

# STAR WARS REBELLION

DEUTSCHE AUSGABE

## AUFSTIEG DES IMPERIUMS

Diese Erweiterung bietet eine Vielzahl an neuen Spieloptionen für *Star Wars: Rebellion*. Helden und Schurken aus dem Kinofilm *Rogue One: A Star Wars Story* sowie Fan-Favoriten wie Jabba der Hutt stürzen sich in den Kampf um das Schicksal der Galaxis, während neue Fahrzeuge und Experten-Taktikkarten für Gefechte mit filmreifer Action sorgen. Egal, ob eure Loyalität der Rebellion oder dem Imperium gilt, mit dieser Erweiterung erhaltet ihr mächtige neue Waffen für die Befreiung oder Unterwerfung der Galaxis.

### INHALT

- ☞ Diese Spielregel
- ☞ 44 Missionskarten (24 Imperium, 20 Rebellen)
- ☞ 12 Zielkarten
- ☞ 32 Experten-Taktikkarten (16 Imperium, 16 Rebellen)
- ☞ 16 Aktionskarten (8 Imperium, 8 Rebellen)
- ☞ 8 Anführer inkl. Standfüße
- ☞ 2 Zustandsringe
- ☞ 5 Zielmarker
- ☞ 3 grüne Würfel
- ☞ 2 Übersichtsbögen für Einheiten
- ☞ 36 Plastikminiaturen (18 Imperium, 18 Rebellen)

## ERWEITERUNGSKARTEN

Alle Karten aus dieser Erweiterung sind mit dem Erweiterungssymbol von *Aufstieg des Imperiums* markiert.



Beim Spielen mit dieser Erweiterung werden folgende Karten aus dem Grundspiel aussortiert und durch Karten aus dieser Erweiterung ersetzt:

- ☞ Sabotage (Missionskarte der Rebellen)
- ☞ Der Sohn des Skywalker (Aktionskarte der Rebellen)
- ☞ Geheiminformationen (imperiale Aktionskarte)
- ☞ Supersternenzerstörer bauen (beide Exemplare dieser imperialen Missionskarte)

Die Ersatzkarten haben denselben Namen wie die entsprechenden Grundspielkarten und sind mit dem Erweiterungssymbol von *Aufstieg des Imperiums* markiert.

## ERWEITERUNG

Bevor mit dieser Erweiterung gespielt werden kann, müssen alle Aktions- und Missionskarten in ihre jeweiligen Stapel gemischt und die sonstigen Karten wie unten beschrieben verwendet. Alle Marker, Würfel, Figuren und Anführer kommen in den Vorrat für ungenutztes Spielmaterials.

### SPIELAUFBAU

Beim Spielen mit dieser Erweiterung werden folgende Änderungen am Spielaufbau (vgl. S. 15 des Referenzhandbuchs) vorgenommen:

☞ **Fraktionen wählen und Spielmaterial verteilen:** Nachdem jeder Spieler das Spielmaterial seiner Fraktion erhalten hat, legt er seinen Übersichtsbogen für Einheiten unter seinen Fraktionsbogen. Die darauf abgebildeten Einheiten können gemäß den normalen Spielregeln gebaut werden.

☞ **Zielstapel vorbereiten:** Schritt 4 des Spielaufbaus wird durch folgende Regeln ersetzt:

- I. Die Zielkarten werden nach den römischen Ziffern auf den Kartenrücken (I, II und III) sortiert.
- II. Der Stapel für Abschnitt III wird aus 1 Karte „Todessternpläne“ und 4 zufällig gewählten Abschnitt-III-Karten zusammengestellt. Anschließend wird der Stapel gemischt.
- III. Der Stapel für Abschnitt II wird aus 1 Karte „Todessternpläne“ und 4 zufällig gewählten Abschnitt-II-Karten zusammengestellt. Anschließend wird der Stapel gemischt und auf den Abschnitt-III-Stapel gelegt.
- IV. Die Abschnitt-I-Karten werden gemischt, dann werden 5 zufällige Karten auf den Abschnitt-II-Stapel gelegt. Alle ungenutzten Zielkarten kommen unbesehen in die Spielschachtel zurück.

