

STAR WARS™

# REBELLION™



APRENDA A JOGAR

## INTRODUÇÃO

É tempo de guerra civil. Os últimos resquícios da Velha República foram eliminados e o Império governa a galáxia através do medo. Sua recém construída estação bélica, a Estrela da Morte, é forte o suficiente para destruir qualquer ameaça.

Mas ainda assim, há uma nova esperança. Um pequeno grupo de corajosos escolheu enfrentar o Império. De sua base secreta, estes Rebeldes planejam desferir um golpe devastador contra o Império e restaurar a liberdade na galáxia.

### UTILIZANDO ESTE LIVRO

"O Imperador cometeu um grande erro e a hora de atacarmos chegou."  
—Mon Mothma, *Star Wars: O Retorno de Jedi*

O objetivo deste livro é ensinar novos jogadores como jogar *Star Wars: Rebellion*. É recomendável que os jogadores leiam este livro por completo antes de jogarem sua primeira partida.

Este livro foi escrito sob a perspectiva de um jogo a dois. Por exemplo, o termo "jogador Rebelde" é usado para se referir a toda a facção Rebelde, independente do número de jogadores na partida. As regras para jogo em equipe estão descritas em uma seção específica no final deste livro.

Este jogo também contém um Guia de Referência que descreve detalhes e exceções especiais omitidos neste livro. Se surgirem dúvidas durante o jogo, consulte o Guia de Referência.

## VISÃO GERAL DO JOGO

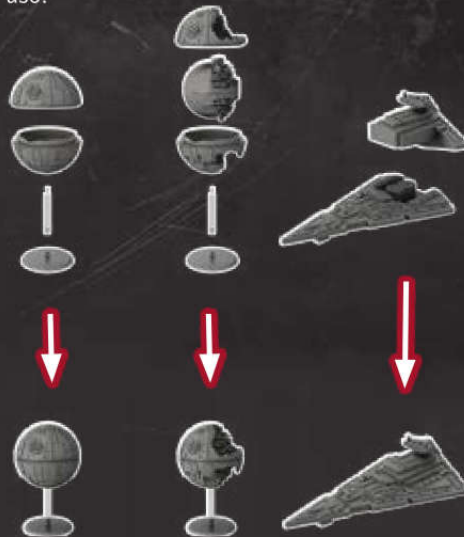
**S***tar Wars: Rebellion* permite que os jogadores revivam o embate épico entre a Aliança Rebelde e o Império Galáctico. Os jogadores assumem o controle de personagens clássicos da saga *Star Wars*, enviando-os a missões secretas e liderando tropas em combates por toda a galáxia.

As duas facções possuem suas próprias estratégias e objetivos. A Aliança Rebelde é muito menos numerosa e não é capaz de suportar um confronto direto; ao invés disso, ela precisa se manter escondida e utilizar estratégias evasivas, táticas de guerrilha e diplomacia para enfraquecer o Império. Os Rebeldes vencem o jogo ao ganharem apoio suficiente para iniciar uma revolta em escala galáctica para, assim, derrubar o Império.

O Império Galáctico é um regime gigantesco e tirano que governa com punhos de ferro muitos sistemas espalhados pela galáxia. Os Imperiais são capazes de construir máquinas de guerra aterrorizantes em larga escala com muita facilidade. Mas apesar de suas forças serem numerosas, sua única chance de apagar a centelha da rebelião é se espalhar pela galáxia, reprimir revoltas e procurar a base secreta dos Rebeldes. Eles vencem o jogo ao localizarem e conquistarem a base Rebelde.

### MONTAGEM DAS MINIATURAS

As miniaturas das Estrelas da Morte e dos Star Destroyers devem ser montadas desta forma antes do uso:



# LISTA DE COMPONENTES



1 Guia de Referência e  
1 Livro Aprenda a Jogar



1 Tabuleiro (dividido em 2 partes)



15 Cartas de Objetivo



25 Líderes com Bases Plásticas  
(12 Imperiais, 13 Rebeldes)



3 Marcadores de Sistema Destruido



2 Planilhas de Facção  
(1 Imperial, 1 Rebelde)



68 Cartas de Missão  
(39 Imperiais, 29 Rebeldes)



27 Marcadores de Subjugação/Lealdade Imperial



12 Marcadores de Lealdade Rebelde



32 Marcadores de Dano  
(24 únicos, 8 duplos)



1 Marcador de Tempo



1 Marcador de Reputação



31 Cartas de Sonda



7 Anéis de Anexação



10 Marcadores de Sabotagem



10 Dados Personalizados  
(5 Pretos, 5 Vermelhos)



30 Cartas Táticas  
(15 Terrestres, 15 Espaciais)



153 Miniaturas Plásticas  
(89 Imperiais, 64 Rebeldes)



34 Cartas de Ação  
(16 Imperiais, 18 Rebeldes)

# PREPARAÇÃO

Antes de jogar a primeira partida, destaque todos os componentes das cartelas e encaixe os líderes nas bases plásticas.

Para preparar o jogo, siga estas etapas:

## 1. Escolher Facções e Selecionar Componentes:

Os jogadores devem decidir quem controlará o Império e quem controlará os Rebeldes nesta partida. Se não conseguirem chegar a um acordo, escolha aleatoriamente.

Cada jogador coleta as miniaturas de plástico, líderes, marcadores de lealdade, planilha da facção, cartas de missão e cartas de ação de sua facção e as coloca à sua frente.



- ## 2. Posicionar Líderes Iniciais:
- Cada jogador pega seus quatro líderes que **não** possuem ícone de recrutamento e os coloca na área com a identificação "Reserva de Líderes" em sua planilha de facção. Os líderes com ícone de recrutamento são colocados próximos do tabuleiro e não podem ser adicionados à reserva de líderes neste momento.



- ## 3. Preparar Tabuleiro e Indicador de Tempo:
- Pegue as duas metades do tabuleiro do jogo e coloque-as lado-a-lado no centro da área de jogo. Então, posicione o marcador de tempo no espaço "1" do indicador de tempo e o marcador de reputação no espaço "14" do indicador de tempo.



- ## 4. Preparar Baralho de Objetivos:
- Separe as cartas de objetivo em três pilhas de acordo com o número impresso no verso das cartas (I, II e III) e embaralhe cada pilha separadamente. Em seguida, coloque a pilha III sobre o espaço "Objetivos" do tabuleiro; então, coloque a pilha II sobre a pilha III, e por fim coloque a pilha I sobre a pilha II para criar um único baralho de objetivos.

Em seguida, o jogador Rebelde compra uma carta do baralho de objetivos sem revelá-la ao jogador Imperial.



- ## 5. Preparar Baralhos de Ação:
- Cada jogador pega todas as suas cartas de ação com ícone de recrutamento e as embaralha para criar seu baralho de ação. Ele o coloca virado para baixo ao lado de sua planilha de facção onde está a identificação "Baralho de Ação". As cartas de ação **sem** o ícone de recrutamento não serão utilizadas na primeira partida e são devolvidas à caixa do jogo.



6. **Preparar Baralhos Táticos, Marcadores e Dados:** Embaralhe os baralhos táticos espaciais e terrestres individualmente e coloque-os ao alcance dos jogadores. Em seguida, coloque todos os marcadores restantes e dados ao alcance dos jogadores.



7. **Preparar Cartas de Missão:** Os jogadores pegam suas cartas de missão e as organizam conforme abaixo.

