

STAR WARS™

REBELLION™



MANUALE DI GIOCO

INTRODUZIONE

È un periodo di guerra civile. Gli ultimi avanzi della Vecchia Repubblica sono stati spazzati via e l'Impero governa la galassia tramite la paura. La sua stazione da battaglia appena completata, la Morte Nera, è talmente potente da distruggere qualsiasi opposizione.

Tuttavia, esiste una nuova speranza: alcuni valorosi hanno scelto di contrastare l'Impero. Colpendo dalla loro base segreta, questi Ribelli lottano per spodestare l'Impero e riportare la libertà nella galassia.

USARE QUESTO MANUALE

*"L'Imperatore ha commesso un errore e l'ora del nostro attacco è venuta."
—Mon Mothma, Star Wars: Il Ritorno dello Jedi*

L'obiettivo di queste pagine è insegnare ai nuovi giocatori a giocare a **Star Wars: Rebellion**. Raccomandiamo ai giocatori di leggere questo manuale da cima a fondo prima di giocare la prima partita.

Questo manuale è scritto considerando una partita a due giocatori; di conseguenza, i termini "giocatore Ribelle" o "giocatore Imperiale" vengono usati per indicare le fazioni nella loro interezza, a prescindere dal numero di giocatori che ne fanno parte. Le regole specifiche relative alle partite a squadre sono descritte in una sezione successiva di questo manuale.

Questo gioco include anche un Compendio delle Regole, che i giocatori potranno consultare durante la partita in caso di dubbi per scoprire le regole dettagliate e le eccezioni speciali omesse da queste pagine.



PANORAMICA

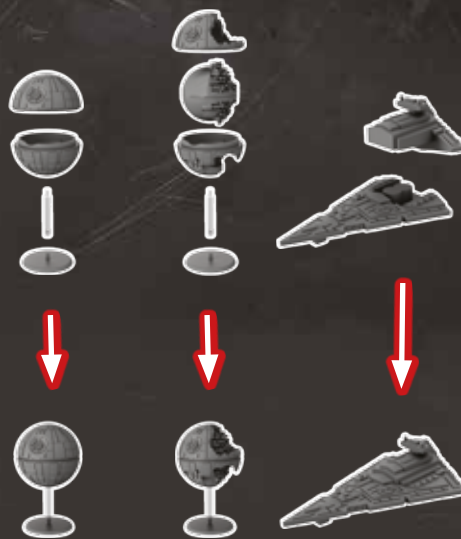
Star Wars: Rebellion consente ai giocatori di ricreare l'epica lotta tra l'Alleanza Ribelle e l'Impero Galattico. I giocatori assumono il controllo dei personaggi più celebri della saga di **Star Wars**, inviandoli a compiere missioni segrete e a guidare eserciti di combattimento in tutta la galassia.

Ognuna delle due fazioni persegue strategie e obiettivi molto diversi. L'Alleanza Ribelle è in drastica inferiorità numerica e non potrebbe sopravvivere a uno scontro diretto su larga scala; deve invece rimanere nascosta e affidarsi ai sotterfugi, alle tattiche di guerriglia e alla diplomazia per destabilizzare l'Impero. I Ribelli vinceranno la partita se riusciranno a ottenere un supporto sufficiente a fomentare un'immensa rivolta galattica con cui spodestare l'Impero.

L'Impero Galattico è un vasto regime tirannico che governa la maggior parte dei sistemi della galassia con il pugno di ferro. Gli Imperiali possono costruire terrificanti apparati bellici facilmente e in grandi quantità. Sebbene le loro forze siano smisurate, la loro unica possibilità di sopprimere la scintilla della ribellione consiste nello sparpagliarsi in tutta la galassia, sedare le rivolte e mettersi in cerca della base Ribelle segreta. Vinceranno la partita se scopriranno dove si trova la base Ribelle e la conquisteranno.

MONTARE LE MINIATURE

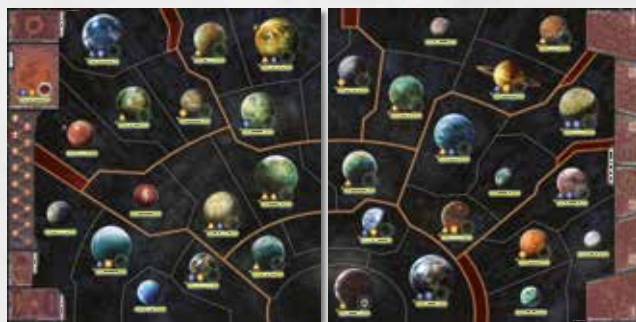
Ogni miniatura della Morte Nera e degli Star Destroyer deve essere montata nel modo indicato prima dell'uso.



ELENCO DEI COMPONENTI



1 Compendio delle Regole e
1 Manuale di Gioco



1 Tabellone di Gioco (suddiviso in 2 metà)



15 Carte Obiettivo



25 Leader con Piedistalli di Plastica
(12 Imperiali, 13 Ribelli)



3 Segnalini
Sistema Distrutto



2 Schede Fazione
(1 Imperiale, 1 Ribelle)



68 Carte Missione
(39 Imperiali, 29 Ribelli)



27 Segnalini
Sottomissione/
Fedeltà Imperiale



12 Segnalini
Fedeltà Ribelle



32 Segnalini Danno
(24 singoli, 8 doppi)



1 Segnalino Tempo



1 Segnalino
Reputazione



31 Carte Sonda



7 Anelli Aggiunta



10 Segnalini Sabotaggio



10 Dadi Personalizzati
(5 Neri, 5 Rossi)



30 Carte Tattica
(15 Terrestri, 15 Spaziali)



153 Miniature di Plastica
(89 Imperiali, 64 Ribelli)



34 Carte Azione
(16 Imperiali, 18 Ribelli)

PREPARAZIONE

Prima di giocare la vostra prima partita, rimuovete ogni componente dai cartoncini e fissate ogni leader al proprio piedistallo di plastica.

Per preparare il gioco, svolgete i passi seguenti:

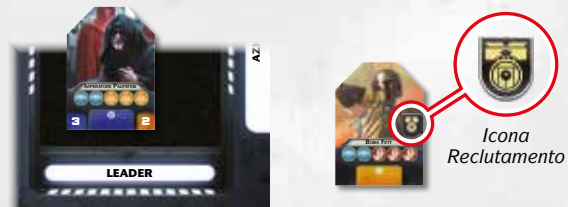
- Scegliere le Fazioni e Radunare i Componenti:** I giocatori devono scegliere chi controllerà gli Imperiali e chi controllerà i Ribelli nel corso della partita. Se non riescono ad accordarsi, sceglieranno casualmente.

Ogni giocatore prende le miniature di plastica, i leader, i segnalini fedeltà, la scheda fazione, le carte missione e le carte azione della sua fazione e dispone questi componenti davanti a sé.



Componenti del Giocatore Imperiale

- Collocare i Leader di Partenza:** Ogni giocatore prende i suoi 4 leader **prive** dell'icona reclutamento e li colloca nella sua riserva, la casella "Leader" nella sua scheda fazione. Tutti i leader dotati dell'icona reclutamento devono essere collocati accanto al tabellone di gioco e potranno essere aggiunti alla riserva soltanto successivamente nel corso della partita.



- Preparare il Tabellone di Gioco e l'Indicatore di Tempo:** Prendete entrambe le metà del tabellone e collocatele l'una accanto all'altra, al centro dell'area di gioco. Poi collocate il segnalino tempo nella casella "1" dell'indicatore e il segnalino reputazione nella casella "14" dell'indicatore.



- Preparare il Mazzo degli Obiettivi:** Suddividete le carte obiettivo in tre pile basate sul numero riportato sul dorso (I, II o III) e mescolate ogni pila separatamente. Poi collocate la pila III nella casella "Obiettivi" del tabellone di gioco, la pila II sopra alla pila III e infine la pila I sopra alla pila II per comporre un singolo mazzo degli obiettivi.

Poi il giocatore Ribelle pesca 1 carta dal mazzo degli obiettivi tenendola segreta al giocatore Imperiale.



- Preparare i Mazzi delle Azioni:** Ogni giocatore prende tutte le sue carte azione con l'icona reclutamento e le mescola assieme per comporre il suo mazzo delle azioni, collocandolo poi a faccia in giù accanto alla sua scheda fazione sul lato contrassegnato con "Azioni". Tutte le carte azione **prive** dell'icona reclutamento non vengono usate nella prima partita e vanno rimesse nella scatola del gioco.



