

STAR WARS™ LÁZADÁS™



SZABÁLYGYŰJTEMÉNY

A SZABÁLYGYŰJTEMÉNY

A *Szabálygyűjtemény* célja, hogy a szabályokkal kapcsolatban felmerülő kérdésekre választ adjon. Azoknak, akik most ismerkednek a *Star Wars: Láza*dással, érdemes **először** a *Bevezető szabályokat* végigolvasni. Később, ha a játék közben kérdés merül fel, a játékosok ezt a füzetet használhatják, hogy válaszokat találjanak.

A Szabálygyűjtemény legnagyobb részét a szójegyzék teszi ki, amiben a játék definíciói és azok magyarázatai találhatóak. A 16. oldalon lévő Tárgymutatóban láthatóak azok a témák, amelyeknek a szójegyzékben nincs saját bekezdésük. A 15. oldalon az előkészületek tudnivalói olvashatóak.

Ez a Szabálygyűjtemény a kétszemélyes játék nézőpontjából íródott. A csapatjátékra (3–4 játékos) vonatkozó különleges szabályok a „**CSAPATJÁTEK:**” címszavak alatt találhatóak.

SZÓJEGYZÉK

A szójegyzék ábécé szerint sorba veszi a különböző témákat, amelyek felmerülhetnek játék közben. Minden bekezdés bemutatja a főszabályt és az esetleges kivételeket is.

AKCIÓKÁRTYÁK

Az akciókártyák segítségével toborozhatók a vezetők, valamint egyúttal különleges képességeket is biztosítanak számukra. Az akciókártyák képességét játékonként csak egyszer lehet használni.

Az előkészület során minden játékos két véletlenszerűen választott kezdő akciókártyát kap (ezeken a kártyákon nincs toborzás-ikon), melyeket képpel lefelé a frakciótáblája mellé helyez; a többi kezdő akciókártya pedig visszakerül a dobozba.

- **CSAPATJÁTEK:** Minden csapat két véletlenszerű kártyát kap, melyeket az a játékos vehet magához, aki a kártyán feltüntetett vezetőt irányítja. Ha egy kártyán nincs feltüntetett vezető, akkor bármelyik játékos használhatja az adott kártyát.

Mikor egy játékos akciókártyát használ, képpel felfelé fordítja a lapot, végrehajtja a képességét, majd visszatesszi a dobozba.

Azok az akciókártyák, amelyeket küldetés vagy harc közben lehet kijátszani, **csak akkor használhatóak fel**, ha a kártyán feltüntetett vezető is abban a rendszerben tartózkodik, ahol a harcra vagy a küldetésre sor kerül. Ez alól kivételt képeznek azok az akciókártyák, melyek a vezetőt az adott rendszerbe mozgatják.

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

- **Hozzárendelés:** A kártyát a hozzárendelési fázisban lehet használni. Egy vezető küldetéshez rendelése helyett a játékos felfedheti a kártyát, és végrehajthatja a képességét.
- **Harc kezdetén:** A kártyát rögtön a harc 1. lépése (Vezető hozzáadása) után lehet használni.
 - A képesség csak az éppen zajló harcban érvényes, a további harcokban nem.
- **Azonnal:** A kártyát azonnal fel kell használni, amint a játékos megkapta azt. Ez történhet még az előkészület során, vagy miután toborzott egy vezetőt a kártyán szereplők közül. Azonnal fedd fel a kártyát, majd hajtsd végre a képességét.
- **Különleges:** A kártyára írt körülményeknek megfelelően lehet használni a lapot.

AZ ARANYSZABÁLY

„Ne feledd amit tanultál! Az megmenthet.”

– Yoda, A Birodalom visszavág

Ha a Szabálygyűjteményben lévő információ ellentmond a *Bevezető szabályok* füzetben lévőeknek, akkor minden esetben az itt található információ az érvényes.

Ha egy kártya képessége mond ellent a *Szabálygyűjteménynek*, akkor a kártya képessége a mérvadó. Ha a kártya képessége és a szabályok egyidejűleg teljesíthetők, akkor úgy kell eljárni, hogy mindkettő teljesüljön.

Ha egy kártya tiltó kifejezést tartalmaz (pl. „nem védhet ki”), akkor ez a prioritás és nem írható felül más képességekkel.

A játékosok bármikor megnézhetik saját akciókártyáikat, de sosem nézhetik meg az ellenfelük akciókártyáit.

A hátoldalukon toborzásikkal ellátott akciókártyák alkotják az akciópaklit. Ezekből kapnak lapot a játékosok, amikor új vezetőt toboroznak.

Minden játékos maga dönti el, hogy mikor használja fel akciókártyáit; a rajtuk szereplő képességek csupán opcionálisak.

Ha két játékos egyszerre szeretné felhasználni akciókártyáját, akkor az aktuális játékos használhatja először a lapját.

Ha egy akciókártya képessége lehetővé teszi a játékos számára, hogy kikeressen egy küldeteskártyát, a játékos nem mutathatja meg a kikeresett lapot az ellenfelének.

Vonatkozó témák: toborzás, vezetők

AKTUÁLIS JÁTEKOS

Az a játékos az aktuális játékos, akinek a köre éppen tart.

Vonatkozó témák: harc, parancsfázis

BEHÓDOLÁS

Amint egy birodalmi földi egység kerül egy olyan rendszerbe, amiben nincs birodalmi hűségjelző, a rendszer behódolttá válik. Ilyenkor egy behódolásijelzőt kell a rendszerre tenni.

A birodalmi hűségjelzők hátoldala behódolásijelzőként használható.

A behódolásijelzővel rendelkező rendszerek birodalminak számítanak.

- A rendszerben lévő behódolásijelző nem határozza meg a rendszer hűségét. A rendszer hűsége semleges vagy lázadó is lehet (ha lázadó hűségjelző is van az adott rendszerben).

A birodalmi játékos gyárthat és telepíthet egységeket a behódolt rendszerbe.

- Ha a birodalmi játékos behódolt rendszerben gyárt egységeket, akkor csak a bal szélső erőforrásikont használhatja.

Ha egy behódolt rendszerből eltűnnek a birodalmi földi egységek, a behódolásijelzőt azonnal el kell távolítani róla.

Ha egy behódolt rendszerben lázadó hűségjelző található, az a behódolásijelző alatt marad.

Ha egy semleges behódolt rendszer birodalmi hűséget kap, a behódolásijelzőt át kell fordítani a másik oldalára.

- Ha a lázadó játékos hűséget kap egy behódolt rendszerben, akkor a lázadó hűségjelzőt a behódolásjelző alá kell tenni.
- Ha a lázadó játékos hűséget veszít egy behódolt rendszerben, a hűségjelzőjét el kell távolítani a behódolásjelző alól. A rendszer ilyenkor semlegessé válik.

Vonatkozó témák: birodalmi rendszerek, hűség

BIRODALMI RENDSZEREK

Azok a rendszerek birodalmiak, amelyeken birodalmi hűségjelző vagy behódolásjelző található.

Vonatkozó témák: behódolás, hűség, rendszerek

CSALÁS

Bár a játékos megpróbálhatja blöffel és félrevezetéssel elrejtetni valódi szándékait és a Lázadó támaszpontot, azért van néhány szabály, amit figyelembe kell vennie.

- Ha egy képesség azt követeli a lázadó játékostól, hogy dolgozzon ki egy hatást a Lázadó támaszpont rendszerében (nem pedig a „Lázadó támaszpont” mezőn), akkor köteles a hatást a bázis tényleges tartózkodási rendszerében kidolgozni.
- Ha a játék végén kiderül, hogy egy játékos csalt (véletlenül vagy szándékosan), akkor elveszíti a játékot és az ellenfele nyer. Ebbe beletartozik az is, ha a Lázadó támaszponttól nem szabályos rendszerbe mozgat egységeket, vagy ha olyan vezetőt toboroz, akihez nincs megfelelő akciókártyája.

Vonatkozó témák: akciókártyák, Lázadó támaszpont, toborzás

CSAPATJÁTÉK

Ha kettőnél többen játszanak, akkor csapatonként maximum két játékos irányíthat egy-egy frakciót. A csapattársak megosztják egymás között a felelősségeket. Az egyikük lesz az Admirális, a másik játékos pedig a Tábornok szerepét tölti be.

- A játékosoknak a frakcióábra „Csapatjáték” oldalát kell használniuk. Ezen az oldalon a két játékos számára különválasztott vezérkarok találhatóak. Háromszemélyes játék során az egyedül maradó játékos is a lázadó frakcióábra „Csapatjáték” oldalát használja, de az Admirális és a Tábornok szerepét is ő tölti be.

- Az azonos csapatban lévő játékosok annyi információt osztanak meg egymással, amennyit szeretnének. Megmutathatják egymásnak kártyáikat anélkül, hogy fel kellene fedniük azokat az ellenfeleik előtt, de a beszélgetéseknek nyíltan, a többi játékos előtt kell elhangzania. Beszélhetnek kódok segítségével vagy suttozva, de nem hagyhatják el a szobát, hogy máshol folytassanak magánbeszélgetéseket.

A Szabálygyűjteményben a csapatjátékra vonatkozó különleges szabályok a „**CSAPATJÁTÉK:**” címszavak alatt találhatók.

Vonatkozó témák: akciókártyák, egységek gyártása, feladatkártyák, frissítési fázis, harc, hozzárendelési fázis, kutaszkártyák, parancsfázis, toborzás, vezetők

CSATOLMÁNYGYŰRŰK

A csatolmánygyűrűket vezetőkre lehet illeszteni. Ezek a gyűrűk meghatározott pozitív vagy negatív hatást jelölnek.

- Néhány kártya képessége hozzácsatolhat egy ilyen gyűrűt egy vezetőhöz. Ilyen esetben a vezető talpát erősen a gyűrűbe kell nyomni. A gyűrű hatása a megfelelő kártyán olvasható.
- Egy vezetőnek egyszerre egynél több gyűrűje nem lehet. Ha a vezető egy másodikat gyűrűt kap, akkor az előzőt el kell távolítani róla.
- Mikor egy kártya képessége gyűrűt rendel egy vezetőhöz, a játékos emlékeztetőnek megtarthatja a kártyát ahelyett, hogy eldobná vagy visszatenné azt a dobozba.

- Ha egy csatolmánygyűrű lekerül egy vezetőről, akkor vissza kell tenni a tartalékba és többé nincs hatással az adott vezetőre.

Vonatkozó témák: akciókártyák, foglyul ejtett vezetők

DIPLOMÁCIA

A diplomácia olyan szakértelem, melyet bizonyos vezetők biztosítanak és ami néhány küldetéshez szükséges. A diplomáciai küldetések gyakran hűséget biztosítanak a különböző rendszerekben, vagy egységekkel látják el a játékosokat.

Vonatkozó témák: küldeteskártyák, szakértelmek, vezetők

EGYSÉGEK

A játék minden műanyag figurája egy egység. Képességeik és neveik a megfelelő frakcióábrákon találhatóak.

A következő lista összefoglalja a **Star Wars: Lázadás** társasjátékban található egységeket:

- Birodalmi egységek:** 24 TIE-vadász, 8 rohamcsapat-szállító, 8 csillagromboló, 2 szuper csillagromboló, 2 Halálcsillag, 1 épülő Halálcsillag, 30 rohamosztágyos, 10 AT-ST, 4 AT-AT.
- Lázadó egységek:** 8 X-szárnnyű, 12 Y-szárnnyű, 4 Koréliai korvett, 4 lázadó csapat-szállító, 3 Mon Calamari cirkáló, 21 lázadó katoná, 6 légsikló, 3 pajzsgenerátor, 3 ionágyú.
- CSAPATJÁTÉK:** Amikor a szabályok egy játékos egységeire vonatkoznak, akkor minden űrbéli és földi egységet figyelembe kell venni, ami a játékos csapatához tartozik.

Vonatkozó témák: építmények, földi egységek, Halálcsillag, űrhajók, vadászok, zászlóshajók

EGYSÉGEK GYÁRTÁSA

Mikor az időjelző olyan mezőre kerül, amin gyártásikon található, akkor a játékosok egységeket gyártanak.



Gyártásikon

Az egységek gyártását a játékosok egyszerre végzik el. Minden játékos annyi egységet tesz a gyártási sorára, amennyi erőforrásikon található a hűséges vagy behódolt rendszereiben. Az ikon melletti szám mutatja, hogy az adott egységet melyik mezőre kell tenni a gyártási soron. A behódolt rendszerek esetében csak a bal szélső erőforrásikon számít.

