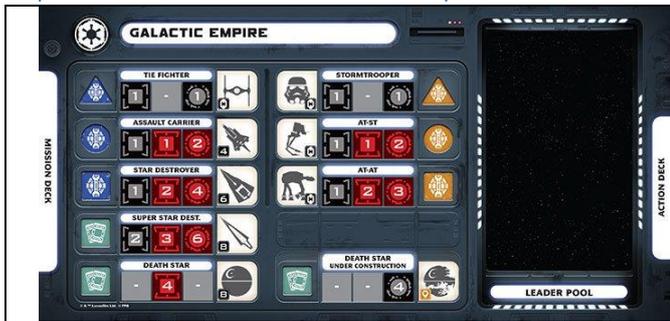


# Explication matériel et mise en place



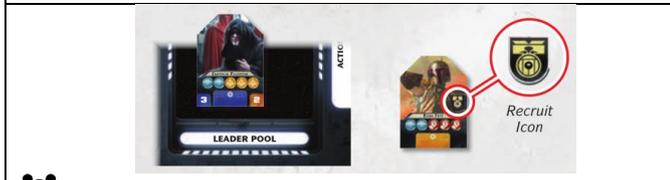
Icones Ressources :  
 Bleu / Vert → « Vaisseaux » / Orange → « Unités terrestres »  
 Santé « Chasseur », Santé « Vaisseau Vapital »  
 Nb l' d'attaque Noire et Rouge  
 : Unités transportables / Capacité Transport / Immobile  
 Etoile Noire et en construction : Base Spatiale  
 Canon Ionique, Générateur de bouclier : Structure



Diplomatie Intelligence Logistiques  
 Opérations Spéciales valeur « Tactique » spatiale, Valeur « Tactique » terrestre



1-3 : Système et planète  
 6 : Icones Ressources disponibles  
 2 : Niveau de construction  
 5 : Emplacement loyauté / soumission  
 4 : Frontière franchissable  
 7 : Frontière infranchissable  
 Si 5 et 6 : Système « Populeux »  
 Sinon Svstème « Reculé »



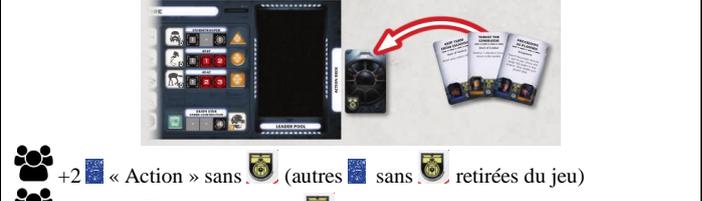
(Tous joueurs) Placer « Vaisseaux » et « Unités » dans « Stock »  
 Placer 4 « Leaders » (sans « icone de recrutement » ) dans la « Réserve »



Placer « Marqueur Temps » (0) et « Marqueur Réputation » (14)  
 Marqueur : Loyauté Rebellé / Impériale - Soumission   
 (Soumission se place sur marqueur loyauté mais ne l'annule pas)



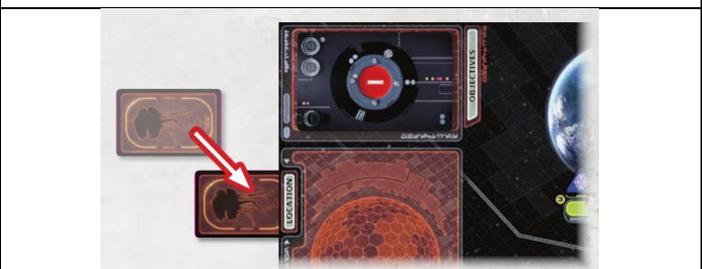
Mélanger, ordonner (carte) « Objectif » → (deck) « Objectif »  
 (Joueur) Rebellé : +1 « Objectif »  
 Jouable SI conditions remplies (1 / Combat) puis retirée du jeu (sauf si spécifié)  
 « Plan de l'Etoile Noire » → si échoue, revient dans la main, réutilisable round suivant



+2 « Action » sans (autres sans retirées du jeu)  
 Mélanger « Action » avec → « Actions »  
 Jouable SI conditions remplies ET 1 des « Leaders » sur dans « Système » concerné puis retirée du jeu



Prendre 4 « Mission de Départ »   
 Impériale mélange « Projet » (mission avec ) → « Projet »  
 Mélanger « Mission » restantes → « Paquet de missions »  
 « Mission » et « Projet » jouée → défaussée (posée face visible à côté)  
 Si vide → mélanger et reformer



