

STAR

**CSILLAGOK
HÁBORÚJA**

WARS

A játék tartozékai:

- 1 db terepasztal
- 9 db felkelő harcos
- 9 db császári katona
- 18 db műanyag figuratartó
- 6 db dinamit köteg
- 2 db dobókocka

"A lehető legrosszabb helyen,
a lehető legrosszabbkor éltek.
Nem csoda, ha hőssé lettek."

Leia Organa,
Alderaan szenátora

Más idő, más galaktika.

A mesebeli Régi Köztársaság hatalmasabb volt, mint az idő, mint a távolság. Főleges tehát arról beszélni, hogy hol volt vagy miből lett, elég annyit tudni, hogy - az volt a Köztársaság.

Valaha a szenátus bölcs uralma és a Jedi-lovagok oltalma alatt a Köztársaság virágzott és gyarapodott. De mint máskor is gyakran megesik, ha a gazdagság és a hatalom, túllép egy bizonyos küszöböt, s a dicsőségből félelmetesbe csap át, most is megjelentek a színen sötét erők, amelyeknek a gonoszsága csak mohóságukkal vetekszik. Tündöklése tetőfokán a Köztársaságot is utolérte végzete. Akár a leghatalmasabb faóriás, mely képes szembeszegülni bármilyen külső támadással, a Köztársaság is belülről kezdett rothadni, noha az emésztő kór kívülről láthatatlan maradt. Miután csalással és árulással sikerült kipusztítaniuk a Jedi-lovagokat, akik ebben a galaktikában az igazság védelmezői voltak, a császári kormányzók és hivatalnokok hozzáfoghattak, hogy megszervezzék rémuralmukat a galaktika csüggedt világai fölött. Szám-talan kis zsarnok használta fel a császári katonaságot, és az egyre jobban elszigetelődő császár nevét arra, hogy saját személyes ambíciói előtt egyengesse az utat.

Az újabb gyalázatos gaztettek hírére azonban néhány bolygórendszer fel-
lázadt.

Az Új Rend ellenségének nyilvánították magukat és megkezdték hatalmas
harcukat a Régi Köztársaság visszaállításáért.

Kezdetől fogva nyomasztó hátrányban voltak azokkal a rendszerekkel szem-
ben, amelyeket a császárnak sikerült igája alá hajtania. Azokban az első idők-
ben szinte bizonyosnak látszott, hogy az ellenállás fennen ragyogó lángját el-
fojtják, még mielőtt az új igazság fénye bevilágíthatná a Galaktikát . . .

Résztvevők:

Felkelők:

Luke Skywalker

Leia Organa

Han Solo

Obi-Wan Kenobi

Csubakka

Thripio

Artu Detu

2 felkelő harcos

Császáriak:

Darth Vader

8 császári katona

Szerepmegoszlások a játékosok száma szerint:

2 fő: Az egyik játékos vezeti a felkelőket, a másik a császáriakat.

3 fő: Két fő vezeti a felkelőket. Az egyik Leiát, Luke-ot és a két robotot, a másik a többi felkelőt.

A harmadik játékos vezeti a császáriakat.

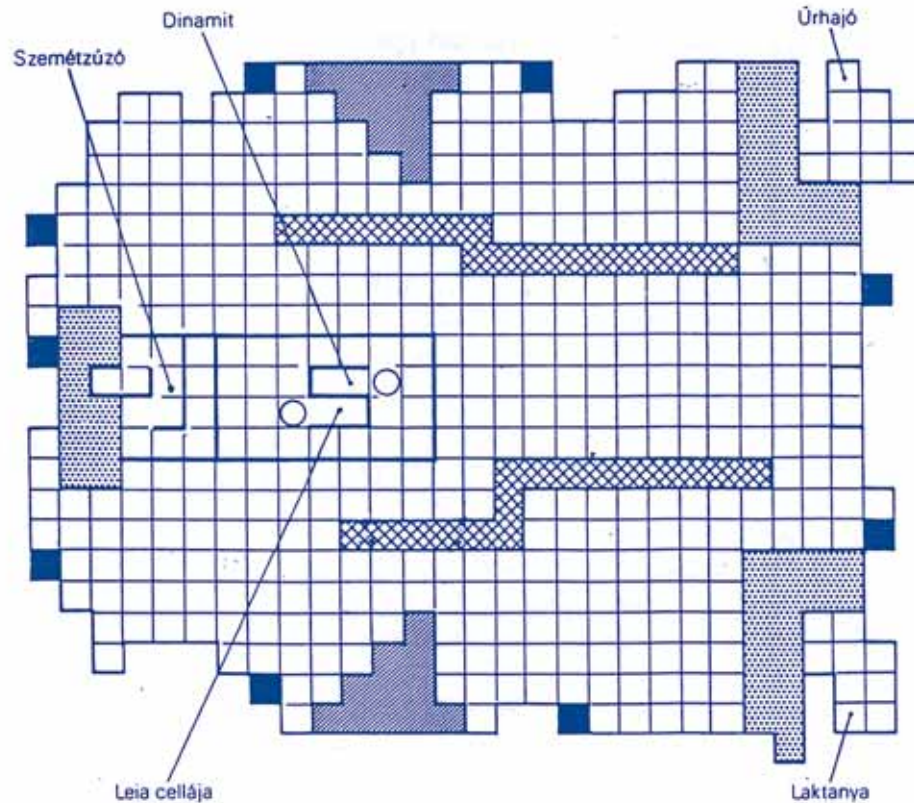
4 fő: Két fő vezeti a felkelőket (mint fenn).