- Az egységek a jelenleg nem használt tartozékok tartalékából kerülnek a gyártási sorra.
- Egy játékos sem használhatja rendszere erőforrásikonját egységek gyártására, ha az ellenfelének egységei tartózkodnak a rendszerben.
- A lázadó játékos használhatja a „Lázadó támaszpont” erőforrásikonjait is egységek gyártásához, kivéve abban az esetben, ha a támaszpont már lelepleződött és a birodalmi játékosnak egységei vagy hűségjelzője van a támaszpont rendszerében.
- A lázadó frakcióábrán több lehetőség is elérhető a kék ▲ és a narancssárga ■ egységeket illetően. Mikor a játékos ezen egységek valamelyikét gyártja, el kell döntenie, hogy az egység-típus melyik változatát akarja a gyártási sorra tenni.

- Frissítési fázisonként minden egység eggyel lejjebb csúszik a gyártási soron a tulajdonosa felé. Mikor egy „1”-es mezőn lévő egység leesik a tábláról, az egység telepíthető.

- Mikor egy képesség hatására a játékos egységeket helyezhet el a gyártási soron, ezeket is a tartalékból kell felhelyezni.

- Ha a képesség egy rendszerben jött létre, akkor is végrehajtható, ha a rendszeren szabotázsjelző található.

- CSAPATJÁTÉK:** Minden csapatban csak az Admirális gyárthat és telepíthet egységeket a frissítési fázis során.

Vonatkozó témák: egységek telepítése, erőforrásikonok, frissítési fázis, rendszerek, szabotázsjelzők, tartozékok elfogása

EGYSÉGEK MOZGATÁSA

A játékosok úgy mozgathatnak egységeket, hogy rendszereket aktiválnak a parancsfázisban. Miután vezetőt tett egy rendszerbe, a játékos a szomszédos rendszerekben lévő egységeit átmozgathatja az aktivált rendszerbe.

Ha ellenséges egységek tartózkodnak a célpontrendszerben, miután a játékos odamozgatta egységeit, harc kezdődik.

Minden mozgó űrhajó a szállítási kapacitásának megfelelő mennyiségű TIE-vadászt és/vagy földi egységet vihet magával.



Szállítási kapacitás

Néhány egység szállításkorlátozás-ikonnal rendelkezik. Ezek az egységek csak akkor mozgathatók, ha a játékos szállítási kapacitással rendelkező egységeket is kimozgat a rendszerükből.



Szállítási-megkötés-ikon

Több rendszerből is kimozgathatók az egységek, ha ezek mindegyike szomszédos a célpont rendszerrel.

A rögzített ikonnal rendelkező egységek nem mozoghatnak.



Rögzített ikon

Azok a rendszerek szomszédosak, melyeknek van közös határuk.

- Az egységek áthaladhatnak a régiók határain, de nem mehetnek át az átjárhatatlan területeken (ezek világos pirossal vannak árnyékolva).

Az egységek **nem mozoghatnak ki** olyan rendszerből, ahol már tartózkodik egy saját frakciójukhoz tartozó vezető.

- Az a vezető is megakadályozza az egységek kimozgatását, amelynek nincsenek taktikaértékei.
- A „Lázadó támaszpont” mezőn lévő vezetők megakadályozzák, hogy a támaszpont mezőjén lévő egységek elhagyják a mezőt. Ezek a vezetők viszont nem akadályozzák meg a „Lázadó támaszpont” rendszerében lévő egységeket, hogy elhagyják a rendszert.

A taktikaértékekkel nem rendelkező vezetők nem aktiválhatnak rendszereket.

Ha egy képesség hatására a játékos egységeket mozgathat, akkor minden mozgási szabályt és korlátozást figyelembe kell vennie. Ha például a lázadó játékos a „Rejtőzködő flotta” küldeteskártyával mozgat egységeket, akkor figyelembe kell vennie a szállítási kapacitást és nem mozgathat rögzített egységeket.

- Ha egy képesség miatt figyelmen kívül hagyhatóak a szállítási korlátozások, akkor a szállításkorlátozás-ikonnal rendelkező egységek anélkül is mozoghatnak, hogy a játékos szállítóegységeket is mozgatna velük.

Vonatkozó témák: egységek, földi egységek, rendszerek aktivációja, szállítási kapacitás, űrhajók

EGYSÉGEK TELEPÍTÉSE

A frissítési fázis 6. lépésekor minden játékos eggyel lejjebb csúsztatja egységeit a gyártási soron. Azok az egységek, amelyek az „1”-es mezőről leesnek a játéktábláról, készen állnak a telepítésre. A játékos bármelyik hűsleges vagy behódolt rendszerében elhelyezheti ezeket az egységeket.

Minden játékos maximum **két egységet** telepíthet minden rendszerébe a frissítési fázisok során.

- Ha egy játékos nem tudja (vagy nem akarja) bizonyos egységeit telepíteni, akkor ezeket az egységeket visszateheti a gyártási sor „1”-es mezőjére.

A játékos **nem** telepíthet egységeket olyan rendszerbe, amiben szabotázsjelző van, vagy ellenfele egységeit (földi vagy űrbeli) tartalmazza.

A távoli rendszereknek nem lehet hűsége. Ebből kifolyólag egységek sem telepíthetők ezekbe.

Amíg a támaszpont rejtve van, a lázadó játékos maximum két egységet a „Lázadó támaszpont” mezőre is telepíthet. Ha a Lázadó támaszpont rendszere hűsleges hozzá, akkor a rendszerre is telepíthet egységeket. Ha a bázis lelepleződött, akkor többé már nem telepíthetők egységek a „Lázadó támaszpont” mezőre.

Mikor egy képesség lehetővé teszi egy játékos számára, hogy egységet „kapjon” egy rendszerben, akkor az adott egység közvetlenül a tartalékból kerül ki, és a rendszerbe kell helyezni, nem pedig a gyártási sorra.

CSAPATJÁTÉK: Csak a csapatok Admirálisa gyárthat és telepíthet egységeket a frissítési fázisban.

Vonatkozó témák: egységek gyártása, frissítési fázis, rendszerek, szabotázsjelzők

ELDOBÁS

Mikor egy játékos eldob egy kártyát, akkor képpel felfelé a megfelelő pakli mellé helyezi.

A játékosok bármikor végignézhetik a dobott lapok paklijait.

Ha egy pakli kifogy, akkor a dobott lapok paklijának újrakeverésével kialakítható az új pakli.

Vonatkozó témák: küldeteskártyák, tartozékok elfogyása, tervek

ÉLETÉRTÉKEK

Minden egység életértéke megtalálható egy körben a frakciótáblán. Legalább ennyi sebzés szükséges az egység elpusztításához.

A eredmény csak olyan egységhez rendelhető, amely a kocka színével megegyező életértékkel rendelkezik. A eredmény bármilyen színű életértékkel rendelkező egységhez hozzárendelhető.

A Halálcsillagnak nincs életértéke és nem is rendelhető hozzá sebzés.

Vonatkozó témák: egységek, elpusztított egységek, harc, sebzés

ELPUSZTÍTOTT EGYSÉGEK

Mikor egy egység elpusztul, le kell venni a játéktábláról, és vissza kell tenni a tartalékba.

Néhány képesség lehetővé teszi a játékosok számára, hogy elpusztítsanak „X életértéknyi egységet”. Egy ilyen képesség kidolgozásához a játékosnak ki kell választania valamennyi egységet, melyek összeadott életértéke a meghatározott számmal egyenlő vagy az alatt van. Ezek az egységek azonnal elpusztulnak.

Vonatkozó témák: harc, sebzés

ELPUSZTÍTOTT RENDSZEREK

A „Működő szuperlőzer” küldeteskártya egy egész rendszer elpusztítására képes. Mikor egy rendszer elpusztul, egy elpusztítottrendszer-jelzőt kell az adott rendszerre helyezni, és minden lázadó földi egységet el kell pusztítani, ami a rendszerben tartózkodik.

A rendszerben lévő birodalmi földi egységek nem pusztulnak el automatikusan. Ha szállítást igénylő egységek száma meghaladja a birodalmi hajók szállítási kapacitását a rendszerben, akkor a birodalmi játékosnak el kell döntenie, hogy mely csapatokat nem fogja elszállítani. Ezek az egységek a rendszerrel együtt elpusztulnak.

Az elpusztított rendszerben lévő vezetőkre az esemény nincs hatással.

Földi egységek bemozoghathatnak az elpusztított rendszerbe, de földi csatát nem lehet kezdeményezni bennük. Ha a szállítást igénylő egységek száma meghaladja a játékos szállítási kapacitását a rendszerben, akkor a játékosnak választása szerint annyi egységet kell elpusztítania, hogy a szállítási kapacitásba ismét beleférjen.

- ☞ Az elpusztított rendszerekben az űrcsaták normál módon zajlanak.
- ☞ Az elpusztított rendszereknek nincs hűsége, és nem lehet behódolni sem őket.

Vonatkozó témák: behódolás, elpusztított egységek, Halálcsillag, küldeteskártyák, szállítási kapacitás, vezetők

ÉPÍTMÉNYEK

Az ionágyú és a pajzsgenerátor földi egységek és építmények is egyben. Különleges képességeik a lázadó frakciótáblán találhatóak meg.

- ☞ Bármelyik típusú építményből lehet egyszerre több is ugyanabban a rendszerben. Ilyenkor az összes építmény különleges tulajdonsága felhasználható.
- ☞ Egy építmény képessége egészen addig érvényes, amíg az építmény a rendszerben van.
- ☞ Az építmények rögzítettek, ezért nem mozgathatóak.

Vonatkozó témák: egységek mozgatása, földi egységek

ERŐFORRÁSÍKONOK

Minden lakott rendszernek van legalább egy erőforrásíkonja. Az erőforrásíkonok azt jelzik, hogy a rendszer milyen típusú egységet gyárthat a frissítési fázis során. Minden frakciótáblán fel van tüntetve, hogy melyik egység milyen erőforrásíkonnak felel meg.

- ☞ Ha egy képesség egy rendszer erőforrásíkonjaira hivatkozik, akkor az összes ikont figyelembe kell venni, függetlenül a rendszerben lévő hűség- és behódolási jelzőktől vagy egységektől.

Vonatkozó témák: egységek gyártása, frissítési fázis, lakott rendszerek

FELADATKÁRTYÁK

A lázadó játékos feladatkártyák teljesítésével nyerhet hírnevet. Egy feladatkártyával kezdi a játékot, majd minden frissítési fázisban húz még egyet.

- ☞ A lázadó játékos akkor játszhat ki feladatkártyát a kezéből, ha megfelel minden kijátszási követelménynek. A lázadó játékos a kártya bal felső sarkában lévő hírnévmenyiséget kapja meg.
 - Mikor a lázadó játékos hírnevet szerez, a hírnévjelzőt az időjelző felé kell mozgatnia.
 - Miután a kártya megadta a hírnevet a játékosnak, a lapot **vissza kell tenni a dobozba**. Ebben a játékban már nem használható fel újra.
- ☞ Minden feladatkártya tetején vastagon szedett betűkkel van jelölve, hogy az adott kártya mikor játszható ki.
 - **Harc:** Ha a kártyára „Harc” van írva, akkor azonnal ki lehet játszani, amint feltételei teljesültek.
 - A „Harc” célokat nem lehet végrehajtani, ha az egységeket harcon kívül pusztította el valami.
 - **Frissítési fázis kezdetén:** Ha a kártyára „Frissítési fázis kezdetén” van írva, akkor a frissítési fázis első lépése előtt játszható ki, a frissítési fázis későbbi részében **már nem**.
 - Harconként és frissítési fázisonként csak egy feladatkártya játszható ki.
 - A lázadó játékos sosem köteles kijátszani feladatkártyát.
- ☞ A lázadó játékos egész addig titkosan kezeli a feladatkártyáit a birodalmi játékosokkal szemben, amíg ki nem játssza azokat.
- ☞ Az előkészület során a feladatpaklit szakaszonként kell rendezni. Legfelül az I. szakasz, középen a II. szakasz, legalul pedig a III. szakasz lapjai helyezkednek el.
 - Vannak lázadó küldetések, melyek segítségével a lázadó játékos megnézheti és átrendezheti a feladatpakli lapjait.

- ☞ A lázadó játékosnak bármennyi feladatkártya lehet a kezében. A feladatkártyák nem számítanak bele a küldeteskártyák kézben tartható maximális számába.

- ☞ Ha egy képesség arra kényszeríti a lázadó játékost, hogy megmutassa feladatkártyáit a birodalmi játékosnak, akkor az összes birtokában lévő feladatkártyát meg kell mutatnia. Miután a birodalmi játékos megnézte őket, a lapok visszatérnek a lázadó játékos kezébe és újra titkosak lesznek.