6. **Preparare i Mazzi delle Tattiche, i Segnalini e i Dadi:** Mescolate separatamente i mazzi delle tattiche spaziali e delle tattiche terrestri e disponeteli a portata di mano di tutti i giocatori, poi prendete tutti i dadi e i segnalini rimanenti e disponeteli accanto al tabellone.



7. **Preparare le Carte Missione:** I giocatori prendono le loro carte missione e le suddividono come indicato a seguire.

- I. **Missioni di Partenza:** Le carte missione di partenza sono identificate da una freccia ricurva che compare in fondo alla carta. Ogni giocatore prende le sue 4 carte missione di partenza e le mette da parte.
- II. **Progetti:** Le carte progetto sono missioni con una stella bianca nell'angolo in basso a destra. Il giocatore Imperiale prende le carte progetto e le mescola assieme, poi colloca questo mazzo nella casella "Progetti" del tabellone di gioco.
- III. **Missioni Rimanenti:** Ogni giocatore prende le sue carte missione rimanenti e le mescola per comporre il suo mazzo delle missioni, poi lo colloca a faccia in giù accanto alla sua scheda fazione sul lato contrassegnato con "Missioni".



8. **Collocare le Unità di Partenza e la Fedeltà:** Nella vostra prima partita, collocate le unità di partenza e i segnalini fedeltà nel tabellone di gioco come descritto nel diagramma a pagina 16. Nelle partite successive userete la preparazione avanzata (vedi a pagina 18).



9. **Scegliere l'Ubicazione della Base:** Il giocatore Ribelle deve assicurarsi che tutti i sistemi che contengono delle unità Imperiali siano stati rimossi dal mazzo delle sonde.

Poi il giocatore Ribelle sceglie in segreto 1 carta dalle carte sonda rimanenti e la colloca a faccia in giù sotto la casella "Ubicazione" nel tabellone di gioco. Infine, il mazzo delle sonde viene mescolato e collocato nella casella "Sonde" sul tabellone di gioco.

Per la vostra prima partita, assicuratevi che il giocatore Ribelle scelga un sistema **non adiacente** ad alcuna unità Imperiale.



10. **Pescare la Mano di Partenza:** Ogni giocatore prende le sue 4 missioni di partenza e pesca 2 carte dal suo mazzo delle missioni per comporre la sua mano di partenza. Questa mano di carte va tenuta segreta all'avversario.



Ora i giocatori sono pronti a iniziare la partita!

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Star Wars: Rebellion si svolge in una serie di round di gioco. Durante ogni round, i giocatori risolvono tre fasi nell'ordine seguente:

- 1. Fase di Assegnazione:** I giocatori assegnano i loro leader alle missioni.
- 2. Fase di Comando:** I giocatori svolgono i loro turni risolvendo le missioni o collocando i leader nel tabellone di gioco per muovere le unità e iniziare i combattimenti.
- 3. Fase di Ripristino:** I giocatori risolvono i passi di ripristino, come liberare i leader o reclutarne di nuovi, pescare le carte missione, lanciare i droidi sonda e costruire nuove unità.

Ognuna di queste fasi è spiegata in dettaglio nelle sezioni a seguire.

I giocatori continuano a risolvere i round di gioco finché una fazione non vince la partita, come spiegato successivamente.

1. FASE DI ASSEGNAZIONE

Durante questa fase, i giocatori assegnano i loro leader a delle missioni. Le missioni rappresentano dei momenti cruciali della saga di *Star Wars*, come per esempio rubare i piani della Morte Nera. Ogni giocatore ha una mano di carte missione che rappresentano le varie missioni che i suoi leader possono tentare.

Il giocatore Ribelle inizia assegnando i leader che desidera alle sue missioni. Una volta terminato, il giocatore Imperiale assegna i leader che desidera alle sue missioni.

Per assegnare un leader a una missione, il giocatore prende una carta missione dalla sua mano e la colloca a faccia in giù accanto alla sua scheda fazione. Poi sceglie **1** o **2** leader dalla sua riserva e li colloca sopra quella carta.

Ogni missione ha un requisito in abilità indicato nell'angolo in alto a sinistra. Queste abilità saranno spiegate in dettaglio successivamente, nel riquadro "Cosa Sono le Abilità?".

Ogni leader che non viene assegnato a una missione rimane nella riserva e può essere usato durante la Fase di Comando per muovere le unità o contrastare le missioni nemiche.

Dopo che il giocatore Imperiale ha finito di assegnare i suoi leader, i giocatori passano alla Fase di Comando.

COSA SONO I LEADER?

"Guarda guarda, un generale!"

—Han Solo, *Star Wars: Il Ritorno dello Jedi*

I **LEADER** sono personaggi famosi dell'universo di *Star Wars*, come la Principessa Leia o Darth Vader. Questi personaggi sono il motore di tutte le azioni base del gioco.





I leader hanno il compito di muovere le unità e di tentare le missioni. I numeri su ogni leader indicano i bonus che quel leader fornisce in combattimento e le icone abilità sotto il nome del leader indicano la sua forza nei vari tipi di missioni. Questi valori saranno spiegati in dettaglio successivamente.



Il giocatore Imperiale ha assegnato 2 leader alle missioni e ha lasciato gli altri 2 leader nella riserva.

2. FASE DI COMANDO

Durante questa fase, i giocatori possono muovere le loro unità e rivelare le loro missioni. A partire dal giocatore Ribelle, i giocatori a turno effettuano una delle azioni seguenti:

-  **Attivare un Sistema:** Usando 1 leader nella sua riserva, il giocatore muove le unità sul tabellone di gioco ed eventualmente inizia un combattimento.
-  **Rivelare una Missione:** Usando 1 leader su una carta missione, il giocatore rivela la capacità di quella carta.

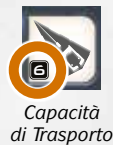
Un giocatore può passare in qualsiasi momento. Dopo che un giocatore ha passato, il suo turno viene saltato per il resto della Fase di Comando. Una volta che tutti i giocatori hanno passato la mano, si procede alla Fase di Ripristino.

ATTIVARE UN SISTEMA

I giocatori muovono le loro unità e iniziano i combattimenti **ATTIVANDO UN SISTEMA** con un leader.

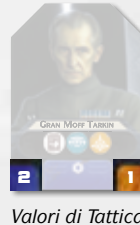
Per attivare un sistema, il giocatore prende 1 leader dalla sua riserva e lo colloca in un sistema qualsiasi. Quando un sistema è attivato, il giocatore può muovere tutte le unità navali che desidera **dai sistemi adiacenti** fino al sistema attivato. Un giocatore non può muovere le unità **da** un sistema che già contiene uno dei suoi leader.

Ogni unità navale in arrivo può portare con sé un numero di unità terrestri pari alla sua **CAPACITÀ DI TRASPORTO**, indicata sulla scheda fazione. Anche i Caccia TIE necessitano di essere trasportati come se fossero unità terrestri.



Dopo avere mosso le unità in un sistema che contiene delle unità avversarie nello stesso scenario, i giocatori risolvono un combattimento, secondo le modalità descritte successivamente.

Un leader privo di **VALORI DI TATTICA** non può attivare un sistema.



Il giocatore Imperiale attiva Cato Neimoidia con l'Imperatore Palpatine (1). Può muovere lo Star Destroyer e l'AT-AT da Sullust fino a Cato Neimoidia (2). Non può muovere l'Assaltatore da Corellia, in quanto avrebbe bisogno di un'unità navale dotata di capacità di trasporto per farlo (3). Inoltre, non può muovere le unità da Coruscant in quanto quel pianeta non è adiacente a Cato Neimoidia (4).

COSA SONO I SISTEMI E LE REGIONI?

"La paura terrà in buon ordine i sistemi locali. La paura di questa super arma offensiva."

—Gran Moff Tarkin, *Star Wars: Una Nuova Speranza*



L'area principale del tabellone di gioco mostra una mappa della galassia di *Star Wars* contenente 32 sistemi principali. Ogni sistema è composto dall'illustrazione del pianeta (1), dall'area di spazio che lo circonda (2) e dai suoi confini (3). Le unità terrestri presenti in un sistema vanno collocate sull'illustrazione del pianeta, mentre quelle navali vanno collocate nell'area di spazio attorno ad esso.

