

STAR WARS

BĂTĂLIA DE PE HOTH

BROȘURĂ DE SCENARII



**DAYS OF
WONDER**

MISIUNE DE RECUNOAȘTERE IMPERIALĂ



Soldații rebeli se află într-o misiune de cercetare de rutină când senzorii lor detectează codul imperial transmis din câmpiile înzăpezite de pe Hoth. Peisajul lipsit de viață al planetei înghețate, aspru și necruțător, e acum împovărat și de forțele imperiale.

Micul batalion de Snowtrooperi tocmai începe căutarea bazei rebele, când liniștea e întreruptă de roptul blasterelor din dunele de zăpadă îndepărtate. Pe măsură ce rebelii avansează pentru a se lupta cu Snowtrooperii, încercând să prevină transmiterea mai multor informații către restul armatei, forțele imperiale încearcă să zdrobească acest prim atac și să localizeze baza rebelă.



REBELIUNEA

- Începi cu 4 cărți de comandă
- Tu începi jocul
- Victorie: **4 medalii**

• Dacă elimini o unitate de Roboți de sondare imperiali, obții 2 medalii de victorie.

4



IMPERIUL GALACTIC

- Începi cu 3 cărți de comandă
- Victorie: **4 medalii**

3



2

CONTRAATAC AL SNOWSPEEDERILOR

0
0
2

După contactul inițial cu forțele imperiale, este timpul ca Alianța să își organizeze apărarea împotriva debarcării iminente a forțelor imperiale pe Hoth. Fiecare secundă contează, deoarece trupele avansate de recunoaștere tocmai au luat contact cu forțele blindate imperiale.

Înaltul comandament al bazei Echo pregătește în grabă câteva dintre valoroasele lor vehicule T-47 modificate, pentru a amâna pierderea terenului în favoarea Imperiului. Obiectivul rebelilor este de a elimina cât mai mulți Snowtrooperi, de a le întârzia avansul, și poate chiar de a elimina un AT-AT.

Pentru forțele imperiale, acești rebeli neînsemnați nu reprezintă o amenințare. Walkerul cu blindaj greu ar trebui să treacă prin ei fără să încetinească o clipă.



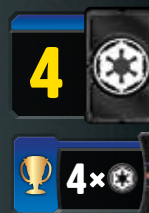
REBELIUNEA

- Începi cu 4 cărți de comandă
- Tu începi jocul
- Victorie: 4 medalii



IMPERIUL GALACTIC

- Începi cu 4 cărți de comandă
- Victorie: 4 medalii



003

3

INAMIC DETECTAT



În timp ce patrula lor se încheie, soldații rebeli observă mișcare în depărtare, printre formațiunile stâncoase. Câteva clipe mai târziu, sunt avertizați de prezența trupelor imperiale din zonă și cele mai mari temeri ale lor se confirmă: inamicul se află într-adevăr acolo și în curând va intra în raza de foc.

Forțele imperiale, aflându-se încă în căutarea bazei rebele, sunt hotărâte să elimine această amenințare minoră și să-și reia rapid misiunea de recunoaștere. Cu toate acestea, senzorii lor detectează sosirea întăririlor aeriene și până la urmă decid să dea dovadă de prudență. Nimeni n-are de gând să-i raporteze Lordului Vader pierderea unui AT-AT valoros, mai ales înainte de începutul invaziei.



REBELIUNEA

- Începi cu 4 cărți de comandă
- Victorie: 5 medalii

• Dacă elimini unitatea AT-AT, obții 2 medalii de victorie.

4



IMPERIUL GALACTIC

- Începi cu 4 cărți de comandă
- Tu începi jocul
- Victorie: 5 medalii

4



4

ATERIZARE REUȘITĂ

0
0
4

În ciuda rezistenței Rebeliunii, grupul de asalt Blizzard One a fost mobilizat cu succes, și are sarcina de a deschide calea pentru întreaga forță de invazie. Avangarda se străduiește să elimine această poziție defensivă și să identifice locația exactă a bazei rebele.

