



STAR WARS™

KAPINALIITON TEHTÄVÄ

Tunnetko Voiman?
SÄÄNNÖT

Sisältö: Pelilauta, 300 korttia (250 kysymyskorttia, 50 toimintakorttia), 6 pelihahmoa (Luke Skywalker, Prinsessa Leia, Han Solo, Chewbacca, C-3PO ja Obi-Wan Kenobi), 6 muovijalustaa pelihahmoille, 5 kapinallismerkkiä, 1 R2-D2 -merkki, 6 galaktista reittikorttia, 1 jedispinneri (+ muovinuoli), 1 voimamittari, 1 pelinappula, 24 hammokiekkoa (4 jokaiselle hahmolle)

TAVOITE

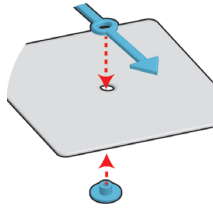
Kuljettaa R2-D2 ja sen sisältämät Kuolemantähden suunnitelmat Kapinaliitolle, jotta se voisi räjäyttää Kuolemantähden.

VALMISTELUT

Ennen ensimmäistä peliä; liitä muovinuoli spinneriin.

1. Työnnä pyöreä pohjakappale spinneriän läpi levyn takapuolelta.
2. Käännä spinneri ympäri ja liitä nuoli pohjakappaleeseen yläpuolelta.

Kiinnitä myös pelihahmot muovijalustoihin.



ENNEN KAIKKIA PELEJÄ

1. Asettakaa pelilauta pöydälle niin, että kaikki pelaajat ylettyvät siihen.
2. Ertelkaa toimintakortit ja kysymyskortit toisistaan.
3. Sekoittakaa kortit omissa pinoissaan ja asettakaa pakat tekstuoli alaspäin pöydälle.
4. Asettakaa voimamittari pöydälle ja pelinappula sen päälle.
5. Valitkaa pelihahmot itsellenne. Jokainen pelaaja ottaa oman hahmonsaa, tämän galaktisen reittikortin ja hahmolle kuuluvat 4 hammokiekkoa itselleen.
6. Päätäkää pelaatteko perus- vai pikapelin.
7. Asettakaa reittikortinne pöydälle eteenne joko perus- tai pikapeli puoli ylöspäin (riippuen siitä, kumpaa peliä pelaatte).
8. Asettakaa pelihahmonne reittikorttienne ilmoittamaan aloitusruutuun pelilaudalla.

9. Ottakaa R2-D2 -merkki ja niin monta kapinallismerkkiä, että merkkien yhteenlaskettu lukumäärä vastaa pelaajien lukumäärää (esimerkiksi: neljä pelaajaa; R2-D2 -merkki + kolme kapinallismerkkiä).

10. Sekoittakaa merkit ja jakakaa yksi jokaiselle pelaajalle. Pelaaja, joka saa R2-D2 -merkin, asettaa sen eteensä pöydälle. Muut pelaajat palauttavat kapinallismerkkinsä pelilaatikkoon. R2-D2 -merkki symboloi R2-D2:ta, joka kantaa Kuolemantähden suunnitelmia mukaan. Täten pelaaja, jolla on merkki hallussaan, kuljettaa sitä. Merkin täytyy olla aina muiden pelaajien nähtävissä.



PELIN KULKU

PELIN ALKU

Nuorin pelaaja aloittaa. Vuorot etenevät myötäpäivään.

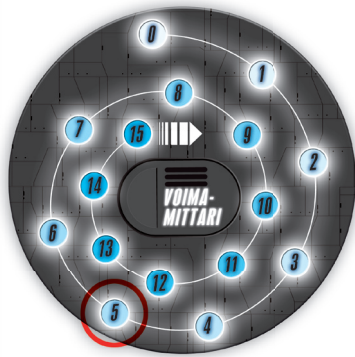
Pelaajat yrittävät vierailla oman reittikorttinsa osoittamissa kohteissa nopeammin kuin muut pelaajat. Pelaaja, joka kuljettaa R2-D2:ta, yrittää viedä sen Kapinallisten tukikohtaan Yavin 4:lle, kun taas muut yrittävät siirtää sen omalle alukselleen.

Pelaaja, joka on vierailut kaikissa galaktisissa kohteissaan ja tuo R2-D2:n Yavin 4:lle, voittaa pelin!



VUOROT JA VOIMAYKSIKÖT

Vuorollaan jokaisella pelaajalla on **viisi voimayksikköä** käytettävissään. Voimayksiköiden käyttöä seurataan siirtämällä pelinappulaa voimamittarin päällä, joten jokaisen vuoron alussa pelinappula siirretään kohtaan "5". Kun yksiköitä käytetään, pelinappulaa siirretään sen mukaisesti. Kaikki voimayksiköt tulee käyttää vuoron aikana (paitsi jos pelaaja tuo R2-D2:n Yavin 4:lle).