Piocher « Sonde » jusqu'à obtenir 3 « Systèmes » Rebelles et 5 Impériaux  
 Sur « Systèmes » Rebelles → « Loyauté »  
 Sur « Systèmes » Impériaux 1 et 2 → « Marqueurs Soumission »  
 Sur « Systèmes » Impériaux 3, 4 et 5 → « Loyauté »  
 Les 5 « Sondes » Impériales sont retirées du jeu  
 Choisir 1 « Sonde » pour « Base Rebellé » et placer sous « Lieu »  
 Mélanger « Sondes » restantes

« Unités » Impériales initiales → 3 Star Destroyer, 3 Transports d'Assaut, 12 TIE, 12 Troopers, 5 TS-TT, 1 TB-TT (1 « Unité Terrestre » au moins / « Système »)  
 « Unités » Rebelles initiales → 1 Corvette Corellienne, 1 Transport Rebellé, 2 X-Wing, 1 Y-Wing, 6 Soldats, 2 Air Speeder (dans « Base Rebellé et/ou 1 et 1 seul « Système » Rebellé ou Neutre)

+2 « Mission »

## Déroulement Partie

### Conditions de Victoire

- Rebelle : « Marqueur Réputation » même case « Marqueur Temps »
- Impériaux : « Unité » Impériale dans « Système » de « Base Rebelle » sans « Unité » Rebelle OU « Etoile Noire » détruit « Base Rebelle »

### Infos importantes

- « Base Rebelle »
  - o **SI** « Unités » terrestres impériales **OU SI** « Loyauté » Impériale → REVELER (dévoiler  « Sonde » et poser sur « Base Rebelle »)
  - o **SI** Révélée → « Base Rebelle » = « Système » qui la contient (déplacer « Unités » et « Leaders », effets  ciblent « Système », Ressources accessibles tout de même)
  - o **SI** Non révélée → Déplacement d'« Unités » possible entre « Base Rebelle » ET son « Système » et les « Systèmes » Adjacents à celui-ci)
- « Unités » terrestres impériales dans « Système » non loyal → « Système Soumis »

|  |  |
|--|--|
| <b>1. AFFECTATION<br/>Rebelle puis Impérial</b>                                    | X fois <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Jouer  « Mission »                         <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Poser  face cachée</li> <li>➢ Poser sur , 1 ou 2 « Leaders » « Réserve » (correspondance compétences « Leader » / « Mission » pas obligatoire <b>SAUF SI</b> affectation due à compétence)</li> </ul> </li> <li>■ Jouer  « Action » → Retirer  du jeu</li> </ul>  |
| <b>2. ORDRES<br/>Rebelle puis Impérial<br/>Joueur Actif (JA)<br/>Joueur 2 (J2)</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ (Optionnel) (Rebelle) Révéler « Base Rebelle »</li> <li>■ <b>SOIT</b> « Révéler une mission »                     <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Retourner et lire 1  « Mission »                             <ul style="list-style-type: none"> <li>o Vérifier compétences « Leaders » répondent aux compétences Mission</li> <li>o Déterminer cible                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ <b>SI</b> Spécifiée → obéir à spécification</li> <li>➢ <b>SINON SI</b> mission cible 1 « Leader » → « Système » ou il y a le « Leader »</li> <li>➢ <b>SINON</b> « Système » au choix</li> </ul> </li> <li>o Déplacer « Leaders » « Mission » vers zone ciblée (ZC)</li> <li>o <b>SI</b> « Résoudre » → Appliquer Effet</li> <li>o <b>SINON</b> « Entreprendre »                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ (Optionnel) J2 choisit « Leader » de « Réserve » → ZC</li> <li>➢ <b>SI</b> « Leader » adverse non capturé <b>OU</b> « Leader » adverse capturé visé par « Mission » dans ZC → « Opposition »   <ul style="list-style-type: none"> <li>o  lancent <math>X \cdot \frac{1}{10}</math> (X = <math>\sum</math> « Compétences » communes avec mission de l'ensemble des « Leaders » dans ZC sauf ceux capturés non visés par mission) - X tjrs <math>\leq 10</math></li> <li>o Calculer nb succès avec   <ul style="list-style-type: none"> <li>o  and  → 1 succès</li> <li>o  → 2 succès</li> <li>o Si « Leader » affecté mission = « Leader » illustré sur  → 2 succès</li> </ul> </li> <li>o <b>SI</b> <math>\sum</math> succès JA &gt; <math>\sum</math> succès J2 (un succès minimum) → Appliquer Effet</li> </ul> </li> <li>➢ <b>SINON</b> Appliquer Effet</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>o <u>Note sur Missions particulières</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ (Rebelle) « Mobilisation Rapide »                             <ul style="list-style-type: none"> <li>⚠ <b>APPLICATION EN FIN DE PHASE D'ORDRE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>o + 4  « Sonde ».</li> <li>o (Optionnel) Annuler la mission</li> <li>o Choisir 1  « Sonde » désignant « Système » non détruit sans « Unités » ni « Loyauté » impériales</li> <li>o Si « Base Rebelle » actuelle non révélée → Révéler</li> <li>o Donner ancienne  « Sonde » au joueur « Imperial » et placer nouvelle sur « Lieu »</li> <li>o -3  « Sondes » mélangés → sous  « Sonde »</li> </ul> </li> <li>➢ « Mission Diplomatique » → « Loyauté »                             <ul style="list-style-type: none"> <li>o <b>SI</b> « Système Neutre » → « Loyal »</li> <li>o <b>SI</b> « Système Loyal » adverse → « Neutre »</li> <li>o Loyauté Impériale « Système » de « Base Rebelle » → « Base Rebelle » révélée</li> </ul> </li> <li>➢ « Mission » avec cercle                             <ul style="list-style-type: none"> <li>o 1 cercle en remplace 1 autre</li> <li>o 1 leader capturé libère précédent → posé sur « Base Rebelle »</li> <li>o « Cercle carbonite » = capturé</li> </ul> </li> <li>➢ « Superlaser Aligné »                             <ul style="list-style-type: none"> <li>o Placer marqueur « Système Détruit »</li> <li>o « Unités terrestres » Rebelles détruites</li> <li>o « Unités terrestres » Impériales non détruites si placées dans les « Vaisseaux » → excédent détruit</li> <li>o « Leaders » non affectés</li> </ul> </li> <li>➢ « Sauvetage » :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>o « Leader » libéré → « Base Rebelle »</li> <li>o (Optionnel) « Leader » assigné mission sauvetage → « Base Rebelle »</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>➢ <b>SI</b>  « Mission de départ »  → en main</li> <li>➢ <b>SINON</b> Défausser  « Mission »</li> </ul> </li></ul></li></ul> |