☞ **Taktikkarten:** Alle ursprünglichen Taktikkarten aus dem Grundspiel werden aussortiert. Stattdessen kommen die Experten-Taktikkarten aus dieser Erweiterung sowie die neuen Regeln für „Dynamische Gefechte“ zum Einsatz.

☞ **Missionskarten vorbereiten:** Diese Erweiterung enthält ein neues Missionskartenset. Beim ersten Spiel mit der Erweiterung sollten **nur** die Missionsskarten, die entweder ein Darth-Vader-Symbol **oder** ein **Anführersymbol** auf der linken Seite aufweisen, in die Missionsstapel aufgenommen werden.



Darth-Vader-Symbol

In zukünftigen Partien können die Spieler selbst entscheiden, welche Missionskarten sie nutzen wollen (siehe „Missionssets auswählen“ auf S. 02).

Startmissionskarten und Projektkarten werden in allen Partien komplett genutzt. Die Projektkarten aus *Aufstieg des Imperiums* werden in den Projektstapel gemischt.

☞ **Starteinheiten und Loyalitätsmarker platzieren:** Nach dem Platzieren der anfänglichen Loyalitätsmarker in Schritt 8 des Spielaufbaus müssen die Spieler sich einig sein, ob sie die Starteinheiten-Liste aus dem Grundspiel oder die aus *Aufstieg des Imperiums* (siehe nächste Spalte) verwenden wollen.

Es folgt die Starteinheiten-Liste aus *Aufstieg des Imperiums*. Diese ersetzt die Punkte II und III von Schritt 8 des Spielaufbaus.

- Der imperiale Spieler setzt 1 Todesstern auf Feld 3 seiner Fertigungsreihe. Danach wählt er ein **beliebiges** entlegenes System und setzt 4 TIE-Jäger, 1 Sturmtruppler und 1 Todesstern im Bau hinein.
  - **Achtung:** Anschließend wird die Karte des gewählten entlegenen Systems aus dem Suchdroidenstapel entfernt und in die Spielschachtel gelegt.
- Der imperiale Spieler nimmt sich 8 TIE-Jäger, 3 Angriffsträger, 3 Sternenerstörer, 2 TIE-Stürmer, 12 Sturmtruppen, 4 AT-STs, 2 Angriffspanzer und 1 AT-AT. Diese Einheiten können in beliebige Systeme mit imperialen Loyalitäts- oder Unterwerfungsmarkern oder in Systeme mit einem Todesstern im Bau gesetzt werden.
  - In jedes imperiale System muss mindestens 1 Bodeneinheit gesetzt werden.
- Der Rebellenspieler nimmt sich 1 X-Flügler, 1 Y-Flügler, 1 U-Flügler, 1 Rebellentransporter, 1 Corellianische Korvette, 5 Rebellenstruppen, 2 Luftgleiter und 1 Rebellen-Vorhut. Diese Einheiten können auf das Spielbrettfeld „Rebellenstützpunkt“ und/oder in **ein** beliebiges Rebellensystem oder neutrales System gesetzt werden.

### GRÜNE WÜRFEL

Manche Einheiten und Anführer werfen grüne Würfel. Diese verfügen ausschließlich über 2 Volltreffer-symbole (☘). Während eines Gefechts kann dieses Symbol wie gewohnt einer beliebigen Einheit in der Schlacht Schaden zuweisen.



Es gibt nur 3 grüne Würfel im Spiel. Beim Versuchen einer Mission bzw. beim Würfeln im Gefecht können maximal 3 grüne Würfel geworfen werden (zusätzlich zu den maximal 5 roten und 5 schwarzen Würfeln, die im Gefecht oder bei einer Mission geworfen werden können).

