, podczas gdy imperialne misje wywiadowcze pomagają zlokalizować bazę Rebelii.
- 👁️ **Oddziały specjalne:** Rebelianckie misje oddziałów specjalnych na ogół niszczą jednostki Imperium, podczas gdy imperialne misje oddziałów specjalnych pozwalają na pochycenie liderów Rebelii i wykorzystanie ich na różne sposoby.
- 👁️ **Logistyka:** Rebelianckie misje logistyczne na ogół pozwalają na poruszenie jednostek do i z bazy Rebelii, podczas gdy imperialne misje logistyczne pozwalają na budowanie jednostek specjalnych oraz skracanie czasu budowy jednostek imperialnych.

Inne zasady związane z misjami:

- ☞ Kiedy podejmowana jest próba wykonania misji „przeciwko liderowi”, to podejmowana ona jest w układzie, w którym obecny jest dany lider.
- ☞ Na niektórych kartach misji, poniżej wymogu umiejętności, znajduje się obrazek lidera. **Dowolny lider** może podjąć próbę wykonania takiej misji. Jednakże jeśli próbę tę podejmuje wskazany lider, to do swojego rzutu dodaje dwa sukcesy.



Obrazek lidera na karcie Misji

Jeśli misja jest rozpatrywana, a nie wymaga podjęcia próby wykonania, wówczas zdolność karty będzie wskazywała dodatkowy efekt, który ma miejsce, gdy daną misję rozpatruje wskazany lider.

Kolor ramki wokół lidera ma znaczenie jedynie podczas rozgrywki drużynowej.

PRZYKŁAD MISJI



1. Na początku fazy dowodzenia gracz Rebelii decyduje się ujawnić misję Księżniczki Lei. Odkrywa kartę i ujawnia „Infiltrację”, którą można spróbować wykonać w dowolnym układzie imperialnym.

2. Gracz decyduje, że podejmie próbę wykonania misji na Coruscant i umieszcza tam Leię.

3. Gracz Imperium decyduje się wysłać Imperatora Palpatine’a, aby blokował misję. Bierze go ze swojej puli liderów i umieszcza go na Coruscant.

4. „Infiltracja” posiada wymóg umiejętności wywiadowczych (👁️), dlatego obaj gracze zliczają symbole wywiadu obecne na ich liderach w danym układzie. Zarówno Leia, jak i Imperator mają po dwa symbole wywiadu (👁️), dlatego każdy z graczy rzuca dwiema kośćmi.

Gracz Rebelii wyrzuca ✖️, a gracz Imperium 🎲. W związku z tym, że ✖️ liczy się jako dwa sukcesy, misja zakończyła się powodzeniem, a gracz Rebelii może wykonać zdolność karty Misji.

5. Gracz Rebelii podgląda dwie wierzchnie karty z talii Celów: jedną z nich odkłada na wierzch, a drugą na spód talii Celów.

6. W związku z tym, że „Infiltracja” jest kartą Misji początkowej, gracz Rebelii cofa ją na swoją rękę.

Po tym, jak gracz Rebelii zakończy rozpatrywać misję, przychodzi kolej na gracza Imperium, który może aktywować układ lub ujawnić jedną ze swoich misji.

3. FAZA UZUPEŁNIENI

Podczas tej fazy gracze, wykonując poniższe czynności, przygotowują się na kolejną rundę:

- Powrót liderów:** Każdy gracz bierze wszystkich swoich liderów z planszy i cofa ich do swojej puli liderów. Jeśli lider nadal znajduje się na karcie Misji, to wraca do puli liderów, a karta wraca do ręki gracza.
- Dobranie misji:** Każdy gracz dobiera dwie karty Misji i jeśli ma na ręce więcej niż 10 kart, odrzuca z ręki karty, dopóki nie będzie miał ich 10.
- Wysłanie sond zwiadowczych:** Gracz Imperium dobiera dwie karty Sond zwiadowczych. Każda karta Sondy zwiadowczej przedstawia jeden układ, w którym **nie ma** bazy Rebelii. Gracz Imperium zatrzymuje te karty w tajemnicy.
- Dobranie celów:** Gracz Rebelii dobiera jedną kartę Celu i bierze ją na rękę.
- Przesunięcie znacznika czasu:** Znacznik czasu należy przesunąć o jedno pole do przodu na torze czasu. Następnie gracze rekrutują i/lub budują jednostki, jeśli na nowym polu znacznika czasu występują informujące o tym symbole.

- Symbol rekrutacji:** Każdy gracz dobiera dwie karty ze swojej talii Akcji, wybiera **jednego lidera** pokazanego na dowolnej z kart i umieszcza go w swojej puli liderów. Podczas pierwszej rozgrywki należy zignorować zdolności wydrukowane na kartach i odłożyć karty do pudełka.



Symbol rekrutacji widoczny na torze

- Symbol budowy:** Każdy gracz buduje jednostki odpowiadające symbolom zasobów w popierających go układach oraz układach przez niego zniewolonych (opisanych w dalszej części).



Symbol budowy widoczny na torze

Za każdy taki symbol gracz buduje jedną odpowiadającą mu jednostkę. W przypadku zniewolonych układów gracz używa jedynie pierwszego od lewej symbolu zasobu.



Symbole zasobów i wartość

- Wystawianie jednostek:** Zaczynając od gracza Rebelii, każdy gracz przesuwa wszystkie jednostki o jedno pole w dół, wzdłuż swojej kolejki budowy (w stronę swojej krawędzi planszy). Wszelkie jednostki, które zsuną się z pola „1” poza planszę, są gotowe do wystawienia. Gracz wystawia te jednostki (umieszcza je) w układach, w których znajduje się **jego znacznik poparcia lub zniewolenia**.

Każdy gracz może wystawić w każdym układzie maksymalnie dwie jednostki.