Két fő vezeti a császáriakat. Az egyik Darth Vader-t, három katonával, a másik a többi katonát.

5 fő: Három fő vezeti a felkelőket: az egyik Leiát, Luke-ot, Artu Detut, a másik Han Solot, Csubakkát, Thripiót, a harmadik Obi-Wan Kenobit és a két harcost.

Két fő vezeti a császáriakat (mint fenn)

Szerepmegoszlások



1. Computercsatlakozó
2. Vonósugár
3. Távkapcsoló
4. Cella bejáratok
5. Börtöncellák
6. Távkapcsoló (fenn)
7. Gyorsítómezők
8. Lézertől védett terület



6 fő: Három fő vezeti a felkelőket (mint fenn)
Három fő vezeti a császáriakat; az egyik Darth Vadert, a másik kettő négy-négy császári katonát.

A csapatok felváltva lépnek. A játékosok csapaton belül megbeszélhetik taktikájukat, de mindig a soron lévő játékos szava a döntő. Ha valaki minden bábuját elvesztette, de a játék még folyik, úgy csapaton belül újra feloszthatják a megmaradt bábukát, vagy közösen játszanak tovább.

A felkelők részére: kiszabadítani Leia hercegnőt és a győzelmi feltételeket teljesítve elszállni vele.

A császáriak részére: ennek megakadályozása, illetve az űrhajó felrobbantása.

A felkelők közül Leia Organát tegyük a terepasztal közepén álló börtönblokk cellájába, a dinamitkötegeket pedig a szomszéd cellába. A felkelők az űrhajót jelképező területen, a császáriak a laktanyában kezdik a játékot. Lépni előre, hátra és oldalirányban lehet csak merőlegesen, átlósan lépni tilos! Átugrani bábut nem lehet, ha nem tudjuk kikerülni, meg kell küzdeni vele. A játékosok amikor sorra kerülnek, szabadon dönthetnek arról, hogy az előrehaladás érdekében két kockával vagy egy kockával dobnak.

Két kockával történő dobás esetén a következő lépéslehetőségek közül választhat a dobó játékos:

A játék célja

A játék menete

Dobás két kockával

- egy bábuval lépheti le a két kocka pontszámának összegét,
- tetszés szerint bármilyen arányban megoszthatja legfeljebb két bábu között a pontszámokat, és így lépheti le,
- ha a két kocka azonos pontszámot mutat, akkor ezt lézerfegyverként használhatja, (ld. 9. old.) vagy az előbbi két lehetőség szerint lépheti le a dobást
- megpróbálja kinyitni a számozarat, (ld. 10. old.) ha nem sikerül, akkor a fentiek szerint lépheti le a dobást,
- feltétlenül két kockával kell dobni a szeméztúzó területén,
Ha egy figura benn van a szeméztúzóban, akkor csak azzal lehet lépni, amíg ki nem jut onnét.

Dobás egy kockával

Egy kockával történő dobás esetén a következő lehetőségek közül választhat a dobó játékos:

- egy bábuval, megosztás nélkül lelépheti a dobott pontszámot,
- egy bábuval kiütheti ellenfelét,
- Csak egy kockával lehet dobni, ha dinamitot cipelő figurával akarunk lépni, hiszen annak óvatosan kell haladnia.