- I. **Missões Iniciais:** As cartas de missão iniciais são identificadas por uma seta curvada na parte inferior da carta. Cada jogador pega suas quatro cartas de missão iniciais e as coloca de lado.
- II. **Projetos:** As cartas de projeto são missões identificadas por uma estrela branca no canto inferior direito. O jogador Imperial reúne as cartas de projeto e as embaralha. Em seguida, ele coloca o baralho no espaço "Projeto" do tabuleiro.
- III. **Missões Remanescentes:** Cada jogador pega suas cartas de missão restantes e as embaralha para criar seu baralho de missão. Ele o coloca virado para baixo ao lado de sua planilha de facção onde está a identificação "Baralho de Missão".



8. **Posicionar Unidades Iniciais e Marcadores de Lealdade:** Para a primeira partida, posicione as unidades e os marcadores de lealdade no tabuleiro conforme descrito no diagrama da página 16. Para partidas futuras, use as regras de "Preparação Avançada" na página 18.



9. **Escolher a Localização da Base:** O jogador Rebelde deve se certificar de que todos os sistemas com unidades Imperiais tenham sido removidos do baralho de sonda.

Em seguida, o jogador Rebelde escolhe secretamente uma das cartas de sonda restantes e a coloca virada para baixo sob o espaço "Localização" da base Rebelde do tabuleiro. Então, o baralho de sonda é embaralhado e colocado no espaço "Baralho de Sonda" do tabuleiro.

Para a primeira partida, certifique-se de que o jogador Rebelde escolha um sistema **não adjacente** a unidades Imperiais.



10. **Comprar Mão Inicial:** Cada jogador pega suas quatro missões iniciais e compra mais duas cartas do baralho de missão para formar sua mão inicial. Estas cartas são mantidas em segredo do adversário.



Pronto, os jogadores estão preparados para começar o jogo!

# COMO JOGAR

**S***tar Wars: Rebellion* é jogado em uma série de rodadas. Durante cada rodada de jogo, os jogadores resolvem três fases na seguinte ordem:

1. **Fase de Atribuição:** Os jogadores atribuem seus líderes a missões.
2. **Fase de Comando:** Os jogadores se revezam resolvendo missões ou posicionando líderes no tabuleiro para mover unidades e iniciar combates.
3. **Fase de Restauração:** Os jogadores realizam ações como retornar líderes de missões, comprar cartas de missão, lançar droides sonda, recrutar novos líderes e construir novas unidades.

Cada uma destas fases é explicada detalhadamente nas próximas seções.

Os jogadores continuam resolvendo rodadas de jogo até que uma facção vença o jogo conforme explicado posteriormente.

## 1. FASE DE ATRIBUIÇÃO

Durante esta fase, os jogadores atribuem seus líderes a missões. As missões representam momentos decisivos da saga *Star Wars*, como o roubo dos planos da Estrela da Morte. Cada jogador possui uma mão de cartas de missão que representam as diferentes missões que seus líderes podem tentar executar.

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

Para atribuir um líder a uma missão, o jogador escolhe uma carta de missão de sua mão e a coloca virada para baixo próxima de sua planilha de facção. Então, ele escolhe **um ou dois** líderes de sua reserva de líderes e os coloca sobre a carta escolhida.

Cada missão possui um requisito de habilidade no canto superior esquerdo. Estes requisitos são explicados detalhadamente na barra lateral "O Que São Habilidades?".

Líderes não atribuídos a missões permanecem na reserva de líderes e podem ser usados durante a Fase de Comando para mover unidades ou contrapor missões inimigas.

Após o jogador Imperial terminar de atribuir seus líderes, os jogadores iniciam a Fase de Comando.

## O QUE SÃO LÍDERES?

*"Olhe para você! Um General!"*  
—Han Solo, *Star Wars: O Retorno de Jedi*

**LÍDERES** são personagens famosos do universo de *Star Wars*, como a Princesa Leia e Darth Vader. Estes personagens guiam todas as ações principais do jogo.





Os líderes são requisitos para mover unidades e tentar missões. Os números em cada líder indicam os bônus que ele fornece em combate e os ícones de habilidade abaixo do nome do líder indicam sua força em diferentes tipos de missão. Estes detalhes são explicados posteriormente.



O jogador Imperial atribuiu dois de seus líderes a missões e deixou seus outros dois líderes na reserva de líderes.

## 2. FASE DE COMANDO

Durante a Fase de Comando, os jogadores podem mover suas unidades e revelar suas missões. Começando pelo jogador Rebelde, os jogadores se revezam realizando uma das seguintes ações:

-  **Ativar um Sistema:** Use um líder de sua reserva de líderes para mover unidades no tabuleiro e possivelmente iniciar um combate.
-  **Revelar uma Missão:** Use um líder em uma carta de missão para revelar o efeito da carta.

Os jogadores podem passar a vez a qualquer momento. Após um jogador passar a vez, seu turno se encerra pelo resto da Fase de Comando. Após todos os jogadores passarem a vez, eles iniciam a Fase de Restauração.

### ATIVAR UM SISTEMA

Os jogadores movem suas unidades e iniciam combates ao **ATIVAREM UM SISTEMA** com um líder.

Para ativar um sistema, o jogador pega um líder de sua reserva de líderes e o posiciona em qualquer sistema. Quando um sistema é ativado, ele pode mover suas naves **de sistemas adjacentes** para o sistema ativado. Um jogador não pode mover unidades **para fora** de um sistema que já possua um líder de sua facção.

Cada nave que for movida pode levar consigo um número de unidades terrestres igual a sua **CAPACIDADE DE TRANSPORTE**, indicada em sua planilha de facção. As TIE Fighters também precisam ser transportadas como se fossem unidades terrestres.



Capacidade de Transporte

Após mover unidades para um sistema contendo unidades adversárias, os jogadores resolvem um combate, explicado posteriormente.



Valores Táticos

Se um líder não possuir nenhum **VALOR TÁTICO**, ele não pode ativar um sistema.



O jogador Imperial ativa Cato Neimoidia usando o Imperador Palpatine (1). Ele pode mover o Star Destroyer e o AT-AT de Sullust para Cato Neimoidia (2). Ele não pode mover o Stormtrooper de Corellia porque este precisa de uma nave com capacidade de transporte para levá-lo até lá (3). Além disso, ele não pode mover unidades de Coruscant porque este sistema não é adjacente a Cato Neimoidia (4).

## O QUE SÃO SISTEMAS E REGIÕES?

*“O medo manterá os sistemas locais comportados. Medo desta Estação Bélica.”*

—Grande Moff Tarkin, *Star Wars: Uma nova Esperança*



A área principal do tabuleiro do jogo mostra um mapa da galáxia de *Star Wars* com 32 dos sistemas chave. Cada sistema contém a ilustração do planeta (1), o nome do sistema (2), a área do espaço que o envolve (3) e suas fronteiras (4). As unidades terrestres no sistema são colocadas sobre a ilustração do planeta e as naves são colocadas no espaço em volta dele.

Há oito regiões no tabuleiro, separadas umas das outras por bordas laranjas. Cada região contém quatro sistemas.

A maioria dos sistemas são **POPULADOS** e possuem um espaço de lealdade (5) e ícones de recurso (6) que indicam quais unidades esse sistema produz. Se um sistema não possui um espaço de lealdade ou ícones de recurso, ele é um sistema **REMOTO**.

