



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

boardgamefan.de

Vielen Dank und viel Spaß!

STAR WARS REBELLION (2 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS

It's Star Wars! ...and Han always shoots first!

SPIELAUFBAU

Siehe **Seiten 4-5** sowie **16 und 18** in der Anleitung.

REGELN FÜR FORTGESCHRITTENE

Die **Regeln für Fortgeschrittene** werden in dieser Spielhilfe verwendet. Sie sind farblich markiert.

AUFSTIEG DES IMPERIUMS-ERWEITERUNG

Die Erweiterung **Aufstieg des Imperiums** bietet alternative Aufbauten. Siehe dazu **Seite 1** der Anleitung. Die Erweiterung wird in dieser Spielhilfe **vorausgesetzt**, jedoch farblich markiert.

SPIELLENDE

→ Der **Imperium-Spieler** gewinnt sofort, sobald er das **System des Rebellenstützpunkts erobert** oder mit dem **Todesstern** zerstört.

→ Der **Rebellen-Spieler** gewinnt sofort, sobald sich **Zeit- und Sympthiemarker treffen** (siehe **Zielkarten**).

SCHLÜSSELBEGRIFFE

→ **Anführer:**
Charaktere der Star Wars-Saga. Fertigkeitssymbole geben an, für welche Missionsarten sie geeignet sind. **Die Taktikwerte geben an, wie oft der Spieler Kampfwürfel neu würfeln darf.**

→ **Bevölkerungsreiches System:**
Ein System **mit** Ressourcensymbol oder Loyalitätsfeld.

→ **Entlegene Systeme:**
Ein System **ohne** Ressourcensymbole oder Loyalitätsfeld.

→ **Erobern:**
Es befinden sich nur Einheiten einer Fraktion in einem System.

→ **Fertigkeitssymbole:**
Diplomatie (gelb), Geheimdienst (blau), Sondereinsatz (rot) & Logistik (weiß)

→ **Führungszentrum (Limit: 8 Anführer):**
Der Vorrat aktiver, einsatzbereiter **Anführer** der Fraktion.

→ **Gebäude:**
Unbeweglich, steuern aber Sonderfähigkeiten in Gefechten bei. Mehrere (unterschiedliche oder gleiche) Gebäude sind möglich.

→ **Gefangene Anführer:**
Können nicht gegen eine Mission intervenieren, zurück ins Führungszentrum genommen oder vom Rebellen-Spieler bewegt werden. Sie behindern allerdings die Rebellenbewegung nicht. Der Imperium-Spieler kann sie wie eigene **Bodeneinheiten** bewegen. Sie intervenieren automatisch gegen das eigene Verhör.

→ **Gefangene Anführer retten:**
Durch Karteneffekte oder wenn keine imperialen Einheiten mehr im System sind. Gerettete Anführer werden auf das Spielplanfeld „Rebellenstützpunkt“ gestellt.

→ **Gefecht:**

Raumkampf: Blaue Taktikwerte/-karten der Anführern
Bodenkampf: Orange Taktikwerte/-karten der Anführern

→ **Rebellenstützpunkt:**
Dieses Feld dient als **Platzhalter** für den geheimen Rebellenstützpunkt. Immer wenn von „Rebellenstützpunkt“ gesprochen wird, ist das **Spielplanfeld** gemeint, **nicht das System!**

Achte darauf, das System nicht zu verraten!

→ **Sabotagemarker:**
In Systemen mit Sabotagemarker können **keine** Einheiten produziert oder stationiert werden.

→ **Sekundärfähigkeiten:**
Zählen als vollwertige Fertigkeitssymbole, geben bei Proben jedoch **grüne** Würfel.

→ **Taktikkarten (Experten-):**
Werden erst wieder auf die Hand genommen, sobald alle Taktikkarten 1x gespielt wurden.

→ **Todesstern:**
Wird mit **Forschung und Entwicklung-Karten** aktiviert. Kann nur durch die **Zielkarte „Todessternpläne“** zerstört werden.

→ **Würfel:**
Die Würfel sind auf 5 rote/schwarze und 3 grüne begrenzt!

