

LOONY QUEST

ПРАВИЛА ИГРЫ



В удивительном и таинственном мире Аркадии у старого короля Федора не оказалось наследника. Чтобы престол достался самому находчивому искателю приключений королевства, было решено провести грандиозный турнир. Соперникам в этом соревновании предстоит путешествие по семи поразительным мирам, населённым безумными задиристыми созданиями – Полоумчиками (Loopies). А ведь на пути к завоеванию короны героев также будут подстерегать коварные уловки конкурентов!

Состав игры

1 21 двухстороннее поле уровня, представляющие следующие 42 игровых уровня:

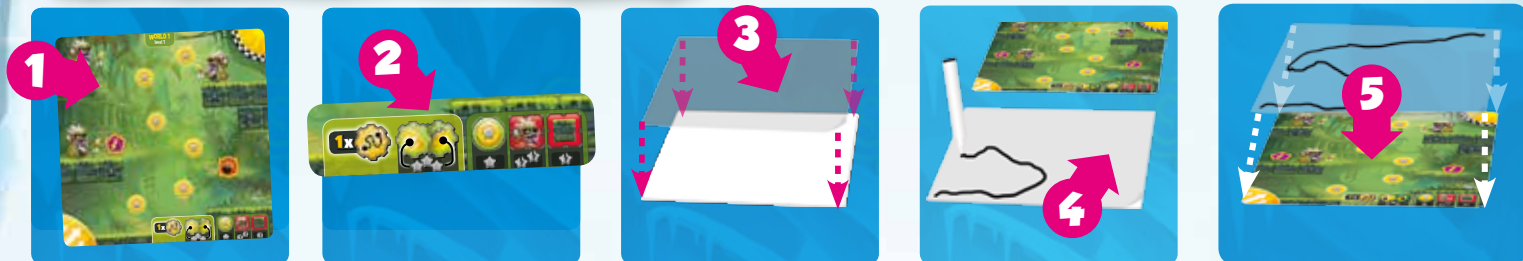
- ★ Мир Джунглей (World 1) ➔ 6 уровней.
- ★ Мир Льда (World 2) ➔ 6 уровней.
- ★ Мир Пустынь (World 3) ➔ 6 уровней.
- ★ Мир Храмов (World 4) ➔ 6 уровней.

- ★ Мир Магмы (World 5) ➔ 6 уровней.
- ★ Мир Механизмов (World 6) ➔ 6 уровней.
- ★ Мир Эпоса (World 7) ➔ 4 уровня.
- ★ 2 особых уровня.



- 2 5 экранов** (прозрачные листы).
- 3 5 листов-подкладок** (белых с одной стороны и цветных с другой).
- 4 5 стирающихся маркеров** со стирающими колпачками.
- 5 1 игровая площадка** (коробка с пластиковым органайзером внутри).
- 6 1 дорожка для подсчёта очков**, идущая по краю игровой площадки внутри коробки.
- 7 1 лист-основание** (картонный лист, который укладывается на игровую площадку).
- 8 1 песочные часы** (отмеряют 30 секунд).
- 9 5 фишек для подсчёта** очков на соответствующей дорожке.
- 10 5 жетонов персонажей** для обозначения игроков.
- 11 28 Бонусных жетонов** (Выходки и Возможности): 5 Щёток, 8 Бананов, 5 Щитов, 5 Комаров и 5 жетонов Опыта.
- 12 24 Штрафных жетона**: 4 Циклопа, 5 Онемений, 5 Перемен, 5 Клешней и 5 Вихрей.

Принцип игры



Каждый игрок выступает в роли претендента на трон, старающегося получить как можно больше Очков Опыта во время путешествия по одному из семи Миров Аркадии. Каждый Мир (за исключением седьмого) разделён на 6 уровней, последний из которых охраняется ужасным Боссом. На каждом уровне **1** есть задания, которые игроки пытаются выполнить за ограниченное время, рисуя указанные в Области Вызова **2** фигуры, на своих экранах **3 4**.

Когда отведённое время заканчивается, каждый игрок накладывает свой экран на поле уровня **5**, проверяет, засчитывается ли его рисунок, подсчитывает заработанные Очки Опыта и, в зависимости от результата, получает соответствующие Бонусные или Штрафные жетоны. Будьте бдительны и остерегайтесь Ловушек!

Игрок, набравший наибольшее количество Очков Опыта после розыгрыша всех уровней Мира, объявляется победителем.