Verlangt eine Fähigkeit, dass gewürfelt wird, werden stets rote oder schwarze Würfel verwendet, es sei denn, etwas Gegenteiliges ist angegeben. Beispielsweise wirft der Rebellenspieler beim Abhandeln der Zielkarte „Todessternpläne“ rote oder schwarze Würfel.

### SEKUNDÄRFERTIGKEITEN

Manche Anführer haben Symbole für Sekundärfertigkeiten. Diese sehen wie verkleinerte Fertigkeitssymbole aus.

Sobald ein Anführer an einer Mission teilnimmt, erhält er für jedes seiner Sekundärfertigkeitssymbole 1 grünen Würfel. Beispiel: Sobald Jabba der Hutt eine Geheimdienstmission (☞) abhandelt, wirft er 2 reguläre Würfel (rot oder schwarz) und 1 grünen Würfel.



Jabba der Hutt hat 4 normale Fertigkeiten und 2 Sekundärfertigkeiten.

Sekundärfertigkeitssymbole zählen zum Erfüllen von Fertigungsanforderungen hinzu. Beispielsweise könnte Jabba der Hutt eine Mission versuchen, die bis zu 3 Geheimdienst (☞) oder 3 Diplomatie (♠) erfordert.

### BEGRENZUNG DES FÜHRUNGSZENTRUMS

Hat ein Spieler mehr als 8 Anführer in seinem Führungszentrum, muss er 8 auswählen, die er behalten will, und alle übrigen eliminieren (d. h. aus dem Spiel entfernen).

Im Teamspiel ist jedes Team auf insgesamt 8 Anführer beschränkt. Hat ein Team mehr als 8 Anführer in seinen Führungszentren, muss es 8 auswählen, die es behalten will, und alle übrigen eliminieren. Falls ein Spieler mehr Anführer als sein Teamkollege hat, müssen die überschüssigen Anführer aus seinem Führungszentrum gewählt werden.

### ZIELMARKER

Zielmarker werden von Zielkarten und Missionskarten verwendet. Die Illustration des Markers entspricht der Illustration der zugehörigen Karte.



Zielmarker der Karte „Außenposten stürmen“

Ein Zielmarker wird gemäß den Anweisungen seiner Karte in ein System gelegt.

### ZIELMARKER ENTFERNEN

Sobald ein Spieler in einem System mit Zielmarker eine Bodeneinheit hat und sein Gegner keine Bodeneinheiten dort hat, kann er den Marker entfernen, d. h. in den Vorrat der ungenutzten Marker zurücklegen. Auf der zugehörigen Karte steht, ob aufgrund der Markerentfernung ein bestimmter Effekt abgehandelt wird.

Sobald ein System zerstört wird, werden alle Zielmarker aus dem System entfernt und die Effekte des Entfernens werden abgehandelt.

### SOFORTIGE ZIELE

Manche Zielkarten haben das fettgedruckte Stichwort **„Sofort“** über ihrem Fähigkeitstext. Sobald der Rebellenspieler eine solche Karte auf seine Hand zieht, deckt er sie auf und handelt ihre Fähigkeit ab. Auf der Karte ist beschrieben, zu welchem späteren Zeitpunkt er Sympathie erhalten wird.

Ein sofortiges Ziel bleibt im Spiel, solange mindestens einer der zugehörigen Zielmarker auf dem Spielbrett liegt. Sobald alle zugehörigen Zielmarker entfernt sind, wird die Zielkarte abgelegt.

### EINHEITENFÄHIGKEITEN

Für manche Einheiten aus dieser Erweiterung gelten spezielle Regeln.

### SCHILDBUNKER

Ein Schildbunker gewährt diverse Vorteile:



☞ **Schutz des Todessterns:** Solange Todessterne und Todessterne im Bau in einem System mit einem Schildbunker sind, können sie nicht zerstört werden und ihnen kann kein Schaden zugefügt oder zugewiesen werden. Dies macht sie immun gegen die Zielkarte „Todessternpläne“. Sobald alle Schildbunker in einem System zerstört sind, ist diese Fähigkeit nicht mehr aktiv.

