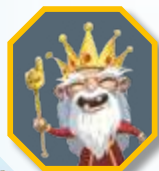
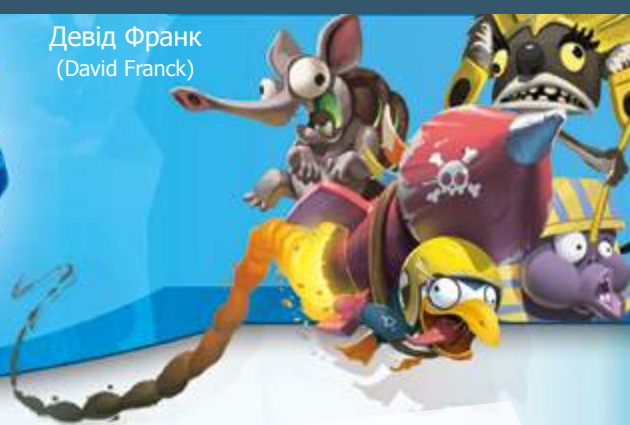


Лорент Ескаф'є
(Laurent Escoffier)

Девід Франк
(David Franck)

LOONY QUEST RULES



У дивовижній країні **Аркадії** править старий король **Федір** і у нього немає нащадка. Щоб визначити спадкоємця престолу, організовано великий турнір серед відчайдушних шибайголів королівства. Претенденти подорожуватимуть сімома вражаючими світами в яких хазяйнують Очманілі: міфічні потвори, для яких не існує кращої розваги, аніж добряча бійка... Та щоб отримати корону, претендентам також варто остерігатися хитрих витівок конкурентів.

Компоненти гри



WORLD 1
level 1

WORLD = світ
level = рівень

1 21 двосторонній планшет із зображеннями 42 ігрових рівнів:

- ★ **Світ Джунглі** (World 1) ➔ 6 рівнів.
- ★ **Крижаний Світ** (World 2) ➔ 6 рівнів.
- ★ **Піщаний Світ** (World 3) ➔ 6 рівнів.
- ★ **Світ Ідолів** (World 4) ➔ 6 рівнів.

- ★ **Вулканічний Світ** (World 5) ➔ 6 рівнів.
- ★ **Світ Фахівців** (World 6) ➔ 6 рівнів.
- ★ **Епічний Світ** (World 7) ➔ 4 рівні.
- ★ 2 додаткові етапи.

2 5 екранів (прозорих аркушів).

3 5 планшетів гравців (з білою та розмальованою сторонами).

4 5 фломастерів
з ковпачками-губками.

5 1 консоль (коробка з
пластиковим органайзером).

6 1 трек для підрахунку балів
(між стінками коробки
та пластиковим органайзером).

7 1 підставка (картонний аркуш,
що розташовується в консолі).

8 1 пісочний годинник (30 секунд).

9 5 жетонів для підрахунку балів
на відповідному треку.

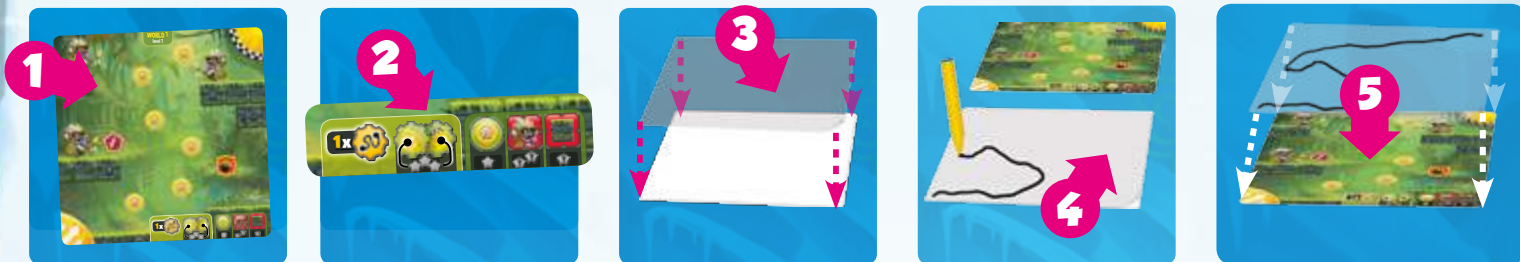
10 5 жетонів гравців у вигляді
кружечків для ідентифікації.