- ☞ „A Halálcsillag tervrajza” kártya használatának részleteit lásd a 07. oldalon.

- ☞ **CSAPATJÁTÉK:** A lázadó Tábornok felelős a feladatkártyák húzásáért és kezeléséért. A feladatkártyákkal kapcsolatban minden döntést ő hoz meg.

Vonatkozó témák: győzelem, Halálcsillag, harc, hírnév

FOGLYUL EJTETT VEZETŐK

Néhány birodalmi kártya eredményeként a lázadó vezetők fogságba eshetnek. Ha egy vezető fogságba esik, a fogságot jelentő gyűrűt hozzá kell csatolni.

- ☞ A foglyul ejtett vezetők nem akadályozhatnak küldetéseket, valamint nem térhetnek vissza a vezérkarba, és nem mozgathatók a lázadó játékos által.

- Ha egy küldetést egy foglyul ejtett vezető ellen próbálnak meg végrehajtani, a foglyul ejtett vezető akadályozni fogja a küldetést és dobhat a kockákkal. A lázadó játékos küldhet egy másik vezetőt is a vezérkarából, hogy a normál szabályoknak megfelelően akadályozza a küldetést.

- ☞ A fogságban lévő vezetők nem akadályozzák meg a lázadó egységeket, hogy kimozogjanak a vezető rendszeréből.

- ☞ A birodalmi játékos úgy mozgathatja a foglyul ejtett vezetőt, mintha az egy földi egység lenne, de a szállítási kapacitásba nem számít bele.

- A foglyul ejtett vezetőt nem lehet mozgatni visszavonuláskor.

- ☞ Ha egy második vezető is fogságba esik, az első kiszabadul, a fogságot jelző gyűrűt pedig az új vezetőhöz kell csatolni.

- Mikor egy újabb gyűrűt kell csatolni egy foglyul ejtett vezetőhöz, akkor a rajta lévő fogságot jelző gyűrűt el kell távolítani róla.

- ☞ A Széntömb csatolmánygyűrűt viselő vezető továbbra is foglyul ejtett vezetőnek számít. Ugyanúgy megmenthető és célozható bármilyen kártya hatásával, mint a foglyul ejtett vezetők. Ha ez a vezető kiszabadul, a lázadó játékos nem kapja vissza a "Szénbe fagyasztva" birodalmi küldeteskártya következtében elvesztett hírnevét.

- ☞ A foglyul ejtett vezetők nem adják hozzá taktikaértéküket a harchoz.

Vonatkozó témák: csatolmánygyűrűk, egységek mozgatása, foglyul ejtett vezetők kiszabadítása, küldeteskártyák, Lázadó támaszpont

FOGLYUL EJTETT VEZETŐK KISZABADÍTÁSA

Néhány kártya segítségével ki lehet szabadítani a foglyul ejtett vezetőket. Mikor a vezető kiszabadul, el kell távolítani róla a csatolmánygyűrűt, a vezetőt pedig a „Lázadó támaszpont” mezőre kell helyezni.

- ☞ Ha nincsenek birodalmi egységek a foglyul ejtett vezető rendszerében (például mert elpusztultak a harcban), akkor a vezető automatikusan azonnal kiszabadul és a normál szabályok szerint a támaszpontra kerül.

- ☞ Ha küldetés hatására szabadul ki egy vezető, akkor a küldetéshez rendelt vezetőket is a „Lázadó támaszpont” mezőre lehet mozgatni. A rendszerben tartózkodó többi vezető helyben marad.

 Ha a támaszpontot már felfedték, a kiszabadult vezetők a Láza-dó támaszpont rendszerébe kerülnek.

Vonatkozó témák: foglyul ejtett vezetők, küldeteskártyák, Láza-dó támaszpont

FORDULÓK

A játékban kétféle forduló van: a játékforduló és a harci forduló.

 A játékot fordulókra osztva lehet játszani. Minden forduló egy hozzárendelési fázisból, egy parancsfázisból és egy frissítési fázisból áll.

 Minden harc harci fordulókra oszlik.

Vonatkozó témák: frissítési fázis, harc, hozzárendelési fázis, parancs-fázis

FÖLDI EGYSÉGEK

A narancssárga erőforrásikonokhoz tartozó egységek földi egységek.

Vonatkozó témák: egységek, egységek gyártása, egységek telepítése, erőforrásikonok

FRISSÍTÉSI FÁZIS

A frissítési fázis során a játékosok végighaladnak az elrendező lépéseken, és felkészülnek a következő fordulóra:

- 1. Vezetők visszavétele:** A játékosok minden vezetőjüket visszateszik a játéktábláról a vezérkarukba.
 - Ha egy vezető még a küldeteskártyán van, akkor a vezérkarba kell helyezni azt, a kártyát pedig vissza kell venni kézbe.
 - Rögtön ez előtt a lépés előtt a lázadó játékos kijátszhat 1 „A frissítési fázis kezdetén” feladatkártyát.
- 2. Küldetések felhúzása:** Minden játékos húz 2 küldeteskártyát, majd amennyiben ezzel túllépi a kézben tartható küldeteskártyákra vonatkozó maximum 10 darabos korlátot, úgy eldob annyi kártyát, hogy ez az érték helyreálljon.
 - A tervkártyák küldetések, ezért beleszámítanak a korlátba. A feladatkártyák nem számítanak bele a kézkorlátba.
 - A kezdő küldetések nem lehet eldobni.
 - A játékosok túlléphetik a kézben tartható kártyák maximális számát a hozzárendelési fázis során. A frissítési fázis ezen lépéséig nem kell lapokat eldobniuk.
 - CSAPATJÁTÉK:** Csak a csapatok Tábornoka húz küldeteskártyákat, és ő dönti el azt is, hogy melyik kártyákat dobják el, ha túllépik kézlimitjüket.
- 3. Kutaszdroidok indítása:** A birodalmi játékos két kutaszkártyát húz.
 - CSAPATJÁTÉK:** Csak a birodalmi Tábornok húz kutaszkártyákat e lépés során.
- 4. Feladat felhúzása:** A lázadó játékos húz egy feladatkártyát.
- 5. Időjelző mozgatása:** Az időjelzőt egy mezővel előrébb kell mozgatni. Ezután – az időjelző mezőjének ikonjai alapján – a játékosok vezetőket toboroznak és/vagy egységeket gyártanak.
 - Toborzásikon:** Minden játékos húz két kártyát az akciópaklijából, választ közülük egyet, és toboroz egy vezetőt a kártyáról. A másik kártya az akciópakli aljára kerül.
 - CSAPATJÁTÉK:** Az Admirális húzza fel a két akciókártyát, és ő dönti el azt is, melyik vezetőt toborozza. A toborzott vezetőt abba a vezérkarba kell helyezni, ahová színe szerint tartozna (kék vagy narancssárga). A vezetőt irányító játékos kapja meg az akciókártyát, és ő dönti el azt is, hogy mikor használja fel.

- II Gyártásikon:** A játékosok egyszerre gyártanak új egységeket. Minden játékos a hűsleges és behódolt rendszerein lévő erőforrásikonok számának és típusának megfelelően gyárthat egységeket. A behódolt rendszereken csak a bal szélső erőforrásikon használható.

A játékos elveszi az egységeket a tartalékból, és a gyártási sorra helyezi őket azon a mezőn, amit az erőforrásikon mellett található szám mutat.

- CSAPATJÁTÉK:** Csak a csapatok Admirálisai építenek egységeket a lépés során.

- 6. Egységek telepítése:** A lázadó játékkal kezdve minden játékos eggyel lejjebb csúsztatja az egységeit a gyártási soron. Azok az egységek, melyek leesnek a tábla „1”-es mezőjéről, készen állnak a telepítésre.

- CSAPATJÁTÉK:** Csak a csapatok Admirálisai telepíthetnek egységeket ebben a lépésben.

Vonatkozó témák: egységek gyártása, egységek telepítése, eldobás, időjelző és idősáv, kutaszkártyák, toborzás

FRONT

A **Star Wars: Láza-dó** összecsapásait két fronton lehet megvívni: az űrben és a bolygók felszínén. Az összes egység a két front közül az egyiken képes támadást végrehajtani. A legtöbb vezető mindkét frontnak megfelelő taktikaértékkel is rendelkezik.

 A csaták során a játékosok csak olyan egységekre oszthatnak sebzést, melyek a támadó egységeikkel azonos fronton tartózkodnak. Ha például a játékosok egy űrcsatát dolgoznak ki, akkor nem rendelkezhetnek vagy oszthatnak földi egységekhez sebzést.

Vonatkozó témák: harc, sebzés

GYŐZELEM

Mindkét frakciónak külön győzelmi feltételei vannak:

-  A birodalmi játékos azonnal nyer, ha birodalmi egységek kerülnek a Láza-dó támaszpont rendszerébe úgy, hogy közben nincsenek lázadó egységek a rendszerben.
- A birodalmi játékos csak akkor nyerhet, ha a Láza-dó támaszpontot már felfedte, vagy annak rendszerét elpusztította.
- Ha a Láza-dó támaszpont rendszere elpusztult, a birodalmi játékos azonnal megnyeri a játékot.
-  A lázadó játékos azonnal megnyeri a játékot, ha a hírnévjelző és az időjelző ugyanarra a mezőre kerül az idősávon.

Vonatkozó témák: elpusztított rendszerek, feladatkártyák, hírnév, Láza-dó támaszpont

HALÁLCSILLAG

A Halálcsillag egy hihetetlenül erős egység, amire minden szabály igaz, ami az űrhajókra vonatkozik, kivéve az itt felsoroltakat.

-  A Halálcsillagnak nincs életértéke, és nem osztható rá sebzés.
-  A birodalmi játékos nem vonultathatja vissza egységeit, ha a harcban a Halálcsillag vagy az épülő Halálcsillag is részt vesz.
-  A Halálcsillag és az épülő Halálcsillag űrállomás típusú űrhajó. Ez a két egység nem zászlóshajó, és nem is építmény.

HALÁLCSILLAG ÉPÍTÉSE

Az „Épülő Halálcsillag” kártya lehetővé teszi a birodalmi játékosnak, hogy egy második Halálcsillagot építsen. Amikor ez a kártya végrehajtásra kerül, a játékos elhelyezi az épülő Halálcsillagot a küldetés rendszerében, a Halálcsillag figurát pedig a gyártási sor „3”-as mezőjére teszi.

 Az épülő Halálcsillag nem mozgatható.

 Ha egy képesség lehetővé teszi a birodalmi játékos számára, hogy játékba hozzon egy Halálcsillagot, akkor azt csak az épülő Halálcsillag rendszerébe teheti.

-  Ha egy épülő Halálcsillag megsemmisül, akkor a gyártási soron lévő Halálcsillag is megsemmisül.

HALÁLCSILLAG ELPUSZTÍTÁSA

A harci forduló úrcsata lépésében, miután mindkét frakció végrehajtotta a támadásait és leestek az elpusztult egységek, a lázadó játékos felfedheti kezéből „A Halálcsillag tervrajza” feladatkártyát.

Ha a lázadó játékosnak van legalább egy vadásza a rendszerben, dobhat három kockával. Ha dob legalább egy  eredményt, a Halálcsillag megsemmisül. A lázadó játékos eldobja a kártyát, és annyi hírnevet kap, amennyi azon fel van tüntetve.

-  Ha a lázadó játékos nem dob  eredményt, akkor megtartja a kártyát, és nem kap hírnevet. A kártya a további harci fordulókban felhasználható.

-  A lázadó játékos harci fordulónként csak egyszer használhatja „A Halálcsillag tervrajza” kártyát.

-  A „Millióból egy” akciókártya felhasználható, hogy automatikus  eredményt okozzon „A Halálcsillag tervrajza” küldeteskártya kidolgozásakor.

-  „A Halálcsillag tervrajza” kártyát épülő Halálcsillag ellen is lehet használni.

-  „A Halálcsillag tervrajza” kártyát nem lehet felhasználni, ha a Halálcsillag nem tartózkodik a rendszerben.

Vonatkozó témák: egységek mozgatása, elpusztított rendszerek, feladatkártyák, fordulók, vadászok

HARC

Ha egy játékos olyan rendszerbe mozgat egységeket, ami tartalmazza ellenfelének egységeit, akkor ki kell dolgozni egy harcot az alábbi lépések szerint.