Áreas contornadas e preenchidas de laranja são intransponíveis (7), impedindo sua travessia.

### Encontrando a Base Rebelde

Depois que **unidades terrestres Imperiais** moverem-se para um sistema, o jogador Rebelde **deve** declarar se a base Rebelde está ou não localizada nesse sistema.

Se a base estiver no sistema, o jogador Rebelde deve revelar a base antes de resolver um combate. As regras para revelar a base Rebelde são explicadas em detalhes posteriormente.

## REVELANDO UMA MISSÃO


Para revelar uma missão, o jogador escolhe uma carta de missão virada para baixo que tenha um líder atribuído. Ele vira a carta para cima e lê seu texto em voz alta.


A maioria das cartas de missão instruem o jogador a "tentar" ou "resolver" a missão em um sistema. Ele deve declarar em qual sistema tentará a missão, mas não toma mais nenhuma decisão neste momento.

Em seguida, ele posiciona seu líder no sistema declarado. Por exemplo, se a carta diz "Tente em qualquer sistema", o jogador remove imediatamente seu líder da carta de missão e o posiciona em qualquer sistema do tabuleiro.

**Importante:** Se uma missão for tentada ou resolvida na base Rebelde, o líder é colocado no espaço da "Base Rebelde" do tabuleiro e **não** no sistema onde a base Rebelde está escondida.

As missões usam dois termos distintos que determinam o resultado 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, explicado abaixo.

**Importante:** Após usar uma carta de missão inicial, o jogador coloca a carta novamente em sua mão. Todas as outras cartas de missão são descartadas após o uso.



Ícone de Missão Inicial

## Contrao uma Missão




Depois que um jogador declarar onde tentará a missão, seu adversário pode escolher um líder de sua reserva de líderes e enviá-lo 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 dois jogadores rolam dados para determinar se a missão foi bem-sucedida ou falhou. Cada jogador rola um número de dados (de qualquer cor) igual a soma dos ícones de habilidade de **todos os seus líderes nesse sistema**. Ele rola os dados somente para ícones correspondentes ao requisito de habilidade da missão.



Ícones de Habilidade Correspondentes



Cada  e  rolado é considerado **um sucesso**. Cada  rolado é considerado **dois sucessos**. Se o jogador que estiver tentando a missão rolar mais sucessos que seu adversário, a missão é considerada bem-sucedida e ele resolve o efeito "Se bem-sucedido" da carta. Se ele rolar um número de sucessos igual ou menor que seu adversário, a missão falha e ele não resolve o efeito da carta.


## O QUE SÃO HABILIDADES?

"Missão Secreta? Mas que planos? Do que está falando?"

—C-3PO, *Star Wars: Uma nova Esperança*


Todas as missões têm 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.





Esta missão requer um líder que possua pelo menos um  como o Imperador Palpatine.




Quanto mais ícones correspondentes um líder tiver, maior sua chance de ser bem-sucedido na missão. Há quatro tipos de habilidade:


 **Diplomacia:** Estas missões normalmente fornecem lealdade em sistemas ou dão unidades aos jogadores.


 **Inteligência:** Missões de inteligência Rebeldes normalmente ajudam a obter cartas de objetivo e missões de inteligência Imperiais ajudam a localizar a base Rebelde.

 **Operações Especiais:** Missões de operação especial Rebeldes destroem unidades Imperiais e missões de operação especial Imperiais capturam líderes Rebeldes e os exploram de várias maneiras.

 **Logística:** Missões de logística Rebeldes normalmente movem unidades para dentro e para fora da base Rebelde e missões de logística Imperiais constroem unidades especiais ou aceleram a construção de unidades.

## Outras Regras de Missão:

 Quando uma missão é tentada "contra um líder", ela é tentada no sistema onde o líder em questão estiver.

 Algumas cartas de missão mostram a imagem de um líder logo abaixo do requisito de habilidade. **Qualquer líder** pode tentar tais missões. Entretanto, se o líder mostrado na carta tentar a missão, ele adiciona dois sucessos à sua rolagem de dados.

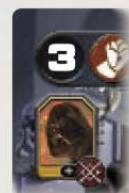


Imagem de um líder em uma carta de missão.

Se a missão for resolvida ao invés de tentada, o texto da carta causará um efeito extra caso o líder na imagem seja o atribuído para a missão.

A cor da borda da imagem do líder é relevante somente no modo de jogo em equipe.



## EXEMPLO DE MISSÃO



1. No início da Fase de Comando, o jogador Rebelde escolhe revelar a missão da Princesa Leia. Ele vira a carta para cima, revelando a missão "Infiltração", que pode ser tentada em qualquer sistema Imperial.
2. Ele decide tentar esta missão em Coruscant e coloca Leia lá.
3. O jogador Imperial decide enviar o Imperador Palpatine para contrapor a missão. Ele pega o líder de sua reserva de líderes e o coloca em Coruscant.

4. A missão "Infiltração" tem um requisito de inteligência (👁️), então os jogadores contam o número de ícones de inteligência de seus líderes no sistema. Tanto Leia quanto o Imperador têm dois ícones (👁️), então cada jogador rola dois dados.

O jogador Rebelde rola um ☒ e o jogador Imperial rola um ☒. Devido ao fato de que o ícone ☒ conta como dois sucessos, a missão é bem sucedida e o jogador Rebelde pode realizar o efeito da carta de missão.

5. O jogador Rebelde olha as duas cartas de cima do baralho de objetivos e em seguida coloca uma delas no topo e a outra embaixo do baralho.
6. Como a carta "Infiltração" é uma carta de missão inicial, o jogador Rebelde a coloca de volta em sua mão.

Agora que o jogador Rebelde terminou de resolver sua missão, é a vez do jogador Imperial ativar um sistema ou revelar uma de suas missões.

### 3. FASE DE RESTAURAÇÃO

Durante esta fase, os jogadores se preparam para a próxima rodada seguindo as seguintes etapas:

1. **Retornar Líderes:** Cada jogador coleta todos os seus líderes do tabuleiro e os retorna à reserva de líderes. Se algum líder ainda estiver em uma carta de missão, ele o retorna para a reserva de líderes e coloca a carta de volta em sua mão.
2. **Comprar Missões:** Cada jogador compra duas cartas de missão e, se houver mais de 10 cartas em sua mão, descarta o excedente.
3. **Lançar Droides Sonda:** 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.
4. **Comprar Objetivo:** O jogador Rebelde compra uma carta de objetivo e a coloca em sua mão.
5. **Avançar Marcador de Tempo:** Avance o marcador de tempo um espaço no indicador. Em seguida, os jogadores recrutam e/ou constroem unidades se houver algum ícone no novo espaço do marcador.

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.



Ícone de Recrutamento no Indicador

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.



Ícone de Construção no Indicador

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.



Número e Ícones de Recurso

6. **Destacar Unidades:** Começando pelo jogador Rebelde, cada jogador desliza todas as suas unidades um espaço para baixo em sua linha de construção (em direção à borda do tabuleiro). Unidades que deslizarem para fora do espaço "1" estão prontas para serem usadas. O jogador destaca estas unidades (as posiciona) em sistemas onde possui **marcadores de lealdade ou subjugação**.



Linha de Construção Imperial

Cada jogador pode destacar no máximo duas unidades em cada sistema.

