

# Attack of the Clones - Geonosis

## Játékszabály

### ***Karakterek:***

#### *Köztársaságiak:*

Anakin Skywalker  
Amidala szenátor  
Obi-Wan Kenobi  
Yoda  
Mace Windu  
C-3PO  
R2-D2  
2 clone trooper

#### *Szeparatisták:*

Dooku gróf  
Jango Fett  
geonosisi harcos  
2 destroyer droid  
2 super battle droid  
2 battle droid

### ***Harci módok:***

lézerlövés  
lézersugár védeke  
közelharc  
erőhasználat

## **I. A játék menete:**

Obi-Wan a börtönben raboskodik a Geonosis bolygón. Ide érkezik meg először Anakin és Amidala a két robottal, majd Yoda, Mace Windu és a clone trooperek. Az előbbieket a szenátori hajóból indulnak, az utóbbiak a csapatszállítóból. Dooku, Jango Fett és a geonosisi harcos kiindulási helye a War Room, a droidok pedig a pályán elszórt D-jelű fülkékből kezdik a játékot.

Lépni előre, hátra lehet vízszintes és függőleges irányban. Átlósan lépni tilos! (Egyetlen karakter, a geonosisi harcos léphet bárhová a külső térben a pályán, ha megfelelő értéket dob. Ld. később.) Karaktert átognani nem lehet. Ha ellenség, és nem tudjuk kikerülni, meg kell küzdeni vele. A játékos a dobás előtt döntheti el, hogy egy vagy két kockával akar dobni. A robbanószert hordozó karakterek csak egy kockával dobhatnak.

Egy kockával történő dobás esetén, ha valaki akkora értéket dob, amennyire egy tőle álló ellenséges karakter van, akkor így kiütheti és a helyére lép. Ez csak vízszintesen és függőlegesen érvényes, átlósan nem! Akit kiütöttek végleg kiesik, ha volt nála robbanószert. Ha nem volt, az arénába kerül, ahonnan a kijáratokon keresztül visszatérhet a játékba. Az ellenséges karakterek az arénában is harcolhatnak egymással, de onnan nem löhetnek ki.

A robbanószert a játék megkezdése előtt kell a karakterek között ekosztani. Ha egy karaktert robbanóanyaggal együtt ütnek ki, a robbanóanyag a karakterrel együtt elvész.

### ***Dobás két kockával:***

- 1 karakterrel lehet lelépni
- ha több karaktere van a játékosnak, akkor tetszőlegesen megoszthatja a lépések számát maximum két karaktere között
- ha a két kocka azonos számot mutat, lézerlövésre van lehetőség
- számszár nyitása. Ha ez nem sikerül, és a játékosnak nincs másik bábúja, el le kell lépni a dobott összeget.

### ***Dobás egy kockával:***

- 1 karakterrel lelépni
- 1 karakterrel kiütni egy ellenfelet
- a robbanószert hordozó karakter csak egy kockával dobhat.

### ***Lézerfegyverrel történő lövés:***

Ha egy fegyveres karakter két kockával azonos értéket dob, és vele egy vonalban, tereptakarás (fal) nélkül egy ellenséges karakter van, akkor lézerrel lőhet rá. Az erőtérrrel védett övezetekben és azokon keresztül nem lehet lőni. A jedi-ok és Artoo nem tudnak lézerfegyverrel lőni, C-3PO pedig csak az arénában.

### ***Erő:***

Csak a jedi-ok és Dooku gróf használhatják. Két dobókockával azonos értéket dobva használhatják, ha velük hat négyzetnyi sugarú körben áll ellenséges karakter. Terepakadályokon keresztül nem hatásos. Aki ellen sikeresen használják, egy körben kimarad a dobásból, illetve a lépésből.

### ***Lézersugár védeke:***

Csak a jedi-ok, és Dooku gróf képesek rá. Ha valaki lézerfegyverrel lő rájuk, azt ugyanabban a körben ki kell védeniük (ha akarják). Védekezéskor nem léphetnek, vagyis a dobott értékek ilyenkor nem számítanak lépésnek. A védeke egy kocka dobásával történik. Ha páros számot dobna sikerült a védeke, ha páratlant, akkor nem. Ez utóbbi esetben a Jedi-lovag is az arénába kerül.

