

STAR WARS™

LÁZADÁS™



BEVEZETŐ SZABÁLYOK

BEVEZETÉS

Javában dül a polgárháború. A Régi Köztársaság utolsó maradványait is elsöpörték, a Birodalom rettegésben tartja a galaxist. Nemrég megépített harci űrállomása, a Halálcsillag elég erős, hogy bármilyen ellenállást megsemmisítsen.

Mégis van egy új remény, néhány eltökélt kiválasztott szembeszáll a Birodalommal. Ezek a Lázadók titkos támaszpontjukon olyan terveket készítenek, melyekkel pusztító csapat mérhetnek a Birodalomra, és visszaállíthatják a szabadságot a galaxisban.

A SZABÁLYKÖNYVRŐL

„Az Uralkodó súlyosan melléfogott. Itt az idő, hogy támadjunk.”

– Mon Mothma, *A Jedi visszatér*

A szabálykönyv célja, hogy megtanítsa az új játékosokat, miként játsszák a *Star Wars: Lázadást*. A játékosoknak ajánlott végigolvasniuk a szabálykönyvet, mielőtt belekezdenek első játékukba.

A szabálykönyv leírása a kétszemélyes játékra vonatkozik. A „Lázadó játékos” kifejezés például az egész Lázadó frakciót jelenti, a résztvevő játékosok számától függetlenül. A csapatjátékokra vonatkozó speciális szabályok később kerülnek ismertetésre.

A dobozban található egy szabálygyűjteményt, ami részletesen tárgyalja az olyan szabályokat és különleges kivételeket, melyeket ez a füzet nem tartalmaz. A további felmerülő kérdésekre az adhat választ.



JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A *Star Wars: Lázadás* lehetővé teszi a játékosok számára, hogy újraéljék a Lázadók Szövetsége és a Galaktikus Birodalom epikus küzdelmét. Irányíthatják a történet ikonikus karaktereit, titkos küldetésekre küldhetik őket, és seregeket vezethetnek harcba szerte a galaxisban.

A két frakció stratégiája és céljai teljesen eltérőek. A Lázadók Szövetsége sokszoros túlerő ellen küzd és nem élne túl egy nyílt ütközetet; helyette rejtőznie kell, és cselekre, gerillataktikára, valamint diplomáciára kell hagyatkoznia, ha meg akarja buktatni a Birodalmat. A Lázadók akkor nyerik meg a játékot, ha elég támogatást szereznek egy átfogó galaktikus felkelés szításához, amely megdöntheti a Birodalmat.

A Galaktikus Birodalom hatalmas, zsarnoki rendszere vasmarokkal uralja a galaxis számos csillagrendszerét. A Birodalmiak könnyedén, nagy mennyiségben építhetnek szörnyűséges harci fegyvereket. Bár erőforrásaik szinte kifogyhatatlanok, csak akkor van esélyük elfojtani a lázadás szikráját, ha szétszóródnak a galaxisban, fellépnek a zavargások ellen, és megkeresik a Lázadók titkos támaszpontját. Akkor nyerhetik meg a játékot, ha megtalálják a titkos támaszpontot és elfoglalják azt.

FIGURÁK ÖSSZEILLESZTÉSE

Minden Halálcsillag és csillagromboló figurát az alábbiaknak megfelelően kell összeilleszteni használat előtt:



JÁTÉKTARTOZÉKOK



1 szabálygyűjtemény és
1 bevezető szabályok könyv



1 játéktábla (2 részre bontva)



15 feladatkártya



25 vezető, műanyag talpakkal
(12 Birodalmi, 13 Lázadó)



3 elpusztított rendszer
jelő



2 frakciótábla
(1 Birodalmi, 1 Lázadó)



68 küldeteskártya
(39 Birodalmi, 29 Lázadó)



27 behódolás/
Birodalmi hűség-
jelző



12 Lázadó
hűségjelző



32 sebzésjelző
(24 szimpla, 8 dupla)



1 időjelző



1 hírnévjelző



31 kutaszkártya



7 csatolmánygyűrű



10 szabotázsjelző



10 egyedi dobókocka
(5 fekete, 5 piros)



30 taktikakártya
(15 földi, 15 űrbéli)



153 műanyag figura
(89 Birodalmi, 64 Lázadó)



34 akciókártya
(16 Birodalmi, 18 Lázadó)

ELŐKÉSZÜLET

Mielőtt első alkalommal belekezdtek a játékba, nyomkodjátok ki a karton tartozékokat és illesszék a Vezetőket a műanyag talpakba.

A játék előkészítéséhez kövessétek az alábbi lépéseket:

1. **Frakció kiválasztása és a tartozékok begyűjtése:** A játékosoknak el kell dönteniük ki irányítja a Birodalmiakat és ki vezeti a Lázadókat a játék során. Ha nem tudnak dönteni, akkor véletlenszerűen kell meghatározni a szerepeket.

Minden játékos elveszi frakciójának műanyag figuráit, vezetőit, hűségjelzőit, frakciótábláját, küldetés- és akciókártyáit, majd maga elé helyezi ezeket.



2. **Kezdeti vezetők elhelyezése:** Minden játékos elveszi frakciója négy vezetőjét, amelyeken **nem található** toborzás ikon és a frakció táblájának „Vezérkar” mezőjére helyezi azokat. A többi toborzás ikonnal rendelkező vezetőt a játéktábla közelébe kell helyezni, de majd csak a játék későbbi részében adhatók a vezérkarhoz.

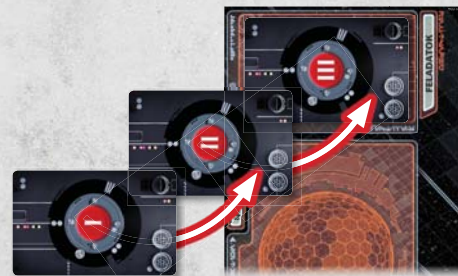


3. **Játéktábla és időszám előkészítése:** A játéktábla két felét a játéktér közepére kell helyezni, egymás mellé. Ezt követően az időjelzőt az időszám 1-es pozíciójába, a hírnévjelzőt pedig a 14-es pozícióba kell lerakni.



4. **Feladat paklik előkészítése:** A feladatkártyákat három különálló pakliba kell rendezni a kártyák hátoldalán lévő számok alapján (I, II vagy III), azután egyesével meg kell keverni azokat. Ezt követően a III-as paklit a játéktábla „Feladatok” mezőjére kell lerakni, majd a II-es paklit a III-as tetejére kell helyezni, végül pedig az I-es paklit a II-es tetejére kell letenni, létrehozva ezzel a feladat paklit.

Ezután a Lázadó játékos húz egy lapot a feladat pakliból. A felhúzott lapot nem mutathatja meg a Birodalmi játékosnak.



5. **Akció paklik előkészítése:** Minden játékos magához veszi azokat az akciókártyáit, amelyeken toborzás ikon található, és megkeveri őket, létrehozva ezzel a saját akció pakliját. A paklit arccal lefelé a frakciótáblája mellé helyezi oda, ahol az „Akció pakli” felirat található. Azok az akciókártyák, amiken **nem található** toborzás ikon, nem kellene az első játékhoz, ezért vissza kell tenni őket a dobozba.



- 6. Taktika pakli, jelölők és kockák előkészítése:** Külön-külön meg kell keverni az űrbéli és a földi taktika paklikat, majd olyan helyre kell helyezni, ahol minden játékos könnyedén elérheti azokat. Ezt követően minden maradék jelölőt és a kockákat is el kell helyezni a játéktábla közelében.



- 7. Küldeteskártyák előkészítése:** A játékosok elveszik küldeteskártyáikat és az alábbiak szerint szétválogatják azokat:

- I. **Kezdő küldetések:** A kezdő küldetéseket egy hajlított nyíl ikon különbözteti meg a többitől a kártya alján. Minden játékos elveszi a saját 4 kezdő küldeteskártyáját és félreteszi azokat.
- II. **Tervek:** A terv kártyákat egy fehér csillag ikon jelöli a lapok jobb alsó sarkában. A Birodalmi játékos elveszi ezeket, megkeveri őket, majd a játéktábla Tervek mezőjére helyezi a paklit.
- III. **Maradék küldetések:** Minden játékos elveszi a megmaradó küldetéseit, és megkeverve azokat létrehozza saját küldetés pakliját. Arccal lefelé a frakciótáblájuk mellé helyezik azon az oldalon, ahol a „Küldetés pakli” felirat található.



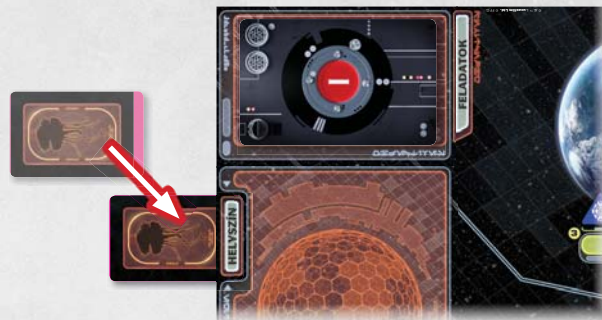
- 8. Kezdő egységek és hűségjelzők elhelyezése:** Az első játék alkalmával a 16. oldalon lévő ábra alapján kell elhelyezni a kezdő egységeket és a hűségjelzőket. A későbbi játékok alkalmával a 18. oldalon található „Haladó előkészületek” rész alapján kell eljárni.



