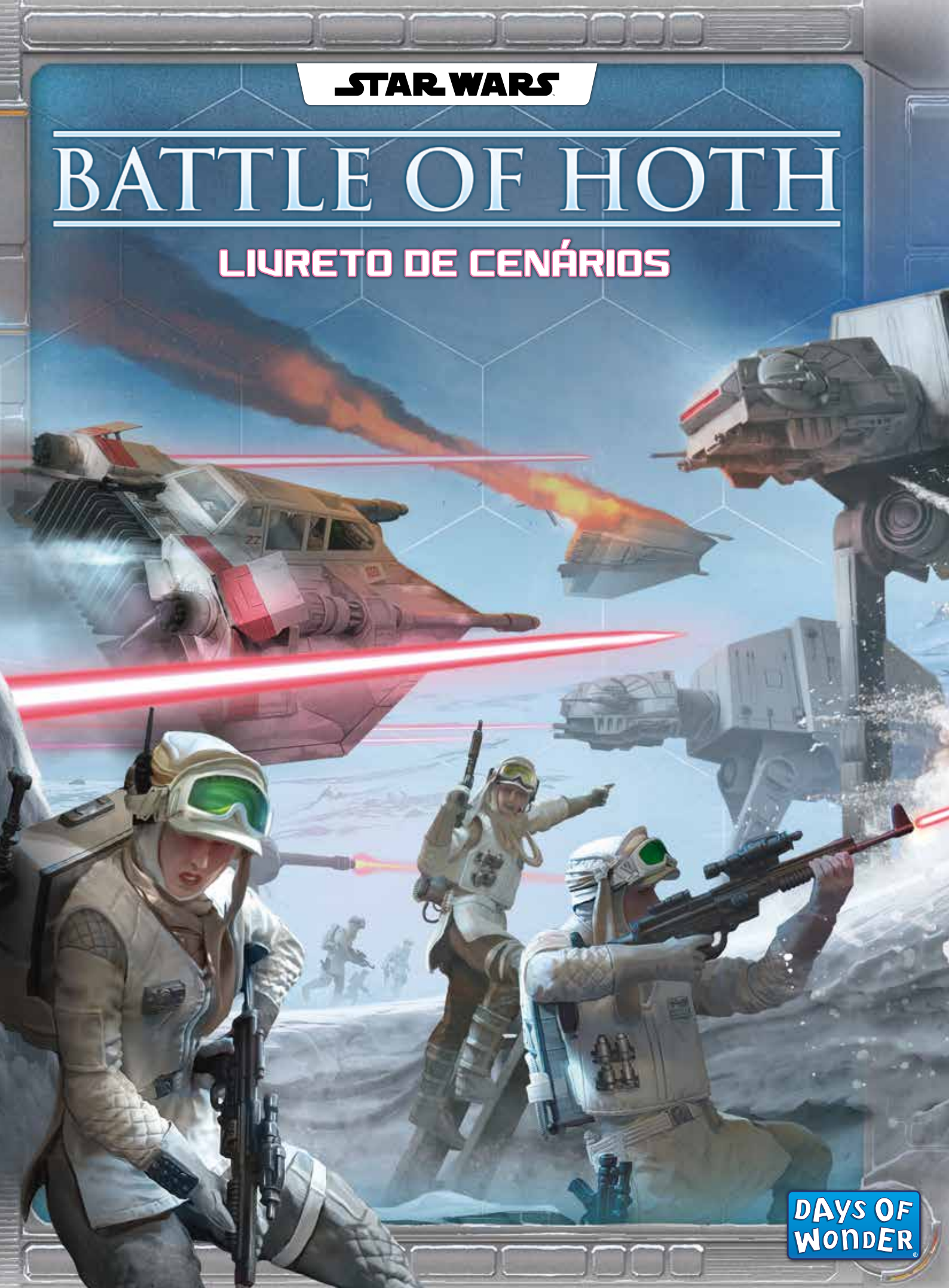
STAR WARS

BATTLE OF HOTH

LIVRETO DE CENÁRIOS

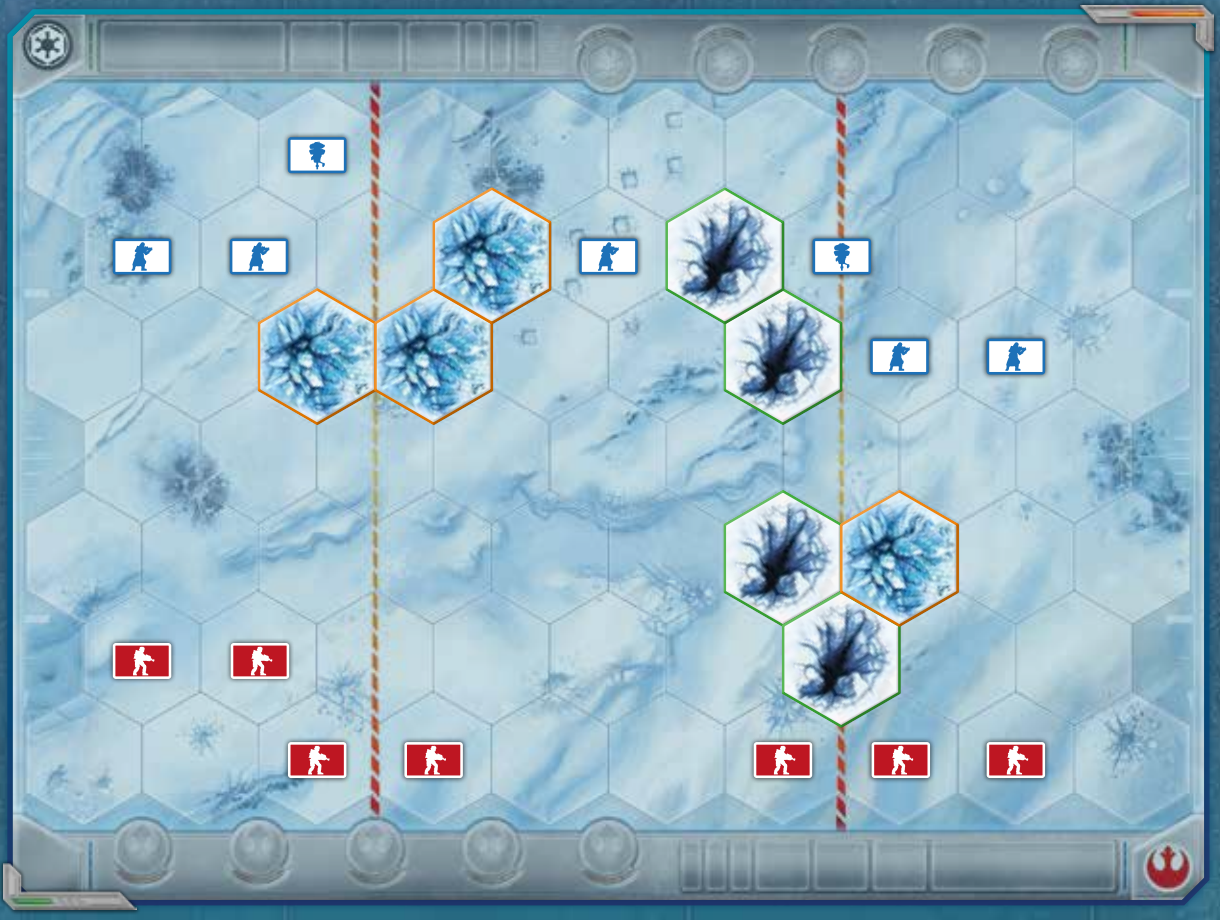


DAYS OF WONDER

1 MISSÃO BATEDORES IMPERIAIS

1 x4

2 x4



Os Troopers Rebeldes estão em uma missão de reconhecimento de rotina quando seus sensores detectam um Código Imperial sendo transmitido das planícies nevadas de Hoth. A paisagem desolada do planeta gelado, que por si só já é inóspita e implacável, agora carrega o peso das forças Imperiais.

O pequeno batalhão de Snowtroopers acabou de começar sua busca na base Rebelde quando tiros de blaster são disparados das dunas à frente. Enquanto os Rebeldes se movimentam para enfrentar os Snowtroopers e eliminar sua capacidade de transmitir mais informações, as forças Imperiais tentam dar fim a esse primeiro ataque e localizar a base Rebelde.

