

STAR WARS
REBELLION



Mise en Place

- Choisir sa *Faction*
- Placer les 4 *Leader de départ* (sans icône recrutement) sur la zone de réserve du plateau-joueur
- Mettre le *Marqueur de temps* sur 1, et le *Marqueur de réputation* sur 14
- Préparer les paquets *Objectif* en mélangeant séparément les parties I, II et III
- Préparer les cartes de Mission : séparer les missions de départ, des projets du reste
- Préparer le reste des pions et des cartes
- Révéler les cartes *Sonde* une à une jusqu'à ce que 3 systèmes rebelles et 5 impériaux soient révélés :
  - Le joueur Impérial place 2 marqueurs *Soumission* sur les 2 premiers systèmes impériaux, et 3 marqueurs *Loyauté* sur les autres
  - Le joueur Rebelle place 3 marqueurs Loyauté sur ses systèmes

Joueur Impérial	Joueur Rebelle
▪ Placer les troupes suivantes sur ses systèmes (obligation de placer une unité terrestre par système): ❖ 3 Star Destroyers ❖ 3 Transports d'Assaut ❖ 12 Chasseurs Tie ❖ 12 Stormtroopers ❖ 5 TS-TT ❖ 1 TB-TT ❖ 1 Etoile Noire	▪ Placer les troupes suivantes sur un système rebelle ou neutre : ❖ 1 Corvette Corellienne ❖ 1 Transport Rebelle ❖ 2 X-Wing ❖ 2 Y-Wing ❖ 6 Soldats Rebelles ❖ 2 Airspeeders 
▪ Prendre les 4 cartes *Mission de départ* ▪ Piocher 2 cartes *Mission* ▪ Piocher 2 cartes Action de départ (sans icône de recrutement)	▪ Prendre les 4 cartes *Mission de départ* ▪ Piocher 2 cartes *Mission* ▪ Piocher 2 cartes *Action de départ* (sans icône de recrutement) ▪ Piocher 1 carte *Objectif* ▪ Piocher 1 carte *Sonde* (qui doit être un système sans présence impériale) pour déterminer le lieu d'installation de la base rebelle

Conditions de Victoire

L'Empire gagne immédiatement la partie si la base Rebelle est conquise, c'est-à-dire qu'une unité impériale s'y trouve mais qu'il n'y a plus aucune unité rebelle dans son système.
La Rébellion subit un revers tel que la victoire de l'Empire est assurée.

La Rébellion l'emporte immédiatement si le marqueur de réputation et le marqueur de temps sont sur le même emplacement.
Les rebelles recueillent suffisamment de sympathie et de réputation à travers la galaxie pour provoquer à terme le déclin de l'Empire.



STAR WARS REBELLION



Déroulement d'un Tour

1/ Phase d'Affectation



Lors de cette phase, le joueur rebelle puis le joueur impérial affecte leurs leaders à différentes *missions*. Les missions sont gardées face cachée, et jusqu'à 2 *Leaders* peuvent être affectés à chaque mission. Ceux non utilisées restent dans la *zone de réserve* du plateau-joueur, et peuvent servir dans la phase suivante à déplacer des troupes ou empêcher la résolution de missions adverses.

2/ Phase d'Ordres

Lors de cette phase, le joueur rebelle puis le joueur impérial à tour de rôle réalise leurs ordres. Au choix :

- **Activer un Système** :
  Positionner un *Leader* ayant des valeurs tactiques de sa *zone de réserve* sur un système, afin d'attirer sur ce dernier des troupes de systèmes adjacents (voire depuis ou vers la base rebelle mais au risque de donner un précieux indice). Les troupes terrestres, ainsi que les chasseurs Tie et les *Leaders capturés* doivent embarquer sur des vaisseaux pour effectuer le trajet. De plus on ne peut déplacer de troupes d'un système occupé par un *Leader* de sa faction.
  Attention, certaines unités sont immobiles (icône GPS), comme l'étoile noire en construction.

Les conséquences du déplacement :

- Quand des troupes impériales terrestres arrivent dans un système, le joueur rebelle doit annoncer si la base rebelle s'y trouve.
- Si le système où arrive les troupes contient des troupes ennemies, un combat s'engage.
- Si le joueur impérial possède une *troupe terrestre* sur un système qui n'a pas de jeton *Loyauté* à l'Empire, il pose un jeton *Soumission* sur le système, ou recouvre le jeton *Loyauté Rebelle* s'il y en avait un. Le jeton *Soumission* est retiré si aucune unité terrestre impériale n'occupent ce système.



Les combats :



Quand des unités ennemies se trouvent dans le même système, il y a affrontement.

- **Leaders :** Si aucun *Leader* n'est présent dans le système, son joueur peut en placer un de sa réserve.
- **Tactique :** Chaque joueur pioche autant de *cartes tactiques* de chaque *terrain d'opérations* (spatiale et terrestre) qu'indiquer sur son *Leader*. Si plusieurs *Leaders* de la même faction sont présents, on prend la valeur maximale.
- **Bataille :** Ensuite le combat se déroule en round successif sur chaque *terrain d'opération* (en commençant par la bataille spatiale puis la bataille terrestre) :



  - Le joueur actif résout une attaque en lançant le nombre de dés noirs et rouges correspondant aux caractéristiques de ses unités spatiales ou terrestres (max. 5 dés noirs et 5 dés rouges).
  - Le joueur peut utiliser ou piocher une *carte tactique* ⊠ de son terrain d'opération pour chaque ⊠ obtenu lors de son jet. Les *cartes tactiques* sont défaussées après utilisation.
  - Le joueur assigne les dés de dommages aux unités adverses du terrain d'opération en cours.
  - Le joueur défenseur peut utiliser des *cartes tactiques* pour réduire ou annuler certains dégâts.
  - Si les dégâts sont égaux à la santé d'une unité, elle est détruite à la fin du round.