■ **SOIT** « Activer un système »

- Placer « Leader Réserve » avec valeurs tactiques → « Système » choisi (SC) (détruit ou pas)
- (Optionnel pour chaque Système Adjacent) **SI** pas « Leaders » non capturés même faction dans « Système Adjacent » → Déplacer X « Vaisseaux » de « Système Adjacent » et « Unités »

transportables  et/ou « Leader capturé » en respectant « Capacité de transport » (« Leader capturé compte pour 0 »)

- **SI** « Unités » terrestres impériales et « Base Rebelle » non révélée → Révéler « Base Rebelle »
- **SI** « Unités » ennemis dans même « Système » → « Combat »

- (Optionnel)  **SI** pas de « Leader » à valeur tactique → Ajouter « Leader » avec valeurs tactiques de « Réserve » (même si  a passé)
- (Optionnel - JA puis J2) Jouer X  « Action » de Combat (X choix )
-  (JA puis J2) **SI** « Vaisseaux » ennemis → Piocher X  « Tactique Spatiale » (X = la valeur tactique bleue max des « Leaders » présents)
-  (JA puis J2) **SI** « Unités » terrestres ennemis **ET** « Système » non détruit → Piocher X  « Tactique Terrestre » (X = la valeur tactique orange max des « Leaders » présents)
- **Round de Combat**

JA puis J2

- **SI** « Vaisseaux » ennemis → « Résoudre Bataille Spatiale »
  - Récupérer X  rouges et Y  noirs
    - $X = \sum$  « Attaque » rouge |  $Y = \sum$  « Attaque » noire des « Vaisseaux » dans « Système » et sur « Fiche Faction »
    - Retirer  si une capacité le demande
    - 5  max de chaque couleur
    - Lancer
  - (Optionnel) « Action de Combat » : Jouer  « Tactique »
  - (Optionnel) « Action de Combat » : Piocher  « Tactique » → enlever  avec 
  - Assigner dégâts « Unités » en posant  ou  à côté (assignation supérieure à la santé de l'« Unité » possible)
    -  « Touche » → +1 dégât couleur correspondante
    -  « Touche Directe » → +1 dégât
  - (Optionnel - J2) Jouer X  « Tactique » contre dégâts
  - « Unités » avec 0 santé → « Fiche Faction »
  - Marquer dégâts « Unités » non détruites