ALIANÇA REBELDE

4

4×

- Comece com 4 cartas de comando
- Você começa a partida
- Vitória: 4 medalhas

• Se você eliminar uma unidade de Droide Sonda, você ganha 2 medalhas de vitória.

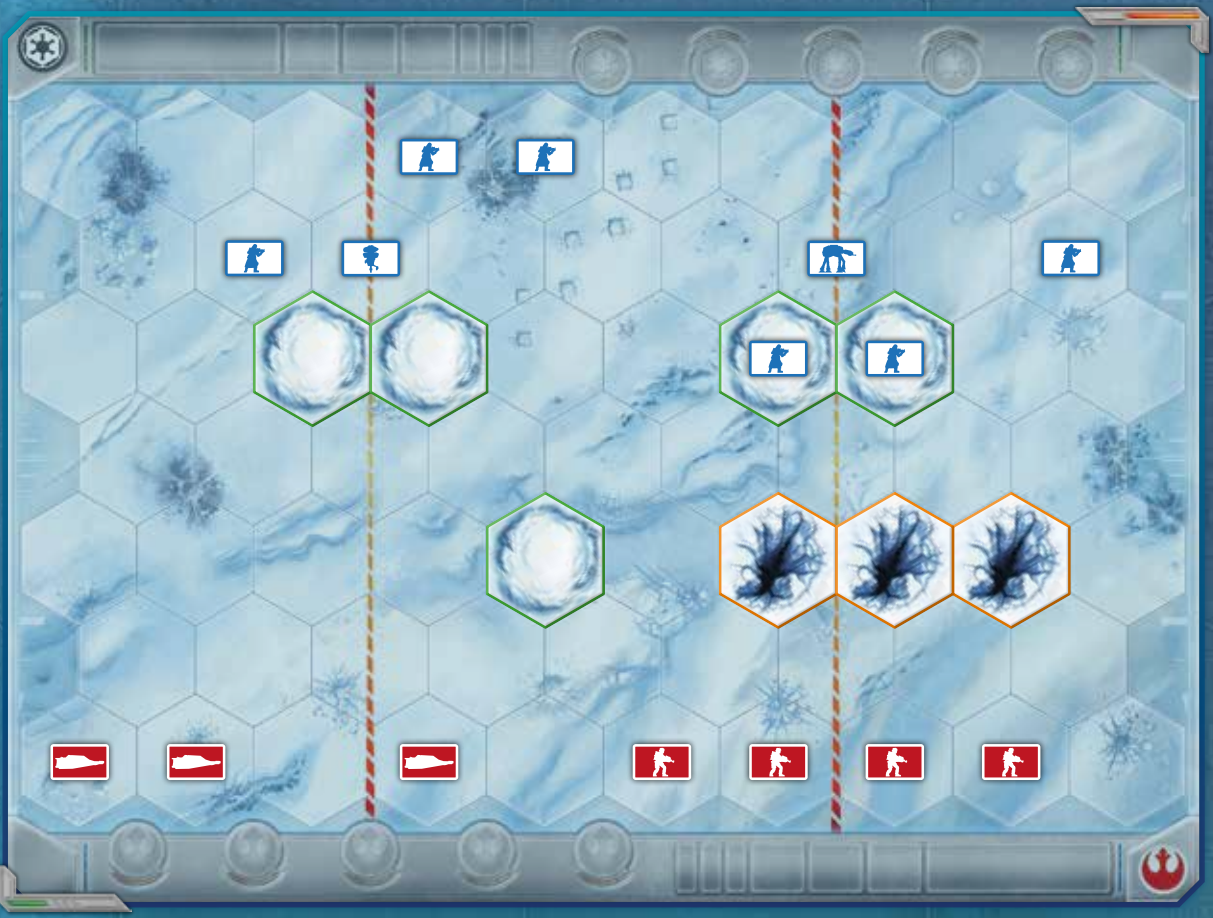
IMPÉRIO GALÁCTICO

3

4×

- Comece com 3 cartas de comando
- Vitória: 4 medalhas

2 CONTRA-ATAQUE SNOWSPEEDER



x5 1

x3 2

Após o contato inicial com as forças Imperiais, é hora de a Aliança organizar suas defesas contra os iminentes desembarques Imperiais em Hoth. E não há tempo a perder, pois as tropas de reconhecimento avançadas acabaram de fazer contato com as forças Imperiais blindadas.