Подготовка к игре

Каждый игрок берёт жетон персонажа **1**, соответствующую фишку для подсчёта очков **2**, маркер для рисования **3** и экран **4**, который необходимо поместить на лист-подкладку **5**, лежащий белой стороной вверх. Положите лист-основание **6** на игровую площадку **7**. Сложите фишки для подсчёта очков в стопку, начиная с фишки самого младшего игрока и заканчивая фишкой самого старшего. Установите игровую площадку в середине игровой зоны на одинаковом расстоянии от всех игроков. Поставьте песочные часы **8** рядом с игровой площадкой, чтобы все игроки могли их видеть. Перемешайте все Бонусные жетоны **9** и сложите стопкой лицевой стороной вниз в игровой зоне. То же самое проделайте со Штрафными жетонами **10**.

Первая стопка будет называться Бонусной стопкой, а вторая – Штрафной.

Выберите один из семи Миров **11** (World 1-7) и положите поле первого уровня этого Мира (level 1) на игровую площадку.



Семь Миров пронумерованы в порядке возрастания их сложности. Для вашей первой игры мы рекомендуем начать с Мира 1 (World 1) и разыгрывать остальные Миров по порядку в последующих партиях.



Фазы игры

Перед началом игры выберите игровой режим: обычный или аркадный (более сложный). Следующие правила относятся к варианту обычной игры (о правилах аркадного режима читайте на стр. 8).

Игроки изучают выбранный уровень и знакомятся с заданием.

Фаза 1: розыгрыш уровня

Каждый уровень разыгрывается в три этапа:

1 Сыграть Выходку (Щётку, Банан или Комара)



Каждый игрок может выбрать для розыгрыша любое количество своих жетонов Выходки, раздавая их одному или нескольким оппонентам. Игрок с наибольшим количеством очков распределяет свои жетоны первым. Затем то же самое делают остальные игроки в порядке убывания их очков.

2 Задание



Во время этой фазы **эффекты любых Штрафных жетонов активируются автоматически.**



Переверните песочные часы. Все игроки могут приступить к рисованию. У них есть 30 секунд на то, чтобы создать на своих экранах требуемый по заданию рисунок.

Примечание: игроки могут стирать свои рисунки полностью или частично до истечения отведённого времени.

3 Подсчёт очков

Игрок с наибольшим количеством очков первым накладывает свой экран на текущее поле уровня и проверяет, засчитывается ли его рисунок **как удачный**. За удачные рисунки игрок получает Очки Опыта.

Затем то же самое делают остальные игроки в порядке убывания их очков.

Примечание: во время розыгрыша первого уровня подсчёт очков первым производит игрок, чья фишка лежит сверху стопки, а затем остальные игроки в порядке расположения фишек.



Фаза 2: следующий уровень

Все разыгранные Бонусные и Штрафные жетоны помещаются лицом вниз под Бонусную или Штрафную стопку соответственно. Снимите текущее поле уровня с игровой площадки и замените его полем следующего уровня. Следующий уровень должен быть повернут на 90° по часовой стрелке по отношению к расположению предыдущего уровня.



Примечание: каждый игрок рисует, основываясь на своём видении уровня, так, чтобы не нужно было поворачивать свой экран при его наложении на поле уровня.



Фаза 3: конец игры

Таким же образом игра продолжается на каждом уровне выбранного Мира. Когда разыгран последний уровень, включая столкновение с Боссом, игрок с наибольшим количеством Очков Опыта объявляется победителем.



Рисунки

Типы рисунков

В процессе выполнения заданий игроки будут создавать рисунки трёх типов:

Линии для заданий Соединение и Перемещение.	Замкнутые кривые для заданий Кольцо.	Точки для заданий Пометка.

Проверка рисунка

Чтобы рисунок был признан удачным, он должен удовлетворять трём правилам:

- Линии рисунка **никогда не должны соприкасаться, пересекаться или разветвляться.** Рисунок с такими линиями не признаётся удачным и не приносит очков. Только удачные рисунки приносят очки.

НЕУДАЧНЫЕ РИСУНКИ

- Все** рисунки игрока признаются неудачными, если экран содержит неуказанный в Области Заданий тип рисунка. Данный игрок не получит Очков Опыта за этот уровень.
- Не должно быть превышено максимальное количество рисунков, указанное в Области Заданий. При превышении этого ограничения **ни один** из рисунков игрока не признаётся удачным. Данный игрок не получит Очков Опыта за этот уровень.



Область Вызова

Нижняя часть каждого поля уровня содержит Область Вызова, описывающую задачи уровня: основное задание и дополнительные условия.