- 1. Vezető hozzáadása:** Ha a játékosnak nincs taktikaértékekkel rendelkező vezetője a rendszerben, akkor vezérkarából elhelyezhet egy vezetőt oda.
 - Az **AKTUÁLIS JÁTEKOS** (az a játékos, akinek a köre zajlik) dönti el először, hogy hozzáad-e vezetőt a rendszerhez. Utána az ellenfélén a sor, hogy döntést hozzon.
 - A vezetők hozzáadása után – az aktuális játékoskal kezdve – minden játékos használhat „Harc kezdetén” típusú akciókártyákat.
 - CSAPATJÁTÉK:** A játékos nem adhat vezetőt a rendszerhez, ha csapattársának már van egy taktikaértékekkel rendelkező vezetője a rendszerben.
 - CSAPATJÁTÉK:** Azokat a lépéseket, melyeket „az aktuális játékos” hajt végre először, az aktuális játékos csapattársának is végre kell hajtania, az ellenfél csapatának tagjai csak utána következnek.
- 2. Taktikakártyák felhúzása:** Minden játékos a rendszerben lévő vezetője űrbéli taktikaértékének megfelelően húz űrbéli, és a földi taktikaértékének megfelelően húz földi taktikakártyákat.
 - Ha egy játékosnak több vezetője is van a rendszerben, akkor minden fronton a legmagasabb taktikaértékeknek megfelelően húz lapot.
 - A játékosok csak akkor húznak űrbéli taktikakártyákat, ha a rendszerben mindkét félnek vannak az űrben egységei. Ugyanígy csak akkor húznak földi taktikakártyákat, ha a rendszerben mindkét félnek vannak földi egységei.
 - Először az aktuális játékos húz taktikakártyákat, majd az ellenfele következik.
 - CSAPATJÁTÉK:** Mindkét csapat a vezetői legmagasabb földi és űrbéli taktikaértékének megfelelően húz lapokat, függetlenül attól, hogy melyik játékos irányítja az adott vezetőt.

Az Admirális húzza fel csapatának űrbéli taktikakártyáit, a földi taktikakártyákat pedig a Tábornok kezeli.

- 3. Harci forduló:** A játékosok harci fordulókat dolgoznak ki, amelyekben minden egység végrehajt egy támadást. Egy harci forduló kidolgozásához az alábbi lépéseken kell végigmenni:

- I. Űrcsata:** Az aktuális játékos végrehajt egy támadást az összes űrhajójával. Ezt követően az ellenfele is végrehajt egy támadást az összes űrhajójával.

- A játékosok csak akkor hajtják végre ezt a lépést, ha mindkét félnek vannak űrhajói az adott rendszerben.
- CSAPATJÁTÉK:** Az Admirális dob a kockákkal, játszik ki űrbéli taktikakártyákat, és hoz meg minden döntést, ami a csapatának űrcsata lépéseit érinti.

- II. Földi csata:** Az aktuális játékos végrehajt egy támadást az összes földi egységével. Ezt követően az ellenfele is végrehajt egy támadást az összes földi egységével.

- A játékosok csak akkor hajtják végre ezt a lépést, ha mindkét félnek vannak földi egységei a rendszerben.
- CSAPATJÁTÉK:** A Tábornok dob kockákkal, játszik ki földi taktikakártyákat, és hoz meg minden döntést, ami a csapatának földi csata lépéseit érinti.

- III. Visszavonulás:** Az aktuális játékoskal 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, az „Űrcsata” lépéssel kezdve. Máskülönben a harc véget ér.

- Ha a megmaradó lázadó földi egységek csak építmények, a birodalmi játékosnak pedig maradtak a rendszerben földi egységei, akkor az építményeket el kell pusztítani.
- Ha a birodalmi játékosnak csak egy épülő Halálcsillag egysége maradt a rendszerben és a lázadó játékosnak még maradtak ott űrhajói, akkor az épülő Halálcsillagot el kell pusztítani.

HARC VÉGE

A harc akkor ér véget, ha egyik félnek sem maradtak egységei azonos fronton a harci forduló utolsó lépésének kidolgozása után. Például: a birodalmi játékosnak a rendszerben csak földi egységei vannak, a lázadónak pedig csak űrhajói, akkor a harc véget ér.

-  A harc végén a játékosok eldobnak a kezükből minden taktikakártyát. **Ezt követően minden taktikakártyát visszakevernek a saját paklijába.**

-  A harc végén minden olyan sebészjelzőt el kell távolítani, ami egységekhez volt rendelve, és vissza kell tenni a tartalékba.

TÁMADÁS VÉGREHAJTÁSA

Az űrhajók vagy földi egységek támadásának végrehajtásához dolgozzátok ki az alábbi lépéseket:

- 1. Kockadobás:** A játékos a résztvevő egységeinek megfelelő színű és számú kockákkal dob.
 - Minden játékos maximum öt fekete és öt piros kockával dobhat minden támadáskor.
 - Ha egy képesség a használandó kockák számát csökkenti, akkor a csökkenés még az ötkockás limit figyelembevételével **előtt** történik.
- 2. Harci akciók:** A játékosok harci akciókat hajthatnak végre, hogy taktikakártyákat húzhassanak vagy kijátszhassák azokat.
 - Taktikakártya húzása:** A játékos elköltheti különleges  eredményt mutató kockáját, hogy taktikakártyát húzzon.
 - A játékos abból a pakliból húz lapot, amelyik fronton éppen kidolgozzák az összecsapást (űrcsata kidolgozása).

sakor űrbéli taktikakártyát, földi csata alatt pedig földi taktikakártyát húzhat).

- Az elköltött kockákat felfelé kell tenni, ezen támadás során már nem használhatóak fel.
- A játékos felhasználhatja az éppen felhúzott lapot a következő harci akciójaként, de meg is tarthatja későbbi használatra.

- **Taktikakártya kijátszása:** A játékos kijátszik egy taktikakártyát kezéből, és kidolgozza annak hatását.

- A játékos csak az adott frontnak megfelelő taktikakártyát játszhat ki (az űrbéli taktikakártyákat csak űrcsatában, a földi taktikakártyákat pedig csak földi csatánál lehet használni).
- Ha a kártyán szerepel a különleges ikon (※), a játékosnak el kell dobni az ezt mutató (bármilyen színű) kockáját, hogy használhassa a kártyát.
- Ha egy képességgel kockák dobhatóak újra, akkor a képesség által előírt összes kockával egyszerre kell újradozni. Egy másik képesség aztán ismét újradozhatnak ezeket a kockákat.
- Ha egy taktikakártya egy adott egység jelenlétét követeli meg vagy egy bizonyos egységre hat, akkor ennek az egységnek abban a rendszerben kell tartózkodnia, ahol a harc zajlik.
- Ha egy taktikakártya anélkül oszt sebzést, hogy meghatározná a célpontokat, akkor az a játékos választja ki az egység(ek)et, aki az adott fronton kijátszotta a kártyát.

- Egy játékos bármilyen sorrendben, bármennyi harci akciót végrehajthat.

- 3. **Sebzés kiosztása:** A játékos dönti el, hogy az általa okozott sebzést mely egységek kapják. A kiosztott sebzést úgy jelzi, hogy a célpontegységek mellé helyezi ☒ vagy ※ eredményt mutató kockáit.

- A piros kockán lévő ☒ eredményt csak piros életértékű egységekhez lehet kiosztani, a fekete ☒ eredménnyel pedig csak fekete életértékű egység sebezhető.
- A piros vagy fekete ※ eredményekkel színtől függetlenül bármilyen életértékű egység sebezhető.
- Egy harc során a sebzést csak olyan egységekre lehet osztani, amelyek ugyanazon a fronton vannak (űrhajókat csak űrcsata, földi egységeket pedig csak földi csata során lehet sebezni).
- Egy egységre kiosztható több sebzés, mint amennyi az aktuális életértéke.
- A játékosoknak az összes kiosztható kockát ki kell osztaniuk.

- 4. **Sebzés kivédése:** Az ellenfél kijátszhat taktikakártyákat, hogy kivédje az egységeihez osztott sebzéseket. Minden kivédett sebzés után el kell távolítani egyet az egységhez rendelt sebzések közül (legyen az akár kocka, akár kártya eredménye).

- Az egységhez rendelt olyan korábbi sebzések, melyek sebzésjelzővé változtak, már semmilyen módon nem távolíthatóak el.
- A játékos ilyenkor csak olyan taktikakártyákat játszhat ki, amelyek sebzést védenek ki. A kártyáknak egyezniük kell az aktuális front típusával.
- Olyan képességgel, ami két sebzést véd ki, semlegesíthető két sebzés egyetlen egységről, vagy két különböző egység egy-egy sebzése is.

- 5. **Egységek elpusztítása:** Minden egységet, amihez annyi (vagy több) sebzést rendeltek, mint amennyi az életértéke, a játékos frakciótáblájára kell helyezni. Ezek az egységek **a harc adott lépésének végén elpusztulnak** (az űrcsata vagy a földi csata lépés végén). A játékos frakciótábláján lévő egységek még támadhatnak (dobhatnak kockával) a harci fordulóban.

- Ha egy egység kevesebb sebzést kapott, mint amennyi az életértéke, akkor a sebzésnek megfelelő számú sebzésjelzőt kell a figura alá helyezni, hogy követni lehessen a sérüléseit.
- A sebzésjelzők megmaradnak a további harci fordulókra, de a harc végén eltávolításra kerülnek.
- Ha a visszavonulási lépésben a lázadóknak csak lázadó csapatszállító űrhajói vannak a harcban, akkor kötelező visszavonulniuk, különben azok megsemmisülnek.

VISSZAVONULÁS

A harcból való visszavonuláshoz a játékosnak a rendszerben lévő **egyik** vezetőjét egy szomszédos rendszerbe kell áthelyeznie. Ezután minden egységét a vezető új rendszerébe kell átmozgatnia, a normál mozgási és szállítási szabályoknak megfelelően.



A játékosnak olyan rendszerbe kell visszavonulnia, ami saját egységeit vagy hűségjelzőjét tartalmazza (ha van ilyen). Nem vonulhat vissza olyan rendszerbe, ami ellenséges egységeket tartalmaz.

- Ha nincs olyan szomszédos rendszer, ami a saját egységeit vagy hűségjelzőjét tartalmazná, akkor visszavonulhat olyan szomszédos rendszerbe is, ami nem tartalmaz egységeket.
- A játékos nem vonulhat vissza olyan rendszerbe, ahonnan ellenfele egységeket mozgatott a harcba.
- A lázadó játékos csak rendszerekbe vonulhat vissza, a „Lázadó támaszpont” mezőre nem.



A játékos nem vonulhat vissza, ha ellenfelének már nincs egysége a rendszerben.



A birodalmi játékos **egyetlen egysége sem** vonulhat vissza, ha a harcban a Halálcsillag vagy az épülő Halálcsillag is részt vesz.



Mikor egy játékos visszavonulást hajt végre, **minden űrhajóját** ki kell mozgatnia a rendszerből. A játékos dönthet úgy, hogy földi egységeit és TIE-vadászait hátrahagyja a rendszerben.

- Ha a játékos egységeket hagy hátra a rendszerben, és az ellenfelének is maradtak még egységei ugyanazon a fronton, akkor ki kell dolgozniuk még egy harci fordulót.
- Mikor a játékos visszavonul, rögzített egységeit nem tudja visszavonultatni. Ezek a rendszerben maradnak.



Egy vezető csak akkor vonulhat vissza, ha a játékos egységeket is visszavonultat.



Minden játékos harconként csak egyszer vonulhat vissza. Ez a szabály akkor is érvényes, ha a játékosnak több vezetője is van a rendszerben.



A játékos bármelyik vezetőjével visszavonulhat, akkor is, ha az adott vezetőnek nincsenek taktikaértékei.



CSAPATJÁTÉK: Bármelyik játékos dönthet úgy, hogy visszavonul, amíg saját vezetőjét használja ehhez. Csapatonként csak egyszer hajtható végre visszavonulás minden harc során.

CSATA MEGNYERÉSE

Néhány kártyát akkor lehet kijátszani, miután „megnyersz egy csatát”. A játékos akkor nyer meg egy csatát, ha ellenfelének nem marad egysége azon a fronton, ahol a csata zajlott. Egy játékos például akkor nyer meg egy űrcsatát, ha az ellenfele utolsó űrhajója is elpusztult.



Ha egy játékos az összes egységét visszavonultatja egy frontról, akkor azon a fronton az ellenfele nyeri a csatát.



Lehetséges, hogy egy harc során az egyik játékos nyeri meg az űrcsatát, a másik pedig a földi csatát.