- 9. Támaspont helyének meghatározása:** A Lázadó játékos meggyőződik arról, hogy a kutasz pakli nem tartalmaz egyetlen olyan kártyát sem, ami olyan területet jelöl, amelyen Birodalmi egységek vannak.

Ezután a Lázadó játékos a kutasz pakli maradékából kiválaszt egy kártyát, és arccal lefelé elhelyezi azt a játéktábla Lázadó támaspont mezőjének „Helyszín” felirata alá csúsztatva. Ezt követően a kutasz paklit meg kell keverni és a játéktábla „Kutasz pakli” mezőjére kell helyezni.

Az első játék alkalmával a Lázadó olyan rendszert választ, ami **nem** szövetsédes semmilyen Birodalmi egységgel.



- 10. Kezdő kéz felhúzása:** Minden játékos úgy alakítja ki kezdő kezét, hogy kézbe veszi a négy kezdő küldetését, és még két lapot húz a saját küldetés paklijából. A kézben tartott lapokat az ellenféllel szemben titkosan kell kezelni.



A játékosok most már készen állnak a játék megkezdésére!

A JÁTÉK MENETE

A *Star Wars: Lázadás* társasjáték egy fordulóra osztott stratégiai játék. A játékosok minden fordulóban három fázist játszanak le az alábbi sorrendben:

- 1. Hozzárendelési fázis:** A játékosok küldetésekhöz rendelik hozzá vezetőiket.
- 2. Parancs fázis:** A játékosok felváltva kidolgozzák küldetéseiket vagy vezetőket helyeznek el a játéktáblán, hogy egységeiket mozgathassák és csatákat kezdeményezhessenek.
- 3. Frissítési fázis:** A játékosok elvégzik az elrendező lépéseket, mint például a vezetők visszavétele, küldeteskártyák felhúzása, kutasz-droidok indítása, új vezetők toborzása és új egységek gyártása.

A három fázis részletes leírása megtalálható a továbbiakban.

A játékosok addig folytatják az egymás utáni fordulók lejátszását, míg az egyik fél meg nem nyeri a játékot, a későbbiekben ismertetésre kerülő módon.

1. HOZZÁRENDELÉSI FÁZIS

A fázis alatt a játékosok hozzárendelhetik vezetőiket egy-egy küldetéshez. A küldetések a *Star Wars* történetkör olyan kiemelkedő pillanatait elevenítik fel, mint például a Halálcsillag terveinek ellopása. Minden játékos rendelkezik egy kártyapaklival, amelyek a vezetők által teljesíthető küldetéseket tartalmazzák.

Először a Lázadó játékos rendelheti hozzá valamelyik vezetőjét a küldetésekhöz. Miután végzett, a Birodalmi játékos is felhasználhatja vezetőit és küldetésekhöz rendelheti őket.

Ahhoz, hogy egy vezetőt küldetéshez lehessen rendelni, a játékosnak ki kell választania egy kezében lévő küldeteskártyát, és el kell helyeznie azt arccal lefelé a frakciótáblája közelében. Ez után kiválaszthat **egy vagy két** vezetőt a vezérkarából, és elhelyezheti azokat a küldeteskártyán.

Minden küldetésnek van egy szakértelem-követelménye a kártya bal felső sarkában. Ezeket részletesen a későbbiekben, a „Mik a szakértelmek?” című szövegdobozban kerülnek ismertetésre.

Bármelyik vezető aki nincs küldetéshez rendelve, a vezérkarban marad és felhasználható lesz a Parancs fázis során, hogy csapatokat mozgasson vagy megpróbálja megakadályozni az ellenfél küldetéseinek teljesítését.

Miután a Birodalmi játékos végzett a vezetői hozzárendeléssel, a játékosok továbbléphetnek a Parancs fázisra.

MIK A VEZETŐK?

„Nem hiszek a szememnek, te tábornok vagy?”
– Han Solo, *A Jedi visszatér*

A **VEZETŐK** olyan híres személyek a *Star Wars* univerzumából, mint amilyen például Leia hercegnő vagy Darth Vader. Ezek a karakterek fogják végrehajtani a játékosok minden fontosabb akcióját.





A vezetők szükségesek az egységek mozgatásához és a küldetések teljesítéséhez. A rajtuk lévő számok azokat a bónuszokat jelentik, melyeket harcban adnak, a nevük alatti szakértelem ikonok pedig a különböző küldetéstípusokban való erősségüket mutatják meg. Ezeket részletesen később ismertetjük.



A Birodalmi játékos két vezetőt rendelt küldetésekhöz és kettőt hagyott a vezérkarban.

2. PARANCS FÁZIS

A Parancs fázis során a játékosok mozgathatják csapataikat és felfedhetik küldetéseiket. A Lázadó játékos kezd, majd a játékosok felváltva hajtanak végre köröket, amelyekben az alábbi lehetőségek közül választhatnak egyet:

-  **Rendszer aktiválása:** Egy vezérkarban lévő vezető segítségével egységeket lehet mozgatni a játéktáblán, ami valószínűleg harcot eredményez majd.
-  **Küldetés felfedése:** Egy küldeteskártyán lévő vezető használatával felfedhető a kártya képessége.

A játékosok bármikor passzolhatnak. Miután egy játékos passzolt, abban a körben ki kell hagyni őt a fázis további részében. Ha minden játékos passzolt, a játékosok továbbhaladhatnak a Frissítési fázisra.

RENDSZER AKTIVÁLÁSA

A játékosok úgy mozgathatják egységeiket vagy kezdeményezhetnek csatát, hogy **AKTIVÁLNAK EGY RENDSZERT** az egyik vezetőjük segítségével.

Egy csillagrendszer aktiválásához a játékos egyik vezetőjét a vezérkarából bármelyik rendszerbe áthelyezi. Mikor egy rendszer aktiválódik, a játékos hajókat mozgathat oda a **szomszédos** rendszerekből, de egyik játékos sem **mozgathat ki** egységeket olyan rendszerből, ami már tartalmazza frakciójának valamelyik vezetőjét.

Minden beérkező hajó maximum annyi földi egységet hozhat magával, amennyi a frakciótáblán feltüntetett **SZÁLLÍTÁSI KAPACITÁSA**. A TIE vadászok szintén szállítást igényelnek csakúgy, mintha földi egységek lennének.



Szállítási kapacitás

Miután egységeket mozgattak olyan rendszerbe, amiben ellenséges egységek vannak, a játékosok összecsapnak. Ennek menete később kerül ismertetésre.



Taktikaértékek

Ha egy vezető nem rendelkezik **TAKTIKA-ÉRTÉKKEL**, nem aktiválhat rendszereket.



A Birodalmi játékos aktiválja Cato Neimoidiát Palpatine Császárral (1). A Császár Cato Neimoidiába mozgathatja a Sulluston lévő csillagrombolót és AT-AT lépegetőt (2). Nem mozgathatja el Koréliáról az ott állomásozó rohamosztagos egységet, mert ahhoz szállítási kapacitással rendelkező hajóra lenne szüksége (3). Szintén nem mozgathatja a Coruscanton lévő egységet, mert azok nem szomszédosak Cato Neimoidiával (4).

MIK A RENDSZEREK ÉS A RÉGIÓK?

„A félelem fogja fenntartani a Birodalom rendjét. A félelem ettől a támaszponttól.”

– Tarkin nagymoff, *Egy új remény*



A játéktábla legnagyobb része a *Star Wars* galaxis 32 kulcsfontosságú rendszerét mutatja be. Minden rendszer tartalmaz egy bolygóképet (1), a rendszer nevét (2), a bolygót körülvevő űrt (3) és a rendszer határait (4). A rendszerben tartózkodó földi egységeket a bolygóképre kell helyezni, míg a hajókat a bolygó körüli űrben kell felsorakoztatni.

A játéktábla nyolc régiót tartalmaz, amelyek vastag narancssárga határvonallal vannak elválasztva egymástól. Minden régió négy rendszert foglal magába.

A legtöbb rendszer **LAKOTT**, ezek rendelkeznek hűségmezővel (5) és erőforrás ikonnal (6). Utóbbi azt mutatja meg, hogy a rendszer milyen egységek gyártására képes. Ha egy rendszer nem rendelkezik hűségmezővel vagy erőforrás ikonnal, akkor az egy **TÁVOLI** rendszer.

Az árnyékolt területek, amiket narancssárga vonal vesz körbe átjárhatatlanok (7), ezért lehetetlen át-
haladni rajtuk.

A Lázadók támaszpontjának megtalálása

Miután Birodalmi földi egységek érkeznek egy rendszerbe, a Lázadó játékosnak **kötelező** bejelentenie, hogy a Lázadók támaszpontja abban a rendszerben van-e.