→ **Zielkarten:**
Über diese Karten sammeln die **Rebellen** weitere Sympathie. **„Sofort“-Zielkarten müssen bei Erhalt aktiviert werden. Sie bleiben so lang im Spiel, bis alle Zielmarker erfüllt/entfernt wurden.**

→ **Zustandsringe:**
Effekte werden auf Karten erklärt. Bekommt ein Anführer mit Ring einen weiteren Ring, behält er nur den neueren.

SPIELABLAUF

Es wird eine unbegrenzte Anzahl an Runden gespielt, bis eine Siegbedingung eintritt. Jede Runde besteht aus 3 Phasen:

I. Zuweisungsphase

II. Kommandophase

III. Auffrischphase

[I] ZUWEISUNGSPHASE

Du hast pro Anführer 3 Optionen: Teile den Anführer einer Mission zu (Zuteilungsphase), halte ihn bereit um feindliche Missionen zu intervenieren oder um Truppen zu bewegen.

Missionen werden verdeckt ausgespielt und 1-2 Anführer mit passenden Fertigkeitssymbolen darauf gestellt.

01. Rebellen-Spieler: weise Anführer Missionen zu.

02. Imperium-Spieler: weise Anführer Missionen zu.

[II] KOMMANDOPHASE

Beginnend mit dem **Rebellen-Spieler** sind die Fraktionen abwechselnd an der Reihe und **wählen 1 Option:**

01. System aktivieren

02. Mission aufdecken

03. Passen

[01] SYSTEM AKTIVIEREN

01. Stelle 1 Anführer mit Taktikwerten aus dem Führungszentrum auf ein **beliebiges System**.

02. Optional: Bewege Schiffe aus einem **benachbarten System** in das aktivierte System.

Einheiten dürfen Systeme mit eigenen Anführern nicht verlassen! Anführer ohne Taktikwerte dürfen keine Systeme aktivieren!

Jedes Schiff kann Bodeneinheiten/Tie-Jäger in Höhe seiner Transportkapazität befördern.

03. Sind gegnerische Einheiten im aktivierten Gebiet?
Handelt ein Gefecht ab.

Siehe Gefecht abhandeln

DIE SUCHE NACH DEM REBELLENSTÜTZPUNKT

Nachdem **imperiale Bodeneinheiten** in ein System bewegt worden sind, **muss** der Rebellen-Spieler verraten, ob der geheime Stützpunkt in diesem System liegt und ihn ggfs. aufdecken.

[02] MISSION AUFDECKEN

01. Decke 1 Karte mit Anführer(n) auf und lies den Text vor.

→ **Mission abhandeln:** Der Kartentext tritt sofort in Kraft.

→ **Mission versuchen:** Der Gegner kann mit eigenen Anführern intervenieren.

02. Wähle 1 System als Ziel aus.

03. Stelle deine(n) 1-2 Anführer auf das gewählte System.

04. Optional (bei „versuchen“): Der **Gegenspieler kann** intervenieren, indem er **1 Anführer** vom Führungszentrum in das System entsendet. Sind nun Anführer beider Fraktionen im System vorhanden, wird interveniert:

→ Jeder Spieler zählt die zur Mission passenden **Fertigkeitssymbole** seiner Anführer im System und wirft entsprechend viele (beliebige) Würfel.

→ Treffer/Volltreffer = **1 Erfolg**. Lichtschwerer = **2 Erfolge**.

→ **Erfolge: Aktive Spieler > Intervention?**

→ Die Mission wird durchgeführt, die Intervention ist gescheitert.

→ **Erfolge: Aktiver Spieler ≤ Intervention?**

→ Die Mission ist gescheitert, die Intervention ist erfolgreich.

Missionen ohne Intervention sind automatisch erfolgreich.

SONSTIGE REGELN

→ Missionen **gegen einen spezifischen Anführer** müssen im **System dieses Anführers** stattfinden.

→ **Anführer auf der Missionskarte abgebildet?**
Erhalte **automatisch 2 Erfolge**.

[03] PASSEN

Einmal gepasst, **beendet** der Spieler **seine Kommandophase**. Sobald **beide Spieler gepasst** haben endet sie.