Sunt observate mai multe AT-AT-uri, dar veteranii rebeli sunt pregătiți să sacrifice orice pentru a încetini progresul imperial și a-și apăra avanpostul. Fiecare soldat își cunoaște obiectivul: să-i ofere bazei Echo timp pentru a-și organiza forțele și a se pregăti pentru asaltul principal.



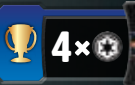
REBELIUNEA

- Începi cu 4 cărți de comandă
- Victorie: **4 medalii**



IMPERIUL GALACTIC

- Începi cu 4 cărți de comandă
- Tu începi jocul
- Victorie: **4 medalii**



• Prin ocuparea plăcuței cu clădire marcată de simbolul  se obține 1 medalie de victorie temporară (la începutul jocului, Rebeliunea deține această medalie).



5

APĂRAREA DEALULUI ALPHA



Recunoașterea imperială a dezvăluit o poziție defensivă bine stabilită în valea din față, cu artilerii rebele interconectate. Amenințarea la adresa vehiculelor blindate s-a decis a fi prea mare pentru un asalt frontal, așa că un grup de luptă mic și agil e însărcinat cu eliberarea drumului și ocuparea dealului central.

Alianța a desemnat Dealul Alpha drept poziție defensivă cheie datorită controlului său asupra văii care duce la baza Echo. Artileriile sunt sprijinite de trupe terestre, care protejează flancurile, iar o unitate de Snowspeederi a fost trimisă pentru a ajuta forțele terestre. Rebelii știu că odată cu căderea acestei poziții se va deschide un coridor prin care forțele imperiale de invazie pot accesa baza principală.



REBELIUNEA

- Începi cu 5 cărți de comandă
- Victorie: 5 medalii

5



IMPERIUL GALACTIC

- Începi cu 5 cărți de comandă
- Tu începi jocul
- Victorie: 5 medalii

5



• Prin ocuparea plăcuței cu ruină marcată de simbolurile se obțin 2 medalii de victorie temporare (la începutul jocului, Rebeliunea deține aceste două medalii).





Când o navetă imperială se prăbușește în apropierea unor tranșee dintr-o poziție înaintată, unitățile de recunoaștere ale Rebeliunii sunt trimise să o găsească. Naveta este încă intactă și ar putea conține informații prețioase despre mișcările de trupe și distribuția forțelor imperiale, astfel, obiectivul Rebeliunii constă în preluarea controlului asupra navei și reținerea acestuia cât mai mult timp posibil, cu scopul de a transmite datele înapoi la baza Echo pentru analiză.

Când ofițerul navei lansează un semnal de alarmă, o Forță de atac imperială este trimisă la locul accidentului. Ordinele imperiale sunt de a zdrobi forțele inamice care au fost văzute îndreptându-se spre naveta prăbușită, indiferent de numărul Snowtrooperilor necesari pentru a realiza acest lucru.



REBELIUNEA

- Începi cu 4 cărți de comandă
- Tu începi jocul
- Victorie: 5 medalii

• Colectarea de date:

La începutul turei tale, dacă o unitate de Infanterie rebelă se află pe plăcuța cu ruină marcată de simbolul , obții o medalie de victorie permanentă. Obții o medalie în acest fel în fiecare tură în care ocupi acea plăcuță.



IMPERIUL GALACTIC

- Începi cu 4 cărți de comandă
- Victorie: 5 medalii

• Mașinăria de război imperială:

Când una dintre unitățile tale de Infanterie este eliminată, așază o figurină pe marginea tablei pentru a ține evidența. La sfârșitul turei tale viitoare, adaugă câte o nouă unitate de Infanterie la oricare dintre spațiile din linia ta de bază pentru fiecare figurină așezată pe marginea tablei și îndepărtează figurinele așezate pe marginea tablei.

7

ATAAC ASUPRA AVANPOSTULUI



În timp ce grupul de asalt Blizzard One își continuă înaintarea stăruitoare spre baza rebelă, o unitate de recunoaștere imperială descoperă o amenințare pe flanc. Ceea ce inițial păreau a fi forțe rebele dispersate constituie, de fapt, un avanpost ascuns în dunele înghețate de pe Hoth, apărat de artilerie. Înainte de a putea continua în siguranță, Forțele imperiale sunt trimise pentru a face față amenințării.