Ha a Lázadók támaszpontja az adott rendszerben van, akkor a Lázadó játékosnak fel kell fednie a bázist, mielőtt elkezdik a csatát. Az erre vonatkozó szabályok később kerülnek ismertetésre.

KÜLDETÉS FELFEDÉSE



A küldetés felfedéséhez a játékosnak választania kell egy olyan arccal lefelé fordított küldeteskártyát, amelyhez vezető van rendelve. A kártyát felfordítja, majd hangosan felolvassa a rajta található szöveget.

A legtöbb küldeteskártya arra utasítja a játékost, hogy „próbáld meg” vagy „hajts végre” egy küldetést egy adott rendszerben. Ilyenkor meg kell neveznie a rendszert, amelyben megpróbálkozik a küldetés végrehajtásával, de más döntést még nem kell meghoznia.

Ezt követően vezetőjét a megnevezett rendszerbe helyezi. Ha például egy kártyára az van írva, hogy „Próbáld meg bármelyik rendszerben”, akkor a játékos a vezetőt azonnal áthelyezheti a küldeteskártyáról bármelyik rendszerbe a játéktáblán.

Fontos: Ha egy küldetést a Lázdó támaszponton próbálnak meg vagy hajtanak végre, akkor a küldetésben részt vevő vezetőt a játéktér „Lázdó támaszpont” mezőjére kell helyezni, **nem** pedig oda, ahol a titkos támaszpont valójában található.

A küldetések tehát kétféle kifejezést használhatnak, amelyek befolyásolják a kártya eredményének kimenetelét:

-  **A HAJTS VÉGRE** kifejezés azt jelenti, hogy a kártya képessége automatikusan létrejön és nem lehet megakadályozni.
-  **A PRÓBÁLD MEG** kifejezés azt jelenti, hogy a kártya képessége csak akkor jön létre, ha a küldetés sikerrel jár. A küldetés **automatikusan sikeres** lesz, kivéve ha **MEGAKADÁLYOZZA** egy ellenséges vezető. Ennek menetről az alábbiakban olvashatsz.

Fontos: A Kezdő küldeteskártyákat használatuk után a játékos visszaveszi a kezébe. A többi küldeteskártyát használat után el kell dobni.



Kezdő küldetés ikon

Küldetés megakadályozása




Miután egy játékos kijelentette, hogy hol szeretne próbát tenni küldetésével, ellenfelének lehetősége van a vezérkarából odaküldeni egy vezetőt, hogy akadályozza az adott küldetést. Az akadályozó vezetőt abba a rendszerbe kell helyezni, ahol a küldetést a játékos megpróbálja teljesíteni.

Ha mindkét játékosnak van vezetője a rendszerben, a küldetés **AKADÁLYOZOTT**. Ilyenkor a játékosok kockadobással döntenek el, hogy a küldetés sikerrel vagy kudarccal zárul-e. Mindkét játékos összeadja a **rendszerben tartózkodó vezetőin** lévő szakértelem ikonok számát, majd ennyi kockával dob (a kockák színe most nem számít). A kockák számának meghatározásában csak azok a szakértelem ikonok számítanak, melyek megfelelnek a küldetés szakértelem-követelményének.



Egyező szakértelem ikonok



Minden  és  eredmény **egy SIKER**nek számít, minden  **két sikert** jelent. Ha a küldetést megpróbáló játékos több sikert ér el mint az ellenfele, akkor a küldetés sikerrel jár és végrehajthatja a kártya „Ha sikerrel jársz” képességét. Ha a játékos egyenlő vagy kevesebb sikert dob mint ellenfele, akkor a küldetés kudarcot vall és a kártya képessége nem jön létre.

MIK A SZAKÉRTELMEK?

„Milyen titkos küldetés? Milyen tervrajz? Miket zagyválsz itt össze?”

– C-3PO, *Egy új remény*


Minden küldetésnek van egy szakértelem-követelménye a kártya bal felső sarkában. Ez mutatja a minimum szakértelem ikonok számát, amivel a hozzárendelt hősnek rendelkeznie kell ahhoz, hogy a küldetést fel lehessen fedni.





Ez a küldetés olyan vezetőt igényel, aki legalább egy hírszerzés (H) ikonnal rendelkezik (például Palpatine császár).




Minél több egyező ikonnal rendelkezik a vezető, annál nagyobb az esélye, hogy sikerre viszi a küldetést. Négy szakértelem-típust különböztetünk meg:


 **Diplomácia:** Ezek a küldetések legtöbbször hűséget biztosítanak az adott rendszerben, vagy további egységekkel látják el a játékost.


 **Hírszerzés:** A Lázdó hírszerző küldetések általában feladatkártyák megszerzését segítik, míg a Birodalmi hírszerző küldetések a Lázdók támaszpontjának megkeresésében nyújtanak segítséget.

 **Különleges hadművelet:** A Lázdók különleges hadműveleti küldetése általában Birodalmi egységeket pusztítanak el, míg a Birodalmi különleges hadművelet Lázdó vezetők elfogására és kiváltására irányulnak.

 **Logisztika:** A Lázdók logisztikai küldetése általában egységek mozgatását teszik lehetővé a Lázdó támaszpontba, vagy ki onnan. A Birodalmi logisztikai küldetések segítségével különleges egységek gyárthatók, vagy lecsökkenthető a Birodalmi egységek gyártási ideje.

Egyéb küldetésszabályok:

 Mikor egy küldetést más „vezető ellen” kell megpróbálni, akkor a küldetés a célpont vezető rendszerében próbálható meg.

 Néhány küldeteskártyán egy vezető képe is megtalálható a szakértelem-követelmény résznél. **Bármelyik vezető** megpróbálhatja teljesíteni ezeket, ha azonban a megjelölt vezető teljesíti a küldetést, ő két sikert adhat a kockadobás eredményéhez.



A vezető képe a küldeteskártyán.

Ha a küldetés nem „próbáld meg”, hanem „hajts végre” típusú volt, akkor a kártyán található egy további hatás is, amely csak akkor érvényesül, ha az adott vezető hajtotta végre a küldetést.

A vezető keretének színe csak a csapatjátékban bír jelentéssel.

PÉLDAKÜLDETÉS



1. A Parancs fázis elején a Lázdó játékos úgy dönt, hogy felfedi Leia hercegnő küldetését. Arcra felfelé fordítja a kártyát, felfedve a „Beszivárgás” nevű lapot, amelyet bármelyik Birodalmi rendszerben megpróbálhat teljesíteni.
2. Úgy dönt, hogy Coruscanton próbálkozik a küldetéssel, ezért oda helyezi a hercegnőt.
3. A Birodalmi játékos elhatározza, hogy Palpatine császárral fogja megakadályozni a küldetést, ezért a Császárt Vezérkáról Coruscantra helyezi.

4. A „Beszivárgás” küldetésnek hírszerzés (👁️) szakértelem-követelménye van, így a játékosok összeadják a hírszerzés ikonjait a rendszerben lévő vezetőiken. Leiának és Palpatine császárnak is két hírszerzés ikonja (👁️), van, így mindkét játékos két kockával dob.

A Lázdó játékos egy ✖️, eredményt dob, a Birodalmi játékosnak pedig egy ☒. eredményt sikerül gurítania. Mivel a ✖️ két sikernek számít, a küldetés sikerrel jár, a Lázdó játékos pedig végrehajthatja a küldetés-kártya képességét.

5. A Lázdó játékos megnézi a Feladat pakli két felső lapját, majd egyiket a pakli aljára helyezi, a másikat pedig a pakli tetején hagyja.
6. Mivel a „Beszivárgás” egy kezdő küldetés-kártya, a Lázdó játékos a kártyát visszaveszi a kezébe.

Most, hogy a Lázdó játékos befejezte a küldetése teljesítését, a Birodalmi játékoson van a sor, hogy aktiváljon egy rendszert vagy felfedje az egyik küldetését.

3. FRISSÍTÉSI FÁZIS

Ebben a fázisban a játékosok felkészülnek a következő fordulóra a következő lépések segítségével:

- 1. Vezetők visszavétele:** Minden játékos elveszi vezetőit a játéktábláról és a vezérkarába helyezi vissza azokat. Ha egy vezető még mindig egy küldeteskártyán tartózkodik, akkor is visszatér a vezérkarba, a kártya pedig a játékos kezébe kerül.
- 2. Küldetések felhúzása:** Minden játékos két küldeteskártyát húz, majd ha több mint 10 kártya van a kezükben, akkor annyi kártyát kell eldobniuk, hogy 10 lap maradjon náluk.
- 3. Kutasz-droidok indítása:** A Birodalmi játékos két kutasz-kártyát húz. Minden kutasz-kártya egy olyan rendszert mutat meg, ahol biztosan **nem található** a Lázdók támaszpontja. A Birodalmi játékos ezeket a kártyákat titokban tartja.
- 4. Feladat felhúzása:** A Lázdó játékos felhúzza egy feladat-kártyát és kézbe veszi.
- 5. Időjelző mozgatása:** Mozgassátok az időjelzőt egygel előrébb a sávon. Ezután a játékosok toborozhatnak és/vagy gyárthatnak, ha a megfelelő ikonok megtalálhatóak a jelző új helyén.