- ☞ Ha egy csatában mindkét frakció egységei megsemmisülnek, akkor a csatának nincs győztese.
- ☞ Egy játékos nem nyerhet meg egy csatát, ha ellenfelének a harc kezdetén nem tartózkodott egysége az adott fronton.
- ☞ Ha egy játékos elpusztítja ellenfele utolsó űrhajóját is, de később visszavonul a földi csata miatt, akkor az űrcsatát attól még megnyerte.

Vonatkozó témák: életértékek, front, kockák, sebzés, taktikakártya, támadóértékek, vezetők

HÍRNÉV

A hírnévjelző az időszám „14”-es mezőjén kezd. A lázadó játékos azonnal megnyeri a játékot, ha az időjelző és a hírnévjelző ugyanarra a mezőre kerül. Hírnevet általában feladatkártyákkal lehet szerezni.

- ☞ Mikor a lázadó játékos egy hírnevet kap, akkor egy mezővel közelebb mozgatja a hírnévjelzőt az időjelző felé.
 - Mikor a lázadó játékos egynél több hírnevet kap, a hírnévjelzőt annyi mezővel kell az időjelző felé tolni, amennyi hírnevet kapott. Ha a hírnévjelző az időjelző mezőjére kerül, akkor a játék automatikusan véget ér.
- ☞ Mikor a lázadó játékos hírnevet veszít, akkor a hírnévjelzőt az időjelzővel ellentétes irányba mozgatja.

Vonatkozó témák: feladatkártyák, győzelem, időjelző és időszám

HÍRSZERZÉS

A hírszerzés olyan szakértelem, melyet bizonyos vezetők biztosítanak és néhány küldetéshez szükséges. A lázadók hírszerzés típusú küldetése gyakran feladatkártyák megszerzésében segítenek, míg a Birodalomé általában a Lázadó támaszpont megkeresését teszik könnyebbé.

Vonatkozó témák: küldeteskártya, szakértelmek, vezetők

HOZZÁRENDELÉSI FÁZIS

A hozzárendelési fázis során a játékosok eldöntik, mely vezetőiket rendelik hozzá melyik küldetésükhöz.

Ahhoz, hogy egy vezetőt küldetéshez lehessen rendelni, a játékosnak ki kell választania egy kezében lévő küldetést, és el kell helyeznie azt képpel lefelé a frakcióábrájához közel. Ezután kiválaszthat **egy vagy két** vezetőt a vezérkarából, és elhelyezheti azokat a küldeteskártyán.

Először a lázadó játékos rendeli hozzá bármelyik vezetőjét küldetésekhöz. Miután végzett, a birodalmi játékos is küldetésekhöz rendelheti bármely vezetőjét.

- ☞ Minden vezető, aki nem lett küldetéshez rendelve, a vezérkarban marad.
- ☞ A küldeteskártyákat nem szabad felfedni a hozzárendelési fázis alatt.
- ☞ Egy játékos akkor is hozzárendelhet két vezetőt egy küldetéshez, ha az nem a küldetés egyik követelménye.
 - **CSAPATJÁTEK:** Maximum két vezető rendelhető minden küldetéshez, függetlenül attól, hogy melyik játékoshoz tartoznak.
- ☞ **CSAPATJÁTEK:** Mind az Admirális, mind a Tábornok hozzárendelheti vezetőit küldeteskártyákhoz. A Tábornok kezeli a küldeteskártyákat, és ha a játékosok nem értenek egyet a hozzárendelésben, megtilthatja az Admirálisnak, hogy vezetőt rendeljen hozzá egy küldetéshez.
- ☞ **CSAPATJÁTEK:** Mindkét lázadó játékos hozzárendeli vezetőit a küldetésekhöz, mielőtt a birodalmi játékosok is belekezdene a vezetőik hozzárendelésébe.

Vonatkozó témák: küldeteskártyák, parancsfázis, vezetők

HŰSÉG

Minden rendszer rendelkezik hűséggel, ami azt mutatja meg, hogy a lakossága kit támogat. A rendszer aktuális hűségét az ott megtalálható hűségjelző jelképezi. Az a rendszer, amelyben nincs hűségjelző, semleges.

- ☞ A játékosok bizonyos küldetések során hűségre tehetnek szert a rendszerekben.
- ☞ A rendszerben lévő hűség lehetővé teszi a játékosnak, hogy egységeket gyártasson a rendszer erőforrásaiból, és csapatokat telepítsen oda.
- ☞ Mikor egy játékos hűséget szerez egy semleges rendszerben, elhelyezi ott a saját hűségjelzőjét.
- ☞ Mikor egy játékos 1 hűséget szerez egy olyan rendszerben, ami ellenfeléhez hű, akkor az ellenfél hűségjelzőjét el kell távolítani onnan. A rendszer a továbbiakban semleges lesz.
- ☞ Ha egy játékos 2 hűséget szerez egy olyan rendszerben, ami ellenfeléhez hű, akkor az ellenfél hűségjelzőjét a sajátjára cseréli az adott rendszerben.
- ☞ Minden rendszer egyidejűleg maximum egy hűségjelzővel és egy behódolásláncjelzővel rendelkezhet.
- ☞ Ha egy képesség megköveteli a játékosot, hogy hű legyen hozzá egy rendszer, akkor a játékos hűségjelzővel kell rendelkezzen az adott rendszerben. Ilyenkor nem számít, hogy az ellenfélnek van-e a rendszerben behódolásláncjelzője vagy egysége.
- ☞ Mikor egy játékos hűséget veszít egy olyan rendszerben, ahol hűségjelzővel rendelkezik, a jelzőt el kell távolítani. A rendszer semlegessé válik. A játékosok nem veszíthetnek hűséget semleges rendszerekben.
- ☞ A Coruscant mindig hűséges a Birodalomhoz, ezért nem kaphat és nem is veszíthet hűséget.
- ☞ A „Lázadó támaszpont” mező nem rendszer, ezért nem kaphat és nem is veszíthet hűséget.

Vonatkozó témák: behódolás, egységek gyártása, küldeteskártyák, semleges rendszerek

IDŐJELZŐ ÉS IDŐSZÁM

Az időjelző az időszám „1”-es mezőjén kezd a játékot, és a játék minden fordulójának végén egy mezőt előre halad.

- ☞ Amint az időjelző a hírnévjelzővel azonos mezőre kerül, a lázadó játékos megnyeri a játékot.

Vonatkozó témák: forduló, frissítési fázis, hírnév

KEZDŐ KÜLDETÉSEK

Mindkét frakciónak négy kezdő küldeteskártyája van, melyeket a játék elején már kézbe is kapnak a játékosok.

- ☞ Minden kezdő küldetést egy sárga nyíl jelöl a kártya alján.
- ☞ A kezdő küldetések végrehajtás vagy próbatétel után visszakerülnek a tulajdonosuk kezébe.
- ☞ A kezdő küldetéseket szándékosan sosem lehet eldobni. Egyik játékos sem kényszeríthető kezdő küldetés eldobására.

Vonatkozó témák: küldeteskártyák

KOCKÁK

A harcok és az akadályozni kívánt küldetések eredményeinek meghatározásához kockákra lesz szükség. A kockákon háromféle eredmény látható: találat, kritikus találat és különleges eredmény.

☒ **Találat:** Harcban egy találatot sebzésként lehet hozzárendelni egy egységhez, melynek életértéke a kockával azonos színű.

- Küldetés közben a találat egy sikert jelent.

☒ **Kritikus találat:** Harcban egy kritikus találatot sebzésként lehet hozzárendelni bármilyen színű életértékkel rendelkező egységhez.

- Küldetés közben a kritikus találat egy sikert jelent.

☒ **Különleges:** Harc közben a különleges eredményt mutató kockát el lehet költeni taktikakártya húzására, vagy egy olyan taktikakártya kijátszására, amin különleges ikon található.

- Küldetés közben a különleges eredmény **két sikert** jelent.

☒ Néhány képességgel újra lehet dobni a kockákat. Nincs korlátozás arra nézve, hogy egy kocka hányszor dobható újra.

☒ A kocka színe csak harcban számít. Ha bármilyen más helyzetben kell kockával dobni, akkor a játékos olyan színűekkel dobhat, amilyennel csak szeretne.

Vonatkozó témák: harc, küldeteskártyák

KUTASZKÁRTYÁK

A kutaszpakliban a Coruscant **kivételével** minden rendszer kártyája megtalálható. A kutaszkártyák segítségével határozható meg a hűség az előkészület során, a lázadó játékos pedig ezekkel a kártyákkal választhatja ki a Lázadó támaszpont helyét.

☒ A birodalmi játékos minden frissítési fázisban két kutaszkártyát húz a pakli tetejéről.

☒ A birodalmi játékos titkosan kezeli a kutaszkártyáit a lázadó játékoskal szemben.

☒ **CSAPATJÁTÉK:** A birodalmi Tábornok felelőssége a kutaszkártyák felhúzása és kezelése.

Vonatkozó témák: küldeteskártyák, Lázadó támaszpont

KÜLDETÉSKÁRTYÁK

A hozzárendelési fázis során a játékosok vezetőket rendelhetnek küldeteskártyákhoz. A parancsfázisban a küldeteskártyák felfedhetők.

☒ Ha a küldetéshez hozzárendelt vezetők szakértelemikonjainak összeadott száma nem éri el a küldetés követelményeként megadott minimum értéket, akkor a küldetést nem lehet felfedni. Ilyenkor a kártya képpel lefelé fordítva marad és a játékosnak másik küldetést kell felfednie, rendszert kell aktiválnia, vagy passzolni kell.

- Ha képesség rendel hozzá vezetőt egy küldetéshez, akkor a vezető megfelelő szakértelemikonjainak száma el kell érje a küldetés minimum követelményeinek értékét, különben a kártyát nem lehet felfedni.

☒ **CSAPATJÁTÉK:** A Tábornok kezeli a küldeteskártyákat, és ha a játékosok nem értenek egyet a hozzárendelésben, megtilthatja az Admirálisnak, hogy vezetőt rendeljen hozzá egy küldetéshez.

KÜLDETÉS FELFEDÉSE

Egy küldetés felfedéséhez az alábbi lépéseket kell végrehajtani:

1. **Kártya felfedése:** A játékos képpel felfelé fordítja a kártyát, majd felolvassa azt.
 - **CSAPATJÁTÉK:** Egy játékos csak olyan küldeteskártyát fedhet fel, amelyhez saját vezetője van hozzárendelve. Az a játékos hoz döntéseket és dob a kockákkal, aki a kártyát felfedi.
2. **Rendszer kiválasztása:** A játékos kiválasztja, hol hajtja végre a küldetést, miközben betartja a küldeteskártya utasításait is.

Minden vezetőjét, akiket ehhez a küldeteskártyához rendelt, elhelyezi a kiválasztott rendszerben.

- Ha a küldetést „vezető ellen” kell megpróbálni, akkor a játékosnak olyan rendszert kell választania, ahol a küldetésnek megfelelő vezető van.

- Ha a küldetés követelménye, hogy egy rendszernek tartalmaznia kell „egy birodalmi egységet”, akkor a célpont rendszer tartalmazhat egy vagy több egységet is.

3. **Próba vagy végrehajtás:** Ha a kártyán az áll „próbáld meg”, akkor a küldetés akadályozható, a 4. lépés következik. Ha a kártyára az van írva, hogy „hajtsd végre”, abban az esetben a küldetés nem akadályozható, és a 6. lépésre kell áttérni.

4. **Akadályozó vezető küldése:** A játékos ellenfele választhat egy vezetőt a vezérkarából, és a rendszerbe teheti (akkor is, ha már van vezetője az adott rendszerben).

- **CSAPATJÁTÉK:** Az ellenfél csapatából csak egy játékos küldhet akadályozó vezetőt a rendszerbe.

5. **Akadályozás:** Ha a játékos ellenfelének nincs vezetője a rendszerben, akkor a küldetés automatikusan sikerrel jár, és a 7. lépéssel kell folytatni.

Ha legalább egy birodalmi és egy lázadó vezető is van a rendszerben, akkor a küldetés akadályozott, a játékosoknak pedig kockával kell dobniuk, hogy kiderüljön, sikeres lesz-e a küldetés. Mindkét játékos összeadja a rendszerben tartózkodó összes vezetőjén lévő szakértelemikonok számát, majd ennyi kockával dob. A kockák számának meghatározásában csak azok a szakértelemikonok számítanak, melyek megfelelnek a küldetés szakértelem-követelményének. Először az aktuális játékos dob, majd az ellenfele.

Ha a küldetéssel próbát tevő játékos **több sikert** dob mint ellenfele, akkor a küldetés sikerrel zárul és továbbléphet a 6. lépésre. Máskülönben a küldetés kudarcot vall, és a kártya képessége nem jön létre. Ilyenkor a 7. lépésre kell áttérni.