Imperialna kolejka budowy

PRZYKŁAD BUDOWANIA JEDNOSTEK



- Podczas fazy uzupełnień znacznik czasu wszedł na pole, na którym znajduje się symbol budowy.
- Gracz Rebelii odnajduje każdy układ, w którym znajduje się symbol poparcia Rebelii, i sprawdza, jakie znajdują się w nim symbole zasobów. Ryloth popiera Rebelię i posiada jeden symbol zasobów. Zgodnie z arkuszem stronnictwa Rebelii symbol generuje jednego Żołnierza.
- Znajdująca się obok symbolu zasobów wartość „1” oznacza, że ta figurka jest umieszczana na polu „1” kolejki budowy (obok X-winga, który już się tam znajduje).
- Po wybudowaniu jednostek za wszystkie układy udzielające mu poparcia gracz Rebelii przesuwa wszystkie jednostki w kolejce budowy o jedno pole w kierunku rebelianckiej krawędzi planszy. Żołnierz Rebelii oraz X-wing zsuwają się z planszy, więc są gotowi do wystawienia.
- Gracz Rebelii decyduje się wystawić obie jednostki w Ryloth, dlatego umieszcza je właśnie w tym układzie.

Gracz Rebelii może budować jednostki z pola „Bazy Rebelii”, jak i je na nim wystawić, tak jakby był to układ.

Układy, w których znajdują się jednostki przeciwnika lub znaczniki sabotażu, **nie mogą budować jednostek** podczas kroku 5 ani **nie można w nich wystawiać jednostek** w kroku 6.

Po wystawieniu jednostek gracze rozpoczynają nową rundę gry, która zaczyna się od fazy przydziału.

ZWYCIĘSTWO

Gracz Imperium natychmiast wygrywa grę, kiedy podbije układ, w którym znajduje się baza Rebelii (w danym układzie będzie znajdowała się co najmniej jedna jednostka imperialna i nie będzie tam żadnych jednostek rebelianckich). Jest to tak znacząca przewaga nad Rebelią, że Imperium zapewnia sobie dominację w galaktyce.

Gracz Rebelii natychmiast wygrywa grę, kiedy znacznik reputacji oraz znacznik czasu znajdują się na tym samym polu na torze czasu. Rebeliantom udało się zdobyć tak wielkie poparcie i reputację w całej galaktyce, że rozpoczyna to nieuchronny upadek Imperium.

Najpopularniejszym sposobem osiągnięcia zwycięstwa przez rebeliantów jest zyskiwanie reputacji przy pomocy kart Celów.

KARTY CELÓW

Gracz Rebelii rozpoczyna grę z jedną kartą Celu, a podczas każdej fazy uzupełnień dobiera kolejną.

Gracz Rebelii może zagrać kartę Celu ze swojej ręki, jeśli w określonym momencie zostały spełnione wymogi na niej opisane.

Gracz odrzuca kartę i zyskuje reputację w ilości wskazanej w lewym górnym rogu karty. Gracz przesuwa znacznik reputacji o odpowiednią liczbę pól w kierunku znacznika czasu. Podczas każdej walki oraz podczas każdej fazy uzupełnień można zagrać tylko jedną kartę Celu.



Ten cel może zostać zrealizowany podczas walki. Zapewnia jeden punkt reputacji.

GWIAZDA ŚMIERCI

„Ta stacja to największa potęga wszechświata. Wykorzystajmy ją.”

—Admirał Motti, *Gwiezdne wojny: Nowa nadzieja*

Gwiazda Śmierci to przerażająca jednostka, która jest w stanie niszczyć całe układy. Aby móc z tego skorzystać, imperialiści muszą najpierw użyć misji „Badania i rozwój”, aby z talii Projektów dobrać kartę „Superlaser jest aktywny”.

Kiedy Gwiazda Śmierci zniszczy układ, na jego miejscu należy umieścić znacznik zniszczonego układu oraz zniszczyć wszystkie znajdujące się tam naziemne jednostki Rebelii. Jeśli Gwiazda Śmierci zniszczy układ, w którym znajdowała się baza Rebelii, gracz Imperium natychmiast wygrywa grę.

Gwiazda Śmierci może zostać zniszczona tylko za pomocą karty „Plany Gwiazdy Śmierci”, znajdującej się w talii Celów.



Znacznik zniszczonego układu



POZOSTAŁE ZASADY

W tej części znajduje się opis wszystkich pozostałych zasad niezbędnych do rozgrywki.

BAZA REBELII

Podczas przygotowania rozgrywki gracz Rebelii w tajemnicy wybiera układ, w którym zlokalizowana będzie jego baza Rebelii. Na początku baza Rebelii pozostaje ukryta, ale może zostać ujawniona w toku rozgrywki. W tej części wyjaśnione zostały wszystkie zasady dotyczące odnajdywania i ujawniania bazy oraz poruszania się do niej i z niej.

Dopóki baza Rebelii pozostaje ukryta, gracz Rebelii może wystawiać jednostki na polu „Bazy Rebelii” bez ujawniania układu, w którym baza się znajduje. Kiedy jakiś efekt odnosi się do pola „Bazy Rebelii”, to działa na pole na planszy, a **nie** na układ, w którym ukryta jest baza.



Jednostki rebelianckie na polu „Bazy Rebelii”

PORUSZANIE SIĘ DO I Z BAZY REBELII

Dopóki baza Rebelii jest ukryta, jednostki rebelianckie mogą poruszać się pomiędzy polem „Bazy Rebelii” a układami sąsiadującymi z układem, w którym zlokalizowana jest baza. Oznacza to, że poruszenie się do lub z pola „Bazy Rebelii” wskaże układ, który sąsiaduje z bazą (lub ten, w którym baza się znajduje).

Kilka misji pozwala jednostkom rebelianckim na poruszanie się pomiędzy bazą a układami bez ujawniania żadnych informacji.

UJAWNIANIE BAZY REBELII

Jeśli kiedykolwiek gracz Imperium będzie miał **poparcie lub jednostki naziemne** w układzie, w którym znajduje się baza Rebelii, baza zostaje natychmiast ujawniona. Kiedy jednostki naziemne gracza Imperium wkroczą do tego układu, baza zostaje ujawniona przed rozpoczęciem walki.

Kiedy baza zostaje ujawniona, gracz Rebelii odkrywa kartę Sondy zwiadowczej znajdującej się na polu „Lokalizacja” i umieszcza ją na polu „Baza Rebelii”. Wszystkie jednostki oraz liderzy z pola „Bazy Rebelii” są umieszczani w układzie przedstawionym na karcie Sondy zwiadowczej. Karta Sondy zwiadowczej pozostaje odkryta na polu „Baza Rebelii”, aby przypominać graczom o tym, że baza została ujawniona.