ОБЛАСТЬ ВЫЗОВА

ОБЛАСТЬ ЗАДАНИЙ
светлый фон

ОБЛАСТЬ УСЛОВИЙ
тёмный фон

ОБЛАСТЬ ЗАДАНИЙ СОДЕРЖИТ:

- Число показывает, сколько раз игрок может выполнить задание.
- Символ задания показывает тип задания для данного уровня.
Примечание: некоторые уровни требуют от игроков выполнения нескольких типов заданий.
- Зона Очков Опыта показывает количество Очков Опыта, которое получают игроки за каждое успешное выполнение задания.
- Цель Задания и соответствующий ей Элемент Задания **5** показывают, какие Элементы необходимы для выполнения задания.

ОБЛАСТЬ УСЛОВИЙ СОДЕРЖИТ:

- Цель Условия и соответствующий ей Элемент Условия **2** показывают, каких Элементов нужно коснуться линией рисунка , а каких Элементов (Ловушек) следует избегать .
- Зона Очков Опыта показывает количество Очков Опыта, которое игроки получают или потеряют при каждом касании удачного рисунка и соответствующего Элемента Условия.

Примечание: Область Заданий и Область Условия являются полностью независимыми. Это означает, что игрок, не выполнивший задание, все ещё может получить или потерять очки за условия.

4 типа заданий



Соединение: игроки должны нарисовать на своих экранах линию, соединяющую **два Элемента**, представленные двумя Целями Задания (🌿 или 🌿).

Задание на Соединение считается успешно выполненным, если линия начинается внутри Элемента, находящегося в первой Цели Задания, и заканчивается внутри Элемента, находящегося внутри второй Цели Задания.

Пример:



На уровне 2.6 целью одного из заданий является соединение всех трёх сталактитов (🌿) с кораблём пингинов.



Перемещение: игроки должны нарисовать линию на своих экранах. Задание на Перемещение может быть успешно выполнено, только если линия начинается внутри Элемента Задания. Линия может заканчиваться в произвольном месте уровня, не оказывая влияния на результат.

Пример:



На уровне 4.1 целью задания является перемещение по уровню, начиная от стартовой зоны.



Кольцо: игроки должны нарисовать на своих экранах кольцо вокруг каждого Элемента Задания.

Чтобы задание Кольцо было успешно выполнено, каждый замкнутый контур (независимо от его формы) должен окружать точное количество Элементов, указанное в Цели Задания. Заключённые в контур элементы не должны выходить за его границы.

Пример:



На уровне 2.2 целью задания является создание кольца вокруг каждого из 5 ящиков с рыбой (🐟).



Пометка: игроки должны нарисовать точку на своих экранах. Чтобы задание Пометки было успешно выполнено, каждая точка должна касаться требуемого Элемента Задания.

Пример:



На уровне 3.1 целью задания является касание точками священника и трёх воинов.



Символ 30 секунд: на некоторых уровнях появляется символ задания «30 секунд». В таких случаях игроки могут изучать уровень в течение 30 секунд (время истечения песочных часов). Когда отведённое время подойдёт к концу, переверните поле уровня (игроки не смогут вновь взглянуть на него). Снова переверните песочные часы. Игроки теперь должны по памяти рисовать требуемые задания на своих экранах. Чтобы подсчитать очки игроков, верните поле уровня в прежнее положение на игровой площадке.

Выигрыш и потеря Очков Опыта

Очки за задание

Каждое успешно выполненное задание приносит указанное в соответствующей зоне количество Очков Опыта.

Цель Задания со светло-зелёным фоном 🌿 показывает, что требуемый Элемент встречается на уровне только один раз. Цель Задания с тёмно-зелёным фоном 🌿 показывает, что Элемент встречается несколько раз на уровне.

Если у игрока есть возможность выполнить задание несколько раз (например: 🌿🌿), для каждого задания должен быть использован различный Элемент (указанный на тёмно-зелёном фоне Цели Задания 🌿).

Пример:



Очки за условие

Касание Элемента, находящегося внутри зелёной Цели Условия, приносит указанное количество Очков Опыта. Эти очки могут быть засчитаны только один раз для каждого Элемента, даже если несколько удачных рисунков касаются его более одного раза.

Касание Ловушки 🕸, находящейся в красной Цели Условия, отнимает у игрока указанное количество Очков Опыта каждый раз, когда какой-нибудь из удачных рисунков касается Ловушки (если таких рисунков несколько, то игрок теряет это количество очков несколько раз).



Если удачный рисунок касается Элемента Условия, обозначенного Черепом, игрок НЕ получает Очков Опыта за весь уровень.