- Minden ☒ és ☒ eredmény egy sikernek számít. Minden ☒ két sikert jelent. Az üres oldalak nem számítanak sikernek.

- Ha a küldeteskártya bal felső sarkában megtalálható egy vezető képe, akkor a vezető tulajdonosa két sikert adhat a kockadobás eredményéhez, amennyiben az adott vezető a küldetéshez van rendelve.

- Ha az ellenfélnek olyan vezetője van a rendszerben, melynek szakértelemikonja nem egyezik a küldetés követelményével, a próbát tevő játékosnak továbbra is dobnia kell a kockával. Ilyenkor viszont elég egyetlen sikert elérnie, hogy a küldetés sikeres legyen.

- Ha egy küldetésen az áll, hogy „a próba során minden szakértelemikon számít”, akkor a játékosok a megfelelő vezetők minden szakértelemikonja után kapnak egy kockát.

- Küldetések teljesítésekor minden játékos **maximum 10** kockával dobhat (a kockák színe nem számít).

- Egy foglyul ejtett vezető nem vehet részt küldetésekben, és úgy kell kezelni, mintha nem is tartózkodna a rendszerben. A foglyul ejtett vezető szakértelemikonjai csak akkor számítanak, ha a küldetést ellene kell végrehajtani.

- Ha egy küldetést „vezető ellen” kell végrehajtani, akkor a célpont vezető automatikusan részt vesz a küldetésben.

- A rendszerben tartózkodó összes vezető részt vesz ebben a küldetésben.

- Ha a játékos a vezérkarából küld egy vezetőt a küldetés akadályozására, attól még a küldetés továbbra is a célpont ellen zajlik.

- **CSAPATJÁTÉK:** A csapat összes vezetőjének kockadobását a csapat egyik játékosa intézi.

6. Sikeres küldetés: Ha a küldetés nem vall kudarcot az 5. lépés során, akkor a játékos most kidolgozhatja a kártyára írt képeséget.

- Ha a képesség döntéshozatalra készíti a játékost (például „pusztíts el egy egységet”), akkor a döntést most kell meghoznia.

7. Kártya eldobása vagy visszavétele: A kezdő küldeteskártyák használat után visszakerülnek a játékos kezébe. Minden más küldeteskártyát (beleértve a tervkártyákat is) el kell dobni használat után.

- Ha egy küldeteskártyán lévő vezetőt kivégeznek, foglyul ejtenek vagy lemozgatnak a küldetésről, akkor a küldeteskártyát a tulajdonosa visszaveszi a kezébe anélkül, hogy felfedné.

Vonatkozó témák: hozzárendelési fázis, kockák, parancsfázis, tervek, vezetők

KÜLÖNLEGES HADMŰVELETEK

A különleges hadműveletek olyan szakértelem, melyet bizonyos vezetők biztosítanak, és néhány küldetéshez szükséges. A lázadók különleges hadműveletek típusú küldetesei általában birodalmi egységeket pusztítanak el, míg a Birodalomé lázadó vezetők fogságba ejtésére vagy azok meghatározott célokra történő felhasználására szolgálnak.

Vonatkozó témák: küldeteskártyák, szakértelmek, vezetők

LAKOTT RENDSZEREK

Minden rendszer, ami rendelkezik legalább egy erőforrással és hűségmezővel, lakottnak számít.

Vonatkozó témák: hűség, rendszerek, távoli rendszerek

LÁZADÓ RENDSZEREK

Minden rendszer lázadó, ami lázadó hűségjelzővel rendelkezik és nincs rajta behódolási jelző.

Vonatkozó témák: birodalmi rendszerek, rendszerek, semleges rendszerek

LÁZADÓ TÁMASZPONT

Az előkészület során a lázadó játékos titokban választ egy rendszert, ahol a Lázadó támaszpont található. Ennek a rendszernek a kutaszkártyáját a játéktábla „Helyszín” mezője alá kell becsúsztatni.

Ha egy képesség a „Lázadó támaszpont” mezőre hivatkozik, akkor az a játéktáblán lévő „Lázadó támaszpont” mezőt jelenti, **nem** pedig a támaszpont rendszerét.

A „Lázadó támaszpont” nem rendszer.

- A mezőn egységek gyárthatók és helyezhetők el, mintha rendszer lenne.
- Csak akkor lehet küldetéseket megpróbálni vagy végrehajtani a „Lázadó támaszpont” mezőn, ha a kártya direkt engedélyt ad erre.
- Az egységek az alábbiak szerint mozgathatók ki és be a Lázadó támaszpontba.

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.

A lázadó játékos aktiválhatja a „Lázadó támaszpont” mezőt, hogy egységeket mozgathasson a „Lázadó támaszpont” mezőre annak rendszeréből, vagy a rendszerével szomszédos rendszerekből.

Egy „Lázadó támaszpont” mezőn lévő vezető meggátolja az egységeket, hogy kimozogjanak erről a mezőről.

Néhány küldetés lehetővé teszi a lázadó játékosnak, hogy egységeket mozgasson a „Lázadó támaszpont” mező és bármelyik rendszer között akkor is, ha azok nem szomszédosak a támaszpont rendszerével.

A LÁZADÓ TÁMASZPONT FELFEDÉSE

Ha a birodalmi játékosnak **hűségjelzője vagy földi egységei** kerülnek a Lázadók támaszpontjának rendszerébe, akkor a Lázadó támaszpontot azonnal 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 kutaszkártya mutat. A kutaszkártya képpel felfelé a „Lázadó támaszpont” mezőn marad, ezzel jelezve, hogy a bázis lelepleződött.

Ha a birodalmi játékosnak vannak űrhajói a rendszerben, de nincs földi egysége, akkor a támaszpontot **nem kell felfedni**. A lázadó játékos ilyenkor nem adhat a birodalmi játékosnak semmilyen információt arról, hogy a támaszpont az adott rendszerben tartózkodik-e vagy sem.

Ha birodalmi földi egységeket mozgatnak a rendszerbe, a támaszpontot fel kell fedni, miután minden mozgás befejeződött, de még mielőtt a harcra sor kerülne.

A lázadó játékos önszántából bármikor felfedheti a Lázadó támaszpontot a saját körének parancsfázisában.

- **CSAPATJÁTEK:** A lázadó Admirális vagy Tábornok is felfedheti a támaszpontot a saját körében.

Ha a támaszpont már lelepleződött, onnantól nem lehet egységeket telepíteni vagy mozgatni a „Lázadó támaszpont” mezőre.

- Azok az egységek vagy vezetők, melyeket ide helyezne (nem pedig telepítene) a játékos, a támaszpont mező helyett arra a rendszerre kerülnek, melyet a „Lázadó támaszpont” mezőn lévő kutaszkártya mutat.

A „Lázadó támaszpont” mező erőforrásainak **tovább használat** akkor is, ha a támaszpontot már felfedték, kivéve, ha birodalmi egység vagy hűségjelző nem található a támaszpont rendszerében.

Ha a bázist már felfedték, akkor minden kártya, ami a „Lázadó támaszpont” mezőre hatna, helyette a támaszpont rendszerére fog hatni. Ha például a Lázadó támaszpont már fel van fedve és a birodalmi játékos felfedi az „Információszerzés” küldetést, akkor annyi kutaszkártyát húzhat, amennyi lázadó egység tartózkodik a bázis rendszerében.

A birodalmi „Nagy hatótávú kutasz” küldeteskártya nem fedi fel a Lázadó támaszpontot.

ÚJ TÁMASZPONT KIALAKÍTÁSA

A „Hirtelen mozgósítás” küldeteskártya lehetővé teszi a lázadó játékosnak, hogy létrehozzon egy új támaszpontot. Ehhez fel kell húznia a kutaszpakli felső négy lapját. A felhúzott lapok közül egyet kiválaszthat, amely az új támaszpont rendszere lesz. Ha új helyszínt választ, fel kell fednie a régi támaszpont kutaszkártyáját, és **minden egységet, valamint a vezetőjét** át kell helyezni a „Lázadó támaszpont” mezőről a régi támaszpont rendszerére. A lázadó játékosnak oda kell adnia a régi támaszpont kutaszkártyáját a birodalmi játékosnak.

Az új támaszpont kutaszkártyáját képpel lefelé a játéktábla „Helyszín” mezője alá kell csúsztatni. A nem választott három lapot meg kell keverni, és vissza kell tenni a kutaszpakli aljára.

A lázadó játékos a felhúzott lapokat megnézve dönthet úgy, hogy mégsem hoz létre új bázist. Ha a támaszpontot eddig még nem fedték fel, akkor az továbbra is rejtve marad.

- Ha a játékos nem hoz létre új támaszpontot, akkor az összes felhúzott kutaszkártya megkeverve a pakli aljára kerül.

 A lázadó játékos nem hozhat létre új támaszpontot olyan rendszerben, amiben birodalmi hűségjelző, birodalmi egység vagy elpusztítottrendszer-jelző van.

- Ha a felhúzott kártyák mindegyikén található birodalmi hűségjelző, birodalmi egység vagy elpusztítottrendszer-jelző, akkor a lázadó játékos nem hozhat létre új támaszpontot a forduló végéig.

 A „Hirtelen mozgósítás” kártya képességét a parancsfázis végén kell kidolgozni, közvetlenül a frissítési fázis kezdete előtt. A lázadó játékos nem hozhat a kártyával kapcsolatban semmilyen döntést a parancsfázis végéig.

 A lázadó játékos akkor is létrehozhat új támaszpontot, ha az aktuális bázisát már felfedték. A küldetést végrehajtó vezetőket ilyenkor a Lázadó támaszpont rendszerére kell helyezni, nem pedig a „Lázadó támaszpont” mezőre.

 A lázadó játékosnak nem lesznek egységei az új támaszponton, amíg csapatokat nem mozgat vagy telepít oda.

Vonatkozó témák: csalás, egységek mozgatása, győzelem, kutaszkártyák

LOGISZTIKA

A logisztika olyan szakértelem, melyet bizonyos vezetők biztosítanak, és néhány küldetéshez szükséges. A lázadók logisztika típusú küldetesei általában egységeket mozgatnak a támaszpontba és ki onnan, míg a Birodalomé gyakran különleges egységek gyártását teszik lehetővé, vagy meggyorsítják a gyártási folyamatokat.

Vonatkozó témák: küldeteskártyák, szakértelmek, vezetők

PARANCSFÁZIS

A parancsfázis során a játékosok egymást követően fednek fel küldetéseket, vagy aktiválnak rendszereket.

 A parancsfázisban az első kört a lázadó játékos hajtja végre, majd a birodalmi játékos következik.

 Mikor vezetőt kell egy rendszerbe helyezni, nem számít, hogy a rendszeren belül hová kerül az adott vezető. A vezető minden küldetésben, ürcsatában és földi csatában részt vesz, ami az adott rendszerben zajlik.

 A játékos a parancsfázis során bármikor passzolhat. Ha így tesz, akkor a parancsfázis hátralévő részében ő már nem használhatja a vezetőit arra, hogy küldetéseket fedjen fel, vagy rendszereket aktiváljon.

- Ha egy játékos passzolt, vezérkarában lévő vezetőit továbbra is felhasználhatja küldetések akadályozására, vagy arra, hogy harcokhoz adja őket. Utóbbira a harc első lépésében van lehetőség.
- A játékos **dönthet úgy, hogy nem fed fel** egy olyan küldetést, amihez vezetője van rendelve. Ilyenkor a parancsfázis végén minden olyan vezető visszakerül a vezérkarba, aki ekkor még mindig egy küldeteskártyán található, míg azt a küldeteskártyát a játékos visszaveheti a kezébe.

 **CSAPATJÁTEK:** A játékosok a vezérkaruknál lévő számok sorrendjében jönnek egymás után (az 1-es játékos kezd, majd a 2-es jön és így tovább).

 **CSAPATJÁTEK:** A játékos a saját körében **felhasználhatja egyik saját vezetőjét**, hogy aktiváljon egy rendszert, felfedhet egy olyan küldetést, amihez valamelyik saját vezetője van hozzárendelve, vagy passzolhat.

 **CSAPATJÁTEK (CSAK 3 SZEMÉLYES JÁTEK ESETÉN):** A lázadó játékos kétszer jön a parancsfázis minden fordulójában. Ilyenkor külön kell használnia kék és narancssárga vezetőit (mintha négy személyes játékot játszanának). A játékosnak ilyenkor külön kell passzolnia Admirálisként és Tábornokként is.