I. Toborzás ikon: Minden játékos két kártyát húz az akciópaklijából, választ **egy vezetőt**, amelyik a két kártya egyikén szerepel, és a vezérkarába helyezi őt. Az első játék során a kártyákon lévő képességeket figyelmen kívül kell hagyni és vissza kell tenni ezeket a lapokat a dobozba.



Toborzás ikon a sávon

II. Gyártás ikon: Minden játékos gyárt egy egységet minden erőforrás ikon után, amely a hűsleges vagy behódolt (lásd később) rendszereiben található. A behódolt rendszereknél csak a bal szélső erőforrás ikon számát.



Gyártás ikon a sávon

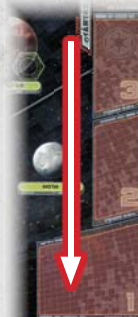
A játékos az egységeket elveszi a tartalékból és a gyártási sorára helyezi (lásd lejjebb) azon a mezőn, ami megegyezik az adott erőforrás ikon bal oldalán található számmal.



Erőforrás ikonok és értékek

- 6. Egységek telepítése:** A Lázdó játékoskal kezdve minden játékos lejjebb csúsztat egy egységet a gyártási soron (a saját táblaszéle felé). Minden egység ami az „1”-es mezőről lecsúszik a pályáról készen áll a telepítésre. A játékos ezeket az egységeket olyan rendszerekbe telepíti (helyezi el), amelyeken az ő **hűség- vagy behódolásjelzői** vannak.

Minden játékos legfeljebb két egységet telepíthet egy rendszerbe.



Birodalmi gyártási sor

EGYSÉGGYÁRTÁSI PÉLDA



- A Frissítési fázis során az időjelző olyan mezőre mozgott, amin gyártás ikon található.
- A Lázdó játékos átnézi minden, a Lázdókhoz hú rendszerét, és megnézi ezek erőforrás ikonjait. Ryloth hú a Lázdókhoz és van rajta egy erőforrás ikon; a Lázdó frakciótábla szerint a ikon egy Lázdó katonát jelent.
- Az erőforrás ikon melletti „1”-es szám azt mutatja, hogy a figurát az „1”-es mezőre kell helyezni a gyártási soron (az X-szárnyú mellé, ami már előzőleg is ott volt).
- Miután a játékos minden hűsleges rendszereiből legyártotta egységeit, egygel közelebb csúsztathat minden egységet a Lázdó táblaszél felé. A Lázdó katona és az X-szárnyú leesik a tábláról, így ezek készen állnak a telepítésre.
- A Lázdó játékos úgy dönt, hogy mindkét egységet a Rylothra telepíti, így elhelyezi azokat a rendszerben.

A Lázdó játékos úgy telepíthet vagy gyárthat egységeket a Lázdó támaszpontonál, mintha az is egy rendszer lenne.

Azok a rendszerek, amelyek az ellenfél egységeit vagy egy szabotázsjelzőt tartalmaznak, **nem gyárthatnak** egységeket az 5. lépés során, és egységek **sem telepíthetőek** rájuk a 6. lépésben.

Az egységek telepítése után a játékosok új fordulót kezdenek, ami a Hozzárendelési fázissal kezdődik.

GYŐZELEM

A Birodalmi játékos azonnal megnyeri a játékot, ha elfoglalja a Lázadók támaszpontjának rendszerét (ha például Birodalmi egység van a rendszerben, de Lázadó nincs). Ez olyan hatalmas csapás a Lázadók számára, ami biztosítja a Birodalom uralmának megszilárdulását.

A Lázadó játékos azonnal megnyeri a játékot, ha a hírnévjelző és az időjelző ugyanarra a mezőre kerül az időszávon. Ebben az esetben a Lázadók elég támogatást és hírnevet gyűjtenek a galaxisban ahhoz, hogy hanyatlásba taszítsák a Birodalmat.

A Lázadók leggyakrabban a feladatkártyák segítségével juthatnak hírnévhez.

FELADATKÁRTYÁK

A Lázadó játékos egy feladatkártyával kezdi a játékot és minden Frissítési fázisban további egyet húz fel.

A Lázadó játékos akkor játszhat ki feladatkártyát a kezéből, ha a megadott időben teljesítette a kártya követelményeit.

Ilyenkor eldobja a teljesített kártyát, és annyi hírnevet kap, amennyit a bal felső sarokban található szám jelez. A hírnévjelzőt is ennyi mezővel mozgatja az időjelző felé. Csatánként és Frissítési fázisonként csak egy feladatkártya játszható ki.



Ezt a feladatot csak egy csata során lehet teljesíteni és eggyel növeli a hírnevet.

A HALÁLCSILLAG

*„Ez a támaszpont legyőzhetetlen fegyver az univerzumban. Azt javaslom, vessük be!”
– Motti admirális, Egy új remény*

A Halálcsillag egy félelemkeltő egység, ami egész rendszerek elpusztítására képes. Ahhoz, hogy ezt megtegye, a Birodalmi játékosoknak a „Kutatás, fejlesztés” küldetést kell használniuk, amelynek segítségével felhúzhatnak egy „Szuperlézer aktíválva” kártyát a terv pakliból.

Mikor a Halálcsillag megsemmisít egy rendszert, egy Elpusztított rendszer jelölőt kell odahelyezni, és minden ott tartózkodó Lázadó földi egységet el kell pusztítani. Ha a Halálcsillag olyan rendszert pusztít el, ahol a Lázadók támaszpontja rejtőzött, akkor a Birodalmi játékos rögtön megnyeri a játékot.

A Halálcsillag csak a feladat pakliban található „Halálcsillag tervek” kártyával pusztítható el.



Elpusztított rendszer jelölő



TOVÁBBI SZABÁLYOK

Ez a rész tartalmaz minden további szabályt, ami a játékhoz szükséges.

A LÁZADÓ TÁMASZPONT

Az előkészület alatt a Lázadó játékos titokban választ egy rendszert Lázadó támaszpontjának, ami kezdetben rejtett, de a játék során lelepleződik. Ez a rész ismerteti minden szabályt, ami a megkereséséhez és felfedéséhez szükséges, valamint leírja az egységek ki- és bemozgatását a bázisra.

Amíg a Lázadó támaszpont rejtett, a Lázadó játékos anélkül telepítheti a játéktábla „Lázadó támaszpont” mezőjére egységeket, hogy felfedné a rendszert, ahol bázisa tartózkodik. Mikor egy hatás a „Lázadó támaszpont” mezőre hivatkozik, akkor a hatás a játéktáblán lévő mezőre vonatkozik, **nem** pedig a rendszerre, ahol a támaszpont található.



Lázadó egységek a „Lázadó támaszpont” mezőn

KI- ÉS BEMOZGÁS A LÁZADÓ TÁMASZPONTRA

Amíg a Lázadó támaszpont rejtőzik, a Lázadó egységek szabadon mozoghatnak a „Lázadó támaszpont” mező és azok között a rendszerek között, melyek szomszédosak a támaszpont rendszerével. Ez azt jelenti, hogy ha egységek mozognak a „Lázadó támaszpont” mezőre vagy elhagyják ezt a mezőt, akkor mozgásuk azonosítani fog egy olyan rendszert, ami szomszédos a támaszpont tartózkodási helyével (vagy ahol éppen maga a támaszpont tartózkodik).

Néhány küldetés lehetővé teszi a Lázadók számára, hogy leleplező információ nélkül mozogjanak a támaszpont és bármely más rendszer között.

A LÁZADÓ TÁMASZPONT FELFEDÉSE

Ha a Birodalmi játékosnak **hűségjelzője** vagy **földi egységei** kerülnek a Lázadók támaszpontjával azonos rendszerbe, akkor a Lázadó támaszpontot azonnal fel kell fedni. Ha Birodalmi földi egységek lépnek a rendszerbe, a támaszpontot még a csata előtt fel kell fedni.

Mikor a támaszpont felfedésre kerül, a Lázadó játékos felfordítja a játéktábla „Helyszín” részéhez helyezett kutaszkártyát és a „Lázadó támaszpont” mezőre helyezi. Az összes egységet és vezetőt, akik a Lázadó támaszponton tartózkodnak, arra a rendszerre kell helyezni, melyet a felfedett kutasz-droid kártya mutat. A kutaszkártya arccal felfelé a „Lázadó támaszpont” mezőn marad, ezzel jelezve, hogy a bázis lelepleződött.

Bár a támaszpontot megtalálták, a „Lázadó támaszpont” mezőn lévő erőforrás ikonok továbbra is használhatóak, az egységek azonban többé már nem telepíthetőek vagy mozgathatóak a „Lázadó támaszpont” mezőre. Azok az egységek, amiket a játékos ide helyezne, arra a rendszerre kerülnek, amit a bázison lévő felfordított kutaszkártya mutat.