### ***Közelharc:***

Hat négyzetben belül hatásos, vízszintes és függőleges irányban. Minden karakter használhatja, de csak egy kockával történő dobás esetén érvényes. (Figyelem: két kockával történő dobás esetén a lépések nem oszthatóak meg közelharcra!) A közelharc olyan mint a hagyományos játékokban a kiütés. Ha egy karaktert közelharcban legyőznek, szintén az arénába kerül, ha robbanószer volt nála, végleg kiesik a játékból.

## **II. A táblán található jelek, helyszínek:**

### ***Távkapcsolók (2db)***

Anakinnek és Amidalának egyszerre kell rajtuk állni, mert csak ekkor tud Obi-Wan kijönni a börtönből.

### ***Energiacsapda***

Ezen áll Obi-Wan Kenobi, amíg ki nem szabadítja. Csak Anakin és amidala szabadíthatja ki.

### ***Gyorsító mezők***

Ezeket lépkedve a karakterek mozgási sebessége megduplázódik. Itt nem kell figyelembe venni a vízszintes-függőleges szabályt, vagyis a karakterek ezeken a mezőkön a színnel jelölt irányban szabadon mozoghatnak.

### ***D-mezők***

A droidok kiindulási helyei.

### ***Számok a War Room, űrhajók körül***

Számzárak. Űrhajóba és a War Room-ba csak akkor lehet belépni, ha a karakterek a számzáron állva azt az értéket dobják, amin állnak. Ha ez nem sikerül, és a dobott összeget másik szabad karakter nem tudja lelépni, akkor a számzáras mezőről kötelező ellépni a karakterrel.

### ***Amidala és Mace Windu hajói***

Innen indulnak a köztársasági karakterek. Ahhoz hogy megnyerjék a játékot, legalább az egyik hajónak épségben kell maradnia, amivel el tudnak menni.

### ***Börtön***

Itt kezd Obi-Wan. Csak a droidgyáron keresztül lehet kijutni belőle, a nyilak irányának megfelelően. A börtönben csak egy kockával lehet dobni.

### ***Droid-gyár***

Három különböző szerelő-szalag fut benne. A dobás dönti el, hogy a karakternek melyik úton kell végigmenni. A számozott kockákon ha valaki azt a számot dobja, amelyiken áll, meghal és végleg kiesik a játékból. A szerelő-szalagokat Artoo kintről le tudja kapcsolni, ha megfelelő bordó mezőre áll, de egyszerre csak egyet tud megállítani. Amelyik karakter bemegy a börtönbe, annak kötelező a gyáron keresztül kijönnie. A szabályok a droidokra is érvényesek. Ha valaki a börtön kijáratánál állva két kockával hatot dob, a nyilaknak megfelelően rögtön kijöhet a gyárból és nem kell a szerelő-szalagokon végigmennie.

### ***War Room***

Innem indul Dooku, Jango Fett és a geonosisi harcos. Itt található a droidvezérlő központ is, amit ha a köztársaságiak felrobbantanak, leáll a játékban lévő összes harci droid.

### ***Aréna***

Mindenki ide kerül, akit lézertalálat ért vagy kiütöttek és nem volt nála robbanószer, beleértve a droidokat is. Innen kell visszamenniük a játékba. Ha valakit az arénában ütnek ki, végleg kiesik a játékból.

### ***Lézetmentes övezetek***

Aki ezeken a mezőkön áll, ezőtér védi, nem lehet rá lézerrel lőni. A közelharc itt is érvényes.

### III. A szereplők képességei, feladatai:

#### **Köztársaságiak:**

##### *Anakin:*

Erőt használhat, lézerrel lőni nem tud, de a lövést ki tudja védeni. Közelharcban kiüthet bárkit, kivéve Jangot és Dookut, amíg azok nem vívtak meg Winduval és Yodával.

Feladata: Kiszabadítani Obi-Want. Robbanószert szállíthat.

##### *Amidala:*

Lézerfegyverrel harcolhat és közetharcot is alkalmazhat. Erőt nem tud használni és a lézert sem képes kivédeni. Elsődleges feladata Anakinnel kimenteni Obi-Want, utána bármiben segíthet, robanószert szállíthat.