Vonatkozó témák: küldeteskártyák, rendszerek aktiválása

RÉGIÓK

A játéktábla nyolc régióját vastag narancssárga vonal választja el egymástól. Minden régió négy rendszert foglal magába.

 Mozgás közben az egységek áthaladhatnak a régiók határain.

 Néhány kártya képessége olyan rendszerekre hat, melyek ugyanabban a régióban helyezkednek el.

Vonatkozó témák: rendszerek

RENDSZEREK

Minden rendszer tartalmazza a bolygó képét, a bolygó körüli űrt, és a rendszer nevét. A lakott rendszereknek erőforrásikonjai és hűségmezője is van.

 A rendszerek nemcsak a képen látható bolygót jelképezik, hanem a körülöttük lévő néhány holdat, űrállomást, és a rendszer többi bolygóját is.

 Ha egy képesség a „legközelebbi rendszerre” utal, akkor a játékosoknak meg kell számolniuk, hogy egy egység mennyi mozgással jutna el oda. Ha két rendszer ugyanolyan távolságra van, akkor a képességet kidolgozó játékos dönt.

Vonatkozó témák: birodalmi rendszerek, erőforrásikonok, hűség, lakott rendszerek, lázadó rendszerek, régiók, semleges rendszerek, távoli rendszerek

RENDSZEREK AKTIVÁLÁSA

A játékosok úgy mozgathatják egységeiket és úgy kezdeményezhetnek harcot is a parancsfázis során, hogy rendszereket aktiválnak vezetőik segítségével. Egy rendszer aktiválásához az alábbi lépéseket kell végrehajtani:

1. **Vezető elhelyezése:** A játékos elveszi vezérkarából egyik vezetőjét, és elhelyezi azt bármelyik rendszerben.
 - Az a vezető, amely nem rendelkezik taktikaértékekkel, nem aktiválhat rendszert.
 - Egy olyan rendszer is aktiválható, amelyben már található egy vezető. Azonban a játékos **nem mozgathatja ki** egységeit egy olyan rendszerből, ahol megtalálható a frakciójának egy vezetője.
2. **Egységek mozgatása:** A játékos egységeket mozgathat a szomszédos rendszerekből az aktivált rendszerbe (lásd az „egységek mozgatása” részt az 04. oldalon).
 - Ha nincs elég hely, hogy minden egység fizikailag elférjen a rendszerben, akkor az egységeket a rendszer széleihez közel kell elhelyezni. A harc végén minden túlélő egységet a rendszerbe kell mozgatni.
3. **Támaszpont felfedése:** Ha birodalmi földi egységek mozogtak egy rendszerbe, a lázadó játékosnak ki kell jelentenie, hogy támaszpontja az adott rendszerben található-e. Ha igen, akkor a támaszpont lelepleződik és fel kell fedni.
4. **Harc:** Ha ugyanazon rendszerben, ugyanazon a fronton birodalmi és lázadó egységek is tartózkodnak, akkor harcra kerül sor köztük.
5. **Behódolás:** Ha birodalmi földi egység található egy rendszerben, és a rendszer nem rendelkezik birodalmi hűségjelzővel, akkor egy behódolásijelzőt kell a rendszerre helyezni.

Vonatkozó témák: behódolás, egységek mozgatása, harc, Lázadó támaszpont, parancsfázis, szállítási kapacitás, vezetők

SEBZÉS

Az egységekhez a harc során sebzés rendelhető. Ha egy egységnek a védekezések kidolgozása után annyi (vagy több) sebzése marad, mint amennyi az életértéke, akkor elpusztul.

- A harc során azt a sebzést, ami nem pusztítja el az egységet, sebzéjszelzőkkel kell követni. A sebzéjszelzőket a harc végéig nem szabad eltávolítani.

Vonatkozó témák: egységek, életértékek, elpusztult egységek, harc

SEMLEGES RENDSZEREK

Minden rendszer semleges, ami nem rendelkezik sem lázadó, sem birodalmi hűségjelzővel. A semleges mindig a rendszer hűségére vonatkozik, és egy rendszer lehet egyszerre semleges és behódolt is.

Vonatkozó témák: behódolás, birodalmi rendszerek, lázadó rendszerek, rendszerek, távoli rendszerek

SZABOTÁZSJELZŐK

A „Szabotázs” küldeteskártya lehetővé teszi a lázadó játékos számára, hogy szabotázsjelzőt helyezzen el egy rendszerben. A szabotázs-jelző lehetetlenné teszi a rendszerben az erőforrásikonok használatát az egységek gyártásakor, és megakadályozza az egységek rendszerbe való telepítését is.

- Csak egy szabotázsjelző lehet egy rendszerben.
- Képességekkel sem „gyártható” vagy „telepíthető” egység olyan rendszerbe, ami szabotázsjelzőt tartalmaz.
 - A többi olyan képességet, ami a rendszer erőforrásikonjait veszi figyelembe, a szabotázsjelzők nem befolyásolják. Ha például egy képesség lehetővé teszi egy játékosnak, hogy egységeket „kapjon” egy rendszerben, akkor ezt a képességet a szabotázsjelzők nem gátolják.

- A szabotázsjelzők addig maradnak a játéktáblán, amíg a birodalmi játékos el nem távolítja őket a megfelelő küldeteskártyával.

- A szabotázsjelzők mind a két frakciót ugyanúgy befolyásolják.

Vonatkozó témák: egységek gyártása, egységek telepítése, küldeteskártyák

SZAKÉRTELMEK

Minden vezetőnek van valamennyi szakértelemikonja. A vezető szakértelemikonja megmutatja, hogy az adott karakter milyen küldetésekben vehet részt, és milyeneket próbálhat megakadályozni.

- Négy szakértelemtípus van: diplomácia, hírszerzés, logisztika és különleges hadműveletek.

Vonatkozó témák: diplomácia, hírszerzés, küldeteskártyák, különleges hadműveletek, logisztika, vezetők

SZÁLLÍTÁSI KAPACITÁS

A földi egységek és a TIE-vadászok mozgatásához a játékosnak szállítási kapacitással kell rendelkeznie. Egy űrhajó szállítási kapacitása megtalálható a hajó frakciótábláján, egy kis fekete mezőben, az egység jelképéhez közel.

- Minden földi egység és TIE-vadász egy helyet foglal el a szállítási kapacitásból.

Vonatkozó témák: egységek mozgatása, elpusztított rendszerek, földi egységek

TAKTIKAKÁRTYÁK

A taktikakártyákat harc közben lehet felhívni. A taktikakártyák számos különleges harci képességeket biztosítanak a játékosok számára.

- A harc elején minden játékos a saját vezetője taktikaértékeinek megfelelően húz taktikakártyákat. A játékosok további taktikakártyákat húzhatnak a dobás eredmények elköltésével.

- A taktikakártyákat nem szabad megmutatni az ellenfélnek egészen addig, amíg felhasználásra nem kerülnek.

- A harcok végén minden eldobott földi és űrbéli taktikakártyát vissza kell keverni a saját paklijukba.

Vonatkozó témák: harc, kockák, vezetők

TÁMADÓÉRTÉKEK

Minden egység támadóértéke fel van tüntetve a frakciótáblán. Egy egységnek lehet fekete, piros vagy mindkét színű támadóértéke, de az is lehet, hogy egyáltalán nem rendelkezik ilyen értékkel. Harc közben a játékos összeadja a részt vevő egységeinek támadóértékét, majd ennyi kockával dob. A dobott kockák színe és az egységek támadóértékének színe meg kell egyezzen.

Vonatkozó témák: életértékek, kockák

TARTOZÉKOK ELFOGYÁSA

Ha a játékosok a játék során kifogynak egy tartozéktípusból, akkor a következő szabályokat figyelembe véve kell eljárniuk:

- Kockák:** Minden játékos maximum öt piros és öt fekete kockával dobhat minden küldetés vagy támadás során.

- Jelzők és gyűrűk:** A vezetőkből és csatlománygyűrűkből csak annyi használható fel, amennyi a játékban található.

A többi jelző számára nincs megkötés. Ha a játékosok kifogynak egy jelzőtípusból, akkor használhatnak helyette valami mást, például érméket.

- Egységek:** Az egységekből nem használható több, mint amennyi a játékhoz jár. A játékosok nem gyárthatnak olyan egységet, ami kifogyott a tartalékból.

A frissítési fázis 5. lépésében egy játékos bármennyi saját egységét elpusztíthatja a játéktáblán, és visszateheti őket a tartalékba.

- Kártyák:** Mikor egy pakli kifogy, az eldobott lapok újakeverésével kell létrehozni az új paklit.

Vonatkozó témák: egységek, eldobás, kockák

TÁVOLI RENDSZEREK

Azok a rendszereket hívjuk távoliak, melyek nem rendelkeznek erőforrásikonnal vagy hűségmezővel.

- A távoli rendszerekre nem lehet hűség- vagy behódolásjelzőt helyezni. Ezek a rendszerek mindig semlegesek.

- A távoli rendszerekbe nem lehet egységeket telepíteni.

Vonatkozó témák: behódolás, hűség, lakott rendszerek, rendszerek, semleges rendszerek

TERVEK

A tervpakli olyan küldeteskártyákat tartalmaz, melyeket a birodalmi játékos a „Kutatás, fejlesztés” küldetéssel szerezhet meg.

- A tervpakli minden kártyája küldetés. Mikor egy tervkártyát el kell dobni, akkor a tervpakli dobott lapjai közé kerül.

- CSAPATJÁTEK:** Amikor egy birodalmi játékos tervkártyát húz, akkor a lapot a birodalmi Tábornok kapja meg. A tervkártyák beleszámítanak a Tábornok kezben tartható küldeteskártyáinak maximális számába.

Vonatkozó témák: küldeteskártyák, logisztika

TOBORZÁS

A játékosok akkor toborozhatnak vezetőket, amikor az időjelző olyan mezőre kerül, ahol toborzásikon található.



Toborzás-
ikon

A vezetők toborzásakor minden játékos két akciókártyát húz, majd az ezeken a kártyákon szereplő vezetők közül választ egyet, akit a vezérkarába tesz. A játékosok a választott akciókártyát képpel lefelé fordítva megtartják, hogy a játék során később felhasználhassák.

-  A játékosok egyszerre választanak kártyát, de először a lázadó játékos jelenti be, hogy melyik vezetőt választotta. Ezután a birodalmi játékos dönti el, hogy melyik vezetőt toborozza a kártyájáról.
 - Az a kártya, melyet a játékosok nem választottak ki, képpel lefelé visszakerül a saját paklijuk aljára.
-  Ha egy képesség lehetővé teszi egy játékosnak, hogy egy bizonyos vezetőt toborozzon, akkor a vezetőt a tartalékból a vezérkarba kell helyezni.
-  Egy játékos sem toborozhat olyan vezetőt, aki már a táblán vagy a vezérkarban van, vagy olyat, akit már korábban kivégeztek.
 - Ha a játékos korábban már toborozta a felhúzott akciókártyáin szereplő összes vezetőt, akkor addig húzhat további lapokat, amíg olyan kártyához nem jut, amin toborozható vezető szerepel.
 - A játékos akkor is választhat egyet az akciókártyák közül, ha a lapon szereplő vezetők közül egyet sem tud toborozni. Ilyenkor megkapja az új kártyát, de nem toboroz újabb vezetőt.
-  **CSAPATJÁTÉK:** Csak a csapatok Admirálisai húznak akciókártyát toborzáskor. Az Admirális választ a két kártya közül, és ő dönti el, hogy melyik vezetőt toborozza. A toborzott vezetőt abba a vezérkarba kell helyezni, ahová színe szerint tartozna (kék vagy narancssárga). A vezetőt irányító játékos kapja meg az akciókártyát, és ő dönti el azt is, hogy mikor használja fel.

Vonatkozó témák: akciókártyák, csalás, frissítési fázis, vezetők

ŰRHAJÓK

Minden egység, ami kék erőforrásikont igényel, űrhajónak számít.

-  A szuper csillagrombolók, a Halálcsillag és az épülő Halálcsillag is űrhajónak számít.
-  Minden űrhajó, aminek vörös életértéke van, zászlóshajó is egyben. A fekete életértékű űrhajók vadászok.
 - A Halálcsillag és az épülő Halálcsillag űrállomás. Ezek nem zászlóshajók és nem is vadászok.

Vonatkozó témák: egységek, egységek gyártása, egységek telepítése, erőforrásikonok, Halálcsillag, vadászok, zászlóshajók

VADÁSZOK

A fekete életértékkel rendelkező űrhajók vadászok.

-  Az épülő Halálcsillag nem vadász, hanem űrállomás.