Înaltul comandament al bazei Echo își trimite unitățile pe toate fronturile pentru a opri înaintarea Imperiului și a-i provoca cât mai multe daune posibile. Până ce Snowspeederii se angajează în luptă, forțele terestre vor trebui să reziste împotriva mașinăriei de război imperiale.



REBELIUNEA

- Începi cu 4 cărți de comandă
- Victorie: 5 medalii

• Întăriri aeriene:

La începutul jocului, ia 5 medalii de victorie rebele și așază-le înaintea ta. La sfârșitul fiecărei ture, renunță la 1 jeton. După ce ai aruncat și ultimul jeton, în loc să joci o carte de comandă, în orice tură dorești, dar doar o singură dată pe joc, poți mobiliza 2 unități de Snowspeederi pe oricare dintre spațiile din linia ta de bază.

Aceste 2 unități sunt considerate activate, și pot muta și ataca conform regulilor obișnuite, direct în tura actuală.

4



5x



IMPERIUL GALACTIC

- Începi cu 4 cărți de comandă
- Tu începi jocul
- Victorie: 5 medalii

• Plăcuța de teren Avanpost rebel este un obiectiv de medalie permanentă pentru tine.

4



5x







Descoperirea bazei Echo a lăsat Rebeliunea fără altă opțiune decât adoptarea unei poziții complet defensive. Puterea necruțătoare a mașinăriei de război imperiale este de neoprit, iar singurul licăr de speranță pentru evacuarea bazei o reprezintă întârzierea acțiunilor inamice.

Pentru a supraviețui și a-și îndeplini misiunea, batalionul rebel trebuie să-și securizeze pozițiile defensive de pe terenul accidentat din zona invaziei de Snowtrooperi. În timp ce inamicul se îndreaptă spre ei, unitățile rebele își dau seama că vor trebui să se confrunte și cu o echipă înfricoșătoare de E-Web.

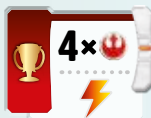


REBELIUNEA

4



- Începi cu 4 cărți de comandă
- Tu începi jocul
- Victorie: **4 medalii** sau **Moarte subită** ⚡



• Obiectivul Morții subite:

Dacă unitățile tale ocupă simultan cele 3 spații cu medalia , câștigi jocul imediat.



IMPERIUL GALACTIC

4



- Începi cu 4 cărți de comandă
- Victorie: **4 medalii**





De la înălțimea lor, AT-AT-urile au în sfârșit în raza vizuală generatoarele de scuturi care protejează baza Echo. Imperiul a ordonat eradicarea completă a Rebeliunii, astfel încât următorul obiectiv este distrugerea scuturilor.

Mulțumită acțiunilor de întârziere ale Rebeliunii premergătoare acestei bătălii, artileria sunt pregătite, tranșeele sunt pline de soldați rebeli și două escadrile de Snowspeederi zboară în rezervă. Pentru a mai fi vreo speranță de a evacua baza Echo, rebelii vor trebui să protejeze generatoarele de scuturi cu orice preț, și să câștige și mai mult timp.



REBELIUNEA

4



- Începi cu 4 cărți de comandă
- Victorie: 5 medalii



5x



IMPERIUL GALACTIC

4



- Începi cu 4 cărți de comandă
- Tu începi jocul
- Victorie: **Moarte subită** ⚡



• Obiectivul Morții subite:

Dacă ambele generatoare de scuturi sunt distruse, câștigi jocul imediat. Unitățile de pe tablă pot ataca generatoarele de scuturi conform regulilor obișnuite. Generatoarele sunt distruse dacă obții o aruncare de explozie împotriva lor.

• Eliminarea unităților rebele nu îți oferă nicio medalie de victorie.

EVADAREA REBELIUNII



Pe măsură ce Imperiul își continuă înaintarea necruțătoare către baza Echo, forțele rebele primesc ordin să se retragă, pentru că liniile lor defensive sunt copleșite. În dezordinea creată, un mic grup de cercetași rebeli de elită și forțe speciale se trezesc izolați în spatele liniilor inamice.