ÚJ TÁMASZPONT KIALAKÍTÁSA

A „Hirtelen mozgósítás” küldeteskártya lehetővé teszi a Lázadó játékosnak, hogy új támaszpontot hozzon létre. Ehhez fel kell húznia a kutasz pakli felső négy lapját. A felhúzott lapok közül egyet kiválaszthat, amely az új támaszpont rendszere lesz. Ez a rendszer nem lehet olyan, ami Birodalmi hűségjelzővel rendelkezik vagy Birodalmi egységek találhatók rajta.

Új helyszín választásakor fel kell fednie a régi bázis helyszínét, és a „Lázadó támaszpont” mezőről minden egységet át kell helyeznie a régi támaszpont rendszerére. A Lázadó játékosnak nem lesznek egységei az új támaszponton, amíg csapatokat nem mozgat vagy telepít oda.

Ezután a játékos odaadja a régi támaszpont kutaszkártyáját a Birodalmi játékosnak, majd az új támaszpont lapját arccal lefelé a játéktábla „Helyszín” mezője alá csúsztatja. Ezután megkeveri a másik három, általa ki nem választott kutaszkártyát és arccal lefelé elhelyezi őket a kutasz pakli alján.

SZABOTÁZSJELZŐK

Néhány Lázadó küldetés **SZABOTÁZSJELZŐKET** rakhat le bizonyos rendszerekbe, ami azt jelenti, hogy **egyik játékos sem** használhatja az ott található erőforrás ikonokat új egységek gyártására, és az új egységek telepítése sem lehetséges az érintett rendszerbe. A szabotázsjelzőket különböző Birodalmi küldetések segítségével lehet eltávolítani.



Szabotázsjelző egy rendszerben



HŰSÉG ÉS BEHÓDOLÁS

Egyik frakció sem nyerhet háborút a galaxis polgárainak támogatása nélkül. A játékosok úgy szerezhetnek támogatást, ha megnyerik ügyüknek a csillagrendszereket. Ezt a játékban a **HŰSÉG** jelképezi. A Birodalom ráadásul meg is szállhat rendszereket, behódoltatva népszerűségüket, rákényszerítve őket, hogy segítsék a galaktikus uralom megszilárdulását.

HŰSÉG

Minden lakott rendszernek van hűsége, ami azt jelképezi, hogy a rendszer népe kit támogat: a Lázdókat, a Birodalmat, vagy semleges marad. Egy rendszer jelenlegi hűségét az mutatja meg, hogy milyen hűségjelző található benne. Ha nem rendelkezik hűségjelzővel, semlegesnek számít.



Birodalmi hűségjelző

A játékosok fő hűsészerző módszere a diplomáciai (♠) küldetések végrehajtása. Az a játékos, akinek hűségjelzője van a rendszerben, használhatja a rendszer erőforrásait, hogy új egységeket gyártson.

Mikor a játékos semleges rendszerben „szerez 1 hűséget”, elhelyezi oda a hűségjelzőjét; a rendszer most már az ő frakciójához lojális. Mikor a játékos olyan rendszerben „szerez 1 hűséget”, ami másik játékoshoz lojális, az ellenfél hűségjelzőjét el kell távolítani; a rendszer innentől semleges lesz.

Minden rendszer, amin Birodalmi hűség- vagy behódolásjelző van, **BIRODALMI RENDSZER**nek számít. Coruscant mindig hűséges a Birodalmi játékoshoz, és nem szerezhet vagy veszíthet hűséget.

BEHÓDOLÁS

A Birodalmi játékos behódoltathat rendszereket, arra kényszerítve lakóit, hogy Birodalmi egységeket gyártsanak.



Behódolásjelző

Mikor **legalább egy Birodalmi földi egység** van az olyan rendszeren, ami nem rendelkezik Birodalmi hűségjelzővel, a Birodalom behódoltatja az adott rendszert. Helyeztetek egy behódolásjelzőt a rendszer hűség mezőjére.

Ha az újonnan behódoltatott rendszernek Lázdó hűségjelzője volt, akkor a behódolásjelzőt a Lázdó hűségjelző **TETEJÉRE** kell tenni. Ez jelképezi azt, hogy a lakók kényszerítve vannak a Birodalom javát segítő munkára.

Ha **bármikor** előfordul, hogy a behódoltatott rendszeren nincs Birodalmi földi egység, akkor a behódolásjelzőt el kell dobni és a rendszer hűsége ismét a Lázdóké lesz (vagy semlegesre vált, ha nem volt a behódolásjelző alatt más hűségjelző).

A Birodalmi játékos a behódoltatott rendszer **bal szélső** erőforrás ikonját használhatja fel új egységek gyártására. A Lázdó játékos a behódoltatott rendszeren nem gyárthat és nem is telepíthet oda egységeket, még akkor sem, ha a behódolásjelző alatt Lázdó hűségjelző van.



Utapau bal szélső erőforrás ikonja egy kék ●.

CSATOLMÁNYGYŰRŰK

Néhány kártya képessége olyan **GYŰRŰT** csatolhat vezetőkre, mint például a foglyul ejtett vezető gyűrű. Mikor egy gyűrűt csatolni kell egy vezetőhöz, nyomd a vezető talpát szorosan a gyűrűbe.



Han Solo a Szentömb csatolmánygyűrűben

A gyűrű hatása azon a kártyán van leírva, ami magát a gyűrűt is játékba hozta. Ha egy olyan vezető kap gyűrűt, aki már rendelkezik eggyel, akkor az előzőt el kell távolítani, helyet adva ezzel az új gyűrűnek.

VEZETŐK FOGLYUL EJTÉSE

Az olyan képességek hatására, mint amilyen például a birodalmi „Lázdó ügynök elfogása” küldeteskártyán található, a Lázdó vezetők fogságba eshetnek. Mikor egy vezető fogságba esik, csatolják a foglyul ejtett vezető gyűrűt a megfelelő vezetőhöz. A foglyul ejtett vezetők általában nem akadályozhatnak küldetéseket, valamint nem térhetnek vissza a vezérkarba és nem mozgathatók a Lázdó játékos által. A foglyul ejtett vezetők viszont nem is akadályozzák meg a Lázdó egységeket, hogy kimozogjanak a rendszerből, ahol velük együtt tartózkodnak.



Foglyul ejtett vezető gyűrű

Az elfogott vezetőket a Birodalmi játékos úgy mozgathatja, mintha azok földi egységek lennének. A Birodalmi játékosnak továbbá vannak olyan küldetései, melyeket foglyul ejtett vezetők ellen próbálhat meg, mint például amellyel a vezetőt ki lehet vartatni a Lázdó támaszpont hollétét illetően. Ha egy küldetést egy elfogott vezető ellen próbálnak meg, az elfogott vezető akadályozni fogja a küldetést annak ellenére is, hogy fogságban van.

A Birodalmi játékos csak egy foglyul ejtett vezető gyűrűvel rendelkezik. Ha foglyul ejt egy második vezetőt is, akkor az első azonnal kiszabadul. Vezetőket néhány küldeteskártya segítségével is foglyul lehet ejteni.

FOGLYUL EJTETT VEZETŐK KISZABADÍTÁSA

Ha nincs Birodalmi egység a foglyul ejtett vezető rendszerében (általában Birodalmi vereséggel zárult csaták után) akkor a vezető azonnal kiszabadul. Néhány küldeteskártya szintén képes a vezetők kiszabadítására.

Mikor egy foglyul ejtett vezetőt kiszabadítanak, a gyűrűt el kell távolítani a vezetőről, majd át kell helyezni őt a „Lázdó támaszpont” mezőre.

ÉPÍTMÉNYEK

A pajzsgenerátor és az ionagyű különleges földi egységek, melyeket **ÉPÍTMÉNYEKNEK** nevezünk. Az építmények rögzítettek (nem tudnak mozogni) és nem adnak kockákat a csaták során. Cserébe képességekkel járulnak a csatához, melyek a Lázdó frakciótáblán találhatóak meg.



Rögzített ikon

CSATA

Ha egy játékos olyan rendszerbe mozgat egységeket, ami tartalmazza az ellenfél egységeit, akkor csatára kerül sor. A játékosok az alábbi lépéseket követve dolgozhatják ki a csatákat:

- 1. Vezető hozzáadása:** Ha a játékosnak a rendszerben nincs taktikaértékekkel rendelkező vezetője, akkor vezérkarából elhelyezhet egy vezetőt a rendszerbe.
- 2. Taktikakártyák felhúzása:** Minden játékos a rendszerben lévő vezetőjének megfelelően húz taktikakártyákat (ha van egyáltalán ott vezetője). A játékos a vezető úrbéli taktika (kék) értékének megfelelően húz úrbéli taktikakártyákat és a földi (narancssárga) taktika értékének megfelelően húz fel földi taktikakártyákat. Ha a játékosnak több vezetője is van a rendszerben, csak a legmagasabb értékeknek megfelelően húz lapot (mind a földi, mind az úrbéli értékek esetében).
- 3. Harci forduló:** A játékosok harci fordulókat dolgoznak ki, amelyekben minden egység végrehajt egy támadást. Egy harci forduló kidolgozásához az alábbi lépéseken kell végigmenni:



Taktikaértékek

I. Úrcsata: Az aktuális játékos végrehajt egy **TÁMADÁST** az összes hajójával, majd ellenfele is végrehajt egy támadást az összes saját hajójával. A támadások részletes ismertetésére később kerül sor.

