



GALAKTISCHES IMPERIUM

MISSIONSSTAPEL

TIE-JÄGER

1 - 1

TIE-STÜRMER

1 1

ANGRIFFSTRÄGER

1 1 2

4

STERNENZERSTÖRER

1 2 4

6

INTERDICTOR

2 4

In diesem System können sich **Rebelleneinheiten** nicht zurückziehen.

4

SUPERSTERNENZERSTÖRER

2 3 6

TODESSTERN

- 4 -

STURMTRUPPEN

1 - 1

ANGRIFFSPANZER

1 1

AT-ST

1 1 2

SCHILDBUNKER

In diesem System können **Raumstationen** nicht zerstört werden. Ermöglicht Stationierungen in einem **entlegenen System**.

3

AT-AT

1 2 3

TODESSTERN IM BAU

- - 4

ZUWEISUNGSPHASE (REBELLENALLIANZ BEGINNT)

- 1 oder 2 Anführer pro Mission zuweisen

KOMANDOPHASE (REBELLENALLIANZ BEGINNT)

- System aktivieren (Einheiten bewegen)
- Mission aufdecken (abhandeln oder versuchen)
- Gegnerische Missionen intervenieren
- Passen

AUFRISCHPHASE

1. 1 Karte mit „Zu Beginn der Auffrischphase“ spielen
2. Anführer zurückbeordern (außer gefangene)
3. 2 Missionskarten ziehen (Handkartenlimit: 10)
4. 2 Suchdroiden starten
5. 1 Ziekkarte ziehen
6. Zeitmarker 1 Feld vorrücken
- 6.1 ggfs. Anführer rekrutieren (2 Aktionskarten ziehen)
- 6.2 ggfs. Einheiten bauen
7. Fertigungsreihe vorrücken
8. Einheiten stationieren (max. 2 Einheiten pro System)

- Stationieren: in Systeme mit Loyalitäts- oder Unterwerfungsmarker.

SETUP A (STAR WARS REBELLION)

- 3 Sternenzerstörer, 3 Angriffsträger, 12 TIE-Jäger, 5 AT-STs, 1 AT-AT, 1 Todesstern.

- Stationieren: in beliebige Systeme mit Loyalitäts- oder Unterwerfungsmarker.
- Mindestens 1 Einheit in jedes Imperiale System

SETUP B (AUFSTIEG DES IMPERIUMS)

- 1 Todesstern auf Feld 3 der Fertigungsreihe
- 4 TIE-Jäger, 1 Sturmtruppel, 1 Todesstern in Bau

- Stationieren: in einem bel. entlegenen System. Die Suchdroidenkarte des gewählten Systems wird aus dem Stapel entfernt.

- 8 TIE-Jäger, 3 Angriffsträger, 3 Sternenzerstörer, 2 TIE-Stürmer, 12 Sturmtruppen, 4 AT-STs, 2 Angriffspanzer, 1 AT-AT

- Stationieren: in Systeme mit Loyalitäts- oder Unterwerfungsmarker.

- Ziehe 2 Aktionskarten (+ 4 Standard-Aktionskarten)

AKTIONSSTAPEL

MAX. 8 ANFÜHRER

FÜHRUNGSZENTRUM



REBELLENALLIANZ



X-FLÜGLER

1 - 1

Y-FLÜGLER

- 1 1

U-FLÜGLER

1 1

REBELLENTRANSPORTER

- - 2

NEBULON-B-FREGATTE

2 3

CORELLIANISCHE KORVETTE

1 1 2

MON-CALAMARI-KREUZER

1 2 4

REBELENTRUPPEN

1 - 1

REBELLEN-VORHUT

1 1

LUFTGLEITER

1 1 2

GOLAN-GESCHÜTZTURM

2 3

SCHILDGENERATOR

Ziehe zu Beginn jedes Schritts
Bodenschlacht
1 Boden-Taktikkarte vom Ablagestapel.