11 28 Бонусних жетонів (Витівок та
Хитрощів): 5 Мітел, 8 Бананів,
5 Щитів, 5 Комарів та 5 жетонів
з додатковими балами.

12 24 Штрафних жетона: 4 Циклопи, 5
Вихорів, 5 Перемикачів, 5 Пазурів та 5
жетонів Судоми.



Ціль гри



Кожен з гравців претендує на корону, та має за ціль отримати якнайбільше переможних балів під час подорожей сімома Світами Аркадії. Кожен із Світів (окрім сьомого) розподілено на 6 рівнів з Очманілим Босом на останньому. Кожен рівень **1** має місію, котру повинні виконати гравці за обмежений проміжок часу, малюючи на своїх прозорих екранах **3 4** те, що вказано на Панелі Завдань **2**.

Як тільки час на завдання вичерпано, кожен з гравців кладе свій екран на планшет рівня **5** перевіряє правильність малюнків, фіксує усі зароблені та втрачені переможні бали та бере бонусні і штрафні жетони, якщо необхідно.

Гравець, що отримує найбільше балів за результатами усіх раундів Світу оголошується переможцем.

Підготовка до партії

Кожен гравець бере жетон персонажа **1** та жетон для підрахунку балів **2** з однаковим зображенням, фломастер **3** і екран **4**. Прозорий екран потрібно покласти на планшет гравця **5** (а точніше, на його білу сторону).

Потім розташуйте підставку **6** на консолі **7**. Складіть жетони для підрахунку балів один на один, починаючи з наймолодшого гравця і закінчуючи найстаршим. Встановіть консоль в центр ігрового столу на однаковій відстані від усіх гравців. Розташуйте пісочний годинник **8** біля консолі так, щоб усім його було добре видно. Перемішайте та покладіть на ігровий стіл Бонусні жетони **9** (зображенням донизу). Те саме зробіть із Штрафними жетонами **10**.

Оберіть один із семи Світів **11** (World 1 – 7) та покладіть планшет першого рівня (level 1) на консоль



Сім Світів пронумеровані за рівнем складності. Для початку радимо вам пройти перший Світ (World 1), а потім використовувати для партії всі інші Світи по черзі (в порядку зростання номерів).



Хід гри

Перед початком партії вам необхідно обрати режим: звичайний, чи аркадний (складніший). Тут описані правила звичайного режиму гри (правила аркадного: ст. 8).

Гравці оглядають обраний рівень та знайомляться з місією.

Перша Фаза: Проходження рівня

Кожен рівень проходиться у три етапи:

1 Витівки (Банан, Щітка та Комар)



Кожен гравець має змогу використати будь-яку кількість своїх жетонів витівок, зігравши їх на опонентів. Гравець з найбільшою кількістю переможних балів першим розіграє свої жетони. Потім те саме роблять інші учасники в порядку зменшення кількості балів.

2 Місія



Протягом цього кроку ефекти від будь-яких штрафних жетонів активуються автоматично.



Запустіть відлік часу за допомогою піщого годинника. Усі гравці починають малювати. Є усього лиш 30 секунд, щоб виконати усі завдання. У той момент, коли впаде остання піщинка, усі повинні відкласти фломастери.

Зауважте: можна стирати та змінювати свої малюнки, поки є час.

3 Результати

Гравець з найбільшою кількістю балів кладе свій екран на планшет рівня та підраховує кількість зароблених переможних балів, бонусних жетонів та штрафів.

Інші гравці роблять те саме у порядку зменшення переможних балів.