Подсчёт очков

Очки игрока складываются из суммы полученных и/или потерянных Очков Опыта за задания и условия.

После подсчёта полученных Очков Опыта игрок передвигает свою фишку вперёд на соответствующее количество шагов по дорожке для подсчёта. Если фишка игрока должна остановиться на позиции, уже занятой фишкой другого игрока, то вместо этого она перемещается вперёд на ближайшее свободное место.

Игрок не двигает свою фишку назад по дорожке для подсчёта, если набирает на уровне отрицательное количество очков. Эта фишка остаётся на том же самом месте.

Примечание: только удачные рисунки приносят очки (см. стр. 4 – Проверка рисунка).

ПРИМЕР:

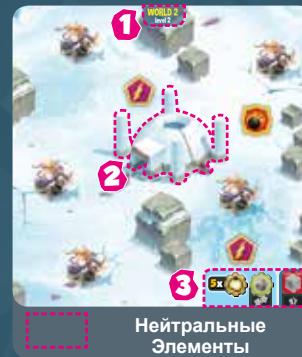
1		Очки за задание
+ 2		Полученные очки за условие
+ 3		Потерянные очки за условия
=		ИТОГ

Игрок перемещает свою фишку по дорожке для подсчёта очков вперёд на 4 деления.



Пояснения к Элементам

НЕЙТРАЛЬНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ



Нейтральные Элементы не оказывают влияния на получение или потерю Очков Опыта при касании:

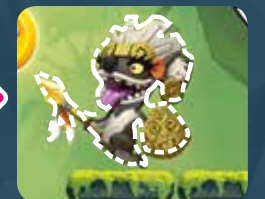
- 1 Табличка с информацией об уровне.
- 2 Декоративные Элементы, не указанные ни в Цели Задания, ни в Цели Условия.
- 3 Область Вызова.

КОНТУРЫ ЭЛЕМЕНТОВ

Иногда в области Цели Задания или Условия находится только часть соответствующего Элемента. Тем не менее, при выполнении задания или условия учитывается весь Элемент.



Контур Элемента



Примечание: тень от Элемента не является его частью и не должна учитываться при подсчёте очков.

СЕМЕЙСТВА ЭЛЕМЕНТОВ

Некоторые Элементы Условий визуально отличаются графическими деталями. Тем не менее, при подсчёте Очков Опыта все Элементы, относящиеся к одному семейству, рассматриваются как идентичные, даже если они не все представлены в Цели Условия.



ИДЕНТИЧНЫЕ
ЭЛЕМЕНТЫ

WORLD 1

WORLD 2

WORLD 3

WORLD 4

WORLD 5



WORLD 6

WORLD 7

Бонусные и Штрафные жетоны

На некоторых уровнях игроки могут получить Бонусные или Штрафные жетоны.

Получение Бонусных и Штрафных жетонов

Во время фазы подсчёта, если удачный рисунок коснулся символа Бонуса , игрок получает Бонусный жетон. Аналогично, если символ Штрафа  был задет при рисовании – **независимо от того, был ли рисунок засчитан** как удачный **или нет**, – игрок получает Штрафной жетон.

Когда игрок должен получить Бонусный или Штрафной жетон, он тянет его из соответствующей стопки и кладёт лицом вверх перед собой. Если игрок вытягивает два или более идентичных Штрафных жетонов, он оставляет себе только один, а остальные кладёт лицом вниз под низ Штрафной стопки.

Примечание: игроки получают **только один** Бонусный или Штрафной жетон за символ, даже если было несколько касаний соответствующего символа одним или более рисунками.

Бонусные жетоны

В игре есть 5 типов Бонусов, разделённых на 2 категории: Выходки и Возможности.

Выходки

Бонусы Выходки активируются во время шага розыгрыша Выходки (см. стр. 3).



Банан: игрок, у которого есть такой жетон, может подбросить его на экран одного соперника по выбору. Игрок, которому подбросили Банан, не может перемещать его или поворачивать свой экран. На время текущего уровня Банан не позволяет игроку рисовать на том месте, где он лежит.

Примечание: Бананы должны быть именно подброшены на экран соперника – запрещается аккуратно размещать их на экране. Если Банан падает с экрана, игрок может его перебросить.



Комар: игрок, у которого есть такой жетон, может отдать его сопернику по выбору. Игрок, получивший жетон Комара, должен держать его в равновесии на конце своего маркера. Этот жетон не должен сваливаться при рисовании. Если жетон падает, игрок должен снова поместить его на конец маркера в равновесии, прежде чем продолжить рисование.