Ci sono 8 regioni sul tabellone di gioco, separate l'una dall'altra da linee arancioni spesse. Ogni regione contiene quattro sistemi.

La maggior parte dei sistemi è composta da sistemi **POPOLATI**, che includono una casella fedeltà (5) e delle icone risorsa (6) che mostrano quali unità produce il sistema. Se un sistema è privo di caselle fedeltà o di icone risorsa è un sistema **REMOTO**.

Le aree ombreggiate completamente circondate da una linea arancione sono invalicabili (7) e non possono essere attraversate.

Trovare la Base Ribelle

Dopo che le **unità terrestri Imperiali** si sono mosse in un sistema, il giocatore Ribelle **deve** dichiarare se la base Ribelle si trova in quel sistema.

Se la base Ribelle si trova in quel sistema, il giocatore Ribelle deve rivelare la base prima di risolvere un combattimento. Le regole per rivelare la base Ribelle sono descritte in dettaglio successivamente.

RIVELARE UNA MISSIONE



Per rivelare una missione, il giocatore sceglie 1 carta missione a faccia in giù a cui abbia assegnato un leader, la gira a faccia in su e la legge a voce alta.

La maggior parte delle carte missione richiede al giocatore di “tentare” o di “risolvere” la missione in un sistema. Il giocatore deve dichiarare il sistema in cui tenterà la missione, ma non deve prendere nessun'altra decisione in questo momento.

Poi colloca il suo leader nel sistema dichiarato. Per esempio, se la carta recita “tenta in un sistema qualsiasi”, il giocatore prenderà immediatamente il leader su quella carta missione e lo collocherà in un qualsiasi sistema del tabellone di gioco.

Importante: Se una missione viene tentata o risolta nella casella “Base Ribelle”, il leader va collocato in quella casella del tabellone di gioco e **non** nel sistema in cui la base è nascosta.

Le missioni usano due termini diversi che determinano l'esito della carta.

-  Il termine **RISOLVERE** (e ogni sua variante) significa che la capacità della carta si verifica automaticamente e non è possibile contrastarla.
-  Il termine **TENTARE** (e ogni sua variante) significa che la capacità della carta viene applicata solo se la missione ha successo. La missione **avrà successo automaticamente** a meno che un leader avversario non la **CONTRASTI**, secondo le modalità descritte a seguire.

Importante: Dopo avere usato 1 carta missione di partenza, il giocatore rimette la carta nella sua mano. Tutte le altre carte missione vanno scartate dopo l'uso.



Icona
Missione di
Partenza

Contrastare una Missione

Dopo che un giocatore ha dichiarato dove tenterà una missione, il suo avversario ha l'opportunità di inviare 1 leader nella sua riserva a contrastare quella missione. Il leader che la contrasta viene collocato nel sistema dove la missione viene tentata.

Se entrambi i giocatori hanno leader nel sistema, la missione è **CONTRASTATA**. Per determinare se ha successo o fallisce, entrambi i giocatori tirano un numero di dadi di qualsiasi colore pari al totale delle icone abilità che corrispondono al requisito di abilità della missione presenti su **tutti i loro leader nel sistema**.



Icone Abilità
Corrispondenti



Ogni risultato \boxtimes o \boxtimes è considerato **1 SUCCESSO**. Ogni risultato \boxtimes vale **2 successi**. Se il giocatore che tenta la missione ottiene più successi del suo avversario, la missione ha successo e il giocatore applica la capacità “se hai successo” descritta sulla carta; se ottiene un numero di successi pari o inferiore a quello del suo avversario, la missione fallisce e il giocatore non può applicare tale capacità.

COSA SONO LE ABILITÀ?

“Missione segreta? Quali piani? Di che stai parlando?”

—C-3PO, *Star Wars: Una Nuova Speranza*



Tutte le missioni hanno un requisito di abilità riportato nell'angolo in alto a sinistra della carta. Questo requisito indica il numero minimo di icone abilità che i leader assegnati devono possedere per poter rivelare la missione.





Questa missione richiede un leader che abbia almeno 1 icona analisi dati (👁️), come l'Imperatore Palpatine.



Più icone corrispondenti un leader possiede, più è probabile che quel leader abbia successo nella missione. Esistono quattro tipi di missioni:

-  **Analisi Dati:** Le missioni di analisi dati Ribelli aiutano ad acquisire carte obiettivo, mentre quelle Imperiali aiutano a localizzare la base Ribelle.
-  **Diplomazia:** Queste missioni assicurano la fedeltà dei sistemi o forniscono ai giocatori più unità.
-  **Logistica:** Le missioni di logistica Ribelli muovono unità dalla base Ribelle o fino ad essa, mentre quelle Imperiali costruiscono unità speciali o accelerano la costruzione delle unità Imperiali.
-  **Operazione:** Le missioni di operazione Ribelli distruggono le unità Imperiali, mentre quelle Imperiali catturano i leader Ribelli e li sfruttano in vari modi.

Altre Regole delle Missioni:

-  Quando si tenta una missione “contro un leader”, quella missione va tentata nel sistema in cui è presente quel leader.
-  Alcune carte missione riportano l'immagine di un leader sotto il requisito di abilità. **Qualsiasi leader** può tentare quelle missioni. Tuttavia, se è il leader raffigurato a tentarle, aggiunge 2 successi al suo tiro dei dadi.

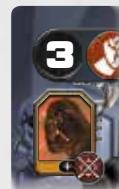


Immagine del
Leader nella
Carta Missione

Se la missione viene risolta anziché tentata, la capacità della carta elencherà un effetto aggiuntivo se è stato il leader raffigurato a risolverla.

Il colore della cornice del leader viene considerato solo nelle partite a squadre.

ESEMPIO DI MISSIONE



1. All'inizio della Fase di Comando, il giocatore Ribelle sceglie di rivelare la missione della Principessa Leia. Gira la carta a faccia in su e rivela "Infiltrazione", che può essere tentata in un sistema Imperiale.

2. Decide di tentare questa missione su Coruscant, collocando Leia in quel sistema.

3. Il giocatore Imperiale decide di inviare l'Imperatore Palpatine a contrastare questa missione. Prende quel leader dalla sua riserva e lo colloca su Coruscant.

4. "Infiltrazione" ha un requisito di abilità di analisi dati (👁️), quindi i giocatori contano il numero di icone analisi dati sui loro leader nel sistema. Sia Leia che Palpatine possiedono 2 icone analisi dati (👁️), quindi ogni giocatore tira 2 dadi.

Il giocatore Ribelle ottiene 1 ✂️ e il giocatore Imperiale ottiene 1 🎯. Dato che ✂️ conta come 2 successi, la missione ha successo e il giocatore Ribelle può applicare la capacità della carta missione.

5. Il giocatore Ribelle guarda le prime 2 carte del mazzo degli obiettivi, ne colloca 1 in cima e colloca l'altra in fondo al mazzo degli obiettivi.

6. Dal momento che la carta "Infiltrazione" è una carta missione di partenza, il giocatore Ribelle rimette quella carta nella sua mano.

Ora che il giocatore Ribelle ha finito di risolvere la sua missione, è il turno del giocatore Imperiale di attivare un sistema o di rivelare una sua missione.

3. FASE DI RIPRISTINO

Durante questa fase, i giocatori si preparano per il round successivo svolgendo i passi seguenti:

1. **Recuperare i Leader:** Ogni giocatore prende tutti i suoi leader dal tabellone di gioco e li rimette nella sua riserva. Se un leader si trova ancora su una carta missione, ritorna nella riserva e la carta torna nella mano del giocatore.
2. **Pescare le Missioni:** Ogni giocatore pesca 2 carte missione e, se ha più di 10 carte nella sua mano, scarta quelle in eccesso fino a tornare a 10 carte.
3. **Lanciare i Droidi Sonda:** Il giocatore Imperiale pesca 2 carte sonda. Ogni carta sonda mostra un sistema in cui la base Ribelle **non è situata**. Il giocatore Imperiale tiene segrete queste carte.
4. **Pescare un Obiettivo:** Il giocatore Ribelle pesca 1 carta obiettivo e la aggiunge alla sua mano.
5. **Far Avanzare il Segnalino Tempo:** Il segnalino tempo viene fatto avanzare di 1 casella lungo l'indicatore, poi i giocatori reclutano leader e/o costruiscono unità se nella nuova casella del segnalino tempo compaiono le icone corrispondenti.

- I. **Icona Reclutamento:** Ogni giocatore pesca 2 carte dal suo mazzo delle azioni, sceglie **1 leader** mostrato su una delle carte e colloca quel leader nella sua riserva. Giocando la vostra prima partita, ignorate le capacità su entrambe le carte e rimettetele nella scatola del gioco.



Icona Reclutamento

- II. **Icona Costruzione:** Ogni giocatore costruisce 1 unità corrispondente a ogni icona risorsa nei suoi sistemi fedeli e sottomessi (descritti successivamente). Nel caso dei sistemi sottomessi, si considera soltanto l'icona risorsa all'estrema sinistra.



Icona Costruzione

Il giocatore prende queste unità dalla riserva delle unità e le colloca nella sua coda di costruzione (vedi a seguire), nella casella corrispondente al numero a sinistra dell'icona risorsa.



Numero e Icone Risorsa

6. **Schierare le Unità:** A partire dal giocatore Ribelle, ogni giocatore fa scorrere tutte le unità di 1 casella lungo la sua coda di costruzione (verso il suo bordo del tabellone). Tutte le unità che scendono dalla casella "1" ed escono dal tabellone sono pronte per essere schierate. I giocatori schierano queste unità collocandole nei sistemi che possiedono i **loro segnalini fedeltà o sottomissione**.

Ogni giocatore può schierare un massimo di 2 unità in ogni sistema.



Coda di Costruzione Imperiale

ESEMPIO DI COSTRUZIONE



1. Durante la Fase di Ripristino, il segnalino tempo viene fatto avanzare in una casella che contiene un'icona costruzione.
2. Il giocatore Ribelle controlla ogni sistema con fedeltà Ribelle e calcola le sue icone risorsa. Ryloth è fedele ai Ribelli e ha 1 icona risorsa ; in base alla scheda fazione Ribelle, 1 icona genera 1 Soldato Ribelle.
3. Il numero "1" accanto all'icona risorsa indica che questa miniatura va collocata sulla casella "1" della coda di costruzione (accanto all'Ala-X che già si trova lì).
4. Dopo aver costruito le unità in tutti i suoi sistemi fedeli, il giocatore fa scorrere ogni unità sulla coda di costruzione di 1 casella verso il bordo Ribelle del tabellone di gioco. Il Soldato Ribelle e l'Ala-X scendono fuori dal tabellone, quindi sono pronti per essere schierati.
5. Il giocatore Ribelle decide di schierare entrambe queste unità su Ryloth, quindi le colloca in quel sistema.

Il giocatore Ribelle può costruire e schierare unità nella casella "Base Ribelle" come se si trattasse di un sistema.

I sistemi che contengono le unità di un avversario o un segnalino sabotaggio **non possono costruire unità** durante il passo 5 e **non possono schierare unità** durante il passo 6.

Dopo aver schierato le unità, i giocatori iniziano un nuovo round di gioco partendo dalla Fase di Assegnazione.

VINCERE LA PARTITA

Il giocatore Imperiale vince immediatamente la partita se conquista il sistema della base Ribelle (vale a dire se nel sistema ci sono unità Imperiali e non ci sono unità Ribelli). Questa è una sconfitta talmente grave per la Ribellione da garantire il predominio Imperiale.

Il giocatore Ribelle vince immediatamente la partita se il segnalino reputazione e il segnalino tempo si trovano nella stessa casella dell'indicatore di tempo. I Ribelli accumulano un supporto e una reputazione sufficienti nella galassia a ridurre l'Impero in declino.

Il metodo più comune per i Ribelli di acquisire reputazione è tramite le carte obiettivo.

CARTE OBIETTIVO

Il giocatore Ribelle inizia la partita con 1 carta obiettivo e ne pesca 1 in ogni Fase di Ripristino.

Il giocatore Ribelle può giocare una carta obiettivo dalla sua mano se ha soddisfatto il suo requisito nelle tempistiche specificate.

Scarta la carta e ottiene la reputazione indicata nell'angolo in alto a sinistra della carta, poi sposta il segnalino reputazione di quel numero di caselle verso il segnalino tempo. Durante ogni combattimento e ogni Fase di Ripristino è consentito giocare 1 sola carta obiettivo.



Questo obiettivo può essere soddisfatto durante il combattimento e fornisce 1 reputazione.

LA MORTE NERA

*“Questa stazione adesso è l'estrema potenza dell'universo. Io propongo di usarla!”
—Ammiraglio Motti, Star Wars: Una Nuova Speranza*

La Morte Nera è un'unità terrificante in grado di distruggere interi sistemi. Per farlo, gli Imperiali devono usare la loro carta missione Ricerca e Sviluppo per pescare 1 carta Superlaser Operativo dal mazzo dei progetti.

Quando la Morte Nera distrugge un sistema, in quel sistema viene collocato 1 segnalino sistema distrutto e tutte le unità terrestri Ribelli in quel sistema vengono distrutte. Se la Morte Nera distrugge il sistema dove è situata la base Ribelle, il giocatore Imperiale vince immediatamente la partita.

La Morte Nera può essere distrutta soltanto tramite la carta obiettivo Piani della Morte Nera.



Segnalino Sistema Distrutto



REGOLE AGGIUNTIVE

Questa sezione contiene tutte le altre regole di gioco necessarie per giocare una partita.

LA BASE RIBELLE

Durante la preparazione, il giocatore Ribelle sceglie in segreto un sistema per la sua base Ribelle, che inizia la partita nascosta e può essere rivelata successivamente. Questa sezione spiega tutte le regole per trovare la base Ribelle, rivelarla e muoversi da essa o fino ad essa.

Finché la base Ribelle è nascosta, il giocatore Ribelle può schierare unità nella casella "Base Ribelle" del tabellone senza rivelare il sistema in cui la base è ubicata. Quando un effetto si riferisce alla casella "Base Ribelle", si riferisce a quella casella del tabellone e **non** al sistema in cui la base Ribelle è nascosta.



Unità Ribelli sulla Casella "Base Ribelle"

MUOVERSI DA E FINO ALLA BASE RIBELLE

Finché la base Ribelle è nascosta, le unità Ribelli possono muoversi tra la casella "Base Ribelle" e il sistema che contiene la base Ribelle o quelli adiacenti ad esso. Questo significa che muoversi dalla casella "Base Ribelle" o fino ad essa identificherà un sistema come adiacente alla base (o persino quello in cui la base è situata).

Alcune missioni consentono alle unità Ribelli di muoversi tra la base e un sistema senza rivelare informazioni.

RIVELARE LA BASE RIBELLE

Se in un qualsiasi momento il giocatore Imperiale possiede **fedeltà o unità terrestri** nello stesso sistema della base Ribelle, la base Ribelle è immediatamente rivelata. Quando le unità terrestri Imperiali entrano nel sistema, la base viene rivelata prima di risolvere un combattimento.

Quando la base viene rivelata, il giocatore Ribelle gira a faccia in su la carta sonda collocata nella casella "Ubicazione" e la colloca nella casella "Base Ribelle". Tutte le unità e i leader nella casella "Base Ribelle" vengono collocati nel sistema mostrato sulla carta sonda. La carta sonda rimane a faccia in su nella casella "Base Ribelle" per ricordare ai giocatori che la base è stata rivelata.

Finché la base è rivelata, le icone risorsa nella casella "Base Ribelle" possono comunque essere usate. Tuttavia, le unità non possono essere schierate sulla casella "Base Ribelle" o mosse fino ad essa. Ogni unità che dovrebbe essere collocata in quella casella viene invece collocata nel sistema della base, mostrato dalla carta sonda a faccia in su.

STABILIRE UNA NUOVA BASE

La carta missione Mobilitazione Rapida consente al giocatore Ribelle di stabilire una nuova base. Per farlo, il giocatore pesca le prime 4 carte dalla cima del mazzo delle sonde. Può scegliere 1 di quelle carte per farne la nuova ubicazione della base, ma non può scegliere un sistema distrutto, con fedeltà Imperiale o dove siano presenti unità Imperiali.

Se sceglie l'ubicazione di una nuova base, rivela l'ubicazione della vecchia base e colloca tutte le unità e i leader della casella "Base Ribelle" nel sistema della vecchia base. Il giocatore Ribelle non avrà nessuna unità nella nuova base finché non vi muove o schiera delle unità.

Il giocatore Ribelle consegna la carta sonda della vecchia base al giocatore Imperiale e colloca la carta sonda della nuova base a faccia in giù sotto la casella "Ubicazione". Poi mescola tutte le carte sonda che non ha scelto e le colloca a faccia in giù in fondo al mazzo delle sonde.

SEGNALINI SABOTAGGIO

Alcune missioni Ribelli collocano **SEGNALINI SABOTAGGIO** nei sistemi, il che significa che **nessun giocatore** può usare le loro icone risorsa per costruire nuove unità e nessuna unità può essere schierata in quei sistemi. I segnalini sabotaggio possono essere rimossi da alcune missioni Imperiali.



Segnalino Sabotaggio in un Sistema



FEDELTÀ E SOTTOMISSIONE

Nessuna fazione può vincere la guerra senza il supporto dei cittadini della galassia. Le fazioni accumulano supporto convincendo i sistemi stellari a unirsi alla loro causa, che nel gioco è rappresentata dalla **FEDELTÀ**. L'Impero può anche occupare i sistemi, sottomettendo la popolazione e costringendola a sostenere i suoi piani di dominio galattico.

FEDELTÀ

Ogni sistema popolato ha una fedeltà Ribelle, Imperiale o neutrale, che indica a chi va il supporto della popolazione di quel sistema. La fedeltà di un sistema è indicata dal segnalino fedeltà in quel sistema; se un sistema è privo del segnalino fedeltà, è neutrale.



Segnalino Fedeltà Imperiale

Il modo principale in cui i giocatori ottengono la fedeltà dei sistemi è risolvendo missioni di diplomazia (♣). La fedeltà di un sistema consente a un giocatore di costruire unità usando le sue risorse e di schierare unità in quel sistema.

Quando un giocatore "ottiene 1 fedeltà" in un sistema neutrale, colloca 1 suo segnalino fedeltà in quel sistema; il sistema è ora fedele alla sua fazione. Quando un giocatore "ottiene 1 fedeltà" in un sistema fedele all'altro giocatore, rimuove quel segnalino fedeltà dal sistema; ora il sistema è neutrale.

Ogni sistema con 1 segnalino fedeltà Imperiale o 1 segnalino sottomissione è un **SISTEMA IMPERIALE**. Coruscant è sempre fedele al giocatore Imperiale e non può ottenere o perdere fedeltà.

SOTTOMISSIONE

Il giocatore Imperiale può sottomettere i sistemi per obbligare gli abitanti a costruire unità Imperiali.



Segnalino Sottomissione

Quando c'è **almeno 1 unità terrestre Imperiale** in un sistema privo di fedeltà Imperiale, l'Impero sottomette il sistema e colloca 1 segnalino sottomissione nella casella fedeltà di quel sistema.

Se il sistema sottomesso aveva fedeltà Ribelle, il segnalino va collocato **sopra** il segnalino fedeltà Ribelle. Questo indica che gli abitanti ora sono costretti a lavorare per gli Imperiali.

Se **in un qualsiasi momento** un sistema sottomesso diventa privo di unità terrestri Imperiali, il segnalino sottomissione viene scartato e la fedeltà del sistema torna ai Ribelli (o neutrale, se non c'era nessun segnalino fedeltà sotto di esso).

Il giocatore Imperiale può usare l'icona risorsa **all'estrema sinistra** di un sistema sottomesso per costruire nuove unità. Il giocatore Ribelle non può costruire o schierare unità in un sistema sottomesso, nemmeno se sotto al segnalino sottomissione si trova un segnalino fedeltà Ribelle.



L'icona risorsa all'estrema sinistra di Utapau è ● blu.

ANELLI AGGIUNTA

Le capacità di alcune carte aggiungono degli **ANELLI** ai leader, come per esempio l'anello Leader Catturato. Quando un anello viene aggiunto a un leader, si inserisce il piedistallo del leader nell'anello fino a farlo scattare.



Han Solo con l'Anello Aggiunta Grafite

L'effetto dell'anello è spiegato sulla carta che lo ha messo in gioco. Se un leader che possiede un anello ne riceve un altro, quello precedente viene rimosso per lasciare il posto al nuovo anello.

CATTURARE I LEADER

Alcune capacità, come quella riportata sulla carta missione Catturare un Agente Ribelle, permettono la cattura di un leader Ribelle. Quando un leader Ribelle è catturato, viene aggiunto l'anello Leader Catturato a quel leader. Generalmente i leader catturati non possono contrastare le missioni; inoltre, non possono tornare nella riserva o essere mossi dal giocatore Ribelle. Tuttavia, non impediscono alle unità Ribelli di muoversi per uscire dal loro sistema.



Anello Aggiunta Leader Catturato

I leader catturati possono essere mossi dal giocatore Imperiale come unità terrestri. Il giocatore Imperiale possiede inoltre delle missioni che possono essere tentate contro i leader catturati, come per esempio interrogarne uno per ottenere informazioni sulla base Ribelle. Quando una missione viene tentata "contro un leader catturato", quel leader può comunque contrastarla.

Il giocatore Imperiale ha 1 solo anello Leader Catturato. Se cattura un secondo leader, il primo leader viene liberato e l'anello viene aggiunto al nuovo leader.

LIBERARE I LEADER CATTURATI

Se non ci sono unità Imperiali nel sistema del leader catturato (solitamente subito dopo una sconfitta Imperiale in combattimento), il leader viene immediatamente liberato. Inoltre, alcune carte missione consentono di liberare i leader catturati.

Quando un leader catturato viene liberato, viene rimosso l'anello dal leader e quest'ultimo viene collocato nella casella "Base Ribelle".

STRUTTURE

Il Generatore di Scudo e il Cannone a Ioni sono tipi speciali di unità terrestri chiamati **STRUTTURE**. Le strutture non possono muoversi e non concedono dadi in combattimento, ma forniscono delle capacità che si applicano durante il combattimento, come spiegato sulla scheda fazione Ribelle.



Icona Immobile

COMBATTIMENTO

Quando un giocatore muove delle unità in un sistema che contiene delle unità avversarie nello stesso scenario, si risolve un combattimento svolgendo i passi seguenti:

- 1. Aggiungere un Leader:** Se un giocatore non ha un leader con valori di tattica nel sistema, può prendere 1 leader dalla sua riserva e collocarlo in quel sistema.
- 2. Pescare le Carte Tattica:** Ogni giocatore pesca un ammontare di carte tattica spaziale pari al valore di tattica spaziale (blu) del suo leader in quel sistema e un numero di carte tattica terrestre pari al valore di tattica terrestre (arancione) del suo leader. Se un giocatore non possiede leader in quel sistema non pescherà alcuna carta; se ne possiede più di uno, considererà solo il più alto per ciascun valore (spaziale e terrestre).



- 3. Round di Combattimento:** I giocatori risolvono un round di combattimento in cui ogni unità effettua un attacco. Per risolvere un round di combattimento si svolgono i passi seguenti:
 - I. Battaglia Spaziale:** Il giocatore attivo risolve 1 **ATTACCO** con tutte le sue unità navali, poi il suo avversario risolve 1 attacco con tutte le sue unità navali. Gli attacchi sono spiegati a seguire.

Questo passo viene risolto solo se entrambi i giocatori possiedono unità navali nel sistema.
 - II. Battaglia Terrestre:** Il giocatore attivo risolve 1 attacco con tutte le sue unità terrestri, poi il suo avversario risolve 1 attacco con tutte le sue unità terrestri.

Questo passo viene risolto solo se entrambi i giocatori possiedono unità terrestri nel sistema.
 - III. Ritirata:** A partire dal giocatore attivo, ogni giocatore ha l'opzione di ritirare le sue unità dal sistema.
 - IV. Round Successivo:** Se entrambe le fazioni hanno ancora delle unità nello stesso **SCENARIO** (spaziale o terrestre), risolvono un altro round di combattimento. Altrimenti, il combattimento termina.

RISOLVERE UN ATTACCO

Per attaccare, il giocatore tira i dadi e infligge danni alle unità del suo avversario in quello scenario. Per risolvere un attacco si svolgono i passi seguenti:

1. Tirare i Dadi






Il giocatore tira i dadi corrispondenti al colore e alla quantità dei valori di attacco di tutte le sue unità navali o terrestri partecipanti. Ogni attacco è limitato a un massimo di 5 dadi rossi e 5 dadi neri.