Înainte ca Imperiul să-i înconjoare și mai mult, soldații rebeli încearcă disperat să evadeze dincolo de dunele de zăpadă. Drumul către siguranță e plin de primejdii: soldații trebuie să facă față E-Web-ului din zonă și să treacă prin liniile inamice.



REBELIUNEA

3



- Începi cu 3 cărți de comandă
- Tu începi jocul
- Victorie: 5 medalii

- Pentru fiecare unitate rebelă care părăsește câmpul de luptă printr-una dintre liniile de bază ale Imperiului obții câte 1 medalie de victorie.
- Dacă elimini o unitate de Roboți de sondare imperiali, obții 1 medalie de victorie.



5x



IMPERIUL GALACTIC

4



- Începi cu 4 cărți de comandă
- Victorie: 5 medalii



5x



- Toate creștele se consideră abrupte. Urcarea pe o creastă costă două mutări în loc de una, cu excepția cazului în care unitatea se mută de pe o plăcuță cu creastă abruptă pe alta.





În timp ce AT-AT-urile își găsesc poziția, Snowtrooperii își verifică blasterul și se pregătesc de lansarea asaltului. Dealurile de zăpadă abundente oferă protecție împotriva turelor ce așteaptă în baza Echo, dar indiferent ce încearcă rebelii, obiectivul este atingerea bazei. Rebelii i-au trimis în luptă pe unii dintre piloții lor de Snowspeeder cei mai experimentați, într-o încercare disperată de a opri atacul imperial chiar în pragul bazei Echo. O lovitură precisă împotriva Imperiului va fi modalitatea perfectă de a împiedica infanteria imperială să acceseze baza.



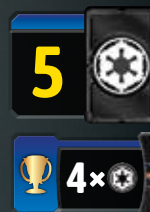
REBELIUNEA

- Începi cu 5 cărți de comandă
- Victorie: 4 medalii



IMPERIUL GALACTIC

- Începi cu 5 cărți de comandă
- Tu începi jocul
- Victorie: 4 medalii



• Obții o medalie de victorie temporară dacă ocupi oricare dintre spațiile marcate de  cu o unitate de Infanterie. Poți obține doar 1 medalie în acest fel.

- **Reguli speciale de retragere:** Pentru fiecare simbol retragere aruncat împotriva ei, o unitate trebuie să se retragă câte 1 spațiu de la unitatea atacatoare, astfel încât distanța dintre cele două să crească cu 1. Această regulă suprascrie regulile obișnuite de retragere.
- **Uzura războiului:** În locul jucării unei ture obișnuite, poți pasa și decarta toate cărțile de comandă din mână. Dacă o faci, trage din pachet cu 1 carte mai puțin decât cele aruncate.

INTRARE ÎN BAZA ECHO



Forțele imperiale au pătruns în cele din urmă în baza rebelă, dar încă nu au reușit să stabilească un punct de sprijin acolo. Cu toate acestea, navele lor de transport impunătoare sunt pline de nenumărați soldați imperiali pregătiți să debarce pe planetă pentru a ataca baza. E timpul ca aceștia să zdrobească Rebeliunea în numele Lordului Vader.

Rebelii reușesc să alcătuiască o ultimă linie de apărare centrată pe artileria lor, sprijinită de Snowspeederii rămași și de veterani rebeli care își revendică tranșeele. Întalul comandament al Rebeliunii trimite ordine că AT-AT-urile trebuie eliminate și că fiecare clipă în care forțele imperiale încă n-au trecut pragul bazei este de preț.



REBELIUNEA

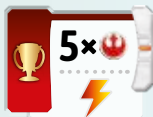
• Începi cu 4 cărți de comandă

• Victorie: **5 medalii**
sau **Moarte subită** ⚡

• **Obiectivul Morții subite:**

Dacă elimini toate cele 3 unități AT-AT, câștigi jocul imediat.

4



IMPERIUL GALACTIC

• Începi cu 4 cărți de comandă

• Tu începi jocul

• Victorie: **Moarte subită** ⚡

• **Obiectivul Morții subite:**

Dacă 3 unități de Infanterie părăsesc câmpul de luptă prin ieșirile marcate de ⚙️, câștigi jocul imediat.

• Eliminarea unităților rebele nu îți oferă nicio medalie de victorie.

• La sfârșitul turei tale, poți mobiliza O SINGURĂ unitate de Infanterie în oricare spațiu adiacent cu UNA dintre unitățile tale AT-AT.

4



PROTEJAREA NAVELOR DE TRANSPORT REBELE



Un AT-AT și un număr nesfârșit de Snowtrooperi au sarcina de a elimina Tunul ionic ce permite evacuarea bazei prin intermediul navelor de transport rebele. Victimele din rândul rebelilor reprezintă un bonus, dar nu constituie obiectivul principal.

Evacuarea bazei Echo continuă pe măsură ce forțele imperiale înaintază. Țelul suprem este protejarea navelor de transport și a escortelor de luptă, cu Tunul ionic. Forțele terestre rebele trebuie să protejeze tunul suficient de mult pentru ca trupele să scape, să se regrupeze și să lupte cu altă ocazie.



REBELIUNEA

- Începi cu 4 cărți de comandă
- Victorie: 3 medalii

• Eliminarea unităților imperiale nu îți oferă nicio medalie de victorie.

• Tragerea cu Tunul ionic

La sfârșitul fiecăreia dintre turele tale, așază câte 1 medalie de victorie înaintea ta drept contor de încercare, până la maximum 3. Dacă la începutul turei tale ai 3 contoare înaintea ta, îți poți pasa tura și trage cu Tunul ionic pentru a proteja o navă de transport: așază un contor drept medalie de victorie pe un spațiu gol de medalie și aruncă-le pe celelalte două. Dacă deja ai 3 contoare și decizi să nu tragi cu Tunul ionic, nu așeza alt contor în acea tură.



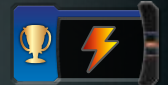
IMPERIUL GALACTIC

- Începi cu 4 cărți de comandă
- Tu începi jocul
- Victorie: Moarte subită ⚡

• Obiectivul Morții subite:

Dacă distrugi Tunul ionic, câștigi jocul imediat. Unitățile de pe câmpul de luptă pot ataca tunul conform regulilor obișnuite. Tunul e distrus dacă obții o aruncare de explozie împotriva sa.

• Eliminarea unităților rebele nu îți oferă nicio medalie de victorie.



RETRAGERE PRIN POARTA DE SUD



Înaltul comandament al Rebeliunii îi anunță pe rebelii supraviețuitori să se retragă pe rutele de evacuare desemnate. Pentru a asigura integritatea cât mai multor trupe cu putință, o artilerie rebelă și un grup de Snowspeederi vor interveni pentru a opri forțele imperiale, astfel încât trupele rebele să poată scăpa.

Văzând că apărătorii încep să se retragă, Imperiul înaintează în forță pentru a-i zdrobi și a-i împiedica să evadeze în deșerturile înghețate de pe Hoth sau să se regroupeze cu alți rebeli. Deși terenul accidentat va încetini retragerea inamicilor, în cele din urmă îi va proteja de focul forțelor imperiale, așa că un atac decisiv este vital.



REBELIUNEA

5



- Începi cu 5 cărți de comandă
- Tu începi jocul
- Victorie: **5 medalii**



- Eliminarea unităților imperiale nu îți oferă nicio medalie de victorie.
- Când o unitate de Infanterie rebelă părăsește câmpul de luptă printr-o ieșire marcată de , așază o figurină din unitate drept medalie pe una dintre spațiile tale de medalie goale.



IMPERIUL GALACTIC

4



- Începi cu 4 cărți de comandă

- Victorie: **Moarte subită** ⚡



- Obiectivul Morții subite:

Dacă elimini 4 unități de Infanterie rebelă, câștigi jocul imediat.



Forțele imperiale au preluat cu succes controlul total asupra bazei Echo și ultima navă de transport a scăpat. Trupele rebele sunt înconjurate de forțe imperiale ostile și singura lor misiune este de a supraviețui și evada.