Dopóki baza pozostaje ujawniona, symbole zasobów z pola „Bazy Rebelii” nadal mogą być wykorzystywane. Jednakże jednostki nie mogą być wystawiane na polu „Bazy Rebelii” ani na nie poruszane. Wszelkie jednostki, które miałyby zostać tam umieszczone, są zamiast tego umieszczane w układzie pokazanym na znajdującej się w bazie odkrytej karcie Sondy zwiadowczej.

ZAKŁADANIE NOWEJ BAZY

Karta Misji „Gwałtowna mobilizacja” pozwala graczowi Rebelii założyć nową bazę. W tym celu dobiera on cztery wierzchnie karty z talii Sond zwiadowczych. Może wybrać jedną z tych kart, aby wskazywała lokalizację nowej bazy. Nie może jednak wybrać układu, który popiera Imperium, ani takiego, w którym znajdują się jednostki imperialne.

Jeśli gracz wybierze nową lokalizację bazy, to ujawnia lokalizację starej bazy i umieszcza tam wszystkie jednostki z pola „Baza Rebelii”. Gracz Rebelii nie będzie miał żadnych jednostek w nowej bazie, dopóki ich tam nie poruszy lub nie wystawi.

Gracz Rebelii oddaje kartę Sondy zwiadowczej starej bazy graczowi Imperium i umieszcza kartę Sondy zwiadowczej nowej bazy, kładąc ją zakrytą na polu „Lokalizacja”. Następnie tasuje niewybrane karty Sond zwiadowczych i umieszcza je na spodzie talii Sond zwiadowczych.

ZNACZNIKI SABOTAŻU

Niektóre rebelianckie misje powodują umieszczenie w układzie **ZNACZNIKA SABOTAŻU**, który oznacza, że **żaden gracz** nie może używać symboli zasobów danego układu do budowania nowych jednostek oraz że nie mogą tam być wystawiane żadne nowe jednostki. Znaczniki sabotażu mogą być usuwane przez niektóre misje imperialne.



Znacznik sabotażu w układzie



POPARCIE I ZNIEWOLENIE

Żadne stronnictwo nie może wygrać wojny bez wsparcia mieszkańców różnych zakątków galaktyki. Stronnictwa zdobywają je poprzez przekonywanie układów, aby te wspomogły ich działania, co jest reprezentowane w grze za pomocą **POPARCIA**. Imperium może także okupować układy, zniewalając ich mieszkańców i zmuszając ich do pomocy galaktycznemu dominium.

POPARCIE

Każdy zamieszkały układ ma pole poparcia, wskazujące, kogo popierają mieszkańcy danego układu: Rebelię, Imperium czy nikogo (układ neutralny). Aktualne poparcie układu jest wskazane za pomocą znacznika poparcia, który jest w nim obecny. Jeśli w układzie nie ma znacznika poparcia, oznacza to, że układ jest neutralny.



Znacznik poparcia Imperium

Głównym sposobem zyskiwania przez graczy poparcia w układach jest rozpatrywanie misji dyplomatycznych (♣). Gracz, który zyska w układzie poparcie, może używać symboli zasobów danego układu do budowania nowych jednostek.

Kiedy gracz „zyskuje 1 punkt poparcia” w układzie, który jest neutralny, umieszcza w nim swój znacznik poparcia – od teraz jego mieszkańcy popierają stronnictwo gracza. Kiedy gracz „zyskuje 1 punkt poparcia” w układzie, który popiera przeciwnika, wówczas usuwa z danego układu znacznik poparcia – od teraz układ ten jest neutralny.

Każdy układ, w którym znajduje się znacznik poparcia Imperium lub znacznik zniewolenia, to **UKŁAD IMPERIALNY**. Coruscant zawsze popiera gracza Imperium i nie może zyskiwać ani tracić poparcia.

ZNIEWOLENIE

Gracz Imperium może zniewolić układy, aby zmusić ich mieszkańców do budowania jednostek imperialnych.



Znacznik zniewolenia

Dopóki w układzie, który nie popiera Imperium, znajduje się **co najmniej jedna naziemna jednostka imperialna**, Imperium niewoli dany układ. Na jego polu poparcia należy umieścić znacznik zniewolenia

Jeśli we właśnie zniewolonym układzie znajduje się znacznik poparcia Rebelii, znacznik zniewolenia należy umieścić **na** znaczniku poparcia Rebelii. Oznacza to, że mieszkańcy układu zostali zmuszeni do pracy na rzecz Imperium.

Jeśli w **dowolnym momencie** w zniewolonym układzie nie będą znajdowały się żadne naziemne jednostki imperialne, znacznik zniewolenia jest odrzucany, a układ znów wspiera Rebelię (lub jest neutralny, jeśli pod znacznikiem zniewolenia nie znajdował się żaden znacznik poparcia).

Gracz Imperium może użyć do budowy nowych jednostek tylko **pierwszego od lewej** symbolu zasobów zniewolonego układu. Gracz Rebelii nie może budować ani wystawiać jednostek w zniewolonym układzie, nawet jeśli pod znacznikiem zniewolenia znajduje się znacznik poparcia Rebelii.



Pierwszy od lewej symbol zasobów na Utapau to niebieski ●

PIERŚCIEŃ DODATKÓW

Zdolności niektórych kart dotaczają do liderów **PIERŚCIEŃ** (np. pierścień pochwyconego lidera). Kiedy pierścień zostaje dotoczony do lidera, jego podstawkę należy delikatnie wcisnąć w odpowiedni pierścień.

Efekt pierścienia jest opisany na karcie, która wprowadziła go do gry. Jeśli lider, który już posiada pierścień, ma otrzymać kolejny pierścień, to wcześniejszy pierścień jest usuwany w celu przygotowania miejsca na nowy pierścień.