Kiütés

Harcolni kétféle módon lehet:

- Kiütés: ha közelharc alakul ki, vagyis az ellenfél hat játékmezőn belül egyvonalban van, akkor egy kocka dobásával megkísérelhetjük kiütni őt.
Kiütni az egyvonalban lévő bábuk közül csak a legközelebb esőt lehet pontos dobással. Ebben az esetben a kiütő játékos a kiütött helyére lép, a

kiütöttet pedig tetszése szerint valamelyik üres, a tereplap szélén elhelyezkedő börtöncellába teszi. Ha olyan játékost ütnek ki, akinél dinamit van, úgy az végleg kiesik a játékból.

- Lézerezés: Két kockával történő dobás esetén lézerezni lehet bármilyen távolságra, ha a két kocka azonos pontszámot mutat, függetlenül azok összegétől. Lézerrel ártalmatlanná lehet tenni azt az ellenséges harcost, aki a lézerező valamelyik bábujával egyvonalban van. Falon, szakadékon, egyéb más tereptárgyon keresztül nem lehet lézerezni. A lézer csak akkor hat, ha a két bábú között nincs semmi. Több bábú esetén lelőni csak a legközelebbi bábút lehet. A lelőtt harcost a lézerező valamelyik szabad börtöncellába teszi, tetszése szerint. Ő maga azonban helyben marad. Ha valakit akkor ér lézertalálat, amikor dinamit van nála, úgy végleg kiesik a játékból. Nem lehet lézerezni a különböző objektumok, űrhajó, laktanya, szeméztűző kijáratai, a távkapcsoló- és a vonósugár-terem belsejében, ill. színnel jelzett környezetében. Ezeken a mezőkön álló harcosokat erőter véd a lézersugarakkal szemben. Itt csak közelharcban lehet legyőzni az ellenfelet.

Lézerfegyver használata

A terepasztalon található egyéb jelek:

- ☐ Computer-csatlakozók. Artu Detu ráállításával a szeméztűző működése megállítható. Más bábú ezen a mezőn nem képes megállítani a szeméztűzőt.
- ⊗ Pont: a vonósugár helye. A vonósugár megsemmisíthető, ha a felkelők bejuttatnak egy dinamitot a vonósugár helyére, és az ott felrobban.

- ✕ T – távkapcsoló helye: A távkapcsoló akkor lép működésbe, ha valamelyik császári katona rááll. A felkelők úrhajójába bejuttatott dinamit csak távkapcsolóval robbantható fel.
- Hosszú sárga mezők: gyorsító mezők, a játékos kétszeres sebességgel halad ezeken a mezőkön.
Számok: minden ajtó számmal van ellátva. Akkor nyílnak ki, valaki pontosan azt a számot dobja a kockával.

Jelek, tereptárgyak a terepasztalon

A terepasztalon található tereptárgyak jelentősége és azok működése:
Ajtónyitás: A bábunak, aki az ajtót ki akarja nyitni, az ajtó előtti számra kell állnia. Az ajtó kinyílik, ha a játékos azt a számot dobja, amelyiken áll. Az ajtókon mindig csak merőleges irányban lehet átmenni. **Börtöncellaajtó:** Ha a megfelelő értéket dobtuk, úgy ezt a fogoly és a kiszabadító között tetszés szerint meg kell osztani. A kiszabadító ellép a börtöncella elöl, a fogoly pedig ki lép, a cellából és újból teljes értékű harcossá válik.

Távkapcsoló, vonósugár-ajtók: ha megfelelő értéket dobtunk, úgy beléphetünk a terembe, és ott a dobás nagyságának megfelelően léphetünk.

Börtönblokk: a szeméztúzó előtt van. Ennek cellájában raboskodik Leia hercegnő. Kiszabadítására egy bábunak meg kell állnia a cella bejárata előtt, majd a következő játékkörben a dobott értéket megosztva vezethető ki a hercegnő a cellából. A dinamit kihozatala a raktárból ugyanígy történik: egy bábu megáll a raktár előtt, a következő játékkörben pedig a bábutartóba téve egy dinamitot, tovább lép. A raktár előtt várakozni nem lehet, a megállást

követő játékkörben azonnal tovább kell haladni. Mint már említettük, a dinamittal óvatosan kell közlekedni, ezért a szeméztűző kivételével, csak egy kockával dobva lehet előre haladni.

A börtönblokkból csak a **szeméztűzőn** keresztül lehet kijutni. A szeméztűző 12 számozott mezőből áll. A szeméztűzőben két kockával dobva kell előrehaladni. Ha valaki azt a számot dobja, amelyiken áll, úgy a szeméztűző összenyomja és kiesik a játékból. Ha más számot dob, akkor azt meg kell lépnie. Amíg a bábu a szeméztűzőben tartózkodik, csak ezzel lehet lépni. A szeméztűző működése leállítható Artu Detunak a computer-csatlakozóra történő ráállításával. Ilyen esetben a szeméztűző a császáriakra nézve is hatástalan.