### EXEMPLO DE CONSTRUÇÃO DE UNIDADES



1. Durante a Fase de Restauração, o marcador de tempo é avançado para um espaço com um ícone de construção.
2. O jogador Rebelde localiza todos os sistemas com lealdade Rebelde e confere seus ícones de recurso. Ryloth é leal aos Rebeldes e possui um ícone de recurso ; de acordo com a planilha de facção Rebelde, um ícone gera um Trooper Rebelde.
3. O número "1" próximo do ícone de recurso indica que esta miniatura deve ser colocada no espaço "1" da linha de construção (próximo da X-wing que já está lá).
4. Após construir as unidades de todos os sistemas leais, ele desliza todas elas um espaço em direção à borda do tabuleiro. O Trooper Rebelde e a X-wing deslizam para fora do tabuleiro, o que indica que estão prontas para serem destacadas.
5. O jogador Rebelde decide destacar ambas em Ryloth, então ele as posiciona nesse sistema.

O jogador Rebelde pode usar o espaço da "Base Rebelde" para construir unidades como se fosse um sistema e destacar novas unidades lá.

Sistemas com unidades adversárias ou com marcador de sabotagem **não podem construir unidades** durante a etapa 5 **nem destacar unidades** durante a etapa 6.

Após destacar unidades, os jogadores iniciam uma nova rodada de jogo pela Fase de Atribuição.

## VENCENDO O JOGO

O jogador Imperial vence o jogo imediatamente se conquistar o sistema da base Rebelde (por exemplo, se houver ao menos uma unidade Imperial e nenhuma unidade Rebelde no sistema). Isto significa um golpe tão duro contra a Rebelião que certamente garantirá o domínio Imperial.

O jogador Rebelde vence o jogo imediatamente se os marcadores de reputação e de tempo se encontrarem no mesmo espaço do indicador de tempo. Os Rebeldes conseguiram conquistar tamanha simpatia e reputação pela galáxia que foi o suficiente para dar o pontapé inicial ao declínio do Império.

A maneira mais comum da qual os Rebeldes ganham reputação é através das cartas de objetivo.

### CARTAS DE OBJETIVO

O jogador Rebelde começa o jogo com uma carta de objetivo e compra mais uma em cada Fase de Restauração.

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

Ele descarta a carta e recebe a reputação exibida no canto superior esquerdo da carta. Em seguida, ele move o marcador de reputação em direção ao marcador de tempo um número de espaços igual à reputação recebida. Somente um objetivo pode ser jogado em cada combate e em cada Fase de Restauração.



*Este objetivo pode ser completado durante um combate e fornece uma reputação.*

## 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.



*Marcador de Sistema Destruido*

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



## REGRAS ADICIONAIS

Esta seção contém todas as regras do jogo não explicadas previamente neste manual.

### A BASE REBELDE

Durante a preparação, o jogador Rebelde escolhe secretamente um sistema para sua base Rebelde, que começa o jogo escondida e pode ser revelada posteriormente. Esta seção explica as regras para localizar e revelar a base Rebelde, bem como movimentar unidades para dentro e para fora dela.

Enquanto a base Rebelde estiver escondida, o jogador Rebelde pode destacar unidades no espaço da "Base Rebelde" do tabuleiro sem revelar em qual sistema a base está localizada. Quando um efeito se referir ao espaço da "Base Rebelde", ele estará se referindo a este espaço no tabuleiro e **não** ao sistema onde a base Rebelde está escondida.



Unidades Rebeldes no Espaço da "Base Rebelde"

### ENTRANDO E SAINDO DA BASE REBELDE

Enquanto a base Rebelde estiver escondida, as unidades Rebeldes podem mover-se entre o espaço da "Base Rebelde" e os sistemas adjacentes ao sistema que contém a base Rebelde. Isto significa que entrar e sair do espaço da "Base Rebelde" revela um sistema que é adjacente à base (ou onde a própria base está localizada).

Algumas missões permitem que as unidades Rebeldes movam-se entre a base e qualquer outro sistema sem revelar adjacências.

### REVELANDO A BASE REBELDE

Se a qualquer momento o jogador Imperial possuir **lealdade ou unidades terrestres** no mesmo sistema da base Rebelde, a base Rebelde é revelada imediatamente. Quando unidades terrestres Imperiais entram no sistema, a base é revelada antes de resolver qualquer combate.

Quando a base for revelada, o jogador Rebelde vira a carta de sonda no espaço "Localização" para cima e a coloca no espaço da "Base Rebelde". Todas as unidades e líderes no espaço da "Base Rebelde" são colocados no sistema exibido na carta de sonda. A carta de sonda permanece virada para cima no espaço da "Base Rebelde" para lembrar os jogadores de que a base já foi revelada.

Enquanto a base estiver revelada, os ícones de recurso do espaço da "Base Rebelde" ainda podem ser usados normalmente. Entretanto, unidades não podem ser destacadas ou movidas para o espaço da "Base Rebelde". Unidades que seriam colocadas lá são, ao invés disso, colocadas no sistema exibido na carta de sonda da base.

### ESTABELECENDO UMA NOVA BASE

A carta de missão "Mobilização Rápida" permite que o jogador Rebelde estabeleça uma nova base. Para fazer isso, ele compra as quatro cartas do topo do baralho de sonda. Ele pode escolher uma destas cartas para ser a nova localização de sua base, mas não pode escolher um sistema que tenha lealdade Imperial ou unidades Imperiais.

Se ele escolher uma nova localização para a base, ele revela a localização anterior e transfere todas as suas unidades do espaço da "Base Rebelde" para o sistema da base antiga. O jogador Rebelde não terá nenhuma unidade na nova base até que ele mova ou destaque unidades para lá.

Ele entrega a carta de sonda da antiga base ao jogador Imperial e coloca a carta de sonda virada para baixo de sua nova base embaixo do espaço "Localização". Em seguida, ele embaralha as cartas de sonda não escolhidas e as coloca embaixo do baralho de sonda viradas para baixo.

### MARCADORES DE SABOTAGEM

Algumas missões Rebeldes colocam um **MARCADOR DE SABOTAGEM** em um sistema, o que significa que **nenhum jogador** pode destacar unidades lá ou usar os recursos do sistema para construir novas unidades. Os marcadores de sabotagem podem ser removidos por algumas missões Imperiais.



Marcador de Sabotagem em um Sistema



## LEALDADE E SUBJUGAÇÃO

Nenhuma das facções pode vencer a guerra sem o suporte dos civis espalhados pela galáxia. As facções conseguem suporte convencendo sistemas a se juntarem à sua causa, o que é representado no jogo pela **LEALDADE**. O Império também pode ocupar sistemas subjugando a população e forçando-a a colaborar com sua dominação galáctica.

### 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 possui um marcador de lealdade, ele é neutro.



Marcador de Lealdade Imperial

A principal maneira dos jogadores ganharem a lealdade dos sistemas é resolvendo missões de diplomacia (♣). O jogador que possui a lealdade de um sistema pode usar seus recursos para construir novas unidades.

Quando um jogador "ganhar 1 lealdade" em um sistema neutro, coloque seu marcador de lealdade no sistema; a partir de agora, o sistema é leal à sua facção. Quando um jogador "ganhar 1 lealdade" em um sistema leal ao outro jogador, remova o marcador de lealdade adversário do sistema; a partir de agora ele é neutro.