Han Solo w pierścieniu karbonitu

POCHWYCENIE LIDERÓW

Niektóre zdolności, takie jak ta znajdująca się na karcie Misji Imperium „Schwytaj agenta Rebelii”, sprawiają, że lider Rebelii zostaje pochwycony. Kiedy lider zostaje pochwycony, należy do niego dotoczyć pierścień pochwyconego lidera. Pochwyceni liderzy na ogół nie blokują misji. Ponadto nie mogą wrócić do puli liderów ani nie mogą być poruszani przez gracza Rebelii. Nie blokują jednak jednostkom Rebelii możliwości poruszania się z danego układu.



Pierścień dodatku pochwyconego lidera

Pochwyceni liderzy mogą być poruszani przez gracza Imperium na takiej samej zasadzie, jak jednostki naziemne. Gracz Imperium posiada misje, które pozwalają na podjęcie próby wykonania ich przeciwko pochwyconym liderom – np. przestuchanie lidera w celu uzyskania informacji na temat bazy Rebelii. Kiedy gracz podejmuje próbę wykonania misji przeciwko pochwyconemu liderowi, dany lider blokuje tę misję mimo tego, iż jest pochwycony.

Gracz Imperium ma tylko jeden pierścień pochwyconego lidera. Dlatego jeśli uda mu się pochwyć kolejnego lidera, pierwszy lider zostaje uratowany, a pierścień pochwyconego lidera jest przenoszony na nowego lidera.

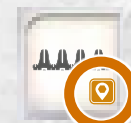
RATOWANIE POCHWYCONYCH LIDERÓW

Jeśli w układzie pochwyconego lidera nie ma żadnych jednostek imperialnych (co na ogół ma miejsce po tym, jak Imperium zostanie pokonane w walce), to dany lider zostaje natychmiast uratowany. Pochwyconych liderów mogą także ratować niektóre karty Misji.

Kiedy pochwycony lider zostanie uratowany, należy usunąć z niego pierścień, a samego lidera umieścić na polu „Bazy Rebelii”.

BUDOWLE


Generatory osłon oraz Działo jonowe to specjalne rodzaje jednostek naziemnych, określanych mianem **BUDOWLI**. Budowle są nieruchome (nie można ich poruszać), a podczas walki nie zapewniają żadnych dodatkowych kości. Zamiast tego zapewniają zdolności, które działają podczas walki, zgodnie z tym, co opisano na arkuszu stronnictwa Rebelii.



Symbol nieruchomości

WALKA

Kiedy gracz poruszy jednostki do układu, w którym znajdują się wrogie jednostki, wówczas rozpatrywana jest walka. Gracze rozpatrują walkę, postępując zgodnie z poniższymi krokami:

- 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.
- 2. Dobranie kart Taktyki:** Każdy gracz dobiera karty Taktyki w oparciu o swojego lidera obecnego w danym układzie (jeśli taki jest dostępny). Gracz dobiera karty Taktyki kosmicznej w liczbie odpowiadającej wartości taktyki kosmicznej lidera (niebieska wartość) oraz karty Taktyki naziemnej w liczbie odpowiadającej wartości taktyki naziemnej lidera (pomarańczowa wartość). Jeśli gracz posiada kilku liderów w danym układzie, wówczas używa jedynie najwyższej wartości każdego parametru (kosmicznej lub naziemnej).

Wartości taktyki
- 3. Runda walki:** Gracze rozpatrują rundę walki, w której każda jednostka przeprowadza jeden atak. W celu rozpatrzenia rundy walki należy postępować zgodnie z poniższymi krokami:
 - I. Bitwa kosmiczna:** Aktywny gracz rozpatruje jeden atak przy pomocy wszystkich swoich statków. Następnie jego przeciwnik rozpatruje jeden atak przy pomocy wszystkich swoich statków. Ataki zostały wyjaśnione poniżej.

Ten krok jest rozpatrywany tylko wtedy, gdy obaj gracze mają w układzie swoje statki.
 - II. Bitwa naziemna:** Aktywny gracz rozpatruje jeden atak przy pomocy wszystkich swoich jednostek naziemnych. Następnie jego przeciwnik rozpatruje jeden atak przy pomocy wszystkich swoich jednostek naziemnych.

Ten krok jest rozpatrywany tylko wtedy, gdy obaj gracze mają w układzie jednostki naziemne.
 - III. Odwrot:** Począwszy od aktywnego gracza, każdy gracz ma możliwość wycofania swoich jednostek z danego układu.
 - IV. Kolejna runda:** Jeśli oba stronnictwa nadal mają jednostki w tym samym **TEATRZE WOJNY** (w przestrzeni kosmicznej lub na powierzchni), to rozpatrują kolejną rundę walki. W przeciwnym wypadku walka dobiega końca.

ROZPATRYWANIE ATAKU

W celu przeprowadzenia ataku gracz rzuca kośćmi i zadaje uszkodzenia jednostkom przeciwnika obecnym w danym teatrze wojny. W celu rozpatrzenia ataku należy postępować zgodnie z następującymi krokami:

1. Rzut kośćmi

Gracz rzuca kośćmi w kolorze oraz liczbie równym wartościom ataku wszystkich jego statków lub jednostek naziemnych uczestniczących w ataku. Każdy atak



ma ograniczenie w wysokości pięciu czerwonych oraz pięciu czarnych kości.

2. Akcje walki

Po rzucie kośćmi gracz wykonuje dowolną liczbę akcji walki. Akcje te wykonywane są pojedynczo. W grze dostępne są dwa rodzaje akcji walki:

- Zagranie karty Taktyki:** Gracz zagrywa kartę Taktyki ze swojej ręki i rozpatruje jej zdolność. Karty Taktyki mogą obierać na cel tylko jednostki w danym teatrze wojny i po wykorzystaniu zostają odrzucone. Jeśli na karcie znajduje się symbol ✘, to oznacza on, że gracz musi odrzucić jedną ze swoich kości z wynikiem ✘, aby móc użyć danej zdolności.
- Dobranie karty Taktyki:** Gracz może odrzucić jedną ze swoich kości z wynikiem ✘, aby dobrać jedną kartę Taktyki z talii Taktyki danego teatru wojny. Karty Taktyki mogą być wykorzystywane podczas tej samej rundy walki, w której zostały dobrane, ale mogą zostać także zatrzymane na późniejszą część tej samej walki.