Зауважте: на першому рівні раніше за всіх перевірятиме свій малюнок той гравець, чий жетон для підрахунку балів лежить найвище. А далі в порядку черги (від найстаршого до наймолодшого).



Друга Фаза: Наступний рівень

Переверніть зображенням донизу всі бонусні та штрафні жетони, що були використані під час проходження рівня, та поверніть їх до відповідних нагромаджень.

Замініть планшет пройденого рівня на наступний таким чином, щоб він був повернений на 90° за годинниковою стрілкою по відношенню до попереднього.



ОРІЄНТАЦІЯ ПОПЕРЕДЬОГО РІВНЯ

ОРІЄНТАЦІЯ НАСТУПНОГО РІВНЯ

Зауважте: кожен гравець малює проєкцію зі своєї позиції, щоб не потрібно було повертати екран для перевірки проходження рівня.



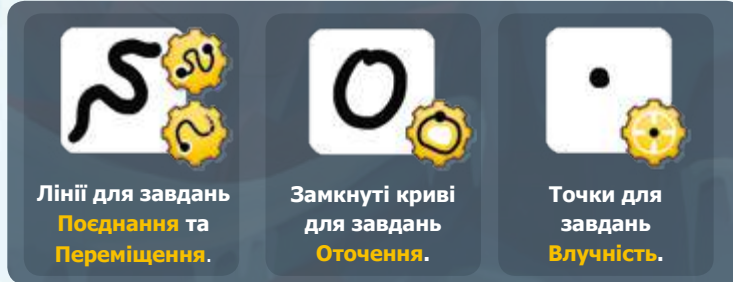
Третя Фаза: Кінець гри

Продовжуйте гру, по черзі проходячи усі рівні обраного Світу. Коли завершите останній рівень з Очманілим Босом та зробите усі підрахунки, можете оголосити переможця. Ним стає гравець з найбільшою кількістю переможних балів.

Малюнки

Види малюнків

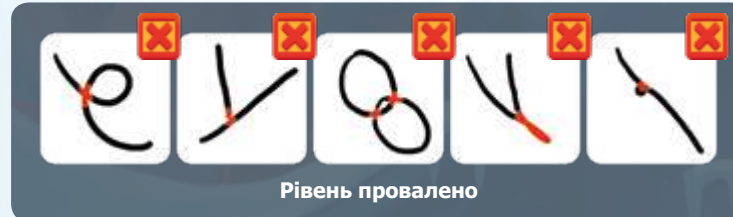
Під час виконання місії гравцям доведеться використовувати три види малюнків:



Перевірка малюнків

Для того, щоб отримати переможні бали за рівень, ваші малюнки повинні відповідати трьом умовам:

■ Лінії малюнка **не повинні перетинатися чи дотикатися** одна до одної, інакше гравець не отримає жодних балів за рівень.



■ Гравець **не отримає жодних балів** за рівень, якщо на екрані є вид малюнка, котрого немає на Панелі Завдань. **Рівень провалено.**

■ Гравець **не отримає жодних балів** за рівень, якщо на екрані більше малюнків, ніж зазначено на Панелі Завдань. **Рівень провалено.**

Панель завдань

У нижній частині кожного планшета рівня знаходиться Панель Завдань, на котрій є вся інформація, що необхідна для виконання місії.

ПАНЕЛЬ ЗАВДАНЬ



На ПАНЕЛІ МІСІЇ є:



1 Стільки малюнків даного виду може зобразити учасник.

2 Вид малюнка, котрий необхідно використати у місії.

Зауважте: на декотрих рівнях гравцям доведеться використовувати декілька різних видів малюнків.

3 Кількість зірочок вказує на кількість переможних балів, що отримує гравець за виконання місії.

4 Ціль місії та 5 відповідні елементи на планшеті рівня, що необхідні для його успішного завершення.

На ПАНЕЛІ УМОВ є:





1 Умови та 2 відповідні елементи, що вказують на бонуси, до котрих варто торкнутися лінією, та на пастки, котрі варто уникати.