[III] AUFRISCHPHASE

01. Alle Anführer kehren von Spielbrett und Missionskarten zurück in ihr Führungszentrum.

02. Jeder Spieler zieht 2 Missionskarten.

Handkartenlimit von 10 beachten!

03. Imperium: Ziehe **2 Suchdroidenkarten** (geheim).

Die gezogenen Systeme können nicht der Standort des Rebellenstützpunkts sein!

04. Rebellen: Ziehe **1 Zielkarte**.

05. Zeitmarker um **1 Feld** vorrücken.

→ **Rekrutierungssymbol:** Zieht je **2 neue Aktionskarten**, wählt **1 aus** und fügt einen der abgebildeten Anführer dem Führungszentrum hinzu. **Erhaltene Aktionskarten können 1x pro Partie genutzt werden und bleiben bis dahin verdeckt neben dem Spielertableau liegen.** Die Karten geben an, wann sie eingesetzt werden können. **Aktionskarten für Missionen oder Gefechte** benötigen einen der **abgebildeten Anführer** im System.

→ **Bausymbol:** Jedes loyale/unterworfenen System produziert die angegebenen Einheiten (Bauzeit beachten).

Unterworfenen Systeme: Nur die 1. Ressource wird produziert! Befindet sich eine gegnerische Einheit im System, kann dort nicht gebaut/produziert werden!

06. Einheiten stationieren: Die Rebellen beginnen.

Systeme mit gegnerischen Einheiten und/oder Sabotagemarker dürfen keine Einheiten bauen. Ebenso dürfen keine neuen Einheiten dort platziert werden.

→ Schiebt die Einheiten auf der **Fertigungsreihe** um 1 Feld nach unten (erst Feld 1, dann 2, dann 3).

→ Einheiten, die **von Feld 1 heruntergeschoben** werden, sind einsatzbereit und dürfen jetzt in **loyalen oder unterworfenen Systemen** platziert werden.

Pro System dürfen max. 2 neue Einheiten platziert werden! Der Ort der Produktion spielt dabei keine Rolle!

LOYALITÄT UND UNTERWERFUNG

Ein System ist entweder **neutral** oder **loyal zu einer Fraktion**. **Verliert** ein Spieler 1 Loyalität, wird das System zuerst **neutral**.

→ Spieler können die **Ressourcen loyaler Systeme** nutzen, um Einheiten zu produzieren.

→ Jedes System mit imperialem **Loyalitäts- oder Unterwerfungsmarker** ist ein **imperiales System**.

UNTERWERFUNG

Sobald sich mind. **1 imperiale Bodeneinheit** in einem System ohne imperialen Loyalitätsmarker befindet, unterwirft sie dieses System. Legt einen entsprechenden Marker aus.

→ Unterworfenen Systeme **produzieren nur die 1. Ressource von links**.

→ **Loyal zu den Rebellen?** Der Rebellenmarker wird mit dem Unterwerfen-Marker abgedeckt.

*Der Rebellen-Spieler darf in unterworfenen Systemen **keine Einheiten bauen oder stationieren!***

→ Befindet sich **keine imperiale Bodeneinheit** mehr im System, wird der Unterwerfen-Marker abgelegt. Die vorherige Loyalität (Neutral oder zu den Rebellen) wird so wieder hergestellt.

REBELLENSTÜTZPUNKT

Da der Standort des Rebellenstützpunktes auf der Karte geheim ist, nutzt der Rebellenspieler das Spielplanfeld neben dem Spielplan. Achte darauf, den Rebellenstützpunkt nicht zu verraten!

Der Rebellenspieler kann auch Einheiten normal in das System des Rebellenstützpunktes bewegen. Er muss die Einheiten dann nicht zwingend auf das Feld des Rebellenstützpunktes legen.

BEWEGUNG VOM SPIELPLANFELD

Der **Rebellenspieler** kann das **Spielplanfeld aktivieren**, um Einheiten aus dem System oder aus benachbarten Systemen auf das Spielplanfeld zu bewegen.