Valori di Attacco Valore di Salute

2. Azioni di Combattimento


Dopo avere tirato i dadi, il giocatore effettua un qualsiasi numero di azioni di combattimento, una alla volta. Esistono due tipi di azioni di combattimento:


-  **Pescare 1 Carta Tattica:** Il giocatore può scartare 1 dei suoi dadi  per pescare 1 carta tattica dal mazzo delle tattiche di questo scenario. Le carte tattica possono essere usate durante lo stesso round di combattimento in cui sono state pescate oppure messe da parte per essere usate successivamente nel corso del combattimento.
-  **Giocare 1 Carta Tattica:** Il giocatore gioca 1 carta tattica dalla sua mano e ne risolve la capacità. Le carte tattica possono bersagliare solo le unità nello scenario che viene risolto e vanno scartate dopo l'uso. Se sulla carta compare l'icona , il giocatore deve scartare 1 dei suoi dadi  per usare la capacità.



3. Assegnare i Danni

Dopo che il giocatore ha finito di risolvere le azioni di combattimento, sceglie a quali unità assegnare i danni collocando i dadi (o le carte) accanto a esse. I danni devono essere assegnati alle unità nello scenario che viene risolto.

Le icone sui dadi possono essere usate nel modo seguente:

 **Colpo:** Infilgi 1 danno a 1 unità con valore di salute corrispondente al colore del dado.

 **Colpo Diretto:** Infilgi 1 danno a 1 unità con un valore di salute rosso o nero.

Esempio: I Caccia TIE tirano i dadi neri. Ogni risultato  ottenuto può essere assegnato all'unità di un avversario presente in quello scenario e dotata di un valore di salute nero (solo gli Ala-X o gli Ala-Y). I  neri non possono essere assegnati alle unità con un valore di salute rosso, come per esempio una Corvetta Corelliana.

4. Bloccare i Danni

L'avversario può giocare le sue carte tattica per bloccare (rimuovere) i danni assegnati alle sue unità. I danni bloccati sono annullati e non influenzano l'unità a cui sono stati assegnati.

5. Distruggere le Unità

Se a un'unità è assegnato un ammontare di danni pari o superiore alla sua salute, quell'unità è **DISTRUTTA** e va rimessa nella riserva delle unità. Se l'unità non ha ancora attaccato in questo round di combattimento, non è distrutta **fino alla fine di questo passo di combattimento** (che si tratti di una battaglia spaziale o terrestre). L'unità viene collocata sulla sua scheda fazione come promemoria del fatto che sarà distrutta alla fine di questo passo, ma attaccherà normalmente in questo round di combattimento.

Se a un'unità vengono assegnati dei danni inferiori al suo valore di salute, si collocano i segnalini danno appropriati sotto la miniatura per tenerne il conto. Questi danni rimangono nei futuri round di combattimento e non possono essere rimossi. Tutti i segnalini danno vengono scartati **alla fine del combattimento**.

RITIRATA

Quando un giocatore si ritira dal combattimento, muove il suo leader e le sue unità da quel sistema fino a un sistema adiacente, seguendo le normali regole di movimento e di trasporto. Se un giocatore non ha un leader nel sistema, non può ritirarsi. Se il giocatore Imperiale ha la Morte Nera in combattimento, non può ritirare nessuna delle sue unità.

Al momento di ritirarsi, il giocatore deve farlo in un sistema che contenga le sue unità o possieda uno dei suoi segnalini fedeltà, se possibile; non può ritirare le sue unità in un sistema che contiene le unità del suo avversario o in un sistema dal quale il suo avversario ha mosso delle unità per iniziare il combattimento.

ESEMPIO DI COMBATTIMENTO

Il diagramma illustra un sistema di combattimento in Star Wars: Rebellion. A sinistra, una mappa del sistema Yavin mostra le unità imperiali (Caccia TIE e Star Destroyer) e ribelli (Jan Dodonna, ALA-X, ALA-Y). A destra, una griglia di combattimento mostra le carte tattiche e i segnalini. Le azioni sono numerate da 1 a 8.

- 1. CACCIA TIE**: Carta tattica con un segnalino Caccia TIE.
- 2. STAR DESTROYER**: Carta tattica con un segnalino Star Destroyer.
- 3. ALA-X**: Carta tattica con un segnalino ALA-X.
- 4. ALA-Y**: Carta tattica con un segnalino ALA-Y.
- 5. MASSACRO**: Carta tattica con un segnalino di danno.
- 6. FORMAZIONE DIFENSIVA**: Carta tattica con un segnalino di blocco.
- 7. DADO NERO**: Segnalino di danno.
- 8. DADO ROSSO**: Segnalino di danno.

1. Il giocatore Imperiale ha attivato il sistema Yavin con Darth Vader, muovendovi 1 Caccia TIE e 1 Star Destroyer.

2. Il giocatore Ribelle sceglie di aggiungere Jan Dodonna al sistema, prendendolo dalla sua riserva e collocandolo nel sistema.

Entrambi i leader hanno un valore di tattica spaziale pari a 2, quindi ogni giocatore pesca 2 carte tattica spaziale (non mostrate).

3. Il giocatore Imperiale attacca per primo con le sue unità navali e tira 2 dadi neri e 2 dadi rossi.

4. Ora effettua le azioni di combattimento. Scarta il dado ☒ per usare 1 carta tattica ☒ dalla sua mano che infligge 1 danno a 2 unità, quindi infligge 1 danno a entrambi i caccia Ribelli.

5. Poi il giocatore Imperiale assegna il ☒ nero all'Ala-X. Il ☒ rosso non può essere assegnato ai caccia in quanto questi ultimi non hanno un valore di salute rosso.

6. Il giocatore Ribelle gioca 1 carta per bloccare 1 danno all'Ala-X. L'Ala-Y ha sostenuto dei danni letali, quindi sarà distrutto alla fine di questo passo di combattimento.

7. Poi il giocatore Ribelle attacca con le sue unità navali e tira 1 dado nero e 1 dado rosso. Sceglie di non effettuare azioni di combattimento.

8. Decide di assegnare il ☒ al Caccia TIE. Il giocatore Imperiale non blocca questo danno, quindi il suo Caccia TIE sarà distrutto.

9. Sia l'Ala-Y che il Caccia TIE sono distrutti e tornano nella riserva.

Se entrambi i giocatori hanno delle unità terrestri nel sistema, ora dovranno risolvere una battaglia terrestre.

PREPARAZIONE DELLA PRIMA PARTITA

Per la prima partita, le unità di partenza di ogni giocatore vanno collocate come mostrato a seguire. Nelle partite successive si useranno le "Regole Avanzate" a pagina 18, che forniscono ulteriori opzioni di preparazione.



1. Rimuovete queste carte dal mazzo delle sonde: Corellia, Mandalore, Mustafar, Saleucami e Sullust. Poi mescolate il mazzo e rimettetelo nella sua casella del tabellone di gioco.
2. **Kashyyyk**: 1 segnalino fedeltà Ribelle.
3. **Bothawui**: 1 Corvetta Corelliana, 1 Trasporto Ribelle, 1 Ala-X, 1 Ala-Y, 3 Soldati Ribelli, 1 Airspeeder, 1 segnalino fedeltà Ribelle.
4. **Naboo**: 1 segnalino fedeltà Ribelle.
5. **Casella "Base Ribelle"**: 1 Ala-X, 1 Ala-Y, 3 Soldati Ribelli, 1 Airspeeder.
6. **Saleucami**: 1 Star Destroyer, 2 Caccia TIE, 2 Assaltatori, 1 AT-ST, 1 segnalino fedeltà Imperiale.
7. **Mandalore**: 1 Morte Nera, 4 Caccia TIE, 2 Assaltatori, 1 AT-ST, 1 segnalino sottomissione.
8. **Coruscant**: 1 Star Destroyer, 1 Portacaccia d'Assalto, 2 Caccia TIE, 3 Assaltatori, 1 AT-AT, 1 AT-ST.
9. **Corellia**: 1 Portacaccia d'Assalto, 1 Assaltatore, 1 segnalino fedeltà Imperiale.
10. **Sullust**: 1 Star Destroyer, 2 Caccia TIE, 2 Assaltatori, 1 AT-ST, 1 segnalino sottomissione.
11. **Mustafar**: 1 Portacaccia d'Assalto, 2 Caccia TIE, 2 Assaltatori, 1 AT-ST, 1 segnalino fedeltà Imperiale.

