Laurent Escoffier

David Franck

FIRKALAND

LOONY QUEST

JÁTÉKSZABÁLY

Árkádia furcsa és fantasztikus világában az öreg királynak, Fedoornak nincs örököse. Lovagi tornát szervez hát, ahol a trónt a legrátermettebb kalandozó nyeri el. A viadalon részt vevő bajnokok útja hét elképesztő, firkák lakta világon vezet át. A firkák őrült népe pedig semmit sem szeret jobban, mint egy jó harcot... Aki azonban a koronát szeretné megszerezni, annak nem csak rajtuk kell túljutnia, de vetélytársai csapdáit is ki kell kerülnie!

A doboz tartalma

1 **21 db kétoldalas** játéktábla összesen 42 játékszinttel a következő megoszlásban:

- Dzsungelvilág (1. világ) ➡ 6 játékszint.
- Jégvilág (2. világ) ➡ 6 játékszint.
- Sivatagi Világ (3. világ) ➡ 6 játékszint.
- Templomok világa (4. világ) ➡ 6 játékszint.
- Magmavilág (5. világ) ➡ 6 játékszint.
- Gépek világa (6. világ) ➡ 6 játékszint.
- Hősi Világ (7. világ) ➡ 4 játékszint.
- 2 különleges játékszint.

2 **5 játékostábla** (átlátszó lapok).

3 **5 alaptábla** (fehér elő- és színes hátlappal).

4 **5 letörölhető** filctoll törlővel.

5 **1 játékállvány** (a doboz és a műanyag belső).

6 **1 pontozósáv** a doboz belsejében, a játékállvány peremén.

7 **1 állványalap** (az állványra helyezendő kartontábla).

8 **1 homokóra** (30 másodperces).

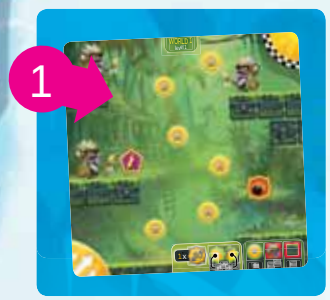
9 **5 pontjelző,** a pontok számolásához.

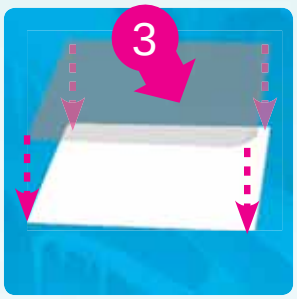
10 **5 karakterjelző,** a játékosok megkülönböztetésére.

11 **28 jutalomjelző** (Csínyek és Erősítések): 5 seprű, 8 banán, 5 pajzs, 5 szúnyog és 5 tapasztalatipont-jelző.

12 **24 büntetésjelző:** 4 Küklopsz, 5 Zsibbasztó, 5 Váltó, 5 Rákolló és 5 Örvényjelző.

A játék lényege





Minden játékos egy bajnokot alakít, aki megpróbálja Árkádia 7 világát bejárva a lehető legtöbb tapasztalati pontot összegyűjteni. Minden egyes világ (a hetediket kivéve) hat játékszintből áll, és minden világ utolsó szintjén egy félelmetes főellenfél vár a játékosokra. A játékosoknak minden szinten 1 szűkre szabott időkeretek között kell küldetéseket megoldaniuk azzal, hogy a Kihívásnak 2 megfelelően felrajzolnak valamit a saját táblájukra 3 4.

Amint a rendelkezésre álló idő lejár, a játékosok egyesével felteszik táblájukat a szintet ábrázoló játéktáblára 5, hogy megállapítsák, érvényes-e a rajzuk, kiderüljön, mennyi tapasztalati pontra tettek szert, és hogy gyűjtöttek-e jutalom- vagy büntetésjelzőt. De vigyázzatok a csapdákkal!

Aki az adott világon a legtöbb tapasztalati pontot gyűjti össze, az lesz a győztes!

Előkészületek

Minden játékos kap egy karakterjelzőt 1, egy hozzá tartozó pontjelzőt 2, egy filctollat 3 és egy átlátszó játékostáblát 4. A játékostábláját mindenki tegye az alaptáblája 5 fehér oldalára. Tegyétek az állványalapot 6 a játékállványra 7. A pontjelzőket tegyétek egymásra úgy, hogy legfelülre kerüljön a legfiatalabb játékosé, legalulra pedig a legidősebbé. A játékállványt tegyétek az asztal közepére, mindenkitől egyenlő távolságra. Tegyétek a homokórát 8 a játékállvány mellé úgy, hogy mindenki lássa. Keverjétek össze a jutalomjelzőket 9, és tegyétek őket egy kupacba képpel lefelé. Tegyetek így a büntetésjelzőkkel is 10.