VOIMAYKSIKÖITÄ VOI KÄYTTÄÄ NELJÄÄN TARKOITUKSEEN:

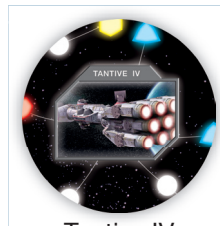
- **Lentäminen:** yhden ruudun lentomatka maksaa yhden voimayksikön.
- **Kysymys:** yhden kysymyksen kysyminen maksaa kaksi voimayksikköä. Kysymyksen voi valita vain, jos pelihahmo on ruudussa, jossa on värillinen symboli. Oikein vastannut pelaaja saa nostaa toimintakortin.
- **Jedispinnerin pyöritys:** yksi pyöritys maksaa kaksi voimayksikköä. Spinnerin avulla pelaaja voi voittaa lisää voimayksiköitä, joiden avulla esimerkiksi lentäminen voittoa kohti nopeutuu.
- **R2-D2:n siirtäminen:** R2-D2:n siirtäminen maksaa yhden voimayksikön (katso "R2-D2:n siirtäminen omalle alukselle").

Voimayksiköitä voi käyttää eri tarkoituksiin vuoron aikana kunhan vain käytetyt yksiköt eivät ylitä käytettävien yksiköiden määrää. (Esimerkki: Jos pelaajalla on enää yksi yksikkö jäljellä, hän ei voi pyörittää jedispinneriä!)

GALAKTISET REITTIKOHTTEET

Pelaajien täytyy vierailla kaikissa galaktisen reittikorttinsa kohteissa annetussa järjestyksessä. Kun päädyt kohteeseen, jätä yksi hahmokiekoistasi sinne. Tällä tavalla on helpompi seurata, kuka on käynyt missäkin kohteessa.

REITTIKOHTTEET OVAT:



Tantive IV



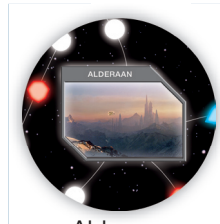
Hoth



Tatooine



Asteroidikenttä
(Asteroid Field)



Alderaan



Kuolemantähti



Dagobah



Yavin 4



Bespin



KYSYMYKSET JA NIIHIN VASTAAMINEN

Kaikki kysymykset ovat monivalintakysymyksiä, mutta jos pelaajat niin haluavat, peliä voi pelata ilman vastausvaihtoehtoja, jolloin pelin vaikeusaste korottuu.

Pelin kysymykset on jaettu neljään kategoriaan:

- **Hahmot (Sininen)** – kysymyksiä Tähtien sota -galaksin hahmoista, heidän historiastaan, tavoistaan, vihollisistaan, jne.
- **Saaga (Punainen)** – kysymyksiä, joissa käsitellään klassista Tähtien sota -tarinaa Episodien I-VI mukaan.
- **Kloonisodat/Sekalaiset (Keltainen)** – kysymyksiä Kloonisodat -televisiosarjasta ja Tähtien sota -elokuvista.
- **Kuvat (Vihreä)** – kysymyksiä kortin kääntöpuolella olevasta kuvasta.



Pelilaudan symbolit kertovat sinulle kysymyksesi kategorian. Jos päädyt valkoiseen ympyräruutuun, et voi ostaa kysymystä.

Kun päätät ostaa kysymyksen, kaksi voimayksikköä vähennetään voimamittarista. Tämän jälkeen vasemmalla oleva pelaaja lukee kysymyksen (ja vastausvaihtoehdot) ääneen pakan päällimmäisestä kortista. **Jos vastaat oikein, saat nostaa toimintakortin. Toimi kortin ohjeiden mukaan.** Voit ansaita lisää voimayksiköitä tai jedispinnerin pyöryksen toimintakorteista. Mutta varo; Darth Vader, Jabba the Hutt ja muut viholliset piileskelevät samassa pakassa!

Palauta käytetyt kysymyskortit omien pakkojensa alimmaiseksi. Pidä toimintakortit itselläsi.