Щётка: игрок, у которого есть жетон Щётки, может передать один из своих Штрафных жетонов сопернику по выбору.

Примечание: Щётка не может быть использована для избавления от жетона Выходки!

Возможности

Возможности активируются во время шага подсчёта очков (см. стр. 3).



Щит: игрок, у которого есть такой жетон, может избежать потери Очков Опыта, вызванной Ловушкой . Если игрок коснулся нескольких Ловушек, то он может выбрать, от какой Ловушки защититься (даже если выбранной Ловушки коснулось больше одного рисунка).



Опыт: игрок, у которого есть жетон Опыта, может сбросить его во время шага подсчёта очков и передвинуть свою фишку дополнительно на два деления вперёд по дорожке для подсчёта очков.

Штрафные жетоны

Во время следующего шага **Задания** (см. стр. 3) эффект от каждого Штрафного жетона игрока активируется на всё время действия песочных часов. Существует 5 видов Штрафа.



Онемение: игрок, на которого действует эффект Онемения, должен рисовать с постоянно вытянутой рукой, не сгибая её в локте.

Примечание: игрокам, на которых действует эффект Онемения, не разрешается вставать.



Клешня: игрок, на которого действует эффект Клешни, должен держать свой маркер пинцетным захватом, используя только большой палец и мизинец.



Вихрь: игрок, на которого действует эффект Вихря, должен перевернуть свой лист-подкладку на цветную сторону и разместить на нём свой экран. Подкладка переворачивается на обычную (белую) сторону после выполнения шага Подсчёт очков.



Перемена: игрок-правша, на которого действует эффект Перемены, должен рисовать левой рукой, и наоборот.



Циклоп: игрок, на которого действует эффект Циклопа, должен закрыть один глаз.



Эффекты жетонов Выходки и Штрафных жетонов накопительные.



Ключи и Клетки



Некоторые уровни содержат Ключ и Клетку. Если линия **удачного рисунка**, нарисованная игроком, **касается Ключа И Клетки**, игрок получает указанное внутри клетки количество Очков Опыта.

Примечание: касаться монеты с символом Опыта внутри Клетки необязательно – достаточным будет касание любой части Клетки.



Кнопки и Лазеры

На уровнях 6.1, 6.5 и 7.2 есть несколько зон, ограниченных барьером и Лазером того же цвета.

Линия игрока не может заходить в такие зоны, пока Лазер и барьер не будут отключены. Для этого линия игрока должна коснуться соответствующей кнопки **до захождения в эту зону**.

Если линия игрока заходит в эту зону, в то время как Лазер и барьер всё ещё работают, часть линии за точкой вхождения **стирается до подсчёта очков за уровень**.



Феи и особые уровни



Наблюдательные игроки смогут обнаружить наглых Фей, прячущихся на некоторых уровнях. Во время шага подсчёта очков, если **удачный** рисунок игрока коснулся такой Феи, то этот игрок (и только он один) выполняет следующие шаги:

- 1 Выбирает одну из двух сторон поля Особых уровней и сразу же разыгрывает её до того, как следующий игрок подсчитает свои очки.
- 2 Выставляет свой жетон персонажа на стартовую позицию **1** и щелчком проталкивает её вперёд.
- 3 Игрок не получает Очков Опыта, если его жетон покидает поле уровня. Если какая-либо часть жетона остаётся на поле, игрок подсчитывает свои очки.



ПЛОТЯДНАЯ СЕНА
Уровень 1



ПЛЯЖ СОКРОВИЩ
Уровень 2

■ Плотоядная Сена (Stage 1)

Игрок смотрит, какая из касающихся его жетона персонажа областей обладает наибольшим значением, и получает столько Очков Опыта, сколько на ней указано. Если жетон персонажа касается области, содержащей плотоядное растение **2**, игрок не получает очков.

■ Пляж Сокровищ (Stage 2)

Игрок получает столько Очков Опыта, сколько составляет сумма значений на всех горшках, которых касается его жетон персонажа.



Аркадный режим

Перед каждым новым уровнем, прежде чем перевернуть песочные часы, откройте один Штрафной жетон сверху Штрафной стопки. Эффект данного Штрафа будет оказывать действие на всех игроков. Такой Штрафной жетон носит название **Общего Штрафа**. Его эффект суммируется со всеми действующими индивидуальными Штрафами. Если у игрока есть Штрафной жетон такого же типа, как и Общий Штраф, то он должен сразу же поместить свой жетон под низ Штрафной колоды.

Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей.

игра от компании
СТИЛЬ ЖИЗНИ

2014-1/LIBQUML1/AMI001