Válasszátok ki a hét világ egyikét 11, és tegyétek a választott világ első szintjét a játékállványra.

A hét világ sorszámozása egyben nehézségi szinteket is jelöl. Az első játék során javasoljuk, hogy az első világon játsszatok, a többi világ csak a következő játékok során kerüljön elő.

A játék fázisai

A játék kezdete előtt el kell döntenetek, hogy milyen játékmódban játszotok: normál vagy nehéz fokozaton. A következő szabályok a normál fokozatra vonatkoznak (a nehéz fokozat szabályait a 8. oldalon találjátok).

1. fázis: a szint lejátszása

Minden szintet három lépésben kell lejátszani:

1 Csínyek kijátszása (seprű, banán, szúnyog)

Bármely játékos dönthet úgy, hogy kijátssza egy vagy több csínyjelzőjét (akár az összest is). El kell döntenie, hogy melyik jelző(ke)t melyik ellenfelével szemben veti be. Az éppen legtöbb ponttal rendelkező játékos játssza ki először a csínyjelzőit. A többiek pontszám szerint csökkenő sorrendben követik.

2 Küldetés

Ebben a fázisban **az összes büntetéslapka automatikusan működésbe lép.**

Fordítsátok meg a homokórát. Mindenki elkezdhet rajzolni. 30 másodperc áll a játékosok rendelkezésére, hogy megrajzolják a küldetés teljesítéséhez szükséges formákat a táblájukra. Amikor az idő lejár, mindenkinek abba kell hagynia a rajzolást. Ezután megszámoljuk, ki hány pontot szerzett.

Megjegyzés: *a játékosok törölhetik rajzuk egy részét vagy akár egészét az idő lejárta előtt.*

3 Pontozás

A legtöbb ponttal rendelkező játékos teheti elsőként a pályát ábrázoló táblára a saját tábláját, hogy ellenőrizze, érvényes-e a rajza. Az érvényes rajzokért tapasztalati pontok járnak.

Ez után a többi játékos pontszám szerint csökkenő sorrendben ugyanígy tesz.

Megjegyzés: *a legelső szint pontozása során a kiértékelés sorrendjét a játékosok pontjelzőinek sorrendje, vagyis az életkoruk határozza meg – a legfölső pontjelző tulajdonosával kezdjük a kiértékelést.*

2. fázis: a következő szint

Ha a körben kijátszásra kerültek jutalom- vagy büntetésjelzők, akkor azokat tegyétek vissza képpel lefelé a saját kupacuk legaljára. Vegyétek ki az épp lejátszott szint tábláját a játékállványból, és tegyétek be a helyére a következő szint tábláját. Az új szintet az előzőhöz képest az óramutató járása szerint 90 fokkal elfogatva tegyétek be.

AZ ELŐZŐ SZINT ELHELYEZKEDÉSE AZ ÚJ SZINT ELHELYEZKEDÉSE

Megjegyzés: *minden játékos a saját nézőpontjából rajzoljon, hogy a felrakott játékostábláját senkinek ne kelljen elfordítania..*

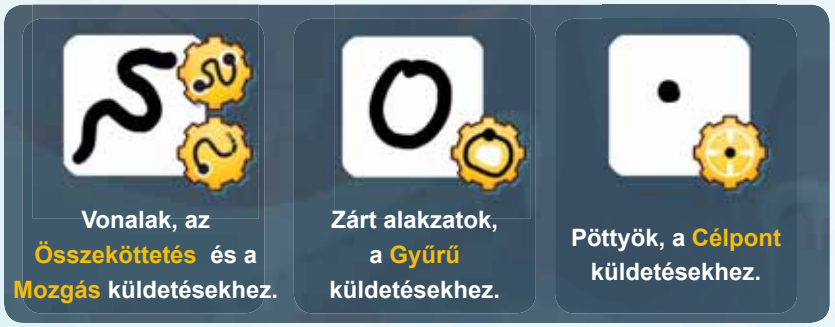
3. fázis: a játék vége

A játék így folytatódik mindaddig, amíg az adott világ összes szintjét le nem játszottátok. Amikor az utolsó pályán (és ezzel a főellenfélen) is túl vagytok, a játékot az nyeri, aki a legtöbb tapasztalati pontot gyűjtötte össze.