Csak akkor kell végrehajtani ezt a lépést, ha mindkét játékosnak van úrhajója a rendszerben.

II. Földi csata: Az aktuális játékos végrehajt egy támadást az összes földi egységével, majd ellenfele is végrehajt egy támadást a saját földi egységeivel.

Csak akkor kell végrehajtani ezt a lépést, ha mindkét félnek vannak földi egységei a rendszerben.

III. Visszavonulás: Az aktuális játékosal kezdve mindkét játékos lehetőséget kap, hogy egységeit visszavonultassa a rendszerből.

IV. Következő forduló: Ha továbbra is mindkét frakciónak vannak egységei ugyanazon a **FRONTON** (űrben vagy földön), akkor végrehajtanak még egy harci fordulót. Máskülönben a csata véget ér.

TÁMADÁS VÉGREHAJTÁSA

Támadáskor a játékosok kockákkal dobnak, majd sebzést okoznak ellenfelüknek az adott fronton. A támadás végrehajtásához az alábbi lépések szükségesek:

1. Kockadobás

A játékos leolvassa frakciótáblájáról a résztvevő úrhajó vagy földi egység mellett szereplő kockák színét és számát, összeadja ezeket, majd ennek megfelelő kockadobást hajt végre. Minden támadás maximum öt piros és öt fekete kockával hajtható végre.



2. Harci akciók

A kockadobás után a játékos bármennyi harci akciót végrehajthat, de egyszerre mindig csak egyet. Kétféle harci akciót különböztetünk meg:

Taktikakártya kijátszása: A játékos kijátszik egy taktikakártyát kezéből és kidolgozza annak hatását. Ezek csak olyan egységeket célozhatnak, melyek azon a fronton tartózkodnak, ahol a taktikakártya kijátszásra került. A felhasznált taktikakártyát használat után el kell dobni. Ha a kártyán \otimes ikon szerepel, a játékosnak el kell dobni egy \otimes eredményt mutató kockáját, hogy használhassa a kártya képességét.

Taktikakártya húzása: A játékos eldobhatja egy \otimes eredményt mutató kockáját, hogy az adott front taktika paklijából felhúzhasson egy lapot. A felhúzott kártyák abban a harci fordulóban használhatók fel, amelyben felhúzásra kerültek, de megtarthatóak a csata későbbi részére is.

3. Sebzés kiosztása

Ha a játékos már nem hajt végre több harci akciót, eldöntheti, melyik egységeknek okoz sérülést. Ezt úgy teheti meg, hogy az egységek mellé helyezi a sebzést okozó kockákat (vagy kártyákat). A sebzést csak azokra az egységekre lehet kiosztani, amelyek a megfelelő fronton tartózkodnak.

A kockákon lévő ikonok az alábbiak szerint használhatóak:

\otimes **Találat:** Egy sebzést okoz egy olyan egységnek, ami a kockával megegyező színű életértékkel rendelkezik.

\otimes **Kritikus találat:** Egy sebzést okoz egy olyan egységnek, ami fekete vagy piros életértékkel rendelkezik.

Példa: A TIE vadászok fekete kockával dobnak. A fekete kockán dobott \otimes eredményeket ezen a fronton olyan elleneségek egységeihez lehet hozzárendelni, melyeknek fekete életértéke van (csak X-szárnyúak vagy Y-szárnyúak). A fekete \otimes eredmények nem rendelhetők hozzá piros életértékű egységekhez, mint amilyen például a Koréliai korvett.

4. Sebzés kivédése

Az ellenfél kijátszhat taktikakártyákat, hogy kivédje (eltávolítsa) az egységeihez osztott sebzéseket. A kivédett sebzés érvénytelené válik és nincs hatása a hozzárendelt egységre.

5. Egységek elpusztítása

Ha egy egységhez annyi, vagy több sebzés lett hozzárendelve, mint az életértéke, akkor **ELPUSZTUL** (visszatér a tartalékba). Ha az egység a harci fordulóban még nem támadott, akkor nem pusztul el a harci forduló végéig (legyen szó akár űr- vagy földi csatáról). Az ilyen egységeket a frakciótáblára kell helyezni, emlékeztetőül, hogy ennek a lépésnek a végén el kell pusztítani őket. Az egység a normál szabályok szerint támadhat a harci forduló során.

Ha az egységhez kevesebb sebzést rendeltek hozzá, mint az életértéke, akkor a figura alá sebzésjelzőket kell helyezni, hogy nyomon követhető legyen a sérülés mértéke. Ez a sebzés megmarad a további harci fordulókra és nem lehet eltávolítani. A csata végén azonban minden sebzésjelző leesik az egységekről.

VISSZAVONULÁS

Mikor egy játékos visszavonulást hajt végre, a rendszerben tartózkodó vezérét és minden egységét egy szomszédos rendszerbe mozgatja, a normál mozgási és szállítási szabályoknak megfelelően. Ha a játékosnak nincs vezetője a rendszerben, nem tud visszavonulni. Ha a Birodalmi játékos Halálcsillaga is részt vesz az összecsapásban, akkor egysé-

gei nem vonulhatnak vissza. Visszavonuláskor a játékosnak olyan rendszerbe van lehetősége visszavonulnia, ami saját egységeit vagy az ő hűségjelzőit tartalmazza. Olyan rendszerbe nem lehet visszavonulni, ami ellenséges egységeket tartalmaz, vagy ahonnan az ellenség egységeket mozgatót a csatába.

CSATA PÉLDA

1. A Birodalmi játékos Darth Vaderrel aktiválta a Yavin rendszert, majd egy Csillagrombolót és egy TIE vadászt mozgatót oda.
2. A Lázadó játékos úgy dönt, hogy vezérkarából a csatához adja Jan Dodonnát, ezért elhelyezi őt a rendszerben.
Mindkét vezető űrbéli taktikai értéke 2, ezért mindkét játékos két űrbéli taktikakártyát húz (az ábrán ez nincs jelölve).
3. Először a Birodalmi játékos támad hajóival. Két fekete és két piros kockával dob.
4. A dobás után harci akciókat hajt végre. Eldob egy ✘ eredményt, hogy használhasson egy kezében lévő ✘ taktikakártyát. Ezzel a kártyával két egységnek egy-egy sebzést lehet kiosztani, ezért mindkét Lázadó vadászgépre egy-egy sebzést oszt.
5. Ezt követően a Birodalmi játékos a fekete ☒ eredményt az Y-szárnyúra osztja. A piros ☒ eredmény nem osztható ki a vadászokra, mert nincs piros életértékük.
6. A Lázadó játékos kijátszik egy kártyát, hogy kivédjen egy sebzést az X-szárnyún. Az Y-szárnyú már elérte a halálos sebzésmennyiséget, így ezt a fordulót végén el kell pusztítani.
7. Most a Lázadó játékos támad hajóival. Egy piros és egy fekete kockával dob. A játékos úgy dönt, nem hajt végre harci akciókat.
8. A játékos úgy dönt, hogy fekete ✘ dobását a TIE vadászra osztja. A Birodalmi játékos nem védi ki a sebzést, ezért a TIE vadász el fog pusztulni.
9. Az Y-szárnyú és a TIE vadász is elpusztul, és visszakerülnek a tartalékba.
Ha a játékosoknak lenne földi egysége is a rendszerben, akkor most ki kellene dolgozniuk egy földi csatát.

ELSŐ JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

Az első játékhoz minden játékos kezdő egységeit az ábra szerint kell elhelyezni. A későbbi játékok során használhatók a „Haladó előkészületek” szabályai, amelyek a 18. oldalon találhatók meg, és jóval több előkészületi lehetőséget biztosítanak.



1. Vegyék ki a következő kártyákat a kutasz pakliból: Korélia, Mandalore, Saleucami, Sullust és Mustafar. Keverjétek meg a paklit, majd tegyék vissza a helyére a játéktáblán.
2. **Kashyyyk:** 1 Lázadó hűségjelző.
3. **Bothawui:** 1 Koréliai korvett, 1 Lázadó csapat szállító, 1 X-szárnyú, 1 Y-szárnyú, 3 Lázadó katona, 1 légsikló, 1 Lázadó hűségjelző.
4. **Naboo:** 1 Lázadó hűségjelző.
5. **„Lázadó támaszpont” mező:** 1 X-szárnyú, 1 Y-szárnyú, 3 Lázadó katona, 1 légsikló.
6. **Saleucami:** 1 csillagromboló, 2 TIE vadász, 2 rohamosztagos, 1 AT-ST, 1 Birodalmi hűségjelző.
7. **Mandalore:** 1 Halálcsillag, 4 TIE vadász, 2 rohamosztagos, 1 AT-ST, 1 behódolásjelző.
8. **Coruscant:** 1 csillagromboló, 1 roham csapat szállító, 2 TIE vadász, 3 rohamosztagos, 1 AT-ST, 1 AT-ST.
9. **Korélia:** 1 roham csapat szállító, 1 rohamosztagos, 1 Birodalmi hűségjelző.
10. **Sullust:** 1 csillagromboló, 2 TIE vadász, 2 rohamosztagos, 1 AT-ST, 1 behódolásjelző.
11. **Mustafar:** 1 roham csapat szállító, 2 TIE vadász, 2 rohamosztagos, 1 AT-ST, 1 Birodalmi hűségjelző.