☞ **Einfaches Stationieren:** Zusätzlich zu den normalen Stationierungsregeln darf ein Schildbunker in einem beliebigen System stationiert werden, das mindestens 1 imperiale Bodeneinheit und keine Rebelleneinheiten enthält. Die Loyalität des Planeten spielt keine Rolle.

☞ **Verstärkung anfordern:** Befindet sich ein Schildbunker in einem entlegenen System, das keine Rebelleneinheiten enthält, darf der imperiale Spieler Einheiten in diesem System stationieren, als ob es ein loyales System wäre. Während des Bauschritts, in dem der Schildbunker stationiert wird, kann diese Fähigkeit noch nicht genutzt werden. Nicht vergessen: Das Stationieren eines Todessterns in diesem System wird auf das Maximum von 2 stationierten Einheiten pro Auffrischphase angerechnet.

### INTERDICTOR

Rebelleneinheiten können sich aus Systemen, die einen Interdictor enthalten, nicht zurückziehen. Ebenso können Rebellenfähigkeiten, die andere Rückzugsmöglichkeiten bieten, im System eines Interdictors nicht genutzt werden. Sobald alle Interdictor in einem System zerstört sind, ist diese Fähigkeit nicht mehr aktiv.



### EINHEITEN BAUEN

Beide Spieler haben diverse neue Optionen, was den Bau von Einheiten betrifft. Kommt es während der Auffrischphase bei der Wahl der zu bauenden Einheiten zu Timing-Konflikten, wählt der Rebellenspieler als Erster, welche Einheiten er auf die Fertigungsreihe setzen will. Danach wählt der imperiale Spieler.

## GEBÄUDE ZERSTÖREN UND BEWEGEN

Alle unbeweglichen Bodeneinheiten sind Gebäude. Normalerweise werden Gebäude zerstört, falls sie die letzten Bodeneinheiten eines Spielers in einem System sind, das Bodeneinheiten des Gegners enthält. Hat der Spieler jedoch in dieser Runde **mindestens 1 Würfel** für die Schlacht um diesen Schauplatz geworfen, werden seine Gebäude nicht zerstört und eine weitere Gefechtsrunde wird abgehandelt.

Manche Fähigkeiten gestatten das Bewegen gegnerischer Einheiten oder zwingen den Gegner zum Bewegen von Einheiten. Diese Fähigkeiten können nicht zum Bewegen von Gebäuden genutzt werden.

## DYNAMISCHE GEFECHTE

Diese Erweiterung enthält neue Regeln für dynamische Gefechte und Experten-Taktikkarten mit besonders spannenden und stimmungsvollen Effekten. Der Rebellenspieler und der imperiale Spieler haben jeweils eigene Weltraum- und Boden-Taktikstapel. Diese ermöglichen ihren Einheiten das Abhandeln einzigartiger Effekte.

Beim Spielen mit dieser Erweiterung werden die Experten-Taktikkarten anstelle der Taktikkarten aus dem Grundspiel genutzt. Dabei gelten folgende Regeln:

### EXPERTEN-TAKTIKKARTEN

Während des Schritts „Taktikkarten ziehen“ des Gefechts nimmt jeder Spieler seinen Taktikstapel und sieht ihn durch. Taktikstapel werden niemals gemischt; jeder Spieler hat Zugriff auf alle Karten in seinem Taktikstapel (ausgenommen sind nur die Karten in seinem Ablagestapel).