Cada sistema que possui um marcador de lealdade ou de subjugação Imperial é um **SISTEMA IMPERIAL**. Coruscant é sempre leal ao jogador Imperial e não pode ganhar ou perder lealdade.



Marcador de Subjugação

### 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.

Se **a qualquer momento** não houver mais unidades terrestres Imperiais em um sistema subjugado, o marcador de subjugação é descartado e a lealdade do sistema retorna para os Rebeldes (ou para a neutralidade se não houver outro marcador embaixo desse).

O jogador Imperial pode usar o ícone de recurso **da esquerda** de um sistema subjugado para construir novas unidades. O jogador Rebelde não pode construir ou destacar unidades em um sistema subjugado, mesmo se houver um marcador de lealdade Rebelde sob o marcador de subjugação.



O ícone de recurso à esquerda do Utapau é um ● azul.

## ANÉIS DE ANEXAÇÃO

Algumas cartas anexam **ANÉIS** aos líderes, como o anel de líder capturado. Para anexar um anel a um líder, encaixe a base do líder no recorte interno do anel.

O efeito do anel é explicado na carta que fez com que o anel entrasse em jogo. Se um líder já possuir um anel quando receber outro, remova o anel anterior para encaixar o novo.



Han Solo no Anel de Anexação de Carbonita

### CAPTURANDO LÍDERES

Alguns efeitos, como o da carta de missão Imperial "Capturar Agente Rebelde", fazem com que um líder Rebelde seja capturado. Quando um líder for capturado, coloque o anel de líder capturado em sua base. Líderes capturados normalmente não contrapõem missões; além disso, eles não podem retornar para a reserva de líderes e não podem ser movidos pelo jogador Rebelde. Entretanto, eles também não impedem que unidades Rebeldes movam-se para fora de seu sistema.



Anel de Anexação de Líder Capturado

Líderes capturados podem ser movidos pelo jogador Imperial como se fossem unidades terrestres. O jogador Imperial também possui missões que podem ser tentadas contra líderes capturados, como por exemplo, interrogar um líder para obter informações sobre a base Rebelde. Quando uma missão for tentada contra um líder capturado, este irá contrapor a missão, mesmo capturado.

O jogador Imperial possui somente um anel de captura de líder. Se ele capturar um segundo líder, o primeiro é resgatado e ele encaixa o anel de captura no novo líder.

### RESGATANDO LÍDERES CAPTURADOS

Se não houver unidades Imperiais no sistema onde estiver o líder capturado (normalmente após uma derrota Imperial em um combate), o líder é resgatado imediatamente. Algumas cartas de missão também podem resgatar líderes.

Quando um líder capturado é resgatado, remova o anel de sua base e coloque o líder no espaço da "Base Rebelde".

### ESTRUTURAS


O Gerador de Escudo e o Canhão Iônico são tipos especiais de unidades terrestres chamadas **ESTRUTURAS**. As estruturas são imóveis (não podem ser movidas) e não fornecem dados em combate. Ao invés disso, elas causam efeitos durante o combate conforme explicado na planilha de facção Rebelde.



Ícone de Unidade Imóvel

# COMBATE

Quando um jogador move unidades para um sistema com unidades de seu adversário, um combate é resolvido. Os jogadores resolvem um combate seguindo as seguintes etapas:

- 1. Adicionar Líder:** Se um jogador não possuir um líder com valor tático no sistema, ele pode pegar um líder de sua reserva de líderes e colocá-lo lá.
- 2. Comprar Cartas Táticas:** Cada jogador compra cartas táticas baseando-se em seu líder que estiver no sistema (se aplicável). O jogador compra um número de cartas táticas espaciais igual ao valor tático espacial (azul) e cartas táticas terrestres igual ao valor tático terrestre (laranja) de seu líder. Se um jogador tiver mais de um líder no sistema, ele usa apenas o maior valor de cada (espacial e terrestre).  
  
*Valores Táticos*
- 3. Rodada de Combate:** Os jogadores resolvem uma rodada de combate na qual cada unidade realiza um ataque. Para resolver uma rodada de combate, siga estas etapas:
  - I. Batalha Espacial:** O jogador da vez resolve um **ATAQUE** com todas as suas naves. Em seguida, seu adversário resolve um ataque com todas as suas naves. Os ataques são explicados abaixo.  
  
Resolva esta etapa somente se ambos jogadores tiverem naves no sistema.
  - II. Batalha Terrestre:** O jogador da vez resolve um ataque com todas as suas unidades terrestres. Em seguida, seu adversário resolve um ataque com todas as suas unidades terrestres.  
  
Resolva esta etapa somente se ambos jogadores tiverem unidades terrestres no sistema.
  - III. Recuar:** Começando pelo jogador da vez, cada jogador tem a opção de recuar suas unidades do sistema.
  - IV. Próxima Rodada:** Se as duas facções ainda possuírem unidades no mesmo **PALCO** (espacial ou terrestre), elas resolvem uma nova rodada de combate. Caso contrário, o combate se encerra.

## RESOLVENDO UM ATAQUE

Em um ataque, o jogador rola dados e causa dano nas unidades de seu adversário no mesmo palco. Para resolver um ataque, siga estas etapas:



### 1. Rolar Dados

O jogador rola dados correspondentes à cor e quantidade dos valores de ataque de suas naves ou unidades terrestres participantes. Cada ataque possui um limite de cinco dados vermelhos e cinco dados pretos.



### 2. Ações de Combate



Após rolar os dados, o jogador realiza qualquer número de ações de combate, uma por vez. Há dois tipos de ação de combate:



-  **Jogar uma Carta Tática:** O jogador joga uma carta tática de sua mão e resolve seu efeito. Cartas táticas podem ter como alvo somente unidades no palco sendo resolvido e são descartadas após o uso. Se a carta possuir o ícone ✘, o jogador deve descartar um de seus dados ✘ para usar a habilidade.
-  **Comprar uma Carta Tática:** O jogador pode descartar um de seus dados ✘ para comprar uma carta tática do baralho tático do palco em resolução. As cartas táticas podem ser usadas durante a rodada de combate na qual foram compradas ou guardadas para serem usadas numa próxima rodada deste combate.

### 3. Atribuir Dano

Depois que um jogador terminar de resolver suas ações de combate, ele escolhe em quais unidades quer causar dano colocando os dados (ou cartas) próximos das unidades. O dano deve ser atribuído às unidades no palco que está sendo resolvido no momento.

Os ícones dos dados funcionam da seguinte forma:

-  **Acerto:** Cause um dano em uma unidade que tenha o valor de vida correspondente à cor do dado.
-  **Acerto Direto:** Cause um dano em uma unidade com valor de vida vermelho ou preto.

*Exemplo: As TIE Fighters rolam dados pretos. Resultados  de dados pretos podem ser atribuídos a unidades adversárias neste palco com valor de vida preto (somente X-wings ou Y-wings). Resultados  pretos não podem ser atribuídos a unidades com valor de vida vermelho, como um Corvette Corelliano.*

### 4. Bloquear Dano

O adversário pode jogar cartas táticas para bloquear (remover) dano atribuído às suas unidades. Todo dano bloqueado é cancelado e não afeta a unidade à qual foi atribuído.