STOP!

Se desiderate giocare una partita a due giocatori, ora conoscete tutte le regole necessarie per farlo. Se preferite giocare in più giocatori, dovrete leggere anche le regole della "Partita a squadre" a pagina 19.

Prima di iniziare la vostra prima partita, assicuratevi di leggere "Prima Partita: Strategie", nell'ultima pagina, a voce alta a tutti i giocatori.

Se avete dei dubbi nel corso della partita, cercate l'argomento che vi interessa all'interno del Compendio delle Regole. Buona fortuna, e che la Forza sia con voi!



RICONOSCIMENTI

Autore del Gioco: Corey Konieczka

Sviluppo del Gioco: Steven Kimball

Produttore: Steven Kimball

Progetto Grafico: David Ardila, Edge Studios e Samuel Shimota con Christopher Hosch e Monica Skupa

Responsabile del Progetto Grafico: Brian Schomburg

Illustrazione di Copertina: Darren Tan

Illustrazioni dei Pianeti: David Ardila, Anthony Devine, José Mikhail Elloso e Stephen Somers

Illustrazioni Interne: 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

Direzione Artistica dei Pianeti: John Taillon

Responsabile della Direzione Artistica: Andy Christensen

Sculture in Plastica: Jason Beaudoin con Bexley Andrajack, Niklas Norman e Gary Storkamp

Revisione Tecnica: Autumn Collier

Correzione Bozze: Adam Baker e Nicholas Houston

Coordinatore Garanzia di Qualità: Zach Tewalthomas

Specialista Licenze FFG: Amanda Greenhart

Responsabile di Produzione: Simone Elliott e Megan Duehn

Produttore Esecutivo: Michael Hurley

Editore: Christian T. Petersen

Playtester: Cameron Abernathy, Brad Andres, Glen Aro, Samuel Bailey, Adam Baker, Garrett Beatty, 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, Ian Houlihan, Tim Huckelbery, James Kniffen, Patrick Knight, Nathan Karpinski, Justin Kempainen, Peter Lacko, Brendon Lam, Mark Larson, Josh Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Lukas Litzsinger, Robert Martens, Michael McFadgen, Adam Mitchell, David Mitchell, Andrew Navaro, Kiefer Paulson, Karly Perin, Jeremy Rainbow, Kendra Rainbow, Toby Rainbow, Sharon Rogerson, Michael Sanfilippo, Alessio Serafini, Sean Serrin, Brian Schomburg, Bree Smith, Sam Stewart, John Taylor, Jason Walden, Mike Weir e Elizabeth Wasowicz. Ringraziamenti speciali a tutti i nostri beta tester.

Approvazione Lucasfilm: Chris Gollaher e Brian Merten

EDIZIONE ITALIANA

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi e Francesco Castellari

Revisione: Lorenzo Fanelli e Sara Conato

Supervisione: Massimo Bianchini

Adattamento Grafico: Mario Brunelli

© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games e il logo FFG sono ® di Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Supply è un TM di Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games ha sede al 1995 di West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Star Wars: Rebellion è un gioco pubblicato in Italia da Asterion Press s.r.l., Via Martiri di Cervarolo 1/b - 42015 Correggio (RE). Per qualsiasi informazione scrivete a info@asterionpress.com. Conservate queste informazioni per futuri riferimenti. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. Fabbricato in Cina. AVVERTENZA: NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI. CONTIENE PICCOLE PARTI. RISCHIO DI SOFFOCAMENTO. ETÀ: 14+.



REGOLE AVANZATE

Dopo che i giocatori hanno giocato la loro prima partita, dovrebbero usare le regole descritte in questa sezione che include le regole di preparazione variabili e le capacità tematiche delle carte azione per ogni leader.

PREPARAZIONE AVANZATA

Al momento di preparare il gioco, i giocatori potranno iniziare con diversi sistemi a loro fedeli e scegliere dove collocare le loro unità. Giunti al passo 8 della preparazione, svolgeranno i passi seguenti anziché usare la "Preparazione della Prima Partita" descritta a pagina 16.

1. Mescolate il mazzo delle sonde e rivelate carte dalla cima del mazzo finché non avrete rivelato tre sistemi Ribelli e cinque Imperiali.

Collocate 1 segnalino fedeltà Ribelle in ognuno dei tre sistemi Ribelli, poi collocate 1 segnalino sottomissione nei primi due sistemi Imperiali pescati e 1 segnalino fedeltà Imperiale in ognuno degli altri tre sistemi Imperiali pescati.

Rimettete le 5 carte sonda Imperiali nella scatola del gioco, poi mescolate tutte le altre carte sonda nel mazzo delle sonde.



Carta Sonda con Fedeltà Ribelle

2. Il giocatore Imperiale riceve 3 Star Destroyer, 3 Portacaccia d'Assalto, 12 Caccia TIE, 12 Assaltatori, 5 AT-ST, 1 AT-AT e 1 Morte Nera. Queste unità possono essere collocate in qualsiasi sistema che abbia 1 segnalino fedeltà Imperiale o 1 segnalino sottomissione. In ogni sistema Imperiale deve essere collocata almeno 1 unità terrestre.
3. Il giocatore Ribelle riceve 1 Corvetta Corelliana, 1 Trasporto Ribelle, 2 Ala-X, 2 Ala-Y, 6 Soldati Ribelli e 2 Airspeeder. Queste unità possono essere collocate nella casella "Base Ribelle" del tabellone e/o in **un singolo** sistema Ribelle o neutrale.
4. Ogni fazione pesca 2 carte azione di partenza casuali (vale a dire le carte azione che non possiedono icone di reclutamento). Queste carte forniscono capacità speciali monouso (vedi "Carte Azione" a destra).

I giocatori riprendono poi i passi di preparazione a pagina 5.

CARTE AZIONE

Le carte azione forniscono ai leader delle capacità speciali nascoste. Durante la preparazione, ogni giocatore riceve 2 carte azione di partenza casuali e le colloca a faccia in giù accanto alla sua scheda fazione. I giocatori possono guardare le loro carte azione in qualsiasi momento. Le altre carte azione di partenza vanno rimesse nella scatola del gioco; non saranno usate in questa partita.



Carta Azione

Ogni carta azione può essere usata 1 sola volta per partita. Quando un giocatore desidera usare 1 carta azione la gira a faccia in su, risolve la sua capacità e poi la rimette nella scatola del gioco.

Le carte azione usate durante una missione o un combattimento **possono essere usate soltanto** se uno dei leader mostrati sulla carta è già presente nel sistema.

La frase in grassetto direttamente prima della capacità specifica quando la carta può essere usata.

- Assegnazione:** La carta va usata durante la Fase di Assegnazione. Invece di assegnare un leader a una missione, il giocatore può girare la carta a faccia in su e risolvere la sua capacità.
- Inizio del Combattimento:** La carta viene usata immediatamente dopo il passo 1 del combattimento (Aggiungere un Leader).
- Immediata:** La carta deve essere usata non appena il giocatore la ottiene, durante la preparazione o dopo averla scelta al momento di reclutare un leader. La carta viene rivelata e risolta immediatamente.
- Speciale:** La carta viene usata nel momento specificato nella carta stessa.

I giocatori ottengono carte azione aggiuntive durante il passo "Far Avanzare il Segnalino Tempo" della Fase di Ripristino. Quando un giocatore recluta un leader durante questa fase, colloca la carta azione scelta **a faccia in giù** accanto alla sua scheda fazione e colloca la carta azione che non ha scelto a faccia in giù in fondo al suo mazzo delle azioni.

PARTITA A SQUADRE

Star Wars: Rebellion può essere ancora più divertente se giocato in tre o quattro giocatori. Fino a due giocatori possono comporre una squadra, controllando assieme l'Impero Galattico o l'Alleanza Ribelle. Ogni giocatore ha certe responsabilità e controlla metà dei leader della sua fazione.

Tutte le regole di questo libretto si applicano anche alle partite a squadre, fatta eccezione per quanto segue:

SCEGLIERE I RUOLI

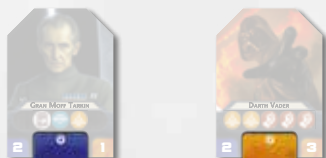
Al momento di scegliere una fazione durante la preparazione, ogni giocatore sceglie se giocare come Ammiraglio o come Generale per la sua squadra.