3. Przydzielenie uszkodzeń

Po tym, jak gracz zakończy rozpatrywanie akcji walki, wybiera, którym jednostkom przydzieli uszkodzenia, kładąc obok nich kości (lub karty). Uszkodzenia muszą zostać przydzielone do jednostek w rozpatrywanym teatrze wojny.

Symbole na kościach mogą być wykorzystywane w następujące sposoby:

☒ **Trafienie:** Gracz zadaje jedno uszkodzenie jednostce, której wartość wytrzymałości pasuje do koloru kości.

☒ **Trafienie bezpośrednie:** Gracz zadaje jedno uszkodzenie jednostce o białej lub czerwonej wartości wytrzymałości.

Przykład: Myśliwce TIE rzucają czarnymi kośćmi. Wszelkie ☒ wyrzucone na czarnych kościach mogą zostać przydzielone do wrogich jednostek w danym teatrze wojny, które mają czarną wartość wytrzymałości (tylko X-wingi lub Y-wingi). Czarne ☒ nie mogą być przydzielane do jednostek o czerwonej wartości wytrzymałości, takich jak Koreliańska korweta.

4. Zablokowanie uszkodzeń

Przeciwnik może zagrać karty Taktyki, aby zablokować (usunąć) uszkodzenia przydzielone do jego jednostek. Zablokowane uszkodzenia są anulowane i nie wpływają na jednostkę, do której zostały przydzielone.

5. Zniszczenie jednostek

Jeśli do jednostki przydzielono uszkodzenia, których liczba jest równa bądź większa od jej wytrzymałości, dana jednostka zostaje **ZNISZCZONA** (wraca do puli). Jeśli dana jednostka jeszcze nie zaatakowała w tej rundzie walki, to nie zostaje zniszczona przed **końcem tego kroku walki** (bitwa kosmiczna lub naziemna). Jednostka jest umieszczana na jej arkuszu stronnictwa, aby przypominać o tym, że zostanie zniszczona dopiero na koniec tego kroku. Jednostka ta normalnie atakuje podczas danej rundy walki.

Jeśli do jednostki przydzielono uszkodzenia, których liczba jest niższa od jej wartości wytrzymałości, pod daną figurką należy umieścić znaczniki uszkodzeń, aby w ten sposób oznaczyć liczbę uszkodzeń, które otrzymała. Uszkodzenia te pozostają na czas kolejnych rund walki i nie mogą być usuwane.

Wszystkie znaczniki uszkodzeń są odrzucane **na koniec walki**.

ODWRÓT

Kiedy gracz dokonuje odwrótu z walki, porusza swojego lidera oraz wszystkie swoje jednostki z danego układu do układu sąsiedniego, przestrzegając przy tym normalnych zasad ruchu i transportu. Jeśli gracz nie ma lidera w danym układzie, to nie może dokonać odwrótu. Jeśli w walce uczestniczy Gwiazda Śmierci, to Imperium nie może wycofać żadnej ze swych jednostek.

Podczas odwrótu gracz musi wycofać się do układu, w którym znajdują się jego jednostki, lub do układu, w którym znajduje się jego znacznik poparcia (jeśli to możliwe). Gracz nie może wycofać jednostek do układu, w którym znajdują się jednostki przeciwnika, ani do układu, z którego przeciwnik przybył jednostkami, które zainicjowały daną walkę.

PRZYKŁAD WALKI

1. Gracz Imperium aktywował przy pomocy Dartha Vadera układ Yavin i poruszył do niego jeden Myśliwiec TIE oraz jednego Niszczyciela gwiazdowego.
2. Gracz Rebelii decyduje się dodać Jana Dodonnę do tego układu – zabiera go ze swojej puli liderów i umieszcza w danym układzie. Obaj liderzy mają wartość taktyki kosmicznej równą „2”, dlatego każdy gracz dobiera dwie karty Taktyki kosmicznej (nieprzedstawione na rysunku).
3. Gracz Imperium jako pierwszy atakuje swoimi statkami. Wykonuje rzut dwiema czarnymi oraz dwiema czerwonymi kośćmi.
4. Następnie wykonuje akcje walki. Odrzuca swoją kość z symbolem ✖, aby użyć karty taktyki ✖ ze swojej ręki. Karta ta zadaje po jednym uszkodzeniu dwóm różnym jednostkom, więc zadaje po jednym uszkodzeniu każdemu rebelianckiemu myśliwcowi.
5. Potem gracz Imperium przydziela czarne 2 do Y-winga. Czerwone 2 nie mogą być przydzielane do myśliwców, ponieważ nie mają one czerwonej wartości wytrzymałości.
6. Gracz Rebelii zagrywa kartę, aby zablokować jedno uszkodzenie X-winga. Y-wing otrzymał niszczące uszkodzenie, dlatego zostanie zniszczony na koniec tego kroku walki.
7. Następnie gracz Rebelii atakuje swoimi statkami. Wykonuje rzut jedną czarną oraz jedną czerwoną kością. Decyduje, że nie będzie wykonywał żadnych akcji walki.
8. Gracz Rebelii decyduje się przydzielić swoje czarne ✖ Myśliwcowi TIE. Gracz Imperium nie blokuje tego uszkodzenia, dlatego Myśliwiec TIE zostanie zniszczony.
9. Y-wing oraz Myśliwiec TIE zostają zniszczone i wracają do puli.

Gdyby obaj gracze mieli jednostki nazimne w danym układzie, wówczas rozpatrzyliby walkę nazimną.

PRZYGOTOWANIE PIERWSZEJ ROZGRYWKI

Podczas pierwszej rozgrywki każdy gracz powinien rozmieścić swoje początkowe jednostki tak, jak to pokazano poniżej. W trakcie kolejnych rozgrywek należy korzystać z „Zasad zaawansowanych” opisanych na stronie 18, gdyż zapewniają one więcej opcji przygotowania gry.