### 5. Destruir Unidades

Se uma unidade possuir uma quantidade de dano igual ou maior que sua vida, ela é **DESTRUÍDA** (devolvida ao suprimento). Se a unidade ainda não tiver atacado nesta rodada de combate, ela não é destruída até o **final desta etapa do combate** (tanto em batalha espacial quanto terrestre). A unidade é colocada em sua planilha de facção como um lembrete de que ela será destruída no final desta etapa. A unidade ataca normalmente nesta rodada de combate.

Se uma unidade levar menos dano que seu valor de vida, coloque marcadores de dano sob a miniatura para marcar o dano. Este dano permanece durante rodadas de combate futuras e não pode ser removido. Todos os marcadores de dano são descartados **ao final do combate**.

## RECUAR

Para recuar de um combate, um jogador move seu líder e todas as suas unidades para um sistema adjacente, seguindo as regras normais de transporte e movimento. Se um jogador não possuir um líder no sistema, ele não pode recuar. Se o jogador Imperial tiver uma Estrela da Morte em combate, ele não pode recuar suas unidades.

Ao recuar, o jogador deve fazê-lo para um sistema onde já tenha unidades próprias ou um de seus marcadores de lealdade, se possível. Ele não pode recuar unidades para um sistema que possua unidades do adversário nem para um sistema de onde vieram as unidades do adversário.

## EXEMPLO DE COMBATE

O diagrama mostra um sistema de combate com o planeta Yavin no centro. À esquerda, o sistema Felucia contém unidades Rebeles. À direita, o sistema Massacre contém uma carta de ataque e o sistema Formação Defensiva contém uma carta de bloqueio. O sistema principal contém unidades Imperiais (Darth Vader, TIE Fighter, Star Destroyer) e Rebeles (Jan Dodonna, X-Wing, Y-Wing). O sistema contém também cartas de ataque e bloqueio, e dados rolando. O sistema Yavin é o foco principal do combate.

1. O jogador Imperial ativou o sistema Yavin com Darth Vader, movendo uma TIE Fighter e um Star Destroyer.
2. O jogador Rebelde decide adicionar Jan Dodonna ao sistema. Ele pega o líder de sua reserva de líderes e o coloca no sistema.  
Os dois líderes têm valor tático espacial "2", então cada jogador compra duas cartas táticas espaciais (não mostradas no exemplo).
3. O jogador Imperial ataca com suas naves primeiro. Ele rola dois dados pretos e dois dados vermelhos.
4. Em seguida, ele realiza suas ações de combate. Ele descarta seu dado para usar uma carta tática de sua mão. Esta carta causa um dano a duas unidades diferentes, então ele causa um dano em cada caça Rebelde.
5. Em seguida, o jogador Imperial atribui o preto à Y-wing. O vermelho não pode ser atribuído aos caças porque estes não possuem valor de vida vermelho.
6. O jogador Rebelde joga uma carta para bloquear um dano de sua X-wing. A Y-wing levou uma quantidade de dano letal, então ela será destruída no final desta etapa do combate.
7. Em seguida, o jogador Rebelde ataca com suas naves. Ele rola um dado preto e um dado vermelho. Ele decide não realizar nenhuma ação de combate.
8. Ele decide atribuir seu preto à TIE Fighter. O jogador Imperial não bloqueia este dano, então a TIE Fighter será destruída.
9. Tanto a Y-wing quanto a TIE Fighter são destruídas e retornam para o suprimento de naves.

Se os dois jogadores tivessem unidades terrestres no sistema, eles resolveriam uma batalha terrestre.

## PREPARAÇÃO DA PRIMEIRA PARTIDA

Para a primeira partida, as unidades iniciais de cada jogador são posicionadas conforme ilustrado abaixo. Para partidas posteriores, use as "Regras Avançadas" na página 18, que fornecem mais opções de preparação.



1. Remova estas cartas do baralho de sonda: Corellia, Mandalore, Saleucami, Sullust e Mustafar. Embaralhe a pilha e coloque-a em seu espaço no tabuleiro.
2. **Kashyyyk**: 1 marcador de lealdade Rebelde.
3. **Bothawui**: 1 Corvette Corelliano, 1 Transporte Rebelde, 1 X-wing, 1 Y-wing, 3 Troopers Rebeldes, 1 Airspeeder, 1 marcador de lealdade Rebelde.
4. **Naboo**: 1 marcador de lealdade Rebelde.
5. **Espaço da "Base Rebelde"**: 1 X-wing, 1 Y-wing, 3 Troopers Rebeldes, 1 Airspeeder.
6. **Saleucami**: 1 Star Destroyer, 2 TIE Fighters, 2 Stormtroopers, 1 AT-ST, 1 marcador de lealdade Imperial.
7. **Mandalore**: 1 Estrela da Morte, 4 TIE Fighters, 2 Stormtroopers, 1 AT-ST, 1 marcador de subjugação.
8. **Coruscant**: 1 Star Destroyer, 1 Assault Carrier, 2 TIE Fighters, 3 Stormtroopers, 1 AT-AT, 1 AT-ST.
9. **Corellia**: 1 Assault Carrier, 1 Stormtrooper, 1 marcador de lealdade Imperial.
10. **Sullust**: 1 Star Destroyer, 2 TIE Fighters, 2 Stormtroopers, 1 AT-ST, 1 marcador de subjugação.
11. **Mustafar**: 1 Assault Carrier, 2 TIE Fighters, 2 Stormtroopers, 1 AT-ST, 1 marcador de lealdade Imperial.



## PARE!

Se desejar jogar em dois jogadores, você já conhece todas as regras para sua primeira partida. Se quiser jogar em mais de dois jogadores, você também precisa ler as regras do "Jogo em Equipe" na página 19.

Antes de começar a primeira partida, leia em voz alta para todos os jogadores a "Estratégia para Iniciantes" no verso.

À medida que dúvidas surgirem durante o jogo, use o Guia de Referência para encontrar as respostas do tópico em questão. Boa sorte e que a força esteja com você!



## CRÉDITOS

**Design de Jogo:** Corey Konieczka

**Desenvolvimento do Jogo:** Steven Kimball

**Produtor:** Steven Kimball

**Design Gráfico:** David Ardila, Edge Studios e Samuel Shimota com Christopher Hosch e Monica Skupa

**Gerente de Design Gráfico:** Brian Schomburg

**Arte da Capa:** Darren Tan

**Arte dos Planetas:** David Ardila, Anthony Devine, José Mikhail Elloso e Stephen Somers

**Arte Interna:** Matt Allsop, BalanceSheet, Christopher Balaskas, Cristi Balenescu, Tiziano Baracchi, Ryan Barger, Jorge Barrero, Cassandre Bolan, Jon Bosco, Matt Bradbury, Adam Burn, Alexandre Dainche, Christina Davis, Allen Douglas, Tony Foti, Michele Frigo, Mariusz Gandzel, Zach Graves, Richard Hanuschek, Imaginary FS Pte Ltd, Andrew Johanson, Jeff Lee Johnson, Jason Juta, Adam Lane, Ignacio Bazán Lazcano, Ralph McQuarrie, Mark Molnar, Jake Murray, Ameen Naksewee, David Auden Nash, Mike Nash, Maciej Rebisz, Alexandru Sabo, Tony Shasteen, Matthew Starbuck, Nicholas Stohlman, Angela Sung, Darren Tan, Ryan Valle, Jose Vega, VIKO, Magali Villeneuve, Jacob Walker, Christer Wibben e Ben Zweifel