Vonatkozó témák: egységek, hajók, zászlóshajók

VEZETŐK

A játékosok vezetőik segítségével mozgatják egységeiket és próbálnak küldetéseket teljesíteni. A vezetőkön lévő szakértelemikon megmutatja, hogy az adott vezetővel milyen küldetést lehet felfedni. A vezetőkön lévő taktikaértékekkel megegyező számú taktikakártya húzható fel a harc kezdetén.

-  Minden játékos azzal a négy vezetővel kezdi a játékot, amelyeken nincs toborzásikon. Ezeket a vezetőket a vezérkarba helyezi.
-  A frissítési fázis során további vezetők toborozhatók.
-  A vezérkarban lévő vezetők küldetésekhez rendelhetők, segítséggel rendszerek aktiválhatók, megakadályozhatják az ellenfél küldetéseit, vagy hozzá lehet adni őket egy harchoz.
-  A rendszerekben lévő vezetők részt vesznek az adott rendszer küldetéseiben és harcaiban. A rendszerekben lévő vezetők megakadályozzák frakciójuk egységeit abban, hogy azok kimozogjanak az adott rendszerből.
-  Luke Skywalker (Jedi) vezetőt kezeljétek Luke Skywalkerként minden kártyaképesség és akciókártya-megkötés esetében.
-  **CSAPATJÁTÉK:** Minden játékosnak saját vezérkara van. Az Admirális a frakció minden kék vezetőjét, a Tábornok pedig a narancssárga vezetőket irányítja.
-  **CSAPATJÁTÉK:** A „Sötét oldal csábítása” kártya a játék végéig uralmat ad a birodalmi játékosnak egy lázadó vezető felett. A frissítési fázisban ezt a vezetőt annak a birodalmi játékosnak a vezérkarába kell helyezni, amelyikhez színe alapján tartozna.

Vonatkozó témák: frissítési fázis, hozzárendelési fázis, küldetés-kártyák, parancsfázis, rendszerek aktivációja, szakértelemek, toborzás, vezetők kivégzése

VEZETŐK KIVÉGZÉSE

Néhány képesség lehetővé teszi a vezetők kivégzését. Ha ez történik, akkor a vezetőt le kell venni aktuális helyéről és vissza kell tenni a dobozba. A vezető a játék hátralévő részében már nem használható.

Vonatkozó témák: akciókártyák, feladatkártyák, vezetők

VISSZAVONULÁS (LÁSD HARC)

ZÁSZLÓSHAJÓK

A vörös életértékkel rendelkező űrhajók zászlóshajók.

-  A Halálcsillag nem zászlóshajó, hanem űrállomás.

Vonatkozó témák: egységek, Halálcsillag, űrhajók, vadászok



FÜGGELÉK: A TELJES ELŐKÉSZÜLET

A Szabálygyűjteménynek ez a része minden szabályt tartalmaz, ami a *Star Wars: Lázdás* előkészületeihez szükséges, beleértve a Haladó előkészületek szabályait, melyek a Bevezető szabályfüzet végén is megtalálhatóak. Miután a játékosok lejátszották az első játékukat, a jövőbeli játékaik előkészületeikor követhetik a feltüntetett lépéseket.

A játék kezdete előtt haladjatok végig az alábbi lépéseken:

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

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

- **CSAPATJÁTÉK:** A játékosok eldöntik, ki lesz csapatuk Admirálisa és Tábornoka. A játékhoz a frakciótábla „Csapatjáték” oldalát kell majd használni.
- **CSAPATJÁTÉK (3 JÁTÉKOS ESETÉN):** A lázadókat irányító játékos a frakciótábla „Csapatjáték” oldalát használja, és egyszerre látja el az Admirális és Tábornok feladatköreit.

- 2. Kezdő vezetők elhelyezése:** Minden játékos elveszi frakciója négy vezetőjét, melyeken **nem található** toborzásikon, és a frakciótáblájának „Vezérkar” mezőjére helyezi azokat. Helyezd a toborzásikonnal rendelkező többi vezetőt a játéktábla közelébe. Ezek a játék későbbi részében adhatóak a vezérkarhoz.

- **CSAPATJÁTÉK:** Az Admirális és a Tábornok kiválasztja a két kezdeti vezetőjét, és elhelyezi őket a vezérkarban.

- 3. Játéktábla és időszám előkészítése:** A játéktábla két felét helyezd egymás mellé az asztal közepén, majd az időjelzőt az időszám 1-es, a hírnévjelzőt pedig a 14-es mezőjére kell pozicionálni.

- 4. Feladatpakli előkészítése:** Rendezd a feladatpakliakat három különálló pakliba a hátoldalukon lévő számok alapján (I, II vagy III), azután egyesével keverd meg a paklikat. Ezt követően tedd a III-as paklit a játéktábla „Feladatok” mezőjére, majd a II-es paklit a III-as tetejére, végül pedig az I-es paklit a II-es tetejére. Ezzel elkészült a feladatpakli. Ezután a lázadó játékos húz egy kártyát a feladatpakliból.

- **CSAPATJÁTÉK:** A lázadó Tábornok húzza fel a feladatpakliát.

- 5. Akciopakli előkészítése:** Minden játékos magához veszi azokat az akciókártyáit, melyeken toborzásikon található, és megkeveri őket, létrehozva ezzel a saját akciopakliját. A paklit képpel lefelé a frakciótáblája mellé helyezi, oda, ahol az „Akciopakli” felirat található.

- 6. Taktikapakli, jelzők és kockák előkészítése:** Keverd meg külön-külön az űrbéli és a földi taktikapaklikat, majd tedd azokat olyan helyre, ahol mindenki könnyedén elérheti mind egyiket. Végül helyezd a megmaradt jelzőket és kockákat a játéktábla közelébe.

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

- I Kezdő küldetések:** A kezdő küldetéseket egy hajlított nyíl jelöli a kártya alsó részén. Minden játékos elveszi a saját négy kezdő küldeteskártyáját és félreteszi azokat.
- II Tervek:** A tervek kártyákat egy fehér csillagikon jelöli a lapok jobb alsó sarkában. A birodalmi játékos elveszi ezeket, megkeveri, majd a játéktábla „Tervek” mezőjére helyezi a paklit.
- III Megmaradt küldetések:** Minden játékos elveszi a megmaradt küldetéseit, és megkeverve azokat létrehozza saját

küldetespakliját. Képpel lefelé a frakciótáblájuk mellé helyezik azon az oldalon, ahol a „Küldetespakli” felirat található.

- 8. Kezdő egységek és hűség elhelyezése:** A következő tartozékok összegyűjtése után az alábbiak szerint kell elhelyezni azokat:

- A keverés után a kutaszpakli tetejéről addig kell felfedni a lapokat, amíg három lázadó és öt birodalmi rendszer nem kerül játékba. Mindhárom lázadó rendszerre lázadó hűségjelzőket kell helyezni. Az első két birodalmi rendszerre behódolásjelző, a másik háromra pedig birodalmi hűségjelző kerüljön.

Az öt birodalmi kutaszkártyát vissza kell helyezni a dobozba, majd az összes többi kutaszkártyát vissza kell keverni a kutaszpakliba.

- A birodalmi játékos 3 csillagrombolót, 3 roham-csapat-szállítót, 12 TIE-vadászt, 12 rohamosztagost, 5 AT-ST-t, 1 AT-AT-t és egy Halálcsillagot kap. Ezeket az egységeket bármelyik rendszerben elhelyezheti, ahol birodalmi hűség-vagy behódolásjelző található.

- Legalább egy földi egységnek lennie kell minden birodalmi rendszerben.

- **CSAPATJÁTÉK:** Az Admirális dönti el, hogy hol helyezi el a kezdő egységeket.

- A lázadó játékos egy Koréliai korvettet, 1 lázadó csapat-szállítót, 2 X-szárnyút, 2 Y-szárnyút, 6 lázadó katonát és 2 légsiklót kap. Ezek az egységek a „Lázadó támaszpont” mezőn, és/vagy az egyik olyan rendszerben helyezhetők el, ahol nincs birodalmi egység.

- **CSAPATJÁTÉK:** Az Admirális dönti el, hogy hol helyezi el a kezdő egységeket.

- Minden frakció két véletlenszerű kezdő akciókártyát húz (kezdőnek számítanak azok az akciókártyák, melyeken nincs toborzásikon). A játékosok képpel lefelé elhelyezik a felhúzott kártyákat frakciótáblájuk közelében.

A többi kezdő akciókártyára nem lesz szükség a játék során. Ezeket vissza kell tenni a dobozba anélkül, hogy a játékosok felfednék azokat.

- **CSAPATJÁTÉK:** A csapatok két-két akciókártyát húznak. A felhúzott lapokat azok a játékosok kapják meg, akiknek a vezetője a kártyán fel van tüntetve. Ha egy kártyán nincs feltüntetett vezető, akkor azt bármelyik csapattag használhatja.

- 9. Támaszpont helyének meghatározása:** A lázadó játékos a kutaszpakliból kiválaszt egy kártyát, és képpel lefelé elhelyezi azt a játéktábla Lázadó támaszpont mezőjének „Helyszín” felirata alá csúsztatva. Ezt követően a kutaszpaklit meg kell keverni, és képpel lefelé a játéktábla „Kutaszpakli” mezőjére kell helyezni.

- **CSAPATJÁTÉK:** Ha a lázadó csapat nem tud megegyezni a támaszpont helyét illetően, akkor a Tábornok dönt.

- 10. Kezdő kártyák felhúzása:** Minden játékos kézbe veszi a négy kezdő küldetését, és még két lapot húz a saját küldetespaklijából. A kézben tartott lapokat az ellenfél elől rejtve kell kezelni.

- **CSAPATJÁTÉK:** A csapatok Tábornokai húzzák ki a két küldeteskártyát, és a továbbiakban is ők kezelik a küldeteskártyákat.

A játékosok most már készen állnak a játék megkezdésére!

TÁRGYMUTATÓ

A

akadályozás (lásd küldeteskártyák)	10
akciókártyák	02
aktuális játékos	02

B

bázis (lásd Lázadó támaszpont)	11
behódolás	02
birodalmi rendszerek	03

C

csalás	03
csapatjáték	03
csatolmánygyűrűk	03

D

diplomácia	03
------------------	----

E

egységek	03
egységek gyártása	03
egységek megszerzése (lásd egységek telepítése)	04
egységek mozgatása	04
egységek telepítése	04
eldobás	04
életértékek	04
előkészület	15
elpusztított egységek	04
elpusztított rendszerek	04
építmények	05
erőforrásikonok	05

F

feladatkártyák	05
foglyul ejtett vezetők	05
foglyul ejtett vezetők kiszabadítása	05
fordulók	06
földi egységek	06
földi csata (lásd harc)	07
frissítési fázis	06
front	06

G

győzelem	06
----------------	----

H

Halálcsillag	06
Halálcsillag elpusztítása	07
Halálcsillag építése	06
A Halálcsillag tervrajza (lásd Halálcsillag elpusztítása)	07
harc	07
hírnév	09
hírszerzés	09
hozzárendelési fázis	09
hűség	09

I

időjelző és időszám	09
---------------------------	----

K

kezdő küldetések	09
kivédés (lásd harc)	08
kockák	09
kutaszkártyák	10
küldeteskártyák	10
különleges hadműveletek	11

L

lakott rendszerek	11
lázadó rendszerek	11
Lázadó támaszpont	11
Lázadó támaszpont felfedése	11
Lázadó támaszpont kialakítása	11
legközelebbi rendszer (lásd rendszerek)	12
logisztika	12

P

parancsfázis	12
próba (lásd küldeteskártyák)	10

R

régiók	12
rendszerek	12
rendszerek aktiválása	12
rögzített (lásd egységek mozgatása)	04

S

sebzés	13
sebzés kivédése (lásd harc)	08
semleges rendszerek	13
Sötét oldal csábítása (lásd vezetők)	14
szabotázsjelzők	13
szakértelmek	13
szállítási kapacitás	13
szállítási korlátozások (lásd egységek mozgatása)	04
Széntömb (lásd foglyul ejtett vezetők) ...	05

T

taktikaérték (lásd vezetők)	14
taktikakártyák	13
támadás (lásd támadás végrehajtása) ...	14
támadóértékek	13
tartozékok elfogyása	13
távoli rendszerek	13
tervek	13
toborzás	14

U

új támaszpont kialakítása	11
űrcsata (lásd harc)	07
űrhajók	14

V

vadászok	14
vezetők	14
vezetők kivégzése	14
visszavonulás (lásd harc)	08

Z

zászlóshajók	14
--------------------	----