Rajzok

Rajztípusok

A játékosok a küldetések során háromféle rajztípust használnak majd:



A rajzok érvényessége

Ahhoz, hogy egy rajz érvényes legyen, három szabálynak kell megfelelnie:

- A vonalak **soha nem érintkezhetnek vagy ágazhatnak el**. Ha mégis így lenne, akkor ezek a vonalak nem érvényesek. Csak az érvényes vonalakat értékeljük.

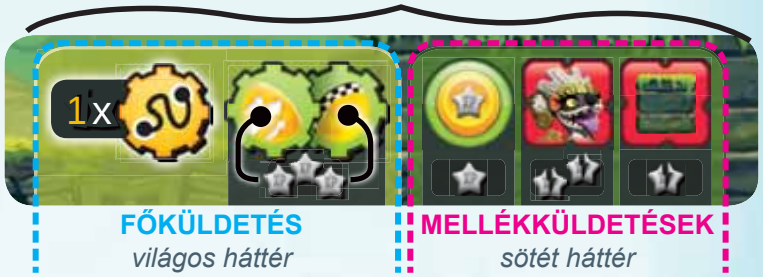
- Egy játékos **összes** rajza érvénytelen, ha a küldetés által nem meghatározott rajztípust használt. Ilyen esetekben a játékos egyetlen tapasztalati pontot sem szerez.

- **A rajzok maximális darabszáma** nem haladhatja meg a küldetés által meghatározott számot. Ha valaki mégis többet rajzolna, azzal érvényteleníti az **összes** rajzát. Ilyen esetekben a játékos egyetlen tapasztalati pontot sem szerez.

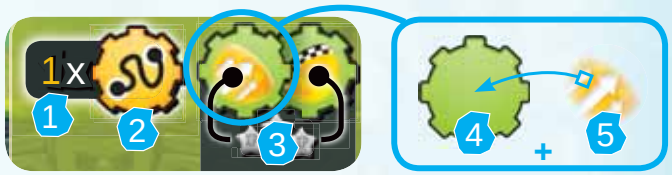
Kihívások

Minden szint összefoglaló lapjának alján láthatóak a kihívások, amelyek az adott szint teljesítendő feladatait jelzik: a főküldetést és az esetleges mellékküldetéseket.

KIHÍVÁSOK



A FŐKÜLDETÉSEK leírása:



1. Ez a szám mutatja, hogy a játékos hányszor hajthatja végre a küldetést
2. Ez az ikon jelzi, hogy az adott szint milyen típusú küldetés.

   Megjegyzés: *egyes szinteken többféle küldetés is előfordulhat.*
3. A tapasztalati pont mező mutatja, hogy hány pontot lehet szerezni a küldetés minden egyes teljesítésével.
4. A küldetés célja és a kapcsolódó 5 tárgy mutatja, hogy milyen eszközökre lesz szükség a küldetés teljesítéséhez.

A MELLÉKKÜLDETÉSEK leírása:

1. A Mellékküldetés célja és a kapcsolódó 2 tárgy mutatja, hogy mely tárgyakat kell érinteni és mely tárgyakat (vagy csapdákat) kell elkerülni.
3. A tapasztalati pont mező mutatja, hogy hány pontot lehet szerezni, illetve veszíteni minden egyes olyan alkalommal, amikor egy érvényes rajz egy megjelölt tárgyhoz ér.

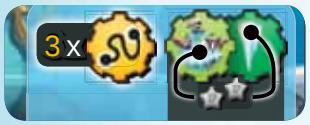
Megjegyzés: *A Főküldetés és a Mellékküldetések leírása egymástól teljesen független, vagyis egy játékos akkor is szerezhet vagy veszíthet a Mellékküldetésekkel pontot, ha a Főküldetést nem oldotta meg.*

Négy küldetéstípus

Összeköttetés: a játékosoknak egy vonalat kell húzniuk a táblájukra, amellyel összekötik a Küldetés leírásában szereplő két célpontot (vagy).

Ahhoz, hogy egy Összeköttetés küldetés sikeres legyen, a vonalnak a küldetésben elsőként meghatározott tárgyon belülről kell indulnia, és a második tárgyon belül kell végződnie.

Példa:



A 2.6-os szinten a küldetés célja az, hogy mindhárom cseppkövet ( ) összekössük a pingvinek hajójával.

