



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 **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 Sympathiemarker 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.
- Entlegenes System:** 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**. Wenn vom „**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. Aufrischphase

### [ 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. **Aktionskarten können 1x pro Partie** genutzt werden und bleiben bis dahin verdeckt. Die Karten geben an, **wann sie eingesetzt werden können**. **Aktionskarten für Missionen oder Gefechte benötigen einen der abgebildeten Anführer** im System.
- **Bausymbol:** Jedes loyale/unterworfen System produziert die angegebenen Einheiten (Bauzeit beachten).

***Unterworfen System:** 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.

- Unterworfen System **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 **Führungs-zentrum** hinzuziehen. Der **aktive Spieler** entscheidet zuerst.
- ▶ Karten mit **Stichwort „Gefechtsbeginn“** spielen.

### [ 02 ] FILMREIFE GEFECHE

In diesem Abschnitt werden die **Erweiterungs-Regeln** für **Film-reife 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.

*Erlaubt eine Fähigkeiten das **Ziehen von (kleinen) Taktik-karten**, wählt der Spieler entsprechend viele **beliebige** Taktikkarten von seinem Ablagestapel aus und fügt sie seinem Taktikstapel hinzu!*

## EXPERTEN-TAKTIKKARTEN WÄHLEN

Experten-**Taktikkarten** werden gemischt. Alle ungespielten Experten-**Taktikkarten** stehen dem Besitzer zur Verfügung. Die Spieler können frei aus ihren ungespielten Experten-**Taktik-karten** 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 Einheitensymbol:** Diese Effekte können nur dann ausgewählt werden, wenn **mind. 1 Einheit dieses Typs** im umkämpften System ist.*

*Experten-**Taktikkarten** dürfen **nur zu Beginn einer Gefechts-runde** 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 Rebellenschiffe 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 **Ablage-stapel** 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 Spezialesymbol** ☒, 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.

## VOM TODESSTERN ZERSTÖRTE SYSTEME

Der **Todesstern** sollte mit Bedacht eingesetzt werden. Er ist zwar eine effektive Waffe um den **Rebellenstützpunkt** zu zerstören, erhöht jedoch die Sympathie der Rebellen in der Galaxie.

***Missions- Ziel- und Aktionskarten** können weiterhin in zerstörten Systemen abgehandelt/versucht werden!*