

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 à missões.



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

Cada missão possui um requisito de habilidade no canto superior esquerdo.



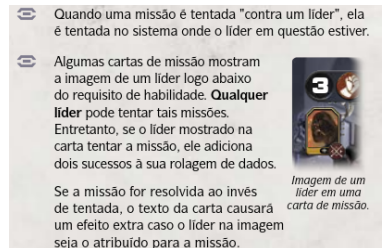
1.2 Fase de Comando

- **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).

- **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:**

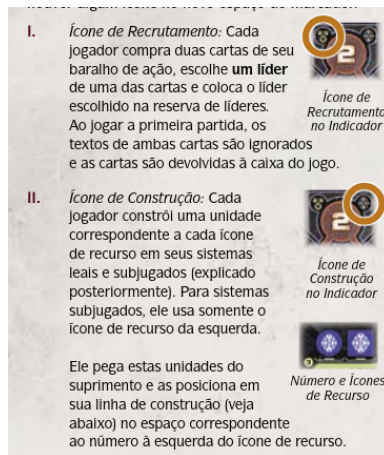
O jogador Imperial compra duas cartas de sonda. Cada carta de sonda mostra um sistema onde a base Rebelde **NÃO** está localizada. O jogador Imperial mantém estas cartas em segredo.

- **Comprar objetivo:**

O jogador Rebelde compra uma carta de objetivo.

- **Avançar marcador de tempo:**

Avance o marcador de tempo um espaço no indicador.



• 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.

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

O marcador de reputação (com o ícone dos Rebeldes) sobe quando um 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.