1. Z talii Sond zwiadowczych należy usunąć następujące karty: Korelia, Mandalora, Mustafar, Saleucami i Sullust. Talię Sond zwiadowczych należy potasować i odłożyć na dedykowane jej pole na planszy.
2. **Kashyyyk:** 1 znacznik poparcia Rebelii.
3. **Bothanui:** 1 Koreliańska korweta, 1 Rebeliancki transportowiec, 1 X-wing, 1 Y-wing, 3 Żołnierzy Rebelii, 1 Śmigacz, 1 znacznik poparcia Rebelii.
4. **Naboo:** 1 znacznik poparcia Rebelii.
5. **Pole „Bazy Rebelii”:** 1 X-wing, 1 Y-wing, 3 Żołnierzy Rebelii, 1 Śmigacz.
6. **Saleucami:** 1 Niszczyciel gwiazdny, 2 Myśliwce TIE, 2 Szturmowców, 1 AT-ST, 1 znacznik poparcia Imperium.
7. **Mandalora:** 1 Gwiazda Śmierci, 4 Myśliwce TIE, 2 Szturmowców, 1 AT-ST, 1 znacznik zniewolenia.
8. **Coruscant:** 1 Niszczyciel gwiazdny, 1 Transportowiec szturmowy, 2 Myśliwce TIE, 3 Szturmowców, 1 AT-AT, 1 AT-ST.
9. **Korelia:** 1 Transportowiec szturmowy, 1 Szturmowiec, 1 znacznik poparcia Imperium.
10. **Sullust:** 1 Niszczyciel gwiazdny, 2 Myśliwce TIE, 2 Szturmowców, 1 AT-ST, 1 znacznik zniewolenia.
11. **Mustafar:** 1 Transportowiec szturmowy, 2 Myśliwce TIE, 2 Szturmowców, 1 AT-ST, 1 znacznik poparcia Imperium.

STOP!

Jeśli chcecie rozegrać partię dwuosobową, to znacie już wszystkie zasady niezbędne do rozegrania pierwszej gry. Jeśli chcecie zagrać w więcej niż dwie osoby, musicie zapoznać się z zasadami „Wariantu drużynowego”, które zostały opisane na stronie 19.

Przed rozpoczęciem pierwszej rozgrywki upewnijcie się, że wszyscy zapoznali się ze „Wskazówkami strategicznymi”, które znajdują się na ostatniej stronie.

Jeśli podczas rozgrywki pojawią się jakieś pytania, skorzystajcie z Kompletnej Księgi Zasad, w której znajdziecie odpowiedź na swoje pytanie.

Powodzenia i niech Moc będzie z Wami!



TWÓRCY GRY

Projekt gry: Corey Konieczka

Rozwinięcie: Steven Kimball

Producent: Steven Kimball

Projekt graficzny: David Ardila, Edge Studios i Samuel Shimota oraz Christopher Hosch i Monica Skupa

Kierownik projektu graficznego: Brian Schomburg

Oktadka: Darren Tan

Grafiki planet: David Ardila, Anthony Devine, José Mikhail Ellosa i Stephen Somers

Pozostałe grafiki: 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 i Ben Zweifel

Kierownik grafik planet: John Taillon

Zarządzający dyrektorem artystycznym: Andy Christensen

Plastikowe modele: Jason Beaudoin oraz Bexley Andrajack, Niklas Norman i Gary Storkamp

Dokumentacja techniczna: Autumn Collier

Korekta: Adam Baker and Nicholas Houston

Koordynator kontroli jakości: Zach Tewalthomas

Specjalista ds. licencji FFG: Amanda Greenhart

Zarządzanie produkcją: Simone Elliott i Megan Duehn

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie gry: Michał Walczak-Ślusarczyk

Tłumaczenie elementów fabularnych oraz konsultacja merytoryczna: Anna Hikiert-Bereza

Korekta: Wiktor Marek i Aleksandra Miszta

Lokalizacja elementów graficznych: Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakta

Testerzy: 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, Karly Perin, Jeremy Rainbow, Kendra Rainbow, Toby Rainbow, Sharon Rogerson, Michael Sanfilippo, Alessio Serafini, Sean Serrin, Brian Schomburg, Bree Smith, Sam Stewart, John Taylor, Jason Walden, Elizabeth Wasowicz i Mike Weir

Specjalne podziękowania dla wszystkich naszych testerów.

Akceptacje po stronie Lucasfilm: Chris Gollaher i Brian Merten

© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games i logo FFG są © Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Supply to ™ Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.



ZASADY ZAAWANSOWANE

Po rozegraniu pierwszej partii gracze powinni w czasie kolejnych rozgrywek używać zasad opisanych w niniejszej sekcji. Znajdują się w niej reguły zaawansowanego przygotowania gry oraz fabularne zdolności kart Akcji dla każdego z liderów.

ZAAWANSOWANE PRZYGOTOWANIE GRY

Podczas przygotowania rozgrywki gracze mogą rozmieścić początkowe poparcie w innych układach oraz sami mogą zdecydować, jak rozlokować swoje jednostki. Podczas rozpatrywania 8. kroku przygotowania gry gracze powinni postępować zgodnie z poniższym opisem, zamiast używać „Przygotowania pierwszej rozgrywki” ze strony 16.

1. 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 umieścić znacznik poparcia Imperium.

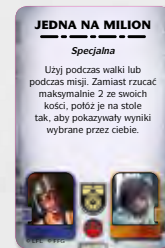
Pięć imperialnych kart Sond zwiadowczych należy odłożyć do pudełka. Następnie pozostałe karty Sond zwiadowczych należy wtasować z powrotem do talii.

2. Gracz Imperium otrzymuje 3 Niszczyciele gwiazdne, 3 Transportowce szturmowe, 12 Myśliwców TIE, 12 Szturmowców, 5 AT-ST, 1 AT-FAT oraz 1 Gwiazdę Śmierci. Jednostki te mogą zostać umieszczone w dowolny sposób w układach, w których znajduje się znacznik poparcia Imperium i/lub znacznik zniewolenia, z zastrzeżeniem, że w każdym imperialnym układzie musi zostać umieszczona co najmniej 1 jednostka naziemna.
3. Gracz Rebelii otrzymuje 1 Koreliańską korwetę, 1 Rebeliancki transportowiec, 2 X-wingi, 2 Y-wingi, 6 Żołnierzy Rebelii oraz 2 Śmigacze. Jednostki te mogą zostać umieszczone w dowolny sposób na polu „Bazy Rebelii” i/lub w **jednym** układzie rebelianckim lub neutralnym.
4. Każde stronnictwo dobiera dwie losowe początkowe karty Akcji (karty Akcji bez symbolu rekrutacji). Karty te zapewniają specjalne, jednorazowe zdolności (patrz „Karty Akcji” po prawej).