Mozgás: a játékosoknak egy vonalat kell húzniuk a táblájukra. A küldetés csak akkor lehet sikeres, ha a vonal a Küldetés leírásában szereplő célponton belül kezdődik. A vonal a táblán bárhol véget érhet, ez nem befolyásolja a küldetés eredményét.

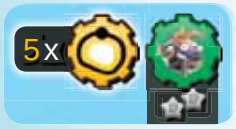
Példa:

A 1.4 szinten a küldetés célja az, hogy a start mezőből indulva áthaladjunk a szinten.

Gyűrű: a játékosoknak egy-egy zárt alakzattal be kell keríteniük a Küldetés leírásában szereplő tárgyakat.

Ahhoz, hogy egy Gyűrű küldetés sikeres legyen, minden egyes zárt alakzatnak (alakjától függetlenül) pontosan annyi tárgyat kell körülvennie, amennyi a küldetés leírásában szerepel. A vonal nem érhet hozzá a bekerített tárgyhoz..

Példa:



A 2.2 szinten a küldetés célja az, hogy mind az öt halas ládát ( ) bekerítsék a játékosok egy-egy zárt alakzattal.

Célpont: a játékosoknak egy pöttyöt kell rajzolniuk a táblájukra. Ahhoz, hogy a küldetés sikeres legyen, minden pöttyel el kell találni egy, a küldetés leírásában meghatározott célpontot (érinteni kell azt).

Példa:

A 1.3 szinten a küldetés célja az, hogy a játékosok egy-egy pöttyel eltalálják a papot és a három harcost.

30 másodperc ikon: egyes szinteken megjelenik ez az ikon. Ez azt jelenti, hogy a játékosok a rajzolás megkezdése előtt 30 másodpercig nézhetik a pályát (ezt homokórával mérjük), majd a pálya tábláját le kell fordítani (a játékosok nem tekinthetik meg újra). Az óra újraindul, a játékosoknak 30 másodperce van, hogy emlékezetből megpróbálják teljesíteni a küldetést. A játékosok pontszámainak meghatározásához fordítsuk majd vissza a táblát, hogy látható legyen a pálya.

Tapasztalai pontok szerzése és vesztése

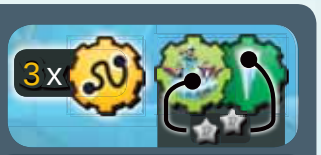
A főküldetések teljesítésével szerzett pontok

Minden sikeresen teljesített főküldetés annyi tapasztalati pontot ér, amennyi a küldetés leírásában szerepel.

A küldetés célpontja világoszöld mezőben szerepel, ha a pályán csak egy, és sötétzöld mezőben, ha a pályán több darab is található belőle.

Ha egy játékos egynél többször is szeretné teljesíteni a Főküldetést (például:), minden egyes megoldáshoz más (sötétzöld mezőben szereplő) tárgyat kell használnia.

Példa:



Az 1 -es és a 2 -es vonal összesen **nem 4, hanem 2 pontot** ér, mivel mindkét vonal ugyanazt a jégcsapot érinti.

A 3 -as vonal **2 pontot** ér.

A három lehetséges Összeköttetés küldetésből a játékosnak kettőt sikerült teljesítenie, ezzel **4 pontot** szerzett.

A mellékküldetések teljesítésével szerzett vagy elveszített pontok

Egy zöld mezőben szereplő küldetéscélpont érintése annyi tapasztalati pontot ér, amennyi a küldetés leírásában látható. Egy tárgy érintésével csak egyszer szerezhető pont még akkor is, ha több vonal is szabályosan érinti ezt a tárgyat. .

Egy piros mezőben szereplő Csapda érintésével a játékos annyi pontot veszít, amennyi a küldetés leírásában a csapda mellett szerepel, minden egyes olyan érvényes vonalért, ami érinti a csapdát.

Ha egy érvényes vonal olyan tárgyat érint a pályán, amely a küldetés leírásában Koponyával van jelölve, akkor a játékos ezért a szintért egyáltalán nem kap pontot.

Pontozás

A játékos által egy adott szinten szerzett pontokat úgy számolhatjuk ki, ha összeadjuk a Főküldetéssel szerzett pontokat és a Mellékküldetésekkel szerzett és/vagy veszített pontokat.