3 Зірочки вказують на кількість переможних балів, котрі зароблять чи втратять гравці, якщо доторкнуться до відповідного елемента і не провалять рівень.

Зауважте: ПАНЕЛЬ МІСІЇ та ПАНЕЛЬ УМОВ не залежать одна від одної. Навіть якщо гравець не виконав місію, він все ще може отримати чи втратити переможні бали за умови.

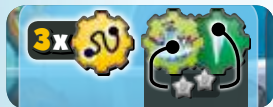
Чотири види завдань




Поєднання: гравець повинен з'єднати лінією **два Елементи**, що вказані у Цілях Місії.
( або .

Завдання **Поєднання** виконано, якщо лінія починається в одному з елементів, що зазначено на Панелі Місії, та закінчується у іншому, теж вказаному у Цілях.

Наприклад:



На рівні 2.6 ціллю одного з завдань є поєднання трьох сталактитів () з кораблем пінгвінів.



Переміщення: гравець повинен намалювати лінію на своєму екрані, котра починається на елементі, зазначеному у **Цілях**. Закінчуватися вона може будь-де.

Наприклад:



На рівні 4.1 **Ціллю Місії** є переміщення, що починається у стартовій зоні.




Оточення: гравець повинен намалювати замкненою лінію навколо елемента, зазначеного у **Цілях Місії**.

Щоб виконати завдання **Оточення**, необхідно обвести замкненою лінією ту кількість елементів, що вказано у **Цілях Місії**. Також, жоден з них не повинен знаходитись за межами оточення навіть частково.

Наприклад:



На рівні 2.2 в **Цілях Місії** зазначено, що необхідно оточити замкненою лінією кожен з п'яти ящиків з рибою (.



Влучність: гравець повинен поставити точки на екрані так, щоб кожна з них влучила в елемент, зазначений у **Цілях Місії**.

Наприклад:



На рівні 3.1 в Цілях місії зазначено, що чотирма точками необхідно влучити у шамана та трьох воїнів.







Символ 30 секунд: на деяких рівнях ви можете побачити символ «30 секунд». Він означає, що гравці повинні запам'ятовувати рівень протягом 30 секунд (тривалість дії пісочного годинника). Потім рівень необхідно закрити, щоб учасники його не бачили. Ви маєте ще 30 секунд, щоб виконати місію по пам'яті. Для перевірки малюнків поверніть планшет рівня на консоль.

Як отримати чи втратити переможні бали?

Завдання з Панелі Місії

Зірочки, що намальовані у відповідній області, вказують, скільки саме переможних балів можна отримати за успішне виконання кожного з завдань.

Якщо Ціль Місії вказано на світло-зеленому фоні , елемент зустрічається на рівні лише один раз. Якщо фон темно-зелений , на рівні можна знайти декілька копій зазначеного елемента.

Коли гравець може виконати місію декілька разів (на кшталт: ) для кожної спроби необхідно обирати нову ціль із тих, що вказано на темно-зеленому фоні .

Наприклад:





Лінії **1** та **2** приносять усього лиш **2 переможних бали** замість **4** тому, що вони обидві ведуть до одного і того ж сталактита.

Лінія **3** приносить **2 переможних бали**.

Отже тільки два з трьох завдань були виконані, і гравець отримує **4 переможних бали** за рівень.

Елементи з Панелі Умов.

Дотик до кожного елемента, що зазначено на зеленому фоні Панелі Умов , приносить гравцю стільки переможних балів, скільки зірочок є у відповідній зоні. Один гравець може лише раз отримати бонуси з одного і того ж елемента, навіть якщо двічі торкнувся його лініями і не провалив рівень.

Дотик до кожного елемента, що зазначено на червоному фоні Панелі умов , призводить до втрати переможних балів (кількість відображено тріснутими зірочками). Пастка спрацьовує щоразу при дотику (якщо гравець декілька разів торкнувся однієї і тієї ж пастки, він втрачає переможні бали за кожен дотик).