Gracze kontynuują przygotowanie gry zgodnie z tym, co opisano na stronie 5.

KARTY AKCJI

Karty Akcji zapewniają liderom specjalne, ukryte zdolności. Podczas przygotowania gry każdy gracz otrzymuje dwie losowe początkowe karty Akcji i umieszcza je zakryte w pobliżu swojego arkusza stronnictwa. Gracze mogą w dowolnym momencie podglądać swoje karty Akcji. Pozostałe początkowe karty Akcji są odkładane do pudełka i nie będą wykorzystywane podczas bieżącej rozgrywki.



Karta Akcji

Każda karta Akcji może zostać użyta raz na grę. Kiedy gracz chce użyć karty Akcji, odkrywa ją, rozpatruje jej zdolność i odkłada ją do pudełka.

Karty Akcji użyte podczas misji lub walki **mogą zostać użyte tylko wtedy**, gdy w danym układzie już znajduje się jeden z liderów przedstawionych na karcie.

Część zapisana wytłuszczonym tekstem powyżej zdolności wskazuje moment, w którym karta może zostać użyta.

- Przydział:** Karta jest używana podczas fazy przydziału. Zamiast przydzielać lidera do misji gracz może odkryć kartę i rozpatrzeć jej zdolność.
- Początek walki:** Karta jest używana natychmiast po pierwszym kroku walki (Dodanie lidera).
- Natychmiast:** Karta musi zostać użyta od razu, gdy tylko gracz ją zyska – podczas przygotowania gry bądź po wybraniu jej w momencie rekrutacji lidera. Karta jest natychmiast ujawniana i rozpatrywana.
- Specjalna:** Karta jest używana w momencie wskazanym w jej treści.

Gracze mogą zyskać dodatkowe karty Akcji podczas kroku „Poruszanie znacznika czasu” fazy uzupełnień. Kiedy w trakcie tej fazy gracz rekrutuje lidera, wybiera kartę Akcji i umieszcza ją **zakrytą** obok swojego arkusza stronnictwa, a niewybraną kartę Akcji odkłada zakrytą na spód swojej talii Akcji.

WARIANT DRUŻYNOWY

Gra *Star Wars: Rebelia* może być jeszcze ciekawsza podczas rozgrywki w trzy lub cztery osoby. W każdej drużynie mogą grać maksymalnie dwie osoby, wspólnie kontrolujące Imperium Galaktyczne lub Sojusz Rebeliantów. Każdy gracz ma określone obowiązki oraz jest odpowiedzialny za kontrolowanie połowy liderów danego stronnictwa.

Wszystkie zasady opisane dotychczas w niniejszej książeczce mają zastosowanie w trakcie rozgrywki drużynowej z poniższymi wyjątkami:

WYBÓR RÓL

Podczas przygotowania gry, w trakcie wybierania stronnictw, każdy gracz decyduje, czy w swojej drużynie będzie pełnił rolę Generała, czy Admirala.

Admirał oraz Generał kontrolują innych liderów i są odpowiedzialni za nieco inne rzeczy, co zostało opisane w dalszej części. Gracz podejmuje wszystkie decyzje dla swoich liderów, a podczas rozpatrywania misji rzuca kośćmi w ich imieniu.

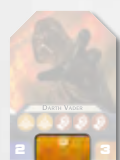
Obaj gracze mogą aktywować układy i poruszać jednostki kosmiczne i/lub naziemne swojej drużyny.

ARKUSZE STRONNICTW

Podczas rozgrywki na więcej niż dwóch graczy arkusze stronnictw należy odwrócić na stronę z napisem „Wariant drużynowy”. Każda drużyna ma dwie pule liderów, a liderzy są umieszczani w puli odpowiadającej kolorem ich dowódcy (Admirał - niebieski, Generał – pomarańczowy).



Lider Admirala



Lider Generala

Podczas fazy dowodzenia gracze wykonują swoje tury kolejno, zgodnie z wartościami inicjatywy wydrukowanymi obok ich ról (najpierw 1, potem 2 itd.). Podczas swojej tury gracz może aktywować układ, **używając jednego ze swoich liderów**, może ujawnić misję, do której jest przydzielony jeden z jego liderów lub może spasować.



Wartość inicjatywy

POROZUMIEWANIE SIĘ

Członkowie jednej drużyny mogą swobodnie dzielić się wszelkimi informacjami. Mogą pokazywać sobie nawzajem karty bez ujawniania ich drużynie przeciwnej, ale wszelka komunikacja musi odbywać się otwarcie w obecności przeciwników. Gracze mogą porozumiewać się kodem oraz mogą szeptać, ale nie wolno im opuścić pomieszczenia, aby porozmawiać na osobności.

OBOWIĄZKI ADMIRAŁA

- Rekrutacja:** Podczas fazy uzupełnień, w trakcie rekrutowania nowych liderów, Admirał dobiera dwie karty Akcji i decyduje, którego z liderów rekrutuje. Jeśli Admirał zrekrutuje lidera przydzielonego do Generała (pomarańczowego), to przekazuje Generałowi kartę, a lidera umieszcza w odpowiedniej puli liderów.
- Bitwy kosmiczne:** Podczas bitew kosmicznych Admirał rzuca kośćmi, dobiera i zagrywa karty Taktyki kosmicznej oraz podejmuje wszelkie decyzje.
- Budowa oraz wystawianie jednostek:** Admirał podejmuje wszelkie decyzje dotyczące budowy oraz wystawiania jednostek.

OBOWIĄZKI GENERAŁA

- Karty Misji:** Zarówno Admirał, jak i Generał mogą przydzielać swoich liderów do kart Misji. Jednak to Generał kontroluje rękę kart Misji, a jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia w zakresie przydziału, Generał może zakazać Admirałowi przydzielenia lidera do misji.
- Bitwy naziemne:** Podczas bitew naziemnych Generał rzuca kośćmi, dobiera i zagrywa karty Taktyki naziemnej oraz podejmuje wszelkie decyzje.
- Sondy zwiadowcze:** Generał Imperium jest odpowiedzialny za dobieranie oraz zarządzanie ręką kart Sond zwiadowczych.
- Cele:** Generał Rebelii jest odpowiedzialny za dobieranie oraz zarządzanie ręką kart Celów. To on podejmuje wszelkie decyzje związane z wyborem kart, które należy zatrzymać, oraz decyduje, kiedy zagrać karty Celu.

ROZGRYWKA DLA TRZECH GRACZY

Podczas rozgrywki trzyosobowej jeden gracz kontroluje Rebelię, podczas gdy dwóch pozostałych graczy dzieli się rolami imperialistów (jeden jest Admirałem, a drugi Generałem).

Gracz Rebelii także odwraca swój arkusz stronnictwa na stronę z „Wariantem drużynowym”; w każdej rundzie ma dwie tury i musi osobno używać swoich pomarańczowych i niebieskich liderów (tak jak ma to miejsce podczas rozgrywki czteroosobowej).

SKRÓT ZASAD

PRZEBIEG RUNDY

W tej części znajduje się skrócony opis przebiegu rundy. Określenia **TYLKO GENERAL** oraz **TYLKO ADMIRAL** są używane w celu rozróżnienia graczy wykonujących dane kroki podczas rozgrywki w wariantach drużynowym.

- Faza przydziału:** Począwszy od Rebelii, każdy gracz przydziela liderów do misji.
- Faza dowodzenia:** Gracze na zmianę w turach ujawniają misje lub aktywują układy, by poruszyć jednostki.
- Faza uzupełnień**
 - Powrót liderów:** Wszystkich liderów z planszy należy odłożyć do ich pul liderów.
 - Dobranie misji:** Każdy gracz dobiera dwie karty Misji, następnie zmniejsza do 10 liczbę kart na ręce. **[TYLKO GENERAL]**
 - Wystanie sond zwiadowczych:** Gracz Imperium dobiera dwie karty Sond zwiadowczych. **[TYLKO GENERAL]**
 - Dobranie celów:** Gracz Rebelii dobiera jedną kartę Celu. **[TYLKO GENERAL]**
 - Przesunięcie znacznika czasu:** Znacznik czasu należy przesunąć do przodu o jedno pole. Następnie należy zrekrutować i/lub zbudować jednostki w oparciu o symbole widoczne na torze czasu.
 - Symbol rekrutacji:** Każdy gracz dobiera dwie karty ze swojej talii Akcji, wybiera jedną z nich i rekrutuje lidera na niej przedstawionego. Druga karta jest odkładana na spód talii Akcji. **[TYLKO ADMIRAL]**
 - Symbol budowy:** Każdy gracz umieszcza jednostki na kolejce budowy za każdy popierający go układ i/lub układ przez niego zniewolony. **[TYLKO ADMIRAL]**
- Wystawianie jednostek:** Zaczynając od Rebelii, każdy gracz przesuwa swoje jednostki o jedno pole w dół w swojej kolejce budowy. Wszelkie jednostki, które zsuną się z planszy, zostają wystawione w układach lojalnych lub zniewolonych albo w bazie (ograniczenie 2 nowych jednostek na układ). **[TYLKO ADMIRAL]**

KOŚCI – LEGENDA

| | W WALCE | NA MISJI |
|--|---|-----------|
| | Zadaj 1 uszkodzenie jednostce, której wytrzymałość odpowiada kolorem danej kości. | 1 Sukces |
| | Zadaj 1 uszkodzenie jednostce z czarną lub czerwoną wytrzymałością. | 1 Sukces |
| | Dobierz 1 kartę Taktyki lub zagraj kartę Taktyki . | 2 Sukcesy |

PRZEBIEG WALKI

Ta część zawiera skrót poszczególnych kroków walki.

- Dodanie lidera:** Jeśli stronnictwo nie ma lidera w danym układzie, gracz może wziąć lidera ze swojej puli liderów i umieścić go w tym układzie.
- Dobranie kart Taktyki:** Każdy gracz dobiera karty Taktyki w oparciu o wartość taktyki swojego lidera.
- Runda walki**
 - Bitwa kosmiczna:** Zaczynając od aktywnego gracza, każdy gracz wykonuje jeden atak wszystkimi swoimi statkami. **[TYLKO ADMIRAL]**
 - Bitwa naziemna:** Zaczynając od aktywnego gracza, każdy gracz wykonuje jeden atak wszystkimi swoimi jednostkami naziemnymi. **[TYLKO GENERAL]**
 - Odwrót:** Zaczynając od aktywnego gracza, każdy gracz ma możliwość wycofania się z układu.
 - Kolejna runda:** Jeśli obaj gracze nadal mają jednostki w tym samym teatrze wojny (w przestrzeni kosmicznej lub na powierzchni), to rozpatrują kolejną rundę walki. W przeciwnym wypadku walka się kończy.

WSKAZÓWKI STRATEGICZNE

Wielość opcji dostępnych w grze *Star Wars: Rebelia* może być dla niektórych graczy przytłaczająca, a niniejszy przewodnik powinien pomóc takim graczom w ich pierwszej rozgrywce.

Rebelianci mają o wiele mniej jednostek niż imperialiści. Na szczęście podbicie galaktyki **nie jest** ich głównym celem. Nawet jeśli większość ich jednostek zostanie zniszczona, nadal mogą wygrać grę, utrzymując w tajemnicy lokalizację ich bazy i zyskując reputację dzięki kartom Celów.

Głównym celem imperialistów jest odnalezienie bazy Rebelii. Mogą skupić się albo na dobieraniu wielu kart Sond zwiadowczych (korzystając z misji zwiadowczych), albo na podbijaniu jak największej liczby układów w nadziei na odnalezienie w ten sposób bazy Rebelii.

Po tym, jak baza Rebelii zostanie odnaleziona, należy pamiętać, że Gwiazda Śmierci jest ostatecznym narzędziem pozwalającym na zwycięstwo. Na początku rozgrywki Gwiazda Śmierci jest nieomal niepokonana, ale pamiętajcie, aby w późniejszym etapie gry bronić jej przy pomocy wielu Myśliwców TIE.