Vor dem ersten Schritt **jeder Runde** einer Weltraumschlacht und **jeder Runde** einer Bodenschlacht werden folgende Schritte abgehandelt:

1. Jeder Spieler wählt gleichzeitig 1 Taktikkarte aus seinem Stapel für den aktuellen Schauplatz und legt sie verdeckt vor sich.
2. Nachdem beide Spieler ihre Karten gewählt haben, werden sie gleichzeitig aufgedeckt.
3. Beginnend mit dem aktiven Spieler, wählt jeder Spieler eine Fähigkeit seiner Taktikkarte (die obere oder die untere) und handelt sie ab.

Neben manchen Fähigkeiten steht ein Einheiten-symbol. Diese Fähigkeiten können nur dann abgehandelt werden, falls sich mindestens 1 Einheit des entsprechenden Typs im System ist.

Anschließend wird die Schlacht wie gewohnt weiter abgehandelt, beginnend mit dem Würfelwurf des aktiven Spielers zum Abhandeln seines Angriffs.

Während eines Angriffs können keine Experten-Taktikkarten ausgespielt werden. Experten-Taktikkarten dürfen **nur** zu Beginn jeder Schlachtrunde (wie zuvor beschrieben) ausgespielt werden.

Nachdem ein Spieler eine Experten-Taktikkarte abgehandelt hat, legt er sie auf den offenen Ablagestapel neben dem entsprechenden Taktikstapel. Karten im Ablagestapel werden **nicht am Ende des Gefechts in den Taktikstapel zurückgemischt**. Erst nachdem man die letzte Taktikkarte eines Stapels genutzt hat, legt man alle Karten aus dem entsprechenden Ablagestapel (außer der soeben abgehandelten) zurück auf den Taktikstapel.

Jeder Spieler darf sich die Taktikkarten in den Ablagestapeln jederzeit ansehen.

### AKTION: ANFÜHRER-WIEDERHOLUNGSWÜRFEL

Bei Verwendung der dynamischen Kampfregeln bestimmen die Taktikwerte der Anführer nicht, wie viele Karten die Spieler zu Gefechtsbeginn ziehen. Stattdessen kann jeder Spieler als Gefechtsaktion entscheiden maximal so viele Würfel, wie der Taktikwert seines Anführers für diesen Schauplatz beträgt, neu zu würfeln.

Alle gewählten Würfel werden gleichzeitig neu gewürfelt. Pro Angriff kann jeder Würfel nur ein Mal über einen Taktikwert neu gewürfelt werden. Hat ein Spieler mehrere Anführer im System, nutzt er nur den höchsten Weltraum- und Bodentaktikwert seiner Anführer im System. Jeder Spieler kann diese Aktion **ein Mal** bei jedem seiner Angriffe nutzen.

## TREFFER VERHINDERN

Manche Taktikkarten können **TREFFER** (☒) oder **VOLLTREFFER** (☒) verhindern. Diese Fähigkeiten treten zu Beginn des Schrittes „Schaden zuweisen“ in Kraft. Vor dem Zuweisen von Schaden muss der Gegner entsprechend viele Würfel, welche die angegebenen Symbole zeigen, entfernen.

*Beispiel: Der imperiale Spieler spielt eine Karte aus, die 2 schwarze Treffer (☒) verhindert. Der Rebellenspieler würfelt und erzielt folgende Ergebnisse: 3 schwarze ☒, 1 roter ☒ und 1 schwarzer ☒. Zwei seiner schwarzen Würfel, die ein Treffersymbol zeigen, werden entfernt. Dem Rebellenspieler bleiben also noch 1 schwarzer ☒, 1 roter ☒ und 1 schwarzer ☒.*

## EINHEITEN BESCHÄDIGEN UND ZERSTÖREN

Manche Taktikkarten können Einheiten **ZERSTÖREN**. Wird eine Einheit durch eine Taktikkarte zerstört, wirft sie während dieser Runde keine Würfel. Entfernt wird sie, **nachdem** beide Spieler ihre Taktikkarten abgehandelt haben, d. h. sie kann die Einheitenanforderung der Taktikkarte ihres Spielers immer noch erfüllen.

Bei Verwendung der dynamischen Gefechtsregeln wird der Schritt „Einheiten zerstören“ der Angriffe übersprungen. Stattdessen werden Einheiten zerstört, falls ihr Schaden am Ende der Schlachtrunde (nachdem alle Einheiten an diesem Schauplatz angegriffen haben) auf oder über ihrer Ausdauer liegt. Mithilfe von Schadensmarkern wird festgehalten, wie viel Schaden jeder Einheit zugewiesen worden ist.

Falls die Karte eines Spielers **SCHADEN ZUFÜGT**, legt er einen Schadensmarker auf eine Einheit seiner Wahl. Ist eine spezielle Farbe angegeben, muss der Schaden einer Einheit mit entsprechend gefärbter Ausdauer zugefügt werden. Falls eine Karte mehr als 1 Schaden zufügt, kann der Schaden auf mehrere Einheiten verteilt werden, es sei denn, im Kartentext ist ausdrücklich von 1 Einheit die Rede.

## SCHADEN ENTFERNEN

Ein Spieler darf als Gefechtsaktion einen Würfel mit Spezialsymbol (☒) ausgeben, um 1 Schaden von einer seiner Einheiten zu entfernen, d. h. einen Schadensmarker von der Einheit abzulegen. Der Schaden muss von einer Einheit entfernt werden, deren Ausdauer dieselbe Farbe wie der ausgegebene Würfel hat. Spezialsymbole können nicht zum Ziehen oder Ausspielen von Taktikkarten ausgegeben werden.

Da Einheiten erst am Ende der Schlachtrunde zerstört werden, ist es möglich, sie durch das Entfernen von Schaden vor der Zerstörung zu bewahren. *Beispiel: Einer Einheit mit 1 roten Ausdauer wird 1 Schaden zugefügt. Später in der Schlachtrunde gibt ein Spieler 1 rotes ☒ aus, um 1 Schaden von der Einheit zu entfernen. Dadurch verhindert er, dass sie am Ende der Runde zerstört wird.*

## KARTEN NEGIEREN

Wird die Taktikkarte eines Spielers **NEGIIERT**, kann er keine Fähigkeit dieser Karte mehr abhandeln. Normalerweise handelt der aktive Spieler seine Taktikkarte als Erster ab; enthält die Karte des Verteidigers jedoch das Wort „NEGIEREN“, handelt der Verteidiger seine Karte zuerst ab.

Hat ein Spieler die Fähigkeit, eine weitere Karte auszuspielen, kann die weitere Karte nicht negiert werden und sie kann nicht zum Negieren anderer Karten verwendet werden.

## SONSTIGE REGELN FÜR DYNAMISCHE GEFECHTE

Es gelten alle Gefechtsregeln aus dem Grundspiel mit folgenden Ausnahmen:

☒ Erlaubt eine Fähigkeit einem Spieler das Ziehen von Taktikkarten, sucht er stattdessen entsprechend viele Karten seiner Wahl aus seinem Ablagestapel heraus und legt sie auf seinen Taktikstapel zurück.

Die Einheitenfähigkeit des Schildgenerators („Ziehe zu Beginn jedes Schrittes „Bodenschlacht“ 1 Boden-Taktikkarte) wird abgehandelt, **unmittelbar bevor** die Spieler ihre Boden-Taktikkarten wählen.

☒ Sofern nichts Gegenteiliges angegeben ist, wirken sich Experten-Taktikkarten nur auf Einheiten aus, die sich am Schauplatz der Karte und in dem System, in dem das Gefecht abgehandelt wird, befinden.

☒ Die Fähigkeiten von Experten-Taktikkarten dauern bis zum Ende der Schlachtrunde an.

☒ Jeder Spieler muss in jeder Schlachtrunde eine Experten-Taktikkarte ausspielen. Allerdings darf er entscheiden, keine Fähigkeit der ausgespielten Karte abzuhandeln und die Karte abzulegen.

☒ Manche Karten verändern die Angriffsreihenfolge der Spieler (z. B. indem sie den Verteidiger zuerst würfeln lassen). Dieser Effekt dauert bis zum Ende des Gefechts an, oder bis ein anderer Effekt die Angriffsreihenfolge erneut verändert.

## MISSIONSSETS WÄHLEN

Nach der ersten Partie mit dieser Erweiterung können die Spieler vor jeder Partie entscheiden, welches Missionsset sie nutzen wollen: das aus dem Grundspiel oder das aus der Erweiterung ***Aufstieg des Imperiums***.

Am Ende von Schritt 7 des Spielaufbaus wählen der Rebellenspieler und der imperiale Spieler je eine beliebige Karte aus ihren Missionsstapeln und legen sie verdeckt vor sich. Anschließend werden die Karten gleichzeitig aufgedeckt.

Jeder Spieler, der eine Karte mit Darth-Vader-Symbol aufgedeckt hat, wird in dieser Partie das Missionsset aus ***Aufstieg des Imperiums*** nutzen und entfernt alle Karten, die weder ein Anführersymbol noch ein Darth-Vader-Symbol zeigen, aus seinem Stapel.

Jeder Spieler, der eine Karte mit Anführersymbol oder eine Karte ohne Symbol aufgedeckt hat, wird in dieser Partie das Missionsset aus dem Grundspiel verwenden und entfernt alle Karten mit Darth-Vader-Symbol aus seinem Stapel.



**ANFÜHRERSYMBOL**  
wird immer genutzt



**KEIN SYMBOL**  
Missionsset des Grundspiels



**DARTH-VADER-SYMBOL**  
Missionsset der Erweiterung Aufstieg des Imperiums

☒ Alle entfernten Karten kommen in die Spielschachtel zurück und werden in dieser Partie nicht verwendet.

☒ Startmissionskarten und Projektkarten werden in allen Partien komplett verwendet.

☒ Im Teamspiel ist der General für die Wahl des Missionssets während des Spielaufbaus zuständig.

## MITWIRKENDE

### FANTASY FLIGHT GAMES

**Autor der Erweiterung:** Corey Konieczka

**Produzentin:** Molly Glover

**Lektorat:** Allan Kennedy

**Abteilungsleiter Brettspiele:** James Kniffen

**Grafikdesign der Erweiterung:** Wil Springer

**Abteilungsleiter Grafikdesign:** Brian Schomburg

**Schachtelillustration:** Darren Tan

**Illustration des Spielmaterials:** Justin Adams, Alex Aguilar, Tiziano Baracchi, Ryan Barger, Matt Bradbury, Adam Burn, Von Caberte, JB Casacop, Anthony Devine, Dinodrawing, Mariusz Gandzel, Zach Graves, Audrey Hotte, Joel Hustak, Jeff Lee Johnson, Adam Lane, Jennifer Lange, Ignacio Bazán Lazcano, Henning Ludvigsen, Alejandro Mirabal, Mark Molnar, Ameen Naksewee, David Nash, Mike Nash, Borja Pindado, Maciej Rebisz, Vlad Ricean, Siim Rimm, Matthew Starbuck, Matt Stawicki, Nicholas Stohlman, Darren Tan, Alex Tooth, Ryan Valle, VIKO, Magali Villeneuve und Ben Zweifel

**Künstlerische Leitung:** John Taillon

**Modellierung:** Jason Beaudoin und Akshay Pathak

**Koordination Modellierung:** Niklas Norman

**Abteilungsleiterin Kunst:** Melissa Shetler

**Koordination Qualitätssicherung:** Zach Tewalthomas

**Leitender Projektmanager:** John Franz-Wichlacz

**Leitender Produktentwicklungsmanager:** Chris Gerber

**Kreativdirektor:** Andrew Navaro

## KLARSTELLUNGEN VON KARTENTEXTEN

Einige Karten aus dieser Erweiterung widersprechen den Grundregeln und bedürfen daher zusätzlicher Erklärung:

### MISSION „UNTERWANDERUNG“

Anders als andere Missionen wird „Unterwanderung“ niemals versucht. Stattdessen wird die Karte aufgedeckt und abgehandelt, sobald der Gegner eine Mission versucht (im Schritt „Anführer zum Intervenieren entsenden“). Die zugewiesenen Anführer der Mission „Unterwanderung“ werden gegen die Mission des Gegners intervenieren.

☒ Bis zu zwei Anführer können dieser Mission zugewiesen werden.

☒ „Unterwanderung“ kann auch von Spielern aufgedeckt werden, die in der Kommandophase bereits gepasst haben. Bei anderen Missionen ist das nicht möglich.

☒ Es ist möglich, sowohl mit einem Anführer aus dem Führungszentrum, als auch mit den zugewiesenen Anführern der Mission „Unterwanderung“ gegen die Mission des Gegners zu intervenieren. Pro gegnerischer Mission kann nur eine „Unterwanderung“ abgehandelt werden.

☒ Das Nutzen der Mission „Unterwanderung“ zählt nicht als abgehandelter Spielzug. (Die Mission wird während des gegnerischen Spielzuges verwendet.)

☒ „Unterwanderung“ kann nur gegen Missionen genutzt werden, die „versucht“ werden, nicht gegen solche, die das Wort „abhandeln“ enthalten.

☒ Die zugewiesenen Anführer der Mission „Unterwanderung“ sind von der Rebellmission „Ablenkungsmanöver“ nicht betroffen.

### AKTIONSKARTEN „DURCHKÄMMT DAS GEBIET“ UND „GEHEIMBASIS“

Diese Aktionskarten verwenden die Suchdroidenkarten, die der imperiale Spieler sich im Laufe der Partie angeeignet hat. Sie bleiben so lange im Spiel, bis die Suchdroidenkarte aufgedeckt ist und ihre Fähigkeiten abgehandelt sind.

Für die Abhandlung dieser Aktionskarten ist die Anwesenheit des zugehörigen Anführers im System **nicht erforderlich**.

### ASMODEE NORDAMERIKA

**Lizenzkoordination:** Sherry Anisi

**Lizenzmanagement:** Simone Elliott

**Produktionsmanagement:** Jason Beaudoin und Megan Duehn

**Herausgeber:** Christian T. Petersen

### LUCASFILM

**Lucasfilm-Lizenzfreigabe:** Brian Merten

### TESTSPIELER

Jeffrey Allen, Lars Betts, Craig Bishell, Bryan Bornmueller, Tomáš Caithaml, Jan Dedecek, Andrew Fischer, Brooks Flugaur-Leavitt, Marieke Franssen, Nick Korpins, Matt Harkrader, Anita Hilberdink, Sean Hubbard, Tim Huckelbery, Nathan Karpinski, Steven Kimball, Skyler Latshaw, Tim Latshaw, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Emile de Maat, Conor McCoy, Jeremy Rainbow, Kendra Rainbow, Toby Rainbow, Jake Ryan, Vera van Schaijk, Dan Smith, Tom Sorenson, Jason Walden und Joe Webb

*Vielen Dank an alle Beta-Tester.*

### ASMODEE DEUTSCHLAND

**Redaktion:** Yvonne Distelkämper

**Übersetzung:** Susanne Kraft

**Layout & Grafische Überarbeitung:** Thomas Kramer

**Unter Mitarbeit von:** Christian Schepers, Frank Nauerz, Jan Fehrenberg, Niklas Bungardt, Oliver Kutsch und Rico Bestehar

**Redaktionelle Leitung:** Marco Reinartz

© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games and the FFG logo are © of Fantasy Flight Games, Inc. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Games. **Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.** Made in China. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS AGES 13 YEARS OR YOUNGER.