Якщо малюнок торкається елемента, під яким на Панелі Умов намальовано череп, гравець не отримає жодних переможних балів. **Рівень провалено.**

■ Підрахунок переможних балів

Гравець підраховує загальну кількість отриманих та/або втрачених переможних балів за виконання місії та умов з Панелі Завдань.

По завершенні усіх математичних дій, пересувайте свій жетон для підрахунку балів по треку на відповідну кількість поділок. Якщо необхідне місце зайняте жетоном іншого гравця, встановіть свій жетон на наступну вільну позицію.

Гравець не може пересуватися назад по треку. Якщо кількість балів, набраних за рівень, менша ніж «0», жетон залишиться на місці.

Зауважте: за провалений рівень не можна отримати жодних переможних балів (див. ст. 4 – Перевірка малюнків).

■ Наприклад:

1		Переможні бали за Місію	
+	2		Переможні бали за Умови
+	3		Бали, втрачені через Умови
=		РЕЗУЛЬТАТ	

Гравець пересуває свій жетон на 4 позиції по треку.



Види Елементів

■ Нейтральні елементи



Нейтральні елементи жодним чином не впливають на отримання чи втрату переможних балів:

- 1** Номер світу та номер рівня.
- 2** Декоративні елементи, що не вказані в Місії чи Умовах.
- 3** Панель Завдань з усією інформацією про рівень.

■ Контури елементів

Деколи на Панелі Місії чи Умов зазначено лише частину елемента. Тим не менше, під час проходження рівня враховується весь елемент.



Зауважте: тінь елемента не вважається його частиною та не враховується під час підрахунку переможних балів.

■ Споріднені елементи

Трапляється, що деякі елементи рівня відрізняються один від одного графічними деталями. Але під час підрахунку переможних балів усі споріднені елементи мають однаковий вплив, хоча на Панелі Завдань зазначений лише один з них.

СПОРІДНЕНІ ЕЛЕМЕНТИ



Бонусні та штрафні жетони

На деяких рівнях гравці можуть отримати бонусні та/або штрафні жетони.

■ Як отримати бонусний чи штрафний жетон?

Якщо під час проходження рівня ви торкнулися елемента з блискавкою ⚡ і рівень не був провалений, візьміть собі випадковий бонусний жетон. Якщо ж ви торкнулися елемента з бомбою 💣 візьміть собі випадковий штрафний жетон **незалежно від того, провалено рівень чи ні.**

Коли гравець повинен отримати бонусний чи штрафний жетон, він його бере з відповідної купи та кладе біля себе зображенням догори. Якщо учасник витягнув декілька однакових штрафних жетонів, він залишає перед собою тільки один з них, а решту повертає до відповідного нагромадження жетонів.

Зауважте: гравець може отримати лише один жетон з відповідного елемента, навіть якщо торкнувся його декілька разів.

■ Бонусні жетони

Існує 5 різних видів бонусів, що розподілені на дві категорії: Витівки та Хитрощі.

● Витівки

Жетони Витівок активуються на першому етапі проходження рівня (сторінка 3).



Банан: гравець може кинути такий жетон на екран будь-якого іншого гравця. Учасник, котрому підкинули банан, не може переміщати жетон чи повертати свій екран. Під час проходження рівня не можна малювати там, де знаходиться жетон банана.

■ Зауважте:

банан необхідно кинути на екран суперника, а не обережно покласти. Якщо жетон вилетить за межі екрана, його можна перекинути.



Комар: гравець може віддати такий жетон будь-якому супернику на свій вибір. Кожен, хто отримає Комара, повинен покласти жетон на верх свого фломастера та малювати таким чином, щоб жетон залишався там. Якщо ж він впаде, потрібно знов покласти жетон на фломастер і тільки після цього продовжувати малювати.



Мітла: цей жетон можна використати, щоб віддати один із зароблених штрафних жетонів будь-якому іншому гравцеві.