O Alto Comando da Base Echo prontamente mobiliza alguns de seus valiosos T-47 modificados para retardar a rápida mudança no equilíbrio das forças a favor do Império. O objetivo dos Rebeldes é eliminar o maior número possível de Snowtroopers, atrasar seu avanço e quem sabe até eliminar um AT-AT no processo.

Para as forças Imperiais, esses Rebeldes insignificantes não são uma ameaça. O AT-AT fortemente blindado deve passar por eles sem sequer desacelerar.

ALIANÇA REBELDE

- Comece com 4 cartas de comando
- Você começa a partida
- Vitória: 4 medalhas

4

4×

IMPÉRIO GALÁCTICO

- Comece com 4 cartas de comando
- Vitória: 4 medalhas

4

4×

3 INIMIGO AVISTADO

1 x9

2 x2

3 x2

Quando a patrulha estava concluindo a missão, os Troopers Rebeldes avistaram uma movimentação ao longe, entre as formações rochosas. Momentos depois, eles foram alertados sobre a presença de tropas Imperiais na área e o que mais temiam logo se confirmou: o inimigo de fato estava ali — e logo estaria no alcance.

As forças Imperiais, ainda em busca da localização da base Rebelde, estavam determinadas a eliminar essa pequena ameaça e retomar a missão de reconhecimento sem demora. No entanto, seus sensores detectaram a chegada de reforços aéreos — e isso exigiria cautela. Ninguém queria ser o responsável por relatar a Lorde Vader a perda de um valioso AT-AT, especialmente antes mesmo de a invasão começar.

ALIANÇA REBELDE

4

5×

- Comece com 4 cartas de comando
- Vitória: 5 medalhas

• Se eliminar uma unidade AT-AT, você ganha 2 medalhas de vitória.

IMPÉRIO GALÁCTICO

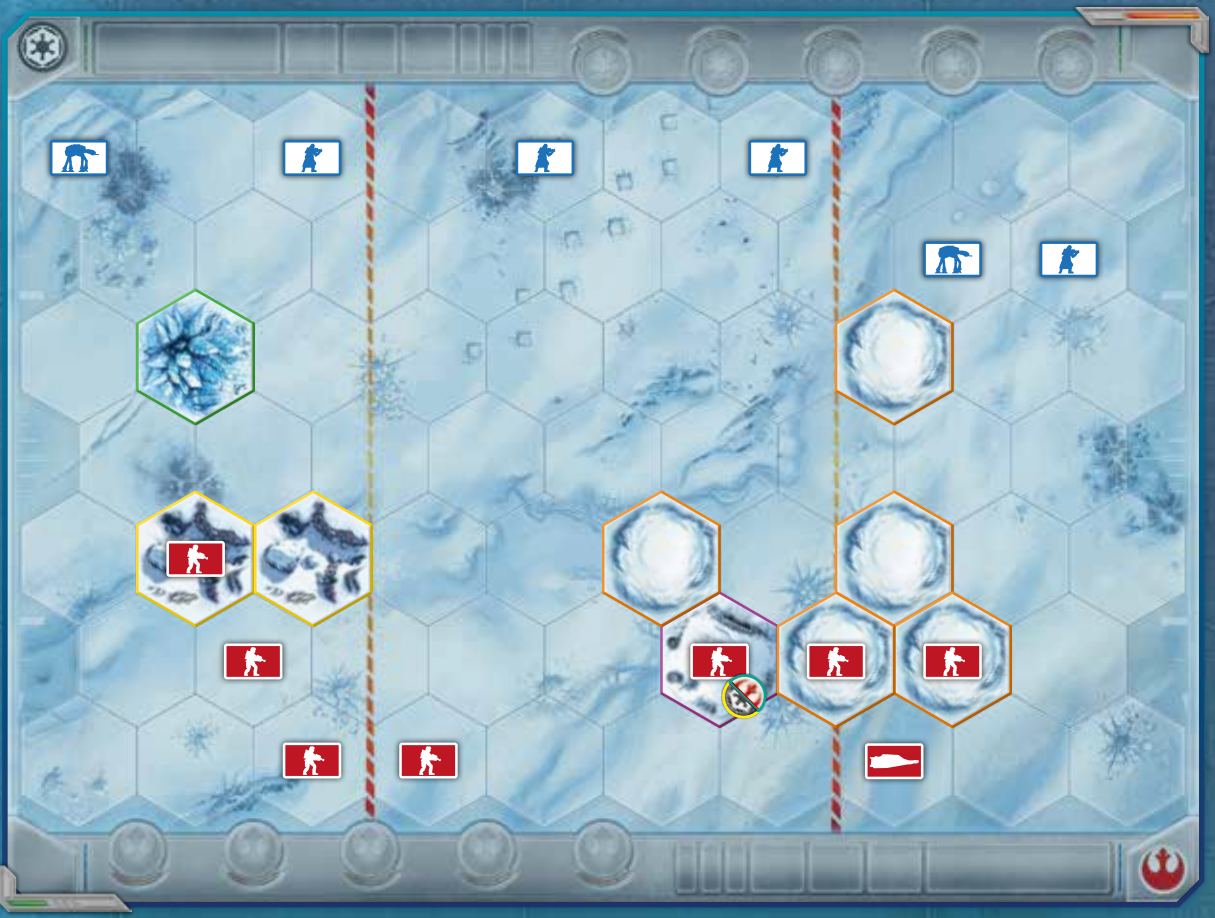
4

5×

- Comece com 4 cartas de comando
- Você começa a partida
- Vitória: 5 medalhas

4 DESEMBARQUES BEM-SUCEDIDOS

004



x1 1

x5 2

x1 3

x2 4

Apesar da resistência Rebelde, o grupo de assalto Blizzard One foi mobilizado com sucesso e tem a tarefa de abrir caminho para o restante da força de invasão. A vanguarda começa a eliminar essa posição defensiva e a identificar a localização exata da base Rebelde.

Vários AT-ATs são avistados, mas os veteranos Rebeldes estão preparados para sacrificar tudo a fim de retardar o avanço Imperial e defender seu posto avançado. Todos os soldados sabem o que precisa ser feito: ganhar tempo para a Base Echo organizar suas forças e prepará-las para o ataque principal.

ALIANÇA REBELDE

- Comece com 4 cartas de comando
- Vitória: 4 medalhas

IMPÉRIO GALÁCTICO

- Comece com 4 cartas de comando
- Você começa a partida
- Vitória: 4 medalhas

• Ocupar o hexágono de construção com o símbolo concede 1 medalha de vitória temporária (a Aliança Rebelde começa com essa medalha).

005

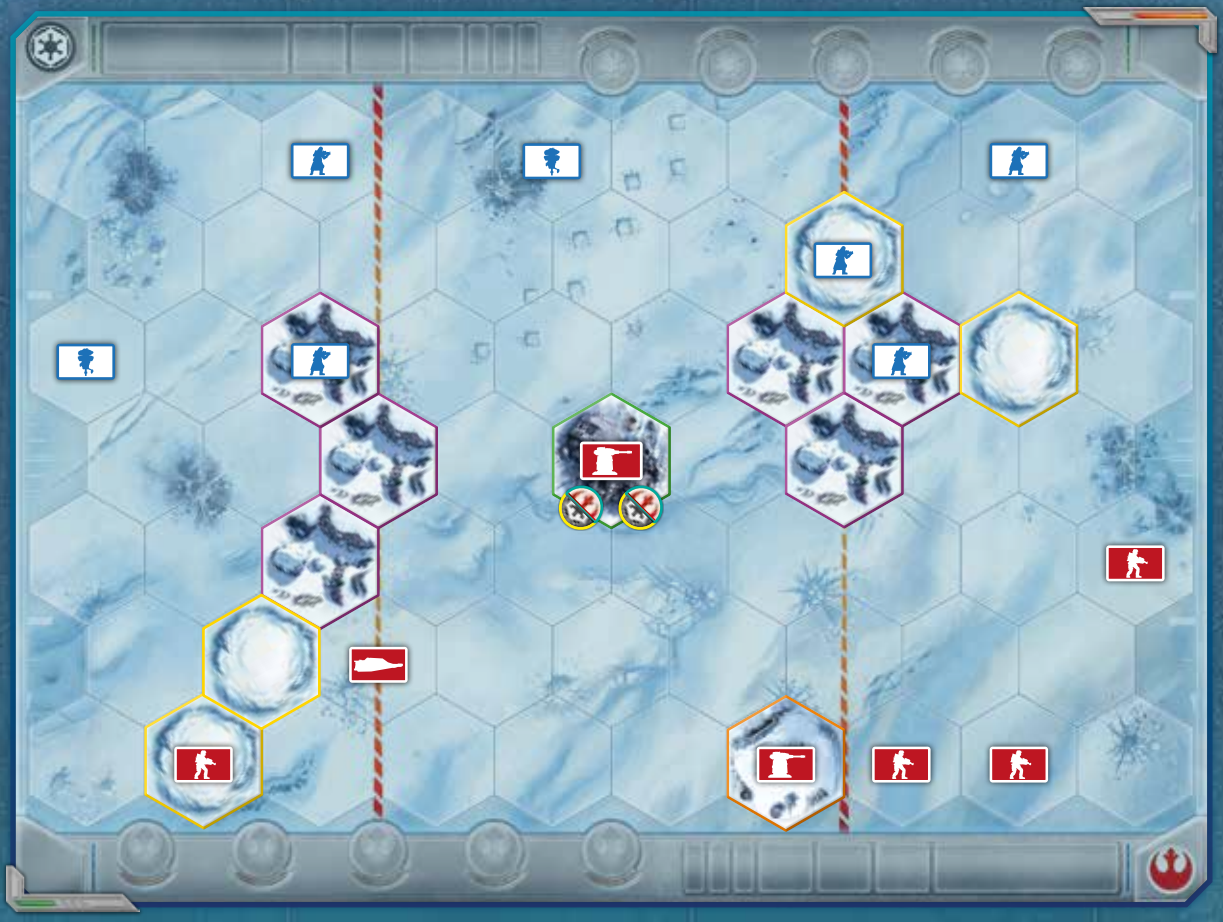
5 DEFESA DA COLINA ALFA

1 x1

2 x1

3 x6

4 x4



O reconhecimento Imperial revelou uma posição defensiva bem estabelecida no vale à frente, com artilharias Rebeldes interligadas. Como a ameaça às unidades fortemente blindadas foi considerada alta demais para um ataque frontal direto, um grupo de batalha pequeno e ágil foi encarregado de abrir caminho e tomar a colina central.

A Aliança estabeleceu a Colina Alfa como uma posição defensiva crucial devido ao controle do vale que leva à Base Echo. As artilharias recebem o apoio de tropas terrestres para cobrir os flancos, e uma unidade Snowspeeder foi enviada para ajudar as forças terrestres. Os Rebeldes sabem que, se essa posição cair, será aberto um corredor para as forças de invasão Imperiais acessarem a base principal por meio de vários vetores de aproximação.

ALIANÇA REBELDE

- Comece com 5 cartas de comando
- Vitória: 5 medalhas

5

5×

IMPÉRIO GALÁCTICO

- Comece com 5 cartas de comando
- Você começa a partida
- Vitória: 5 medalhas

5

5×

• Ocupar o hexágono de destroços com os símbolos concede 2 medalhas de vitória temporárias (a Aliança Rebelde começa com essas duas medalhas).

6 RECUPERAR DADOS IMPERIAIS

Quando uma Lançadeira Imperial caiu perto de algumas trincheiras avançadas, unidades de reconhecimento Rebeldes foram enviadas para verificar os destroços. A lançadeira ainda está intacta e pode conter informações vitais sobre as movimentações das tropas Imperiais e as alocações das forças de desembarque, portanto, o objetivo dos Rebeldes é assumir o controle da nave e mantê-lo pelo maior tempo possível a fim de transmitir os dados à Base Echo para análise.