IONENKANONE

In jedem Schritt **Weltraumschlacht** wirft dein Gegner **2 rote Würfel** weniger.

IONENKANONE

3

ZUWEISUNGSPHASE (REBELLENALLIANZ BEGINNT)

- 1 oder 2 Anführer pro Mission zuweisen

KOMANDOPHASE (REBELLENALLIANZ BEGINNT)

- System aktivieren (Einheiten bewegen)
- Mission aufdecken (abhandeln oder versuchen)
- Gegnerische Missionen intervenieren
- Passen

AUFFRISCHPHASE

- 1 Karte mit „Zu Beginn der Auffrischphase“ spielen
- 2 Anführer zurückbeordern (außer gefangene)
- 2 Missionskarten ziehen (Handkartenlimit: 10)
- 2 Sachschritte starten
- 1 Zielkarte ziehen
- Zeitmarker 1 Feld vorrücken
 - 6.1 ggfs. Anführer rekrutieren (2 Aktionskarten ziehen)
 - 6.2 ggfs. Einheiten bauen
- Fertigungsreihe vorrücken
- Einheiten stationieren (max. 2 Einheiten pro System)

- > Stationieren: in Systeme mit Loyalitätsmarker oder auf dem Rebellenstützpunkt.

SETUP A (STAR WARS REBELLION)

- 1 Corellianische Korvette
- 1 Rebellentransporter
- 2 X-Flügler
- 2 Y-Flügler
- 6 Rebellentruppen
- 2 Luftgleiter

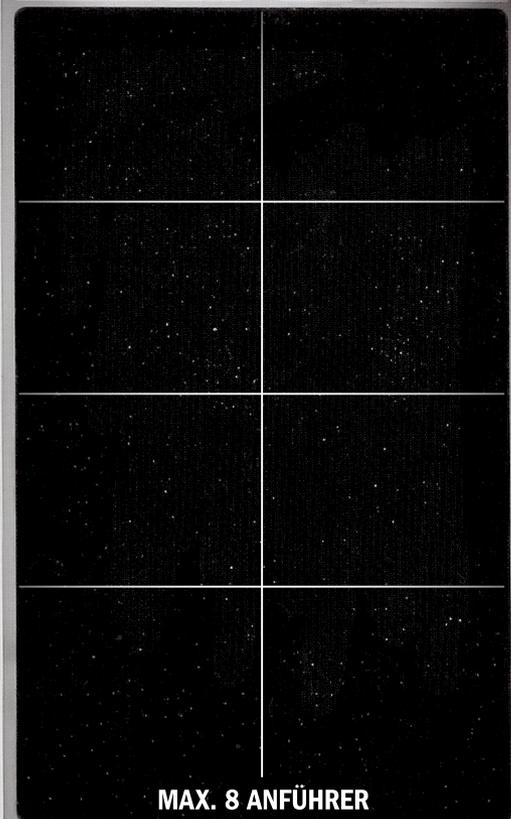
- > Stationieren: in beliebige neutrale Systeme, Systeme mit Loyalitätsmarker oder auf dem Rebellenstützpunkt.

SETUP B (AUFSTIEG DES IMPERIUMS)

- 1 X-Flügler
- 1 Y-Flügler
- 1 U-Flügler
- 1 Rebellentransporter
- 1 Corellianische Korvette
- 5 Rebellentruppen
- 1 Rebellen-Vorhut
- 2 Luftgleiter

- > Stationieren: in beliebige neutrale Systeme, Systeme mit Loyalitätsmarker oder auf dem Rebellenstützpunkt, ausgenommen das System mit Todesstern in Bau.

- > Ziehe 2 Aktionskarten (+ 4 Standard-Aktionskarten)



MAX. 8 ANFÜHRER

FÜHRUNGSZENTRUM

MISSIONSSTAPEL

AKTIONSSTAPEL