L'Ammiraglio e il Generale controllano leader diversi e hanno responsabilità leggermente diverse, come spiegato a seguire. Ogni giocatore prende tutte le decisioni relative ai suoi leader e tira i dadi per loro quando deve risolvere una missione.

Entrambi i giocatori possono attivare un sistema e muovere le unità della propria squadra.

SCHEDE FAZIONE

Nelle partite a più di due giocatori si usa il lato "Partita a Squadre" di ogni scheda fazione. Ogni squadra ha due riserve dei leader e tutti i leader vengono collocati nella riserva corrispondente al colore di quei leader (Ammiraglio = blu; Generale = arancione).



Leader dell'Ammiraglio Leader del Generale

Durante la Fase di Comando, i giocatori svolgono i loro turni seguendo i valori di iniziativa riportati accanto al nome del loro ruolo sulla scheda fazione (prima il #1, poi il #2 e così via). Durante il suo turno, un giocatore può attivare un sistema **usando 1 suo leader**, rivelare una missione a cui è stato assegnato 1 suo leader o passare.



Valore di Iniziativa

COMUNICAZIONE

I giocatori della stessa squadra possono condividere tra loro tutte le informazioni che desiderano. Possono mostrarsi le carte a vicenda senza mostrarle all'altra squadra, ma tutte le loro conversazioni devono essere tenute di fronte ai loro avversari. Possono parlare in codice o sottovoce, ma non possono uscire dalla stanza per discutere in privato.

RESPONSABILITÀ DELL'AMMIRAGLIO

- Reclutamento:** Quando recluta nuovi leader durante la Fase di Ripristino, l'Ammiraglio pesca 2 carte azione e decide quale leader reclutare. Quando recluta leader che appartengono al Generale (arancioni), consegna a quel giocatore la carta e i leader affinché l'altro possa collocarli nella sua riserva.
- Battaglie Spaziali:** L'Ammiraglio tira i dadi, pesca e gioca le carte tattica spaziale e prende tutte le decisioni durante le battaglie spaziali.
- Costruire e Schierare le Unità:** L'Ammiraglio prende tutte le decisioni relative alla costruzione e allo schieramento delle unità.

RESPONSABILITÀ DEL GENERALE

- Carte Missione:** Sia l'Ammiraglio che il Generale assegnano i loro leader alle carte missione. Il Generale ha il controllo della mano di carte missione e, se i giocatori sono in disaccordo sulle assegnazioni, può vietare all'Ammiraglio di assegnare un leader a una missione.
- Battaglie Terrestri:** Il Generale tira i dadi, pesca e gioca le carte tattica terrestre e prende tutte le decisioni durante le battaglie terrestri.
- Sonde:** Il Generale Imperiale ha il compito di pescare e gestire la mano di carte sonda pescate.
- Obiettivi:** Il Generale Ribelle ha il compito di pescare e gestire la mano di carte obiettivo. Prende tutte le decisioni relative a quali carte conservare e a quando giocarle.

PARTITA A TRE GIOCATORI

Durante una partita a tre giocatori, un giocatore controlla i Ribelli mentre gli altri due si spartiscono il controllo degli Imperiali (un Ammiraglio e un Generale).

Anche il giocatore Ribelle usa il lato "Partita a Squadre" della sua scheda fazione. Svolge 2 turni ogni round e deve usare i suoi leader blu e arancioni separatamente (come se si stesse giocando una partita a quattro giocatori).

CONSULTAZIONE RAPIDA

RIASSUNTO DEL ROUND

Questa sezione fornisce un riassunto di un round di gioco. Le frasi **SOLO GENERALE** e **SOLO AMMIRAGLIO** sono usate per indicare quale giocatore svolge questo passo quando si gioca una partita a squadre.

1. **Fase di Assegnazione:** A partire dai Ribelli, ogni giocatore assegna i suoi leader alle missioni.
2. **Fase di Comando:** I giocatori svolgono i loro turni rivelando le missioni o attivando i sistemi per muovere le unità.
3. **Fase di Ripristino**
 - I. **Recuperare i Leader:** Tutti i leader vengono rimessi dal tabellone di gioco alle loro riserve.
 - II. **Pescare le Missioni:** Ogni giocatore pesca 2 carte missione, poi scarta quelle in eccesso fino a tornare con una mano di 10 carte. **[SOLO GENERALE]**
 - III. **Lanciare i Droidi Sonda:** Il giocatore Imperiale pesca fino a 2 carte sonda. **[SOLO GENERALE]**
 - IV. **Pescare un Obiettivo:** Il giocatore Ribelle pesca 1 carta obiettivo. **[SOLO GENERALE]**
 - V. **Far Avanzare il Segnalino Tempo:** Il segnalino tempo viene fatto avanzare di 1 casella. Poi i giocatori reclutano e/o costruiscono se nella nuova casella del segnalino tempo compaiono le icone corrispondenti.
 - i **Icona Reclutamento:** Ogni giocatore pesca 2 carte dal suo mazzo delle azioni, ne sceglie 1 da tenere e recluta 1 leader mostrato sulla carta. L'altra carta viene collocata in fondo al mazzo delle azioni. **[SOLO AMMIRAGLIO]**
 - ii **Icona Costruzione:** Ogni giocatore colloca nella coda di costruzione le unità fornite dai suoi sistemi fedeli e sottomessi. **[SOLO AMMIRAGLIO]**
 - VI. **Schierare le Unità:** A partire dai Ribelli, ogni giocatore fa scorrere le unità di 1 casella lungo la coda di costruzione. Ogni unità che scorre fuori dal tabellone viene schierata sui sistemi fedeli o sottomessi del giocatore o sulla casella "Base Ribelle" (limite di 2 nuove unità per sistema). **[SOLO AMMIRAGLIO]**

RIASSUNTO DEL COMBATTIMENTO

Questa sezione fornisce un riassunto dei passi del combattimento.

1. **Aggiungere un Leader:** Se una fazione non ha leader nel sistema, quel giocatore può prendere 1 leader dalla sua riserva e collocarlo in quel sistema.
2. **Pescare le Carte Tattica:** Ogni giocatore pesca un ammontare di carte tattica pari ai valori di tattica del suo leader.
3. **Round di Combattimento**
 - I. **Battaglia Spaziale:** A partire dal giocatore attivo, ogni giocatore effettua un attacco con tutte le sue unità navali. **[SOLO AMMIRAGLIO]**
 - II. **Battaglia Terrestre:** A partire dal giocatore attivo, ogni giocatore effettua un attacco con tutte le sue unità terrestri. **[SOLO GENERALE]**
 - III. **Ritirata:** A partire dal giocatore attivo, ogni giocatore ha l'opzione di ritirarsi dal sistema.
 - IV. **Round Successivo:** Se entrambi i giocatori hanno ancora delle unità nello stesso scenario (spaziale o terrestre), risolvono un altro round di combattimento. Altrimenti, il combattimento termina.

PRIMA PARTITA: STRATEGIE

I nuovi giocatori potrebbero sentirsi intimiditi dalla miriade di opzioni disponibili in **Star Wars: Rebellion**; questa guida fornirà loro alcune indicazioni da tenere presenti nel corso della loro prima partita.

I Ribelli hanno un numero di unità assai inferiore a quello degli Imperiali. Fortunatamente, conquistare la galassia **non** è la loro via principale per la vittoria. Anche se la maggior parte delle loro unità viene distrutta, possono comunque vincere la partita mantenendo la loro base nascosta e accumulando reputazione tramite le loro carte obiettivo.

L'obiettivo finale degli Imperiali è scoprire l'ubicazione della base Ribelle. Possono concentrarsi su questo obiettivo pescando molte carte sonda (usando le missioni di analisi dati) o conquistando il maggior numero di sistemi possibili nella speranza di trovare la base Ribelle.

Dopo che la base Ribelle è stata trovata, la Morte Nera è l'arma definitiva per vincere la partita. Nelle prime fasi della partita la Morte Nera è praticamente invincibile, ma nelle fasi successive sarà necessario difenderla con Caccia TIE in abbondanza.

RIASSUNTO DEI DADI

	COMBATTIMENTO	MISSIONE
	Infliggi 1 danno a un'unità con valore di salute corrispondente al colore del dado.	1 Successo
	Infliggi 1 danno a un'unità con valore di salute rosso o nero.	1 Successo
	Pesca 1 carta tattica o gioca 1 carta tattica	2 Successi