Ao receber o sinal de socorro da nave do oficial, uma força de ataque Imperial foi enviada para o local do acidente. As ordens Imperiais são para eliminar as forças inimigas que foram vistas se movendo em direção aos destroços e continuar enviando Snowtroopers até que a ordem seja cumprida.

ALIANÇA REBELDE

- **Comece com 4 cartas de comando**
- **Você começa a partida**
- **Vitória:** 5 medalhas

• **Coleta de Dados:**
no início do seu turno, se uma unidade de infantaria dos Rebeldes ocupar o hexágono de destroços com , você ganha uma medalha de vitória permanente. Você ganha uma medalha desta forma a cada turno em que ocupar o hexágono.

IMPÉRIO GALÁCTICO

- **Comece com 4 cartas de comando**
- **Vitória:** 5 medalhas

• **Máquina de Guerra Imperial:**
quando uma de suas unidades de infantaria for eliminada, coloque uma miniatura na borda do tabuleiro como lembrete. No final do seu próximo turno, remova todas as miniaturas colocadas na borda do tabuleiro dessa forma e, para cada uma delas, adicione uma nova unidade de infantaria a qualquer um dos seus hexágonos da linha de base.

007

7 ATAQUE AO POSTO AVANÇADO

Enquanto o grupo de assalto Blizzard One continua seu avanço implacável rumo à base Rebelde, uma unidade de reconhecimento Imperial descobre uma ameaça em seu flanco. O que num primeiro momento aparentava ser forças Rebeldes dispersas é, na verdade, um posto avançado escondido nas dunas geladas de Hoth, defendido por uma artilharia. Para que possam continuar em segurança, forças são enviadas para lidar com a ameaça.

O Alto Comando da Base Echo ordena que suas forças enfrentem o Império em todas as frentes para impedir o avanço e infligir o máximo de dano possível. Os Snowspeeders foram enviados para a batalha, mas as forças terrestres precisarão resistir ao peso da máquina de guerra Imperial até que os veículos consigam chegar.

ALIANÇA REBELDE

4

5×

- **Comece com 4 cartas de comando**
- **Vitória: 5 medalhas**

• **Reforços Aéreos:** no início da partida, pegue 5 fichas de medalha de vitória Rebelde e coloque-as à sua frente. No final de cada um de seus turnos, descarte 1 ficha. Após descartar a última ficha, em vez de jogar uma carta de comando, você pode, em qualquer turno que desejar e apenas uma vez por partida, posicionar 2 unidades Snowspeeder em qualquer um de seus hexágonos da linha de base. Essas 2 unidades são consideradas imediatamente ordenadas e podem se mover e atacar normalmente neste turno.

IMPÉRIO GALÁCTICO

4

5×

- **Comece com 4 cartas de comando**
- **Você começa a partida**
- **Vitória: 5 medalhas**

• O hexágono de construção (posto avançado Rebelde) é um Objetivo de Medalha Permanente para você.

8 EVACUAÇÃO MÉDICA!

Enquanto conduzia uma inspeção das tropas, um oficial sênior dos Rebeldes foi alvo de fogo pesado de uma barragem Imperial e ficou gravemente ferido. O Império está determinado a capturar esse oficial para comprometer os esforços defensivos da Aliança Rebelde e extrair informações militares valiosas.

A Aliança Rebelde percebe o perigo de sua posição, e as ordens prioritárias são para evacuar o oficial ferido até um local seguro para além de suas linhas. Os Snowspeeders que estão por perto são enviados como reforços para ajudar na retirada.

ALIANÇA REBELDE

- Comece com 4 cartas de comando
- Vitória: 5 medalhas ou Morte Súbita

- **Objetivo de Morte Súbita: Fuja com o Oficial.** O oficial dos Rebeldes é representado pela medalha . Ao mover uma unidade que está no mesmo hexágono que o oficial, você pode movê-la com sua unidade. Quando uma unidade com o oficial se move para fora do campo de batalha por um dos hexágonos de saída , você evacua o oficial e vence a partida imediatamente.

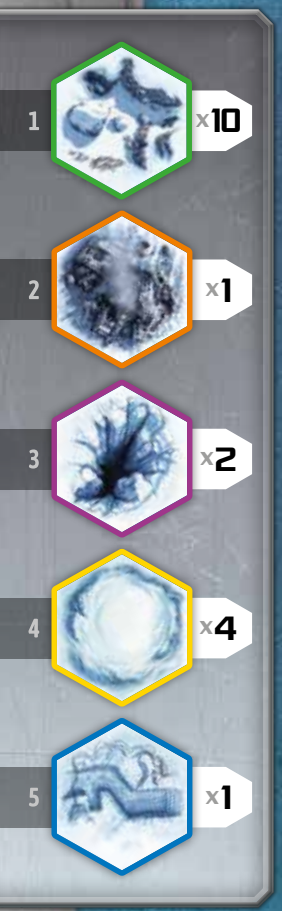
IMPÉRIO GALÁCTICO

- Comece com 4 cartas de comando
- Você começa a partida
- Vitória: 5 medalhas ou Morte Súbita

- **Objetivo de Morte Súbita: Capturar o Oficial dos Rebeldes.** Se, a qualquer momento, uma de suas unidades ocupar o mesmo hexágono que a medalha , você captura o oficial dos Rebeldes e vence a partida imediatamente.

- **Regras Especiais de Retirada:** para cada Retirada rolada contra ela, uma unidade deve se retirar 1 hexágono para longe da unidade atacante, de modo que a distância da unidade atacante seja aumentada em 1. Essa regra substitui as regras de retirada normais deste cenário.

9 PROTEGER POSIÇÕES DEFENSIVAS



A descoberta da Base Echo deixou a Aliança Rebelde sem escolha a não ser adotar uma postura totalmente defensiva. Não há como deter o poder implacável da máquina de guerra Imperial, mas se a Aliança quiser ter alguma esperança de evacuar a base, ações que retardem o avanço inimigo são essenciais.

Para sobreviver e cumprir a missão, este batalhão Rebelde precisa proteger as posições defensivas preparadas no terreno acidentado perto das ondas de Snowtroopers que se aproximam. À medida que avançam em direção ao inimigo, os Rebeldes percebem que também terão de enfrentar a temida equipe de blasters pesados E-Web.