ÁLLJ!

Ha a kétszemélyes játékmódot szeretnéd kipróbálni, akkor most már minden szabályt ismersz, ami az első játékhoz szükséges. Ha kettőnél több személyes játékmódban játszánál, akkor olvasd el a „Csapatjáték” részben leírt szabályokat is a 19. oldalon.

Mielőtt elkezded az első játékhódot, hangosan olvasd fel a játékosoknak a „Stratégiák az első játékhóhoz” részt a szabálykönyv hátoldalán.

Ha játék közben kérdés merülne fel, használjátok a Szabálygyűjteményt, melyben megtalálhatjátok az adott kérdésre a válaszaitokat. Sok szerencsét és az Erő legyen veletek!



KÉSZÍTŐK

Game Design: Corey Konieczka

Game Development: Steven Kimball

Producer: Steven Kimball

Graphic Design: David Ardila, Edge Studios, and Samuel Shimota, with Christopher Hosch and Monica Skupa

Managing Graphic Designer: Brian Schomburg

Cover Art: Darren Tan

Planet Art: David Ardila, Anthony Devine, José Mikhail Elloso, and Stephen Somers

Interior Art: Matt Allsop, BalanceSheet, Christopher Balaskas, Cristi Balenescu, Tiziano Baracchi, Ryan Barger, Jorge Barreiro, Cassandre Bolan, Jon Bosco, Matt Bradbury, Adam Burn, Alexandre Dainche, Christina Davis, Allen Douglas, Tony Foti, Michele Frigo, Mariusz Gandzel, Zach Graves, Richard Hanushek, 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 Stohman, Angela Sung, Darren Tan, Ryan Valle, Jose Vega, VIKO, Magali Villeneuve, Jacob Walker, Christer Wibben, and Ben Zweifel

Planet Art Direction: John Taillon

Managing Art Director: Andy Christensen

Plastic Sculpting: Jason Beaudoin with Bexley Andrajack, Niklas Norma, and Gary Storkamp

Technical Editing: Autumn Collier

Proofreading: Adam Baker and Nicholas Houston

Quality Assurance Coordinator: Zach Tewalthomas

FFG Licensing Specialist: Amanda Greenhart

Production Management: Simone Elliott and Megan Duehn

Executive Producer: Michael Hurley

Publisher: Christian T. Petersen

Lucasfilm Approvals: Chris Gollaher and Brian Merten

Magyarországon kiadja és kizárólagosan forgalmazza: Delta Vision Kft.

Felelős kiadó: Terenyey Róbert

Készítette: Cherubion Kft., Giczi Gyula

Fordította: Bertyák István

Szaklektor: Jakus Roland



WWW.DELTAVISION.HU

© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown. Made in China. EZ A TERMÉK NEM GYEREKJÁTEK, HASZNÁLATA CSAK 14 EVES KOR FŐLÖTT AJÁNLOTT.



HALADÓ SZABÁLYOK

Miután a játékosok lejátszották első játékukat, ajánlott, hogy a lentebb található szabályokat is felhasználják a további játékok során. A következő szabályok változatos előkészítést igényelnek, valamint tematikus akciókártya-képességeket biztosítanak a vezetők számára.

HALADÓ ELŐKÉSZÜLETEK

A játék előkészítése során a játékosok különböző rendszerekben szerezhetnek hűséget, és ők döntenek el, hogy hová helyezik el csapataikat. Mikor az előkészület 8. lépése kerül végrehajtásra, akkor a következő lépéseket kell alkalmazni, az „Első játék előkészületei” részben (a 16. oldalon) leírtak helyett:

1. A kutasz paklit megkeverve addig kell lapokat felfedni a tetejéről, amíg három Lázadó és öt Birodalmi rendszert nem kerül felderítésre.

Mindhárom Lázadó rendszer kapjon egy-egy Lázadó hűségjelzőt. Az első két Birodalmi rendszer kapjon egy-egy behódolási jelzőt, a másik három pedig egy-egy Birodalmi hűségjelzőt.



Kutaszkártya
Lázadó hűséggel

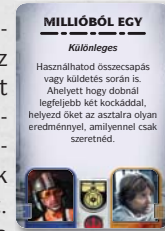
Az öt Birodalmi kutaszkártyát vissza kell helyezni a dobozba, majd az összes többi kutaszkártyát vissza kell keverni a kutasz pakliba.

2. A Birodalmi játékos 3 csillagrombolót, 3 roham csapatszallítót, 12 TIE vadászt, 12 rohamosztagost, 5 AT-ST-t, 1 AT-AT-t és egy Halálcsillagot kap. Ezeket az egységek bármelyik rendszerben el lehet helyezni, ahol Birodalmi hűség- vagy behódolási jelző található. Legalább 1 földi egységnek azonban lennie kell minden Birodalmi rendszerben.
3. A Lázadó játékos egy Koréliei korvettet, 1 Lázadó csapatszallítót, 2 X-szárnyút, 2 Y-szárnyút, 6 Lázadó katonát és 2 légsiklót kap. Ezek az egységek elhelyezhetők a „Lázadó támaszpont” mezőn és/vagy az egyik Lázadó vagy semleges rendszerben.
4. Minden frakció két véletlenszerű kezdő akciókártyát (kezdőnek azok az akciókártyák számítanak, amiken nincs toborzás ikon) húz. Ezek a kártyák különleges, játékonként csak egyszer használható képességgel rendelkeznek (lásd az „Akciókártyák” részt a jobb oldalon).

A játékosok most visszatérhetnek az 5. oldalon tárgyalt előkészítési lépésekhez.

AKCIÓKÁRTYÁK

Az akciókártyák különleges, rejtett képességekkel ruházzák fel a vezetőket. Az előkészület során minden játékos kap két véletlenszerű kezdő akciókártyát, melyeket a frakciótáblájához közel arccal lefelé helyez el. A játék során a játékosok bármikor megnézhetik saját kártyáikat. A többi kezdő akciókártya visszakerül a dobozba; ezekre már nem lesz szükség a játék során.



Akciókártya

Minden akciókártyát játékonként egyszer lehet használni. Mikor a játékos fel szeretné használni akciókártyáját, akkor meg kell fordítania, végre kell hajtania a képességét, majd végül vissza kell tennie a dobozba az elhasznált lapot.

Azok az akciókártyák melyeket küldetés vagy csata közben lehet kijátszani, **csak akkor** használhatóak fel, ha a kártyán feltüntetett vezető is az adott rendszerben tartózkodik.

A képesség felett található vastagon szedett rész meghatározza, hogy a kártya mikor használható:

- Hozzárendelés:** A kártyát a Hozzárendelési fázisban lehet használni. Egy vezető küldetéséhez rendelése helyett a játékos felfordíthatja a kártyát és végrehajthatja a képességét.
- Csata kezdetén:** A kártyát rögtön az 1. lépés (Vezető hozzáadása) után lehet használni.
- Azonnal:** A kártyát azonnal fel kell használni, amint a játékos megkapta azt. Ez történhet még az előkészület során, vagy miután toborzott egy vezetőt és ilyen kártyát választott hozzá. A kártya rögtön felfedődik, képességét pedig végre kell hajtani.
- Különleges:** A kártyára írt körülményeknek megfelelően lehet használni a lapot.

A játékosok további akciókártyákat szerezhetnek a Frisítési fázis „Időjelző mozgatása” lépésében. Mikor a játékos új vezetőt toboroz az említett lépés során, az általa választott akciókártyát **arccal lefelé** a frakciótáblája közebe helyezi, a másik lapot pedig arccal lefelé visszateleszi akció paklijának legaljára.

CSAPATJÁTÉK

A *Star Wars: Lázadás* még több szórakozást nyújthat három vagy négy játékos részvételével. Egy csapatban egyszerre maximum két játékos lehet, és a csapatok tagjai együtt irányítják a Galaktikus Birodalmat vagy a Lázadó Szövetséget. Minden játékosra más-más felelőségek hárulnak, a frakció vezetőit pedig két részre osztják egymás között.

A szabálykönyvben leírt minden szabály igaz a csapatjátékokra is, az alábbi kivételeket figyelembe véve:

SZEREPKÖR KIVÁLASZTÁSA

Mikor az előkészület során frakciót választanak, minden játékosnak el kell döntenie, hogy csapata Admirálisa vagy Generálisa szeretne-e lenni.