**Direção de Arte dos Planetas:** John Taillon

**Gerente de Direção de Arte:** Andy Christensen

**Escultura da Miniaturas:** Jason Beaudoin com Bexley Andrajack, Niklas Norman e Gary Storkamp

**Edição Técnica:** Autumn Collier

**Revisão:** Adam Baker e Nicholas Houston

**Coordenador de Qualidade:** Zach Tewalthomas

**Especialista de Licenças da FFG:** Amanda Greenhart

**Gerente de Produção:** Simone Elliott e Megan Duehn

**Produtor Executivo:** Michael Hurley

**Editor:** Christian T. Petersen

**Playtesters:** Brad Andres, Glen Aro, Samuel Bailey, Adam Baker, Craig Broadbridge, Frank Brooks, Stefano Carlino, Jhonn Clements, Chris J Davis, Kyle Dekker, Ronald DeValk, Emile de Maat, Erik Dahlman, Marieke Franssen, Jon Gebhart, Chris Gerber, Amanda Greenhart, Anita Hilberdink, Jesse Horne, Tim Huckelbery, James Kniffen, Nathan Karpinski, Justin Kempainen, Peter Lacko, Brendon Lam, Mark Larson, Josh Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Lukas Litzinger, Robert Martens, Michael McFadgen, Adam Mitchell, David Mitchell, Andrew Navaro, Kiefer Paulson, Jeremy Rainbow, Kendra Rainbow, Toby Rainbow, Michael Sanfilippo, Alessio Serafini, Brian Schomburg, Bree Smith, Sam Stewart, John Taylor, Jason Walden, Garrett Beatty, Ian Houlihan, Elizabeth Wasowicz, Sean Serrin, Sharon Rogerson, Patrick Knight, Cameron Abernathy, Brendon Lam, Bree Smith, Mike Weir e Karly Perin

Agradecimento especial a todos os nossos beta testers.

**Lucasfilm Approvals:** Chris Gollaher e Brian Merten

**Galápagos Jogos:** Equipe formada por pessoas muito legais que acreditam que jogos de tabuleiro são uma forma de entretenimento fantástica!

**Tradução:** Fabiano Guolo

**Revisão:** Priscilla Freitas e Billy Anderson

**Diagramação BR:** Danilo Sardinha

© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games e o logotipo FFG são marcas registradas da Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply é uma marca registrada da Fantasy Flight Games. O endereço da Fantasy Flight Games é West County Road B2, 1995, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Os componentes reais podem variar dos mostrados na embalagem. Fabricado na China. NÃO INDICADO PARA O USO DE PESSOAS MENORES DE 14 ANOS DE IDADE.



[www.GalapagosJogos.com.br](http://www.GalapagosJogos.com.br)

# REGRAS AVANÇADAS

Depois de jogarem a primeira partida, os jogadores devem usar as regras descritas nesta seção, que incluem regras de preparação variáveis e cartas de ação temáticas para cada líder.

## PREPARAÇÃO AVANÇADA

Ao preparar o jogo, os jogadores podem iniciar com lealdade em outros sistemas e escolher onde querem colocar suas unidades. Ao resolver a etapa 8 da preparação, siga estas etapas ao invés de usar a "Preparação da Primeira Partida" na página 16.

1. Embaralhe o baralho de sonda e revele cartas do topo do baralho até que três sistemas Rebeldes e cinco sistemas Imperiais tenham sido revelados.

Coloque um marcador de lealdade Rebelde em cada um dos três sistemas Rebeldes. Coloque um marcador de subjugação em cada um dos dois primeiros sistemas Imperiais e um marcador de lealdade Imperial em cada um dos outros três.



Carta de Sonda com Lealdade Rebelde

Devolva as cinco cartas de sonda Imperiais para a caixa do jogo. Em seguida, devolva as outras cartas de sonda ao baralho e embaralhe-o.

2. O jogador Imperial recebe 3 Star Destroyers, 3 Assault Carriers, 12 TIE Fighters, 12 Stormtroopers, 5 AT-STs, 1 AT-AT e 1 Estrela da Morte. Estas unidades podem ser colocadas em qualquer sistema com um marcador de subjugação ou de lealdade Imperial. Pelo menos 1 unidade terrestre deve ser colocada em cada sistema Imperial.
3. O jogador Rebelde recebe 1 Corvette Corelliano, 1 Transporte Rebelde, 2 X-wings, 2 Y-wings, 6 Troopers Rebeldes e 2 Airspeeders. Estas unidades podem ser colocadas no espaço da "Base Rebelde" do tabuleiro e/ou em **um** sistema Rebelde ou neutro qualquer.
4. Cada facção compra duas cartas de ação iniciais aleatórias (ou seja, cartas de ação sem o ícone de recrutamento). Estas cartas fornecem habilidades especiais de uso único (veja "Cartas de Ação" à direita).

Em seguida, os jogadores retomam as etapas de preparação da página 5.

## CARTAS DE AÇÃO

As cartas de ação fornecem habilidades ocultas especiais aos líderes. Durante a preparação, cada jogador recebe duas cartas de ação iniciais aleatórias e as coloca viradas para baixo próximas de sua planilha de facção. Os jogadores podem olhar suas próprias cartas de ação a qualquer momento. As outras cartas de ação iniciais são devolvidas à caixa do jogo; elas não serão usadas nesta partida.



Carta de Ação

Cada carta de ação pode ser usada uma vez por jogo. Quando um jogador quiser jogar uma carta de ação, ele vira a carta para cima, resolve sua habilidade e então a devolve à caixa do jogo.

As cartas de ação usadas durante uma missão ou combate **podem ser usadas somente** se um dos líderes exibidos na carta já estiver no sistema.

A frase em negrito diretamente acima da habilidade especifica quando a carta pode ser usada.

- Atribuição:** A carta pode ser usada durante a Fase de Atribuição. Ao invés de atribuir um líder a uma missão, o jogador pode virar a carta para cima e resolver seu efeito.
- Início do Combate:** A carta pode ser usada imediatamente após a etapa 1 (Adicionar Líder) de um combate.
- Instantâneo:** A carta deve ser usada assim que o jogador recebê-la, seja na preparação do jogo ou após escolhê-la ao recrutar um líder. A carta é revelada e resolvida imediatamente.
- Especial:** A carta é usada conforme especificado em seu texto.

Os jogadores podem obter cartas de ação extras durante a etapa "Avançar Marcador de Tempo" da Fase de Restauração. Quando um jogador recrutar um líder durante esta fase, ele coloca a carta de ação escolhida **virada para baixo** próxima de sua planilha de facção e coloca a carta não escolhida de volta embaixo do baralho de ação.

# JOGO EM EQUIPE

*Star Wars: Rebellion* pode ser ainda mais divertido se jogado com três ou quatro jogadores. Até dois jogadores podem jogar em cada time, controlando em equipe o Império Galáctico ou a Aliança Rebelde. Cada jogador possui certas responsabilidades e controla metade dos líderes de sua facção.

Todas as regras neste livro se aplicam ao jogo em equipe com as seguintes exceções:

## ESCOLHER FUNÇÕES

Ao escolher as facções durante a preparação, cada jogador escolhe jogar como o Almirante ou o General de sua equipe.

O Almirante e o General controlam líderes diferentes e possuem responsabilidades um pouco distintas conforme explicado posteriormente. Cada jogador toma todas as decisões de seus líderes e rola seus dados ao resolver missões.