ALIANÇA REBELDE

- Comece com 4 cartas de comando
- Você começa a partida
- Vitória: 4 medalhas ou Morte Súbita

• **Objetivo de Morte Súbita:**
se as suas unidades ocuparem simultaneamente os 3 hexágonos com medalhas, você vence a partida imediatamente.

IMPÉRIO GALÁCTICO

- Comece com 4 cartas de comando
- Vitória: 4 medalhas

10 ALVEJAR OS GERADORES DE ESCUDO

x2 1
x5 2
x3 3
x1 4
x2 5

Da posição privilegiada em que estão, os AT-ATs podem finalmente ver os Geradores de Escudo que protegem a Base Echo. O Império ordenou a erradicação total dos Rebeldes, portanto, o próximo objetivo é a destruição de seus escudos.

Devido às ações retardadoras dos Rebeldes que levaram a esta batalha, as artilharias estão prontas, as trincheiras estão repletas de Troopers Rebeldes, e dois esquadrões de Snowspeeders estão voando na reserva. Se houver alguma esperança de evacuar a Base Echo, eles precisarão proteger os Geradores de Escudo a todo custo e ganhar ainda mais tempo.

ALIANÇA REBELDE

4

5×

- Comece com 4 cartas de comando
- Vitória: 5 medalhas

IMPÉRIO GALÁCTICO

4

- Comece com 4 cartas de comando
- Você começa a partida
- Vitória: Morte Súbita

- **Objetivo de Morte Súbita:** se ambos os Geradores de Escudo forem destruídos, você vence a partida imediatamente. As unidades no tabuleiro podem atacar os Geradores de Escudo seguindo as regras normais. Eles são destruídos com uma rolagem de Explosão.
- Eliminar unidades dos Rebeldes não lhe concede medalhas de vitória.

11 FUGA DOS REBELDES

Enquanto o Império continua avançando implacavelmente rumo à Base Echo, as forças Rebeldes recebem ordens para bater em retirada, pois suas linhas de defesa estão sobrecarregadas. Na confusão, um pequeno grupo de batedores Rebeldes de elite e forças especiais é interceptado e se vê isolado atrás das linhas Imperiais.

Antes que o Império possa encurralá-los de vez, os Troopers Rebeldes iniciam uma fuga desesperada pelas dunas de neve. Eles precisam lidar com os dois E-Webs na área e atravessar as linhas inimigas rumo a um local seguro.

ALIANÇA REBELDE

3

5×

- Comece com 3 cartas de comando
- Você começa a partida
- Vitória: 5 medalhas

- Cada unidade dos Rebeldes que sai do campo de batalha por um dos hexágonos da linha de base do Império lhe concede 1 medalha de vitória.
- Se eliminar uma unidade de Droide Sonda, você ganha 1 medalha de vitória.

IMPÉRIO GALÁCTICO

4

5×

- Comece com 4 cartas de comando
- Vitória: 5 medalhas

- Todas as cristas são íngremes. Mover-se para uma crista íngreme é um movimento de dois hexágonos, a menos que a unidade esteja se movendo de outro hexágono de crista íngreme.

12 SOB CERCO

Enquanto os AT-ATs se posicionam, os Snowtroopers armam os blasters e se preparam para lançar o ataque. As colinas de neve ondulantes possibilitam uma aproximação segura até as torres da Base Echo, mas não importa o que os Rebeldes tentem, o objetivo é invadir a base.

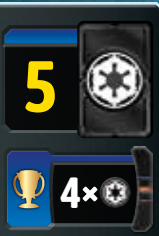
Os Rebeldes enviam alguns de seus pilotos de Snowspeeder mais experientes em uma tentativa desesperada de deter o ataque Imperial bem na entrada da Base Echo. Essa é a oportunidade perfeita de usar um ataque preciso contra as forças do Império para impedir que a infantaria Imperial acesse a base.

ALIANÇA REBELDE

- Comece com 5 cartas de comando
- Vitória: 4 medalhas

IMPÉRIO GALÁCTICO

- Comece com 5 cartas de comando
- Você começa a partida
- Vitória: 4 medalhas



- Ocupar qualquer um dos hexágonos com ⚙ com uma unidade de infantaria lhe concede uma medalha de vitória temporária. Você só pode ganhar 1 medalha desta forma.

- **Regras Especiais de Retirada:** para cada Retirada rolada contra ela, uma unidade deve se retirar **1 hexágono para longe da unidade atacante**, de modo que a distância da unidade atacante seja aumentada em 1. Essa regra substitui as regras de retirada normais deste cenário.
- **Desgaste de Guerra:** você pode passar seu turno para descartar todas as suas cartas de comando e comprar a mesma quantidade de cartas de comando -1.

13 ENTRAR NA BASE ECHO

1 x5

2 x2

3 x3

As forças Imperiais finalmente invadiram a instalação dos Rebeldes, mas não conseguiram estabelecer um ponto de apoio na Base Echo. No entanto, seus transportes imponentes estão prontos para desembarcar ondas de Troopers Imperiais para atacar a base. É hora de eliminar a resistência Rebelde em nome de Lorde Vader.

Os Rebeldes conseguem reunir uma última linha de defesa centrada em suas artilharias, contando com o apoio dos Snowspeeders sobreviventes e veteranos rebeldes que recuperaram suas trincheiras. O Alto Comando Rebelde envia ordens para que os AT-ATs sejam eliminados, e cada precioso momento sem as forças Imperiais na base conta.

ALIANÇA REBELDE

4

5×

- Comece com 4 cartas de comando
- Vitória: 5 medalhas ou Morte Súbita
- **Objetivo de Morte Súbita:** se eliminar todas as 3 unidades AT-AT, você vence a partida imediatamente.

IMPÉRIO GALÁCTICO

4

- Comece com 4 cartas de comando
- Você começa a partida
- Vitória: Morte Súbita
- **Objetivo de Morte Súbita:** se sair com 3 unidades de infantaria pelos hexágonos de saída, você vence a partida imediatamente.
- Eliminar unidades dos Rebeldes não lhe concede medalhas de vitória.
- No final do seu turno, você pode posicionar UMA unidade de infantaria em qualquer hexágono adjacente a UMA de suas unidades AT-AT.