JA puis J2

- « Unités » sur « Fiche Faction » → « Stock »
- **SI** « Unités Terrestres » ennemis **ET SI** « Système » non détruit → « Résoudre Bataille Terrestre » (voir « Bataille Spatiale »)
- (Optionnel - **1 x / Combat**) Retraite
  - Conditions de retraite
    - « Unités » ennemis présentes
    - Présence d'au moins 1 « Leader »
    - Présence d'au moins 1 « Vaisseau »
    - (Impériales) pas d'« Etoile Noire » (normale ou en construction)
  - Règles de déplacement / transport normales sauf
    - 1 seul « Leader » se retire
    - Tous « Vaisseaux » concernés
    - (Optionnel) Déplacer X « Unités Terrestres »
    - (Optionnel) Déplacer X chasseurs Tie
    - « Leader » rebelle capturé → pas de retraite
    - Déplacer en priorité vers « Système »
      - avec « Unités » amies ou « Loyal »
      - Neutre / Loyal ennemi
    - Déplacement interdit vers « Système »
      - Avec Unités ennemis
      - d'où l'adversaire vient de bouger
      - vers « Base Rebelle »
  - **SI** « Transports Rebelle » unique vaisseau rebelle → retraite ou détruire

- **SI** « Vaisseaux » ennemis restant → **ROUND DE COMBAT**
- **SI** « Unités terrestres » ennemis restant et « Système » non détruit → **ROUND DE COMBAT**
- Déterminer le gagnant des Batailles spatiales et terrestres
- Retirer marqueurs dégâts
- Mélanger  « Tactique » (, jouées et en main) →  « Tactique »

- **SI** « Système » détruit **ET** capacité transport vaisseaux < Nb « Unités » terrestres → Détruire « Unités » terrestres excédentaires
- **SI** « Unités » terrestres Impériales dans Système non loyal → Système soumis
- **SINON**
  - Retirer « Marqueur Soumission » si besoin
  - Libérer « Leader » capturé → « Base Rebelle »
- **SI** « Structures » Rebelles isolées **ET SI** « Unités terrestres » Impériales → Détruire
- **SI** « Etoile noire en Construction » isolée **ET SI** « vaisseaux » Rebelles → Détruire

|  |   |
|--|---|
| <p><b>3. RESTAURATION (Rebelle + Impérial)</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>SOIT</b> « Passer »</li> <li>■ Récupérer « Leaders » non capturés → « Réserve »</li> <li>■ (Optionnel) Jouer 1 « objectif »</li> <li>■ « Mission » non révélées → en main ET « Leaders » affectés → « Réserve »</li> <li>■ +2 « Mission »</li> <li>■ <b>SI</b> + 10 (« Mission » + « Projet ») → -X non défaussées (X tel que en main = 10)</li> <li>■ (Impérial) + 2 « Sonde »</li> <li>■ (Rebelle) + 1 « Objectif »</li> <li>■ +1 « Marqueur temps » <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ <b>SI</b> « Recrutement » <ul style="list-style-type: none"> <li>○ +2 « Action »</li> <li>○ (JA puis J2) <b>Recrutement « Leader »</b> affiché sur <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ <b>SI</b> 0 « Leader » disponible <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>SOIT</b> +1 « Action » → <b>RECRUTEMENT LEADER</b></li> <li>○ <b>SOIT</b> garder 1 « Action » sans recrutement</li> </ul> </li> <li>➢ <b>SI</b> annoncer « Leader » recruter → « Réserve »</li> </ul> </li> <li>○ non choisies sous « Action »</li> </ul> </li> <li>➢ <b>SI</b> « Construction » <ul style="list-style-type: none"> <li>○ (Optionnel) Détruire X « Unités » sur le plateau → « Réserve »</li> <li>○ <b>SI</b> pas de « Marqueur Sabotage » et pas d'« Unités » ennemies, pour <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ chaque « Système Loyaux » → +X « Unités » (voir « Ressource système »)</li> <li>➢ chaque « Système Soumis » → +1 « Unité » à gauche ( voir « Ressources système »)</li> <li>➢ « Base Rebelle » (révélée ou non) → +X « Unités » (voir « Ressource Base »)</li> <li>➢ Placer « Unités » à construire sur Niveau X de « File de construction » (X = « Niveau de Construction » de « Système » correspondant)</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> <li>■ Déplacer « Unités » « File de construction » d'un cran vers le bas</li> <li>■ <b>SI</b> pas de « Marqueur Sabotage » et pas d'« Unités » ennemies, « Déployer » X « Unités » construites (X &lt;= 2) dans « Système Loyaux », « Système Soumis » (Impériaux), « Base Rebelle » révélée ou non (Rebelles) ou laisser Niveau 1 « File de construction »</li> </ul> |
|--|---|