■ Зауважте:

мітлою не можна позбутися тих витівок, що були підкинуті іншими гравцями.

● Хитрощі

Хитрощі активуються під час підрахунку переможних балів.



Щит: гравець із цим жетоном може уникнути втрати переможних балів від пасток 🟥. Якщо учасник торкнувся декількох таких елементів, він може сам обрати, від якої захиститися. Жетон повністю анулює пастку і гравець не втратить балів, навіть якщо торкнувся елемента не один раз.



Додаткові бали: гравець з таким жетоном може його скинути, щоб отримати два додаткових переможних бали.

■ Штрафні жетони

Існує 5 видів штрафних жетонів. Вони активуються на другому етапі рівня (ст. 3) та діють до початку підрахунку балів.



Судом: гравець, на котрого діє цей ефект, повинен малювати прямою рукою, не згибаючи її в лікті.

■ Зауважте:

гравцеві, на котрого діє Судом, забороняється вставати.



Пазурі: гравець, на котрого діє цей ефект, може тримати свого фломастера використовуючи тільки великий палець та мізинець.



Вихор: гравець, на котрого діє цей ефект, повинен покласти свій екран на кольорову сторону свого планшета. Вихор діє до кінця підрахунку балів, потім можна перевернути планшет назад, білою стороною догори.



Перемикач: якщо гравець, на якого діє цей ефект, правша, то він повинен малювати лівою рукою, якщо лівша – правою.



Циклоп: гравець, на якого діє цей ефект, малює з одним закритим оком.



Ефекти витівок та різних штрафних жетонів додаються один до одного.



Ключі та ґрати



На деяких рівнях розташовані ґрати, та ключі від них. Якщо гравець торкнувся однією лінією **ключа і клітки**, він отримує переможні бали по кількості зірочок за ґратами.

Зауважте: не обов'язково торкатися всіх елементів, що знаходяться за ґратами. Щоб отримати бали, достатньо торкнутися клітки.



Кнопки та лазери

Лінія гравця не може потрапити у таку зону, допоки працює бар'єр. Щоб його вимкнути, потрібно торкнутись кнопки відповідного кольору до того, як потрапити у забарвлену зону. Якщо гравець потрапив у зону не вимкнувши огороження, йому зарахуються лише ті бали, що були зароблені до входження в зону. Зітріть частину лінії, що знаходиться за точкою дотику до невимкненого бар'єра.



Лісовички та додаткові етапи



Уважні гравці можуть знайти лісовичків, прихованих на деяких рівнях. Якщо під час підрахунку переможних балів учасник торкнувся лісовичка і не провалив рівень, він (і тільки він) виконує наступні дії:

- 1 Обирає одну із сторін планшета з додатковими етапами.
- 2 Встановлює жетон персонажа на стартову позицію **1** та щиглем запускає його уперед.
- 3 Якщо жетон повністю покидає межі поля, гравець не отримує нічого. В іншому разі необхідно підрахувати переможні бали.



ХИЖА СТІНА
Stage 1



ПЛЯЖ СКАРБІВ
Stage 2

■ Хижа стіна (Stage 1)

Гравець перевіряє усі області, яких торкається його жетон та обирає з них ту, котра має найбільше значення. Саме стільки додаткових балів він отримає. Якщо жетон торкається області з хижою рослиною **2**, гравець не отримує жодних балів.

■ Пляж скарбів (Stage 2)

Гравець підраховує суму усіх зірочок з глечиків, котрих торкається його жетон, та отримує стільки ж додаткових балів.



Аркадний режим

Під час проходження кожного рівня, перед тим, як запустити пісочного годинника, відкрийте один довільний штрафний жетон з відповідної купи. Цей жетон називається **Спільним Штрафом**. Його ефект діє на усіх гравців та додається до усіх діючих індивідуальних штрафів. Якщо у гравця є штрафний жетон такого самого типу, як і Спільний Штраф, то він повинен одразу ж покласти свій жетон до відповідного нагромадження.