*Das verrät, dass der **Rebellenstützpunkt in Reichweite 1 liegt!***

AUFDECKEN

Sobald der **Imperium-Spieler** einen **Loyalitätsmarker** oder **Bodeneinheiten** im System hat, wird der Rebellenstützpunkt **sofort** aufgedeckt. Der **Rebellen-Spieler** kann in der **Kommandophase** den Stützpunkt freiwillig aufdecken.

*Solang der Rebellenstützpunkt aufgedeckt ist, dürfen **keine Einheiten auf das Spielplanfeld gestellt werden!***

→ Deckt die **Suchdroidenkarte** auf und legt sie **offen auf das**

Spielplanfeld.

→ Setzt **alle Einheiten und Anführer** vom Spielplanfeld **auf das System**.

→ Die **Produktionssymbole des Spielplanfeldes** können weiterhin genutzt werden, solange **keine imperialen Einheiten oder Loyalitätsmarker** im System vorhanden sind.

NEU ERRICHTEN

→ **Missionskarte „Schnelle Mobilisierung“**. Handle zuvor **„Rebellenstützpunkt aufdecken“** ab.

→ Der **neue Stützpunkt** darf **keine imperialen Einheiten oder Loyalitätsmarker** enthalten und darf natürlich auch nicht zerstört sein.

→ Auch möglich, wenn der Stützpunkt bereits aufgedeckt ist.

*Die Karte „Schnelle Mobilisierung“ wird erst **am Ende der Kommandophase** abgehandelt. Erst dann muss der Rebellen-spieler Entscheidungen treffen. Er kann sich auch **gegen alle gezogenen Suchdroidenkarten** entscheiden und die **Aktion der Karte verfallen lassen**.*

GEFECHE ABHANDELN

Sobald ein Spieler Einheiten in ein System mit gegnerischen Einheiten bewegt, wird ein Gefecht abgehandelt. Ein Gefecht wird nur abgehandelt, falls beide Spieler **Einheiten am selben Schauplatz** (Weltraum bzw. Oberfläche) haben.

[01] ANFÜHRER HINZUZIEHEN

*Der **aktive Spieler** entscheidet bei jedem Schritt zuerst.*

→ Falls ein Spieler **keinen Anführer mit Taktikwerten** im System hat, darf er einen Anführer aus seinem Führungszentrum hinzuziehen. Der **aktive Spieler** entscheidet zuerst.

→ Karten mit **Stichwort „Gefechtsbeginn“** spielen.

[02] FILMREIFE GEFECHE

In diesem Abschnitt werden die **Erweiterungs-Regeln für Filmreife Gefechte** verwendet. Sie **ersetzen** die jeweiligen Schritte aus den Grundspielregeln für Gefechte.

→ Nutzt die (großen) **Experten-Taktikkarten** für filmreife Gefechte.

→ Die (kleinen) **Taktikkarten des Grundspiels** werden **nicht** benötigt. Ignoriert alle Regeln, die kleine Taktikkarten betreffen.

EXPERTEN-TAKTIKKARTEN WÄHLEN

Experten-Taktikkarten werden **niemals gemischt**. Alle ungespielten Experten-Taktikkarten stehen dem Besitzer zur Verfügung. Die Spieler können frei aus ihren ungespielten Experten-Taktikkarten wählen.

Vor jeder Gefechtsrunde einer Weltraumschlacht und **vor jeder Gefechtsrunde** einer Bodenschlacht passiert folgendes:

01. Beide Spieler wählen **geheim 1 Taktikkarte** aus.

02. Beide Spieler decken sie **gleichzeitig** auf.

03. Beginnend mit dem aktiven Spieler führen beide **1 Effekt** ihrer Karte (oben oder unten) aus.

***Effekte mit Einheitsensymbol:** Diese Effekte können nur dann ausgewählt werden, wenn **mind. 1 Einheit dieses Typs** im umkämpften System ist.*

*Experten-Taktikkarten dürfen **nur zu Beginn einer Gefechtsrunde** gespielt werden!*

[03] GEFECHTSRUNDEN

*Siehe **Angriff abhandeln***

Alle **Einheiten** führen **1 Angriff** aus:

01. Weltraumschlacht: Zuerst greifen **alle Schiffe** des aktiven Spielers an, dann **alle Schiffe** seines Gegners.

*Nur wenn **Schiffe beider Spieler** im System.*

02. Bodenschlacht: Zuerst greifen **alle Truppen** des aktiven Spielers an, dann **alle Truppen** seines Gegners.

*Nur wenn **Truppen beider Spieler** im System.*

03. Rückzug: Beginnend mit dem aktiven Spieler, hat jeder Spieler die Möglichkeit sich zurückzuziehen.

*Siehe **Rückzug***

04. Nächste Runde: Falls beide Spieler immer noch Einheiten am selben **Schauplatz** (Weltraum oder Boden) haben, wird eine weitere Gefechtsrunde.

→ Falls die Rebellen **nur noch Gebäude als Bodeneinheiten** übrig haben und imperiale Bodeneinheiten im System sind, werden die Gebäude zerstört.

→ Falls das Imperium **nur noch den Todesstern im Bau** als Schiff übrig hat und Rebellen-schiffe im System sind, wird der Todesstern im Bau zerstört.

[04] GEFECHTSENDE

→ Ein Gefecht endet, sobald an keinem Schauplatz mehr Einheiten **beider Spieler** sind.

→ **Schadensmarker** nicht zerstörter Einheiten werden entfernt.

→ **Gespielte Experten-Taktikkarten** werden auf ihren **Ablagestapel** gelegt. Diese werden erst wieder verfügbar, nachdem **alle Experten-Taktikkarten** eines Stapels gespielt wurden.

ANGRIFF ABHANDELN

[01] WÜRFELN

→ **Addiere die Angriffswerte** deiner Einheiten und wirf entsprechend viele Würfel.

*Maximal **5 schwarze, 5 rote und 3 grüne Würfel!** Reduzierungen werden **vor diesem Limit** angewendet!*

[02] GEFECHTSAKTIONEN

Der **Taktikwert deines Anführers** bestimmt, wie viele Würfel Du **1x gemeinsam** neu würfeln darfst.

→ **Mehrere Anführer vor Ort?** Nutze nur den Taktikwert deines Anführers mit dem höchsten Wert.

→ **Schaden entfernen:** Zahle **1 Spezialsymbol** ☒, um 1 Schaden einer Einheit am aktuellen Schauplatz zu entfernen. Die Farbe des Würfels und der Ausdauer muss übereinstimmen.

[03] SCHADEN ZUWEISEN

***Treffer verhindern:** Diese Fähigkeit entfernt entsprechende Würfel, bevor sie zugewiesen werden.*

Der Spieler wählt, welchen Einheiten er Schaden zuweisen will, indem er ☒- oder ☒-Würfel neben sie legt.

→ **Normale Treffer** ☒: Die Farbe des Würfels muss der Ausdauerfarbe des Ziels entsprechen.

→ **Volltreffer** ☒: Unabhängig von der Farbe des Würfels.

***Raumschlacht** und **Bodenschlacht** finden **getrennt** statt, sofern es Effekte und Fähigkeiten nicht anders angeben.*

[04] EINHEITEN ZERSTÖREN

*Wird eine Einheit durch eine Taktikkarte zerstört, wirft sie während dieser Runde **keine Würfel**. Entfernt wird sie, nachdem beide Spieler ihre Taktikkarten abgehandelt haben. Sie kann die Einheitenanforderung einer Taktikkarte immer noch erfüllen.*

→ Eine Einheit wird zerstört, sobald ihr Schaden **am Ende einer Gefechtsrunde** auf oder über ihrem Ausdauerwert liegt.

RÜCKZUG

→ Setze einen deiner Anführer aus dem Gefecht in ein benachbartes System. Bewege anschließend alle Einheiten (normale Bewegungs- und Transportregeln) dazu.

→ Falls möglich: Wähle ein loyales System oder eines mit eigenen Einheiten.

→ Das System, von dem aus der Angreifer das Gefecht initiiert hat, ist verboten.

→ Ein Todesstern darf nicht zurückgelassen werden.

→ Anführer dürfen sich ohne Einheiten **nicht** zurückziehen.