Imperiul blochează calea și, deși nu a reușit să împiedice evacuarea bazei Echo, capturarea sau eliminarea tuturor rebelilor rămași este noua sa prioritate. AT-AT-ul din acest sector deschide focul în timp ce soldații rebeli încearcă să scape printre liniile Imperiului, pentru a se adăposti. Între timp, Snowtrooperii se deplasează pentru a ocupa terenul situat la înălțime, cu scopul de a supraveghea câmpul de luptă și a distruge complet scursurile rebele rămase.



REBELIUNEA

- Începi cu 4 cărți de comandă
- Tu începi jocul
- Victorie: 5 medalii

• Unitățile rebele pot părăsi câmpul de luptă prin oricare spațiu din linia de bază a Imperiului. Așază câte o figurină din fiecare unitate care scapă drept medalie pe una dintre spațiile tale de medalie goale.



IMPERIUL GALACTIC

- Începi cu 4 cărți de comandă
- Victorie: 5 medalii



• Dacă o unitate ocupă creasta cu simbolul , jucătorul care o controlează va trage o carte suplimentară la sfârșitul turei sale. Dacă pierde controlul asupra acestei creste, va trebui să arunce imediat o carte la alegere.



ULTIMA REDUȚĂ



Cu baza Echo cucerită și ultimele nave de transport rebele părăsind zona de conflict, trupele imperiale se confruntă acum doar cu câteva forțe inamice împrăștiate – unele în retragere, altele înconjurate.

Printre acestea, un mic grup de infanterie, cantonat în jurul ultimei artilerii rebele operaționale, simte cum se strânge lațul. E probabil ultima șansă a acestor rebele de a părăsi planeta.



REBELIUNEA

5



- Începi cu 5 cărți de comandă
- Tu începi jocul
- Victorie: 5 medalii



• Unitățile rebele pot părăsi câmpul de luptă prin ieșirea marcată de . Așază câte o figurină din fiecare unitate care scapă drept medalie pe una dintre spațiile tale de medalie goale.

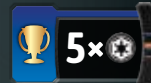


IMPERIUL GALACTIC

5



- Începi cu 5 cărți de comandă
- Victorie: 5 medalii



• Prin ocuparea plăcuței cu creastă marcată de simbolurile , vei obține 2 medalii de victorie temporare.

- **Reguli speciale de retragere:** Pentru fiecare simbol retragere aruncat împotriva ei, o unitate trebuie să se retragă câte 1 spațiu de la unitatea atacatoare, astfel încât distanța dintre cele două să crească cu 1. Această regulă suprascrie regulile obișnuite de retragere.
- **Uzura războiului:** În locul jucării unei ture obișnuite, poți pasa și decarta toate cărțile de comandă din mână. Dacă o faci, trage din pachet cu 1 carte mai puțin decât cele aruncate.

Scenariu de proporții epice: Dacă deții două copii ale jocului de bază sau ai ocazia să combini copia ta cu cea a unui prieten, poți juca un scenariu de proporții epice pe un câmp de luptă supradimensionat, implicând mai multe unități de ambele părți. Pentru a face acest lucru, întoarce tablele pe verso și așază-le una lângă alta. Regulile sunt identice cu cele ale scenariilor standard.



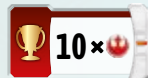
După aterizarea cu succes pe Hoth, forțele imperiale au în vizor generatoarele de scuturi care protejează baza Echo. Lordul Vader a ordonat eradicarea completă a rebelilor. Distrugerea scuturilor este vitală, dar forța Blizzard trebuie, de asemenea, să distrugă Tunul ionic rebel, pentru a împiedica scăparea oricărei alte nave de transport de pe planeta înghețată.

Mulțumită acțiunilor de întârziere ale Rebeliunii premergătoare acestei bătălii, artileriile sunt pregătite, tranșeele sunt pline de soldați rebeli și multiple escadrile de Snowspeederi sunt gata să intre în luptă. Pentru a mai fi vreo speranță de a evacua baza Echo, rebelii vor trebui să protejeze generatoarele de scuturi cu orice preț, și să câștige și mai mult timp.