##### *Mace Windu:*

Elsődlegesen meg kell küzdenie Jango Fett-tel. (Csak ő ölheti meg.) A teljes kiütéshez kétszer kell eltalálnia a játék folyamán. Ha sikerül, Jango végleg kiesik. Ha fordítva történik, Windu esik ki végleg.

##### *Yoda:*

Sebezhetetlen, amíg meg nem ütközött Dooku-val, de addig nem bocsátkozhat senkivel harcba. Dooku-t csak közelharcban tudja kiütni, két pontos dobással. Ezek után bárkivel harcolhat, bármiben segíthet, de már sebezhető, és mások is kiüthetik. Dinamitot nem szállíthat.

##### *R2-D2:*

Csak közelharcban üthet ki bárkit, lézerfegyvert nem használhat. Feladata a droid-gyár szerelő-szalagjainak leállítása, amire csak ő képes. (C-3PO nem!) Robbanószert szállíthat.

##### *C-3PO:*

Konkrét feladata nincs, robanószert szállíthat. Csak az arénában lőhet lézerrel, az arénán kívül csak közelharcban üthet ki ellenséges karaktert.

##### *Clone Trooper-ek:*

Konkrét feladatuk nincs, a harcban segédkeznek. Robbanószert szállíthatnak.

#### **Szeparatisták:**

##### *Dooku gróf:*

Elsődleges feladata megküzdeni Yodával. Amíg ez nem történik meg, sebezhetetlen, de nem harcolhat mással. Robbanószert nem szállíthat. Yodát közetharcban tudja likvidálni, két pontos dobással. Ha sikerül Yodát kiütnie, harcolhat, de el kell érnie a hajóját. Ha beszállt, és két körön belül nem juttat valaki robanószert a fedélzetre, úgy el tud menekülni. Miután megküzdött Yodával, úgy lehet kiütni, hogy ugyanaz a karakter kétszer eltalálja. Erővel nem lehet megbénítani.

##### *Jango Fett:*

Sebezhetetlen. Egyedül Mace Windu tudja likvidálni. Erővel el lehet lökni, ekkor egyszer kimarad a dobásból. Robbanóanyagot nem szállíthat. Dookuval együtt elmenekülhet, de ez nem győzelmi feltétel.

#### *Geonosisi harcos:*

Konkrét feladata nincs, bármiben segíthet. Robbanóanyagot szállíthat. Két kockával történő dobás esetén, ha a két érték azonos, akkor a táblán bárhova elrepülhet, kivéve az erőtérrel, a számmárral és a fallal védett területeket. (Pl.: A War Room-ból indulva nem repülhet rögtön a börtönbe, vagy valamelyik hajúra. Előbb ki kell jönnie a War Room-ból. Dupla dobáskor pedig csak az aljógig, számmárig, vagy az erőtérig repülhet, onnan megint csak a felszínen közlekedve mehet belültre. A belső terekben nem repülhet.

#### *Harci droidok:*

Fel kell robbantaniuk a két köztársasági hajót, hogy Anakinék nem tudjanak elmenekülni. Segédkezhetnek a harcban, robbanószert szállíthatnak. Ha a köztársaságiak felrobbantják a War Room-ot, minden droid leáll, és végleg kiesnek a játékból, de a táblán a maradnak.

A destroyer droidok kétszeres sebességgel haladhatnak a táblán (a gyorsító mezőkön is) A destroyer droidok kiütési távolsága 12 mező!

### **IV. Győzelmi feltételek:**

#### *A köztársaságiak nyernek, ha:*

- kiszabadítják Obi-Want,
- Yoda megküzdött Dooku-val,
- Windu megküzdött Jango Fett-tel,
- Felrobbantják Dooku űrhajóját, így ő nem tud elmenekülni,
- Visszaérnek az egyik hajójukhoz és el tudnak menni.

#### *A szeparatisták nyernek, ha:*

- Obi-Wan végleg kiesik a játékból
- Dookumegküzdött Yodával,
- Felrobbantották mindkét köztársasági hajót,
- Jango Fett megküzdött Mace Winduval.