A pontok összeszámolása után a játékos lépjen előre annyi mezőt a pontozósávon, amennyi pontot szerzett. Ha valaki olyan mezőre érkezne, ahol már áll valaki, akkor ehelyett lépjen előre a legközelebbi **üres mezőre**.

A pontozósávon akkor sem kell visszafelé lépni, ha valaki kevesebb mint nulla pontot szerezne egy szinten. A jelölője egy helyben marad.

Megjegyzés: *csak az érvényes rajzokat kell pontozni (lásd a rajzok érvényességét a 4. oldalon).*

Példa:

A játékos négy lépést előre lép a pontozósávon.

A TÁRGYAKRÓL

Semleges tárgyak

A semleges tárgyaknak akkor sincs hatásuk a pontozásra, ha egy vonal érinti őket.

1. A szint leírása
2. A küldetések leírásában nem szereplő kellékek, tereptárgyak
3. A küldetések leírása.

Tárgyak körvonala

Előfordul, hogy a küldetésben meghatározott tárgynak csak egy része látszik a küldetés leírásában. Ennek ellenére az egész tárgyat figyelembe kell venni a megoldás során.

Megjegyzés: egy tárgy árnyéka nem része a tárgynak, a pontozás során figyelmen kívül kell hagyni.

Tárgyak csoportja

Néhány, a küldetések leírásában szereplő tárgynak eltérő lehet a képi kidolgozása. A Tapasztalai pontok összeszámolásakor az egy adott csoportba tartozó tárgyak egyformának tekinthetők még akkor is, ha nem mind szerepelnek a küldetés leírásában lévő képen.

Jutalom- és büntetésjelzők

Bizonyos szinteken a játékosok jutalom- és büntetésjelzőket szerezhetnek.

Jutalom- és büntetésjelzők szerzése

A pontozási fázisban a játékos szerez egy jutalomjelzőt, ha van olyan érvényes rajza, ami érinti a jutalomjelző képét a pályán. Hasonlóképpen, ha a játékos egy rajza érinti egy büntetésjelző képét – **függetlenül attól, hogy az a rajz érvényes-e vagy sem** –, akkor a játékos megkapja az adott büntetésjelzőt.

Ha egy játékos jutalom- vagy büntetésjelzőt szerez, akkor húznia kell egyet a vonatkozó kupacból, és a húzott jelzőt képpel felfelé maga elé kell tennie. Ha valaki két egyforma büntetésjelzőt húzna, akkor csak az egyiket kell megtartania, a másik visszakerül képpel lefelé a saját kupaca aljára.

Megjegyzés: ***csak egy*** *jutalom- vagy büntetésjelző jár egy érintett ikonért, akkor is, ha többször érintené valaki a jelző képét a rajzával.*

Jutalomjelzők

5 különböző jutalom van a játékban, ezek két kategóriára oszthatók: Csínyek és Erősítések.

Csínyek

A csíny jutalmak a csínyek kijátszása fázisban aktiválódnak (lásd a 3. oldalon).

Banán: az a játékos, akinek van banánja, azt bármely ellenfele táblájára odadobhatja. A játékosok a táblájukon lévő banánt nem mozgathatják, a táblájukat nem forgathatják el. Ahol a banán van, oda nem lehet rajzolni, mindenképpen ki kell kerülni azt

Megjegyzés: *a banánjelzőt az ellenfél táblájára mindig dobni kell, nem pedig pontosan lehelyezni. Ha a dobott banán leesne a tábláról, a játékos újra dobhatja.*

Szúnyog: az a játékos, akinek van szúnyogja, bármely ellenfelének odaadhatja azt. Aki a szúnyogot kapja, annak azt rajzolás közben a filctolla tetején kell egyensúlyoznia. A jelző nem eshet le rajzolás közben. Ha leesne, a rajzolás addig nem folytatható, amíg a szúnyog vissza nem kerül a filctoll tetejére.

Seprű: az a játékos, akinek van seprűje, odaadhatja az egyik büntetésjelzőjét egy másik játékosnak.

Megjegyzés: a seprű segítségével nem szabadulhatunk meg csínyektől!

Erősítések

Az Erősítések a pontozás fázisban aktiválódnak (lásd a 3. oldalon).

Pajzs: az a játékos, akinek van pajzsa, egyszer elkerülhet egy Csapda miatti tapasztalatipont-vesztést. Ha a játékos több csapdát is érintene, eldöntheti, hogy melyiket szeretné kivédeni (akkor is, ha a választott csapdát több vonallal is érinti).