REBELIUNEA

- Începi cu 6 cărți de comandă
- Victorie: 10 medalii



• Tragerea cu Tunul ionic

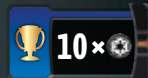
La sfârșitul fiecăreia dintre turele tale, așază 1 medalie de victorie înaintea ta drept contor de încărcare, până la maximum 4. Dacă la începutul turei tale ai 4 contoare înaintea ta, îți poți pasa tura și trage cu Tunul ionic pentru a proteja o navă de transport: așază un contor drept medalie de victorie pe spațiile tale de medalie goale și aruncă-le pe celelalte trei. Dacă deja ai 4 contoare și decizi să nu tragi cu Tunul ionic, nu așeza alt contor în acea tură.

• Cele 2 unități de Snowspeederi care încep pe plăcuțele cu clădiri au câte 4 figurine în loc de 3. Pentru a putea ataca, acestea trebuie să părăsească plăcuțele cu clădiri.



IMPERIUL GALACTIC

- Începi cu 6 cărți de comandă
- Tu începi jocul
- Victorie: 10 medalii



• Unitățile de pe tablă pot ataca generatoarele de scuturi conform regulilor obișnuite. Generatoarele sunt distruse dacă obții o aruncare de explozie împotriva lor. Prin distrugerea fiecărui generator de scuturi obții câte 2 medalii de victorie.

• Unitățile de pe tablă pot ataca Tunul ionic conform regulilor obișnuite. Tunul ionic este distrus dacă obții o aruncare de explozie împotriva sa. Prin distrugerea Tunului ionic obții 2 medalii de victorie.

CUPRINS

Misiune de recunoaștere imperială	2
Contraatac al Snowspeederilor	3
Inamic detectat	4
Aterizare reușită	5
Apărarea dealului Alpha	6
Recuperare a datelor imperiale	7
Atac asupra avanpostului	8
Medic!	9
Întărirea pozițiilor defensive	10
Generatoarele de scuturi în colimator	11
Evadarea Rebeliunii	12
Sub asediu	13
Intrare în baza Echo	14
Protejarea navelor de transport rebele	15
Retragere prin Poarta de Sud	16
Evacuarea bazei Echo	17
Ultima redută	18
Asaltul planetei Hoth - <i>Joc de proporții epice</i>	19



EDITOR DE SCENARII: BĂTĂLIA DE PE HOTH

- **CREEAZĂ-ȚI** propriile scenarii de bătlie
- **PARTAJEAZĂ-ȚI** creațiile cu alți jucători
- **JOACĂ** scenarii noi create de comunitate

WWW.DAYSOFWONDER.COM/BATTLEOFHOTH/

ECHIPA

Creat de Richard Borg, Adrien Martinot

Ilustrații • Benjamin Carré, Christophe Duhaze, Tony Foti, Clément Masson

Design grafic • Cyrille Deaujan

Design de producție • Adrien Martinot

Sculptarea miniaturilor • Yannick Hennebo, Adrien Martinot

Text • Jesse Rasmussen, Sébastien Rio

Editare • Jesse Rasmussen

Cercetare grafică • Caroline Sebayhi

Dezvoltare suplimentară • Sébastien Rio

Scenarii • Sébastien Rio, Tanguy Gréban, Adrien Martinot

Echipa „**GEEKACH**” și colaboratori

Traducere • Ali Farczadi

Editare și corectură • Sebastian Ispas

Manager de proiect • Teodor Bîta

Directorii de proiect • Volodymyr Ivanov, Oleksandr Ruchka

Mulțumim tuturor testerilor de joc și partenerilor lor care ne-au ajutat: 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 și Lydie.

Și mulțumiri speciale lui Ewan, fără de care această idee nu ar fi prins viață.

© & ™ Lucasfilm Ltd.

Days of Wonder și logoul Days of Wonder sunt mărci înregistrate ale Asmodee North America și Days of Wonder.
© 2025 Days of Wonder - Toate drepturile rezervate.