14 PROTEGER OS TRANSPORTES DOS REBELDES

0
1
4

Um AT-AT e inúmeros Snowtroopers recebem a tarefa de eliminar o Canhão de Íons que está permitindo a evacuação bem-sucedida dos transportes Rebeldes. As baixas Rebeldes são um bônus adicional, mas não o objetivo principal.

A evacuação da Base Echo continua enquanto as forças Imperiais entram na base, mas tudo depende da proteção dos transportes e da escolta de caças com o Canhão de Íons. As forças terrestres Rebeldes precisam proteger o canhão por tempo suficiente para que os transportes escapem e os Rebeldes possam fugir para se reagrupar e viver para lutar mais um dia.

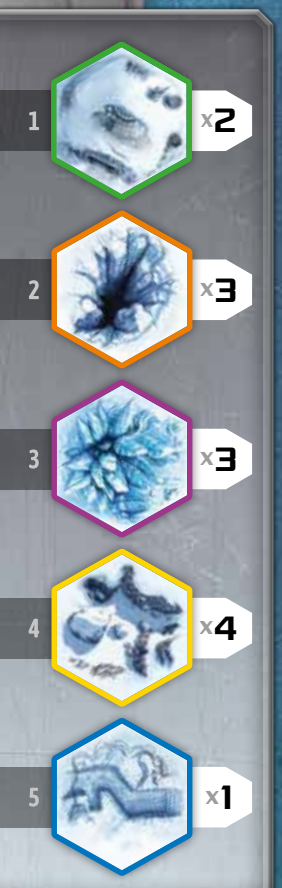
ALIANÇA REBELDE

- **Comece com 4 cartas de comando**
- **Vitória:** 3 medalhas
  - Eliminar unidades do Império não lhe concede medalhas de vitória.
  - **Disparar o Canhão de Íons:** no final de cada um de seus turnos, coloque 1 medalha de vitória à sua frente como um contador de carga, até um máximo de 3. No início do seu turno, se tiver 3 contadores, você pode disparar o Canhão de Íons e proteger um transporte: coloque um contador na sua trilha de pontuação como uma medalha de vitória e descarte os outros dois. Se optar por não disparar o Canhão de Íons, não adicione outro contador nesse turno. Você não ganha um contador no turno em que dispara o Canhão de Íons.

IMPÉRIO GALÁCTICO

- **Comece com 4 cartas de comando**
- **Você começa a partida**
- **Vitória:** Morte Súbita
  - **Objetivo de Morte Súbita:** se o Canhão de Íons for destruído, você vence a partida imediatamente. As unidades no tabuleiro podem atacar o Canhão de Íons seguindo as regras normais. Ele é destruído com uma rolagem de Explosão.
  - Eliminar unidades dos Rebeldes não lhe concede medalhas de vitória.

15 RETIRADA PELO PORTÃO SUL



O Alto Comando Rebelde avisa que todos os Rebeldes sobreviventes devem recuar até suas rotas de evacuação designadas. Para ajudar a preservar o maior número possível de tropas, uma artilharia dos Rebeldes e um grupo de Snowspeeders darão cobertura para deter as forças Imperiais, permitindo assim a fuga dos Troopers Rebeldes.

Vendo que os defensores estão começando a bater em retirada, o Império avança para eliminar essa força de combate e impedir que eles escapem para os desertos congelados de Hoth, ou se reagrupem com outros Rebeldes. Embora o terreno acidentado retarde a retirada do inimigo, acabará protegendo-o do fogo Imperial, então um ataque decisivo é crucial.

ALIANÇA REBELDE

5

5×

- **Comece com 5 cartas de comando**
- **Você começa a partida**
- **Vitória: 5 medalhas**

- Eliminar unidades do Império não lhe concede medalhas de vitória.
- As unidades da infantaria dos Rebeldes podem sair do tabuleiro pelos hexágonos de saída. Coloque uma miniatura da unidade de infantaria que saiu em um espaço vazio na trilha Rebelde como uma medalha.

IMPÉRIO GALÁCTICO

4

- **Comece com 4 cartas de comando**
- **Vitória: Morte Súbita**

- **Objetivo de Morte Súbita:** se eliminar 4 unidades de infantaria dos Rebeldes, você vence a partida imediatamente.

16 EVACUAÇÃO DA BASE ECHO

As forças Imperiais conseguiram assumir o controle da Base Echo e a última nave de transporte escapou. As tropas Rebeldes estão cercadas por forças Imperiais hostis e sua missão passou a ser sobrevivência e fuga.

O Império bloqueia o caminho e, embora não tenha conseguido impedir a evacuação da Base Echo, a captura ou eliminação de todos os Rebeldes restantes é a nova prioridade. O AT-AT neste setor abre fogo enquanto os troopers Rebeldes tentam furar as linhas Imperiais em busca de um lugar seguro. Nesse meio-tempo, os Snowtroopers se movem para tomar o terreno elevado, a fim de inspecionar o campo de batalha e garantir a destruição total da escória Rebelde em fuga.

ALIANÇA REBELDE

- Comece com 4 cartas de comando
- Você começa a partida
- Vitória: 5 medalhas

- As unidades dos Rebeldes podem sair do campo de batalha por qualquer hexágono da linha de base do Império. Coloque uma miniatura da unidade que saiu em um espaço vazio na trilha Rebelde como uma medalha.

IMPÉRIO GALÁCTICO

- Comece com 4 cartas de comando
- Vitória: 5 medalhas

- Se uma unidade ocupar a crista com o símbolo , o jogador que estiver controlando a unidade comprará uma carta extra no final do turno dele. Se perder o controle dessa crista, ele deverá descartar imediatamente uma carta à escolha dele.

17 A ÚLTIMA RESISTÊNCIA

Com a queda da Base Echo e a evacuação dos últimos transportes Rebeldes, as tropas Imperiais enfrentam apenas algumas forças inimigas dispersas — umas em retirada, outras cercadas.

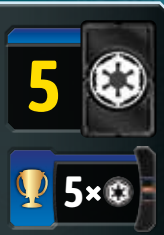
Entre elas, um pequeno grupo de infantaria, entrincheirado ao redor da última Artilharia Rebelde operacional, observa o cerco se fechando. Se esses Rebeldes ainda tiverem uma chance de deixar a superfície deste planeta, essa provavelmente será a última.