Vonósugár: a vonósugarat hatástalanítani kell ahhoz, hogy az űrhajó a felkelőkkel fel tudjon szállni. A felkelők valamelyike be kell, hogy juttasson egy dinamitot a vonósugár helyére, majd azt lerakva kijöjjen onnán. Ha a császáriak az ezt követő játékkörben nem tudják kihozni a dinamitot (belép-felvesz-kilép), akkor a vonósugár felrobban.

Felkelők űrhajója: a felkelők bázisa. A császáriak célja megsemmisíteni az űrhajót. Ez úgy történik, hogy bejuttatnak egy dinamitot az űrhajóba. Ha valaki már áll a távkapcsolón, úgy a dinamit a következő játékkörben – ha azt a felkelők nem tudják kihozni az űrhajóból – felrobban.

Az űrhajóban lévő mezők szintén lépésmezőnek számítanak.

Távkapcsoló: Az űrhajó felrobbantása – ha a dinamit már benn van, – csak akkor történik meg, ha valamelyik császári katona a távkapcsolón áll. A távkapcsoló-teremben szintén lehetőség van közelharcra.

Laktanya: császáriak bázisa. Ha a felkelők dinamitot juttatnak be a laktanya területére, és azt a császáriak a következő játékkörben nem tudják onnan kihozni, úgy az felrobban, és a laktanyában tartózkodó katonák megsemmisülnek. A laktanyában lévő mezők szintén lépésmezőnek számítanak. A vonósugár-terem, a felkelők űrhajója, a távkapcsoló-terem és a laktanya területén csak közelharcot lehet folytatni, lézerezni nem lehet.

Az egyes szereplők feladatai, mozgási, cselekvési feltételei:

Felkelők:

Luke Skywalker: a börtönblokkból ki kell, hogy szabadítsa Leia Organa hercegnőt, segítenie kell, hogy eljusson az űrhajóra. Vállalkozhat dinamit szállítására is. Ha menet közben lelövik, és valamelyik börtöncellába kerül vagy kiesik a játékból más felkelő helyettesítheti.

Leia Organa: a börtönblokkból kiszabadulva el kell hogy érje az űrhajót és el kell repülnie vele.

Han Solo: kötetlenül mozoghat, szállíthat dinamitot is. Konkrét feladata nincs

Csubakka: kötetlenül mozoghat, szállíthat dinamitot is. Konkrét feladata nincs.

Obi-Wan Kenobi: elsődleges feladata, hogy megküzdjön Darth Vaderrel. Addig sebezhetetlen, de ő sem harcolhat senkivel, dinamitot szállíthat. Ha a párviadalban ő nyer, Darth Vader végleg elpusztul. Ezután Obi-Wan Kenobi kötetlenül mozoghat.

Artu Detu: egyedül ő képes becsatlakozni a computer-aljzatba, és megállítani a szeméztűzöt. Létezni nem tud, csak közelharcban képes kiütni valakit. Dinamitot nem szállíthat.

Thripio: konkrét feladata nincs. A computert nem tudja kezelni. Minden más feltétel azonos Artu Detuéval.

Felkelő harcosok: konkrét feladatuk nincs, bárhol segíthetnek. Teljes értékű harcosok.

Császáriak:

Darth Vader: elsődleges feladata, hogy megküzdjön tanítómesterével, Obi-Wan Kenobival. Addig sebezhetetlen, de ő sem harcolhat senkivel, dinamitot nem szállíthat. Ha a párviadalban nyer, Obi-Wan Kenobi meghal és kiesik a játékból. Ezután Darth Vader kötetlenül mozoghat.

Császári katonák: konkrét feladatuk nincs, bármelyik tevékenység végrehajtására alkalmasak.

Győzelmi feltételek:

A felkelők nyernek, ha

- Leia hercegnőt kiszabadítják, hatástalanítják a vonósugarat, Obi-Wan Kenobi megküzdött Darth Vaderrel, és elrepülnek

A császáriak nyernek, ha

- felrobbantották az űrhajót
- ha Leia hercegnő végleg kiesik a játékból
- ha a felkelők nem tudják hatástalanítani a vonósugarat, és így nem tudnak felszállni.

Felmerülő vitás kérdések esetében: minden szabad, ami nincs megtiltva. A fent leírt játékszabályt a játékosok könnyíthetik, vagy nehezíthetik felkészültségüknek, játékkedvüknek megfelelően.