Tapasztalati pont: az a játékos, akinek van tapasztalati pont jutalomkártyája, a pontozási fázisban eldobhatja azt, hogy azért még két mezőt léphessen előre a pontozósávon.

Büntetésjelzők

A következő küldetésfázisban (lásd a 3. oldalon) minden játékos büntetésjelzői aktiválódnak a forduló teljes időtartamára. Öt különböző büntetéstípus van.

Zsibbasztó: a zsibbasztó hatása alatt álló játékosnak teljesen kinyújtott karral kell rajzolnia, a könyöke behajlítása nélkül.

Megjegyzés: *a zsibbasztó hatása alatt álló játékosok nem állhatnak fel rajzolás közben.*

Rákolló: a rákolló hatása alatt álló játékosoknak a filctollukat a hüvelykujjuk és a kisujjuk közé fogva kell tartaniuk rajzolás közben, csak ezzel a két ujjal érintve azt.

Örvény: az örvény hatása alatt álló játékosoknak át kell fordítaniuk a táblájukat úgy, hogy annak a színes oldala legyen felül, és ezen kell rajzolniuk. A pontozási fázis után mindenki visszafordíthatja a tábláját a fehér oldalára.

Váltó: a váltó hatása alatt álló játékosnak, ha jobbkezes, ballal, ha balkezes, jobbal kell rajzolnia..

Küklopsz: a Küklopsz hatása alatt álló játékosnak az egyik szemét csukva kell tartania rajzolás közben.

A büntetésjelzők és a csínyek hatásai egyszerre érvényesülnek.

Kulcsok és ketrecek

Bizonyos pályákon található egy kulcs és egy ketrec. Ha a játékosnak sikerül egy érvényes vonalat rajzolnia, amely **érinti mind a kulcsot, mind a ketrecet,** megkapja a ketrecben látható tapasztalati pontokat.

Megjegyzés: *nem kell a ketrecben lévő tapasztalati pontokat megérinteni. A ketrec bármelyik részének érintése elegendő.*

Gombok és lézersugarak

A 6.1-es, a 6.5-ös és a 7.2-es szinten egyes területeket akadályok és lézersugarak zárnak el.

A játékos által rajzolt vonal addig nem érhet be az elzárt területre, amíg nem hatástalanította az akadályokat és a lézersugarakat. Ehhez a vonalával érintenie kell a megfelelő színű gombot, még **mielőtt** az elzárt területre lépne.

Ha a játékos által rajzolt vonal a gomb megnyomása előtt érne be az elzárt területre, akkor az akadály vagy lézersugár utáni vonalat **le kell törölni a szint pontozása előtt.**

Tündérek és különleges szintek

A figyelmes játékosok észrevehetnek néhány bujkáló tündért egyes szinteken. A pontozási fázisban, ha a játékosnak van érvényes rajza, ami érint egy tündért, akkor ő (a többiek nem):

1. Kiválasztja az egyik különleges játékszintet és azonnal lejátssza, mielőtt a következő játékos pontjait kiszámolnák.
2. A karakterjelzőjét a kijelölt helyre teszi 1 és előrepöcköli.
3. Ha a jelző leesik a pályáról, a játékos nem kap tapasztalati pontot. Ha a jelzőnek legalább egy része a pályán marad, akkor a játékos kiszámolja, hány pontot szerzett.

Emberevő fal (1. szint)

A játékos annyi tapasztalati pontot szerez, amennyi a legnagyobb értékű, érintett mezőn látható. Ha olyan mezőt is érint a jelző, amin emberevő növény található 2, akkor a játékos egyáltalán nem kap pontot.

Kincses part (2. szint)

A játékos összeadja az összes, a jelzője által érintett cserép értékét, és ennyi tapasztalati pontot szerez.

Nehéz fokozat

Minden új szinten, mielőtt az órát elindítanátok, csapjátok fel a legfelső büntetésjelzőt. Ez a büntetés (a közös büntetés) lesz érvényes minden játékosra, és hatása összeadódik a játékosok által elszenvedett egyéb büntetésekkel. Ha egy játékosnak van ugyanolyan saját büntetésjelzője, mint amilyen a közös büntetés, akkor a saját jelzőjét azonnal vissza kell tennie a büntetéskupac aljára.

Kérdése van?
ÜGYFÉLSZOLGÁLAT
www.asmodee.com

2014-1/LIBQUHU/AMI001