Inflige un dégât aux unités ayant la couleur du dé	Inflige un dégât à n'importe quelle unité	Joue une carte tactique ⊠ OU pioche une carte tactique

- **Retraite :** A la fin d'un round, un joueur peut décider de battre en retraite : il déplace dans ce cas son Leader et toutes ses unités vers un système adjacent en utilisant les règles normales de déplacement. De plus, il doit si c'est possible se déplacer sur un système contenant ses unités ou un *marqueur de Loyauté*. Quoiqu'il arrive il ne peut se déplacer sur un système où l'ennemi est présent.
  ! Exceptions : un joueur sans *Leader* dans le système ou ayant une *Etoile Noire* sur place ne peut fuir.
- **Fin du combat :** Tous les *marqueurs de dommage* sont retirés. Toutes les *cartes tactiques* utilisées sont remélangées dans leur paquet d'origine.

- **Révéler une mission** :
  Pour réaliser une mission, il faut que les *Leaders* affectés à la *mission* aient les valeurs réclamées pour la réussir. Une fois réalisée, les *Leaders* affectées à la mission sont positionnés dans le système ciblé, puis la carte est défaussée sauf si c'est une *action de départ* , elle revient dans main du joueur.

  S'il est indiqué sur la carte ***résoudre***, la capacité de la carte est automatiquement appliquée
  S'il est indiqué ***entreprendre***, la capacité de la carte est appliquée sauf si un *Leader* adverse s'oppose à sa réalisation.

  S'opposer à une mission :



  - Le joueur actif annonce sa *mission* et place son *Leader* dans le système ciblé
  - Le joueur adverse peut jouer un unique *Leader* de sa réserve pour le placer dans le système
  - Chaque joueur lance un nombre de dés égal aux *icônes compétences* demandées pour la *mission* de ses *Leaders* présents dans le système.
    Chaque symbole et compte pour un succès, le compte pour 2.
    Si le *Leader* prédisposé à la mission (portrait sur la carte *mission*) est présent dans le système, son joueur ajoute 2 succès à son résultat de dés.
    Si le joueur initiant la *mission* a strictement plus de succès que son adverse, la mission est un succès ; dans le cas contraire c'est un échec et la carte retourne dans la main de son joueur.

3/ Phase de restauration

Lors de cette phase, chaque joueur prépare le round suivant et gère ses ressources.

- **Récupérer les Leaders** : tous les leaders reviennent dans la réserve et les *missions* abandonnées reviennent dans la main du joueur. Si un *leader capturé* n'a plus d'ennemi dans son système, il est considéré comme sauvé.
- **Piocher les missions** : chaque joueur pioche 2 *missions*, et défausse si nécessaire pour n'en garder que 10.
- **Lancer les droïdes sondes (Empire) :** le joueur impérial pioche 2 *cartes sonde ;* sur chacune se trouve un système où la base rebelle n'est pas installée. Le joueur garde ces cartes secrètes.



- **Piocher un objectif (Rébellion) :** le joueur rebelle pioche une *carte objectif*
- **Recrutement / Construction :** un joueur avance le *marqueur de temps*.



  - Si la case indique une *Icône Recrutement* (médaille), chaque joueur pioche 2 *cartes action*, en choisit une et prend le *Leader* indiqué. La *carte Action* est défaussée si sa capacité utilisée, le *Leader* reste.
  - Si la case indique une *Icône Construction* (étoile noire), chaque joueur peut mettre sur la *piste de construction* l'unité indiquée sous les systèmes qui lui sont loyaux à la condition qu'il n'y ait aucune force ennemie sur place ou de *jeton sabotage*. De plus, l'Empire peut construire l'icône de gauche des systèmes qu'il a soumis.
- **Déploiement :** chaque joueur en commençant par le joueur rebelle, fait descendre ses unités en construction d'une phase. Si elles sortent du plateau, elles sont déployées dans les systèmes qui lui sont loyaux ou soumis (max 2 unités par système), et sans force ennemie présente. Le joueur rebelle a la possibilité de les déployer dans sa base secrète.

Cas particuliers de la base rebelle

- **Déplacement** : Des unités rebelles peuvent se déplacer vers la base Rebelle ou depuis celle-ci, mais en se référant aux règles classiques de déplacement : c'est-à-dire que les unités doivent se partir depuis ou vers un système adjacent à la base. A user en cas d'urgence car cela donne une information capitale sur la localisation de la base rebelle.
- **Mobilisation Rapide** : Cette mission de départ voit son effet activer juste avant la phase de restauration. « Fonder une nouvelle base » déplace la base rebelle dans un nouveau système, mais les unités qui s'y trouvaient ne sont, elles, pas déplacées et restent dans le système d'origine.
- **Base révélée** : si la base rebelle est révélée, aucune unité ne peut se déplacer vers celle-ci, et aucune unité ne peut être déployée.