Ambos jogadores podem ativar sistemas e mover as naves e/ou unidades terrestres de sua equipe.

## PLANILHAS DE FACÇÃO

Ao jogar com mais de dois jogadores, use o lado "Jogo em Equipe" das planilhas de facção. Cada equipe possui duas reservas de líderes e todos eles são colocados na reserva correspondente à cor de seu líder (Almirante = azul; General = laranja).



Líder do Almirante Líder do General

Durante a Fase de Comando, os jogadores se revezam seguindo a iniciativa exibida próxima de sua função em sua planilha de facção (começando com 1, depois 2, etc.). Durante a vez de um jogador, ele pode ativar um sistema **usando um de seus líderes**, revelar uma missão atribuída a um de seus líderes ou passar a vez.



Número de Iniciativa

## COMUNICAÇÃO

Os jogadores da mesma equipe podem trocar qualquer informação. Eles podem mostrar cartas um para o outro sem revelá-las à outra equipe, mas toda comunicação deve acontecer abertamente na frente de seus adversários. Eles podem se comunicar em código ou sussurrar, mas não podem sair do cômodo para conversarem em particular.

## RESPONSABILIDADES DO ALMIRANTE

- Recrutamento:** Para recrutar novos líderes durante a Fase de Restauração, o Almirante compra duas cartas de ação e escolhe uma delas. Ao recrutar um líder que pertence ao General (ou seja, um líder laranja), ele passa a carta para o outro jogador e coloca o líder na reserva do General.
- Batalhas Espaciais:** O Almirante rola os dados, compra e joga cartas táticas espaciais e toma todas as decisões durante as batalhas espaciais.
- Construção e Destacamento de Unidades:** O Almirante toma todas as decisões relacionadas à construção e destacamento de unidades.

## RESPONSABILIDADES DO GENERAL

- Cartas de Missão:** Tanto o Almirante quanto o General podem atribuir seus líderes para cartas de missão. O General controla a mão de cartas de missão e se os jogadores discordarem nas atribuições, ele pode proibir o Almirante de atribuir um determinado líder a uma missão.
- Batalhas Terrestres:** O General rola os dados, compra e joga cartas táticas terrestres e toma todas as decisões durante as batalhas terrestres.
- Sondas:** O General Imperial é encarregado de pegar e gerenciar a mão de cartas de sonda.
- Objetivos:** O General Rebelde é encarregado de comprar e gerenciar a mão de cartas de objetivo. Ele toma todas as decisões relacionadas a quais cartas de objetivo manter na mão e quando jogá-las.

## JOGO À TRÊS

Durante um jogo à três, um jogador controla os Rebeldes e os outros dois se dividem controlando os Imperiais (um Almirante e um General).

O jogador Rebelde também utiliza o lado de "Jogo em Equipe" da sua planilha de facção. Ele tem dois turnos em cada rodada e deve utilizar os líderes azul e laranja separadamente (como se estivesse em uma partida com quatro jogadores).

# REFERÊNCIA RÁPIDA

## RESUMO DA RODADA

Esta seção mostra uma visão geral de uma rodada de jogo. As frases **APENAS GENERAL** e **APENAS ALMIRANTE** são usadas para indicar qual jogador realiza a etapa em questão durante um jogo em equipe.

- Fase de Atribuição:** Começando pelos Rebeldes, cada jogador atribui seus líderes a missões.
- Fase de Comando:** Os jogadores se alternam revelando missões ou ativando sistemas para mover unidades.
- Fase de Restauração**
  - Retornar Líderes:** Retorne todos os líderes do tabuleiro para as reservas de líderes.
  - Comprar Missões:** Cada jogador pega duas cartas de missão, e em seguida descarta cartas até ficar com somente 10 na mão. **[APENAS GENERAL]**
  - Lançar Droides Sonda:** O jogador Imperial compra duas cartas de sonda. **[APENAS GENERAL]**
  - Comprar Objetivo:** O jogador Rebelde compra uma carta de objetivo. **[APENAS GENERAL]**
  - Avançar Marcador de Tempo:** Avance o marcador de tempo em um espaço. Então, recrute e/ou construa unidades conforme os ícones do espaço do marcador de tempo.
    - Ícone de Recrutamento:** Cada jogador compra duas cartas de seu baralho de ação, escolhe uma delas e recruta um líder exibido na carta. A outra carta é colocada embaixo do baralho de ação. **[APENAS ALMIRANTE]**
    - Ícone de Construção:** Cada jogador posiciona unidades na linha de construção para cada um de seus sistemas leais e subjogados. **[APENAS ALMIRANTE]**
  - Destacar Unidades:** Começando pelos Rebeldes, cada jogador desliza suas unidades um espaço para baixo na linha de construção. As unidades que deslizarem para fora do tabuleiro são destacadas na base ou sistemas leais ou subjogados do jogador (limite de 2 novas unidades por sistema). **[APENAS ALMIRANTE]**

## REFERÊNCIA DE DADOS

	COMBATE	MISSÃO
	Cause 1 dano a uma unidade com valor de vida da mesma cor do dado.	1 Sucesso
	Cause 1 dano a uma unidade com valor de vida preto ou vermelho.	1 Sucesso
	Compre 1 carta tática ou jogue 1 carta tática	2 Sucessos

## RESUMO DE COMBATE

Esta seção mostra uma visão geral das etapas de combate.

- Adicionar Líder:** Se uma facção não tiver nenhum líder em um sistema, seu jogador pode pegar um líder de sua reserva de líderes e colocá-lo no sistema.
- Comprar Cartas Táticas:** Cada jogador compra cartas táticas conforme os valores táticos do líder.
- Rodada de Combate**
  - Batalha Espacial:** Começando pelo jogador da vez, cada jogador realiza um ataque com todas as suas naves. **[APENAS ALMIRANTE]**
  - Batalha Terrestre:** Começando pelo jogador da vez, cada jogador realiza um ataque com todas as suas unidades terrestres. **[APENAS GENERAL]**
  - Recuar:** Começando pelo jogador da vez, cada jogador tem a opção de recuar do sistema.
  - Próxima Rodada:** Se ambos jogadores ainda tiverem unidades no mesmo palco (espacial ou terrestre), eles resolvem mais uma rodada de combate. Caso contrário, o combate se encerra.

## ESTRATÉGIA PARA INICIANTES

A grande variedade de opções em *Star Wars: Rebellion* pode parecer confusa para alguns jogadores e este livro pode ajudar a guiá-los em sua primeira partida.

Os Rebeldes têm muito menos unidades que os Imperiais. Por sorte, conquistar a galáxia **não** faz parte de seus objetivos para vencer o jogo. Mesmo se a maioria de suas unidades forem destruídas, eles podem ganhar o jogo ao manter sua base escondida e ao ganhar reputação através de cartas de objetivo.

O objetivo máximo dos Imperiais é encontrar a base Rebelde. Eles podem se concentrar em comprar muitas cartas de sonda (em missões de inteligência) ou conquistar o máximo de sistemas que conseguirem na esperança de encontrar a base Rebelde.

Após encontrá-la, a Estrela da Morte é a arma suprema para vencer o jogo. Nas primeiras rodadas do jogo, a Estrela da Morte é praticamente invencível, mas certifique-se de defendê-la com muitas TIE Fighters à medida que o jogo avança.