Esimerkki: *Tommin vuoron alussa voimamittarin pelinappula on kohdassa "5". Tommi lentää kolme askelta laudalla, jolloin nappula siirretään kohtaan "2". Tommi ostaa kysymyksen, nappula siirretään kohtaan "0" ja Tommi on käyttänyt kaikki voimayksikkönsä. Tommi kuitenkin vastaa oikein kysymykseen, ja saa sen johdosta nostaa toimintakortin. Nostettu toimintakortti on "Valonnopeus" -kortti, jonka seurauksena Tommi saa neljä voimayksikköä lisää. Nappula siirretään kohtaan "4" ja Tommi voi jatkaa vuoroaan neljällä voimayksiköllä.*

R2-D2:N SIIRTÄMINEN OMALLE ALUKSELLE

Päätyessäsi samaan ruutuun kuin hahmo, joka kuljettaa R2-D2:ta, voit siirtää sen omalle aluksellesi – mutta vain siinä tapauksessa, että sinulla on ainakin yksi voimayksikkö jäljellä ja olet vierailut yhtä monessa reittikohteessa kuin R2-D2:n kuljettaja. Jos R2-D2 siirtyi aluksellesi toimintakortin tai jedispinnerin kautta, voimayksiköllä ja käytyjen reittikohteiden määrällä ei kuitenkaan ole väliä. Vain yksi siirtoyritys on sallittu yhden vuoron aikana.

Jos R2-D2 on siirretty pois alukseltasi, sinun täytyy vierailla seuraavassa reittikohteessasi ennen kuin voit siirtää sen takaisin aluksellesi. Jos olet jo käynyt kaikissa reittikohteissasi (Yavin 4:sta lukuun ottamatta – Yavin 4 on kaikkien pelaajien maali), sääntö ei koske sinua. **Et voi myöskään siirtää R2-D2:ta takaisin aluksellesi heti seuraavalla vuorollasi,** vaikka olisit jo käynyt seuraavassa kohteessasi. Toisin sanoin; sinun täytyy odottaa yksi vuoro ennen kuin voit yrittää siirtää R2-D2:n takaisin aluksellesi.

SPINNERI

Spinnerillä on kaksi toimintaa: sisempi, neljän sektorin alue on **voimaspinneri**, ulkokehän alue on puolestaan **jedispinneri**.

Voimaspinnerin pyörytys maksaa kaksi voimayksikköä, ja palkkio on joko 0, 3 tai 6 voimayksikköä.

Jedispinneriä käytetään vain toimintakortin niin salliessa. Sen tulos voi olla yksi seuraavista:

- **Ajatustempu** – siirrä hahmosi seuraavaan galaktiseen reittikohteeseesi.
- **Siirto** – siirrä R2-D2 aluksellesi.
- **Vaihto** – vaihda halutessasi hahmoja toisen pelaajan kanssa. Uusi omistaja saa pitää kaikki vierailut kohteet ja kaikki kortit, joita uudella hahmolla on hallussaan. Myös R2-D2 siirtyy hahmon mukana, jos hän on hahmon kuljettavana. Hahmot myös pysyvät paikoillaan pelilaudalla.
- **Valonnopeus** – siirrä yksi, toisen pelaajan hahmo takaisin edelliseen reittikohteeseensa.
- **Pimeä puoli** – sinulla on vain kolme voimayksikköä käytettävissä seuraavalla vuorollasi.



PELIN VOITTAMINEN

Kun olet vierailut kaikissa reittikohteissasi, ja sinulla on R2-D2 mukana, voitat pelin astumalla Yavin 4:lle!

PIKASÄÄNNÖT

- Pelaajat asettavat hahmonsia niiden aloituspaikkaan galaktisen reittikortin mukaisesti.
- Yksi pelaajista saa R2-D2 -merkin itselleen.
- Pelaajat yrittävät vierailla kaikissa reittikorttinsa ilmoittamissa kohteissa liikkumalla pelilaudalla.
- Jos pelaajalla ei ole R2-D2 -merkkiä hallussaan, hän yrittää saada sen itselleen.
- Jokaisella pelaajalla on aina vuorollaan viisi voimayksikköä käytettävissään.

Voimayksiköitä voi käyttää seuraavasti:

- 1 askel laudalla – 1 voimayksikkö
- Kysymys – 2 voimayksikköä (vastaamalla oikein saat nostaa toimintakortin)
- Voimaspinnerin pyörytys – 2 voimayksikköä
- R2-D2:n siirtäminen omalle alukselle – 1 voimayksikkö

R2-D2:n saa siirtää omalle alukselle, jos:

- olet samassa ruudussa R2-D2:sta kuljettavan hahmon kanssa.
- olet käynyt yhtä monessa reittikohteessa kuin R2-D2:sta kuljettava hahmo.
- sinulla on ainakin 1 voimayksikkö käytettävissäsi.
- Jos menetät R2-D2:n, sinun täytyy käydä seuraavassa reittikohteessasi (jos sinulla on kohteita käymättä) ennen kuin voit siirtää R2-D2:n takaisin aluksellesi.
- Kun R2-D2 on siirretty pois alukselta, sitä ei voi siirtää takaisin heti seuraavalla vuorolla.
- Pelaaja, joka tuo R2-D2:n Yavin 4:lle käytyään ensin kaikissa reittikohteissaan voittaa pelin!



© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved.

Lisää hauskoja pelejä osoitteessa:

