

Contents

1	Star Wars Rebellion	1
1.1	Fase de Atribuição	1
1.2	Fase de Comando	2
1.3	Fase de Restauração	2
1.4	Vencendo o jogo	3

1 Star Wars Rebellion

1.1 Fase de Atribuição

Atribuir líderes às missões.



O jogador Rebelde começa atribuindo seus líderes. Quando terminar, o jogador Imperial atribui seus líderes às missões.

Cada missão possui um requisito de habilidade no canto superior esquerdo da carta. Isto indica a quantidade mínima de ícones de habilidade que o líder atribuído deve ter para revelar a missão.



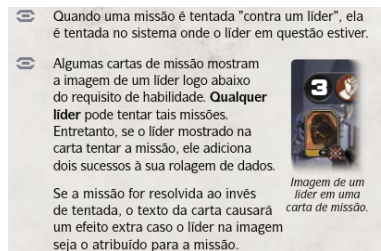
1.2 Fase de Comando

- **Ativar um Sistema:**

Use um líder de sua reserva de líderes para mover unidades no tabuleiro e possivelmente iniciar um combate. Unidades terrestres e TIE fighters precisam ser transportados (verifique a capacidade da nave de transporte). Se um líder não possuir nenhum **VALOR TÁTICO** este não pode ativar um sistema!

- **Revelar uma Missão:**

Use um líder em uma carta de missão para revelar o efeito da carta.



O termo **RESOLVA** significa que o efeito da carta acontece automaticamente e não pode ser contraposto.

O termo **TENTE** significa que o efeito da carta só acontece se a missão for bem-sucedida. A missão é considerada automaticamente bem-sucedida a menos que seja contraposta por um líder adversário.

Para **CONTRAPOR** uma missão seu adversário pode escolher um líder de sua reserva para contrapor essa missão. Um líder adversário é colocado no mesmo sistema onde a missão está sendo tentada.

Se ambos jogadores tiverem um líder no sistema, a missão é considerada contraposta.

Os jogadores rolam dados (de qualquer cor) igual a soma dos ícones de habilidade de todos os seus líderes nesse sistema.

Os dados são rolados somente para ícones correspondentes ao requisito de habilidade da missão.

1.3 Fase de Restauração

- **Retornar líderes:**

Os líderes são retornados à reserva. Caso ainda estejam sobre alguma carta de missão, esta volta para a mão.

- **Comprar missões:**

Cada jogador compra duas cartas, caso possua mais de 10 cartas, descarta até o limite.

- **Lançar sondas:**

O jogador Imperial compra duas cartas de sonda. Cada carta de sonda mostra um sistema onde a base Rebelde **NÃO** está localizada. O jogador Imperial mantém estas cartas em segredo.

- **Comprar objetivo:**

O jogador Rebelde compra uma carta de objetivo.




- **Avançar marcador de tempo:**

Avance o marcador de tempo um espaço no indicador.

I. Ícone de Recrutamento: Cada jogador compra duas cartas de seu baralho de ação, escolhe um líder de uma das cartas e coloca o líder escolhido na reserva de líderes. Ao jogar a primeira partida, os textos de ambas cartas são ignorados e as cartas são devolvidas à caixa do jogo.

II. Ícone de Construção: Cada jogador constrói uma unidade correspondente a cada ícone de recurso em seus sistemas leais e subjugados (explicado posteriormente). Para sistemas subjugados, ele usa somente o ícone de recurso da esquerda.

Ele pega estas unidades do suprimento e as posiciona em sua linha de construção (veja abaixo) no espaço correspondente ao número à esquerda do ícone de recurso.

• Destacar unidades:

Cada jogador desliza todas as suas unidades um espaço para baixo em sua linha de construção. Unidades que deslizarem para fora do espaço "1" estão prontas para serem usadas.

O jogador posiciona essas unidades em sistemas onde possui marcadores de lealdade ou subjugação. Cada jogador pode destacar no máximo duas unidades em cada sistema.

1.4 Vencendo o jogo

O jogador Imperial vence se encontrar e destruir a base rebelde. Se o jogador Imperial possuir lealdade ou unidades terrestres no mesmo sistema da base Rebelde, a base Rebelde é revelada imediatamente.

O jogador Rebelde vence se o marcador de turno encontrar o marcador de reputação.

O marcador de reputação (com o ícone dos Rebeldes) sobe o valor determinado na carta de objetivo quando este objetivo é cumprido.

O jogador Rebelde pode jogar a carta de objetivo de sua mão se a tiver completado o requisito da carta no momento especificado.

• Regras adicionais:

A ESTRELA DA MORTE

"Esta Estação é hoje o maior poder do universo. Sugiro que a usemos."
—Almirante Motti, *Star Wars: Uma nova Esperança*

A Estrela da Morte é uma unidade aterrorizante que pode destruir sistemas inteiros. Para isso, os Imperiais precisam usar sua missão "Pesquisa e Desenvolvimento" para comprar uma carta "Superlaser Ativado" de seu baralho de projetos.

Quando uma Estrela da Morte destrói um sistema, coloque um marcador de sistema destruído sobre ele e destrua todas as unidades terrestres Rebeldes de lá. Se a Estrela da Morte destruir o sistema onde a base Rebelde está localizada, o jogador Imperial vence o jogo imediatamente.

A Estrela da Morte pode ser destruída somente pela carta "Planos da Estrela da Morte" encontrada no baralho de objetivo.



SUBJUGAÇÃO

O jogador Imperial pode subjugar sistemas para forçar seus habitantes a construir unidades Imperiais.

Quando houver **ao menos uma unidade terrestre Imperial** em um sistema que não possui lealdade Imperial, o Império subjuga o sistema. Coloque um marcador de subjugação no espaço de lealdade do sistema.

Se o sistema for leal aos Rebeldes, coloque o marcador **sobre** o marcador de lealdade Rebelde. Isto indica que os habitantes são forçados a trabalhar para o Império.

LEALDADE

Cada sistema populado possui lealdade, que representa quem a população do sistema apoia: Rebelde, Imperial ou neutra. A lealdade atual do sistema é indicada pelo marcador de lealdade que estiver no sistema. Se um sistema não possuir um marcador de lealdade, ele é neutro.