Az Admirális és a Generális különböző vezetőket irányít és kissé eltérő kötelességeik lesznek a játék során, melyekről később lesz szó. A játékos minden vezetőit érintő döntést maga hoz meg, és a küldetések során is ő dob nekik kockákkal.

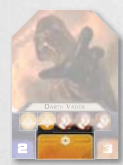
Mindkét játékos aktiválhat rendszereket és mozgathatja csapatának hajóit és/vagy földi egységeit.

FRAKCIÓTÁBLÁK

Mikor kettőnél több játékos játszik, a frakció táblák „Csapatjáték” oldalát kell használniuk. Minden csapatnak két vezérkara van, melyek színe megegyezik a vezetők színével (Admirális = kék; Generális = narancssárga).



Admirális vezető



Generális vezető

A Parancs fázis során a játékosok a frakciótáblán a szerepük mellett feltüntetett kezdeményértékük szerint következnek egymás után (az #1-essel kezdve, majd a #2-es és így tovább). Egy játékos a saját köre alatt **egy vezetőjével aktiválhat** egy rendszert, felfedhet egy küldetést amire vezetője van hozzárendelve, vagy passzolhat.



Kezdeményérték

KOMMUNIKÁCIÓ

Az azonos csapatban lévő játékosok minden információt megoszthatnak egymással. Megmutathatják egymásnak kártyáikat anélkül, hogy a másik csapatnak is megmutatnák azokat, viszont minden beszélgetésnek az ellenfelek előtt nyíltan kell elhangzania. Beszélhetnek kódokat használva vagy suttoghatnak is, de nem vonulhatnak el privát beszélgetésekre.

AZ ADMIRÁLIS FELELŐSÉGEI

- Toborzás:** Mikor új vezetőket toboroz a Frissítési fázis végén, az Admirális két akciókártyát húz és eldönti, hogy közülük melyik vezetőt toborozza. Ha olyan vezetőt választ aki a Generálishoz tartozik (pl. narancssárga vezetőt), akkor odaadja a lapot a társának, a vezetőt pedig a Generális vezérkarába helyezi.
- Úrcsaták:** Az Admirális dobja a kockákat, húzza a lapokat, játszik ki taktikakártyákat, és hoz meg minden döntést az úrcsaták során.
- Egységek gyártása és telepítése:** Az Admirális hoz meg minden döntést, ami az egységek gyártására és telepítésére vonatkozik.

A GENERÁLIS FELELŐSÉGEI

- Küldeteskártyák:** Mind az Admirális, mind a Generális hozzárendelhet vezetőket a küldeteskártyákhoz. A Generális kezében vannak azonban a küldeteskártyák, és ha a játékosok nem értenek egyet a hozzárendelésben, megtilthatja az Admirálisnak, hogy vezetőt rendeljen hozzá egy küldetéshez.
- Földi csaták:** A Generális dob kockákkal, húz lapot és játszik ki taktikakártyákat, valamint ő hoz meg minden döntést a földi csatákkal kapcsolatban.
- Kutaszok:** A Birodalmi Generális feladata a kutaszkártyák húzása, valamint a már felhúzott kártyák kezelése is.
- Feladatkártyák:** A Lázadó Generális feladata, hogy feladatkártyákat húzzon és kezelje a már felhúzott lapokat. Ő hoz meg minden döntést, ami arra vonatkozik, hogy mely kártyákat tartsa meg és mikor játsszon ki feladatkártyákat.

HÁROMSZEMÉLYES JÁTÉK

A háromszemélyes játék során egy játékos irányítja a Lázadókat, a másik kettő pedig megosztva a Birodalmat (az egyikük lesz az Admirális, a másik játékos pedig a Generális).

A Lázadó játékos is a frakciótáblája „Csapatjáték” oldalát használja. Ilyenkor neki minden fordulóban két köre lesz, és külön kell használnia a kék, illetve narancssárga vezetőit (csakúgy, mintha négyszemélyes játékot játszanának).

GYORS ÁTTEKINTÉS

FORDULÓ ÖSSZEFOGLALÓ

Ez a rész a játék egy fordulójáról nyújt áttekintést. A **CSAK GENERÁLIS** és **CSAK ADMIRÁLIS** kifejezések azt jelölik, hogy bizonyos lépéseket melyik játékos hajt végre a csapatjáték során.

- Hozzárendelési fázis:** A Lázadó játékosal kezdve minden játékos vezetőket rendel küldetésekhez.
- Parancs fázis:** A játékosok egymást követően fednek fel küldetéseket, vagy aktiválnak rendszereket.
- Frissítési fázis**
 - Vezetők visszavétele:** A játéktábláról minden vezető visszatér a vezérkarba.
 - Küldetések felhúzása:** Minden játékos felhúz 2 küldeteskártyát, majd eldob annyi lapot, hogy 10 maradjon a kezében. **[CSAK GENERÁLIS]**
 - Kutasz-droidok indítása:** A Birodalmi játékos két kutaszkártyát húz. **[CSAK GENERÁLIS]**
 - Feladat felhúzása:** A Lázadó játékos húz egy feladatkártyát **[CSAK GENERÁLIS]**
 - Időjelző mozgatása:** Az időjelzőt egy mezővel előrébb kell mozgatni. Ezután egységeket kell toborozni és/vagy gyártani az időjelző mezőjének ikonjai alapján.
 - Toborzás ikon:** Minden játékos húz két kártyát az akció paklijából, választ közülük egyet és toboroz egy vezetőt a kártyáról. A másik kártya az akció pakli aljára kerül. **[CSAK ADMIRÁLIS]**
 - Gyártás ikon:** Minden játékos egységeket helyez a gyártási sorra minden hűsleges és behódoltatott rendszerének megfelelően. **[CSAK ADMIRÁLIS]**
 - Egységek telepítése:** A Lázadó játékosal kezdve minden játékos egy mezővel lejjebb csúsztatja a gyártási soron lévő egységeket. Azok az egységek, amelyek le esnek a tábláról, készen állnak a játékos hűsleges vagy behódoltatott rendszereire, vagy a Lázadó támaszpontra való telepítésre (maximum 2 új egység rendszerenként). **[CSAK ADMIRÁLIS]**

CSATA ÖSSZEFOGLALÓ

Ez a rész a csatáról nyújt áttekintést.

- Vezető hozzáadása:** Ha egy frakciónak nincs vezetője a rendszerben, a játékos választhat egy vezérkarában lévő vezetőt, és a rendszerbe helyezheti azt.
- Taktikakártyák felhúzása:** Minden játékos a vezére taktika értékeinek megfelelően húz taktikakártyákat.
- Harci forduló**
 - Űrcsata:** Az aktuális játékosal kezdve minden játékos végrehajt egy támadást az összes űrhajójával. **[CSAK ADMIRÁLIS]**
 - Földi csata:** Az aktuális játékosal kezdve minden játékos végrehajt egy támadást az összes földi egységével. **[CSAK GENERÁLIS]**
 - Visszavonulás:** Az aktuális játékosal kezdve minden játékosnak lehetősége nyílik visszavonultatni minden egységét.
 - Következő forduló:** Ha mindkét játékosnak maradt egységei az azonos frontokon (űrben vagy földön), akkor újabb harci fordulóba kezdenek. Mäskü-lönben a csata véget ér.

STRATÉGIÁK AZ ELSŐ JÁTÉKHOZ

A *Star Wars: Lázadás* társasjátékban rejlı lehetőségek száma elrettentő lehet néhány játékos számára. Nekik ez az útmutató segíthet az első játék lebonyolításában.

A Lázadóknak sokkal kevesebb egységük van, mint a Birodalomnak. Szerencsére az ő céljuk *nem* a galaxis teljes meghódítása. A támaszpontjuk alapos elrejtésével és a feladatkártyákból eredő hírnévvel még akkor is van esélyük megnyerni a játékot, ha a legtöbb egységük már elpusztult.

A Birodalom végső célja, hogy megtalálja a Lázadók támaszpontját. Koncentrálhatnak a kutaszkártyák minél nagyobb számban való felhúzására (Hírszerzés küldetések teljesítésével), vagy meghódíthatnak annyi rendszert, amennyit csak tudnak annak reményében, hogy az egyiken rálelnek a Lázadók támaszpontjára.

Miután a Lázadók támaszpontja lelepleződött, a Halálcsillag elegáns eszköz lehet a játék megnyeréséhez. A játék korai szakaszában a Halálcsillag szinte elpusztíthatatlan, de később alaposan be kell védeni TIE vadászokkal!

KOCKA ÁTTEKINTÉS

	CSATA	KÜLDETÉS
	Okozz 1 sebzést egy egységnek, melynek életértéke a kockával azonos színű.	1 Siker
	Okozz 1 sebzést egy egységnek, melynek fekete vagy piros életértéke van.	1 Siker
	Húzz 1 taktikakártyát, vagy játssz ki egy taktikakártyát.	2 Siker