ALIANÇA REBELDE

- **Comece com 5 cartas de comando**
- **Você começa a partida**
- **Vitória: 5 medalhas**

• As unidades Rebeldes podem sair do campo de batalha pelos hexágonos de saída. Coloque uma miniatura da unidade que saiu em um espaço vazio na trilha Rebelde como uma medalha.

IMPÉRIO GALÁCTICO



- **Comece com 5 cartas de comando**
- **Vitória: 5 medalhas**

• Ocupar o hexágono de crista com os símbolos lhe concede 2 medalhas de vitória permanentes.

- **Regras Especiais de Retirada:** para cada Retirada rolada contra ela, uma unidade deve se retirar **1 hexágono para longe da unidade atacante**, de modo que a distância da unidade atacante seja aumentada em 1. Essa regra substitui as regras de retirada normais deste cenário.
- **Desgaste de Guerra:** você pode passar seu turno para descartar todas as suas cartas de comando e comprar a mesma quantidade de cartas de comando -1.

18 ASSALTO A HOTH

ÉPICO

0 1 8

Cenário Épico: se tiver duas cópias do jogo base ou tiver a oportunidade de combinar sua caixa de jogo com a de um amigo, você pode jogar um cenário Épico em um enorme campo de batalha, envolvendo mais unidades de ambos os lados. Para isso, basta colocar o verso dos tabuleiros lado a lado. As regras são idênticas às dos cenários padrão.

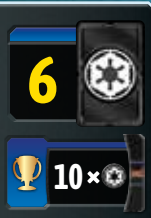
Após os desembarques bem-sucedidos em Hoth, as forças Imperiais avistam os Geradores de Escudo que protegem a Base Echo. Lorde Vader ordenou a erradicação completa dos Rebeldes. A destruição dos Escudos é crucial, mas a força Blizzard também deve destruir o Canhão de Íons dos Rebeldes para evitar que mais naves de transporte inimigas escapem do planeta gelado.
Devido às ações retardadoras dos Rebeldes que levaram a esta batalha, as posições defensivas estão prontas, as trincheiras estão repletas de Troopers Rebeldes, e esquadrões de Snowspeeders estão prontos para se juntar à batalha. Se houver alguma esperança de evacuar a Base Echo, eles precisarão proteger os Geradores de Escudo e o Canhão de Íons a todo custo e ganhar ainda mais tempo.

ALIANÇA REBELDE

- Comece com 6 cartas de comando
- Vitória: 10 medalhas

- **Disparar o Canhão de Íons:** no final de cada um de seus turnos, coloque 1 medalha de vitória à sua frente como um contador de carga, até um máximo de 4. No início do seu turno, se tiver 4 contadores, você pode perder um turno para disparar o Canhão de Íons e proteger um transporte: coloque um contador na sua trilha de pontuação como uma medalha de vitória e descarte os outros três. Se optar por não disparar o Canhão de Íons, não adicione outro contador nesse turno.
- As 2 unidades Snowspeeder não podem atacar até que tenham saído dos hexágonos de construção.

IMPÉRIO GALÁCTICO



- Comece com 6 cartas de comando
- Você começa a partida
- Vitória: 10 medalhas

- As unidades no tabuleiro podem atacar tanto os Geradores de Escudo quanto o Canhão de Íons seguindo as regras normais. Eles são destruídos com uma rolagem de Explosão. A destruição do Canhão de Íons e de cada Gerador de Escudo lhe concede imediatamente duas medalhas de vitória cada um.

ÍNDICE

Missão Batedores Imperiais ---------- 2
Contra-Ataque Snowspeeder ---------- 3
Inimigo Avistado ---------- 4
Desembarques Bem-Sucedidos -------- 5
Defesa da Colina Alfa ---------- 6
Recuperar Dados Imperiais ---------- 7
Ataque ao Posto Avançado ---------- 8
Evacuação Médica! ---------- 9
Proteger Posições Defensivas ---------- 10
Alvejar os Geradores de Escudo ------- 11
Fuga dos Rebeldes ---------- 12
Sob Cerco ---------- 13
Entrar na Base Echo ---------- 14
Proteger os Transportes dos Rebeldes --- 15
Retirada pelo Portão Sul ---------- 16
Evacuação da Base Echo ---------- 17
A Última Resistência ---------- 18
Assalto a Hoth - *Épico* ---------- 19

EDITOR DE CENÁRIOS DE BATTLE OF HOTH (EM INGLÊS)

- **CRIE** seus próprios cenários de batalha
- **COMPARTILHE** suas criações com outros jogadores
- **JOGUE** novos cenários criados pela comunidade

WWW.DAYSOFWONDER.COM/BATTLEOFHOTH

CRÉDITOS

Um jogo de Richard Borg, Adrien Martinot

Ilustrações · Benjamin Carré, Christophe Duhaze, Tony Foti, Clément Masson

Design Gráfico · Cyrille Deaujan

Design de Produção · Adrien Martinot

Escultura das Miniaturas · Yannick Hennebo, Adrien Martinot

Escrita · Jesse Rasmussen, Sébastien Rio

Edição · Jesse Rasmussen

Pesquisa Gráfica · Caroline Sebayhi

Desenvolvimento Adicional · Sébastien Rio

Cenários · Sébastien Rio, Tanguy Gréban, Adrien Martinot

Agradecemos a todos os playtesters e suas parcerias de batalha que nos ajudaram no processo: Jacques, François, Hervé, Marc, Jon, Joe, Mack, Dennis, Tanguy, Luca, Simone, Franck, Arnaud, Arthur, Lucien, Jules, Udo, Bert, Andres, Matt, Dan, Julie, Chris, Jesse, Beth, Geneva, Ron, Nastassja, Matt, Dana, Antoine, Victor, PH, Amandine, Mathieu, Christophe, Ludovic, Maël, Emi e Lydie.

E um agradecimento especial a Ewan, sem você essa ideia não teria existido.

© & ™ Lucasfilm Ltd.

Days of Wonder e a marca Days of Wonder são marcas registradas de Asmodee North America e Days of Wonder.
© 2025 Days of Wonder - Todos os direitos reservados.