



# LOONY QUEST

## REGOLAMENTO



Nello strano e meraviglioso mondo di **Arkadia**, il vecchio re **Feddoor** è privo di eredi. È stato quindi indetto un grande torneo per assegnare il trono al migliore avventuriero del regno. I campioni che vi partecipano viaggeranno in 7 mondi fantastici popolati dai **Loonies**: creature folli che amano il combattimento più di ogni altra cosa... Per vincere la corona, tuttavia, i campioni dovranno anche evitare i tiri mancini dei loro rivali!

### Contenuto

**1 21 schede dei livelli** a due facce, che mostrano 42 livelli di gioco così ripartiti:

- ★ **Mondo della Giungla** (Mondo 1) ➡ 6 livelli.
- ★ **Mondo dei Ghiacci** (Mondo 2) ➡ 6 livelli.
- ★ **Mondo del Deserto** (Mondo 3) ➡ 6 livelli.
- ★ **Mondo del Tempio** (Mondo 4) ➡ 6 livelli.

- ★ **Mondo di Magma** (Mondo 5) ➡ 6 livelli.
- ★ **Mondo Meccanico** (Mondo 6) ➡ 6 livelli.
- ★ **Mondo Epico** (Mondo 7) ➡ 4 livelli.
- ★ **2 livelli speciali.**

**2 5 schermi** (schede trasparenti).

**3 5 plance base**, con un fronte bianco e un retro colorato.

**4 5 pennarelli** cancellabili con cancellino.

**5 1 console di gioco** (scatola base e inserto di plastica).

**6 1 indicatore dei punteggi** da disporre lungo il bordo della console di gioco all'interno della scatola del gioco.

**7 1 console base** (tabellone di cartone da collocare sulla console).

**8 1 clessidra** (30 secondi).

**9 5 segnalini** per indicare i punti sull'indicatore dei punteggi.

**10 5 segnalini Personaggio** per identificare i giocatori.

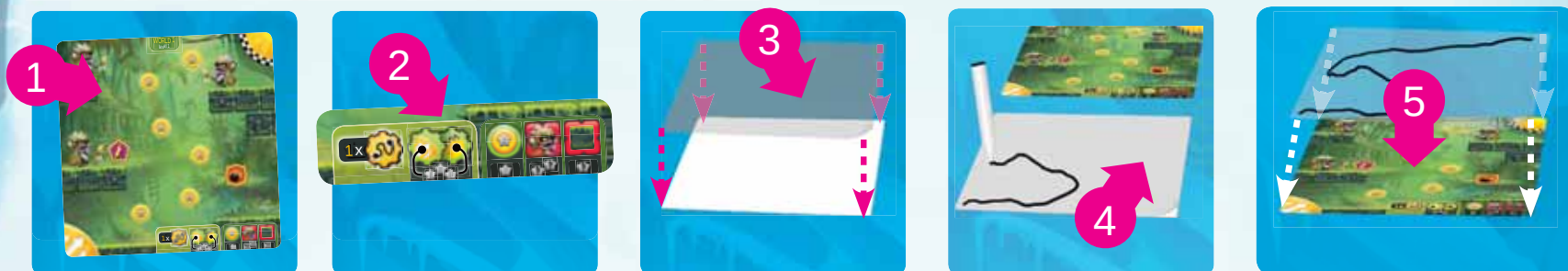
**11 28 segnalini Bonus** (Tiri Mancini e Potenzamenti): 5 Scope, 8 Banane, 5 Scudi, 5 Zanzare e 5 PE.

**12 24 segnalini Penalità:** 4 Ciclopi, 5 Crampi, 5 Scambi, 5 Artigiani e 5 Vortici.





## Obiettivo del Gioco



Ogni giocatore è un campione che cerca di accumulare il maggior numero di Punti Esperienza possibile attraversando uno dei 7 Mondi di Arkadia. Ogni Mondo (tranne il settimo) è suddiviso in 6 livelli ed è dotato di un temibile Boss che difende il livello finale.

Ogni livello 1 contiene delle missioni che i giocatori devono tentare di completare entro un limite di tempo, disegnando ciò che viene richiesto dalla Casella della Sfida 2 sui loro schermi 3, 4. Quando il tempo a

disposizione scade, ogni giocatore colloca il suo schermo sulla scheda del livello 5, controlla se il suo disegno è valido o meno, annota gli eventuali Punti Esperienza guadagnati e ottiene gli eventuali segnalini Bonus o segnalini Penalità previsti. Ma attenzione alle Trappole!

Il giocatore con il maggior numero di Punti Esperienza una volta che tutti i livelli di quel Mondo sono stati giocati è dichiarato vincitore.

## Preparazione

Ogni giocatore prende un segnalino Personaggio 1 e il corrispondente segnapunti 2, un pennarello 3 e uno schermo 4 che colloca su una plancia base 5 (con il lato bianco visibile).

La console base va collocata 6 sulla console di gioco 7. I segnapunti vanno disposti in ordine, a partire dal giocatore più giovane fino a terminare con il segnalino del giocatore più vecchio. La console di gioco va collocata al centro dell'area di gioco, alla stessa distanza da tutti i giocatori. La clessidra 8 va collocata accanto alla console di gioco, dove può essere vista da tutti i giocatori. I segnalini Bonus vanno disposti casualmente (a faccia in giù) in una pila 9 che va collocata nell'area di gioco. Lo stesso va fatto con i segnalini Penalità 10.

La prima pila è chiamata pila dei Bonus, la seconda pila delle Penalità.

Si sceglie uno dei 7 Mondi 11 (dal Mondo 1 al 7) e si colloca il primo livello di quel Mondo (il livello 1) sulla console di gioco.



*I Mondi sono numerati in ordine ascendente di difficoltà. Per la prima partita, si raccomanda di iniziare con il Mondo 1 e di giocare gli altri Mondi in ordine nelle partite successive.*

## Fasi del Gioco

Prima di iniziare la partita dovete selezionare la modalità di gioco: normale o arcade (più difficile). Le regole seguenti si applicano alla modalità normale (per la modalità arcade fate riferimento a pagina 8).

I giocatori osservano il livello scelto e prendono dimestichezza con la missione.

### Fase 1: risoluzione di un livello

Ogni livello va risolto in tre passi:

#### 1 Giocare Tiri Mancini (Scopa, Banana e Zanzara)



Ogni giocatore può scegliere di giocare il numero che preferisce dei suoi segnalini Tiri Mancini, assegnandoli a uno o più avversari. Il giocatore che ha il punteggio più alto assegna i suoi segnalini per primo. Poi gli altri giocatori fanno altrettanto, in ordine di punteggio discendente.

#### 2 Missione



Durante questa fase **gli effetti di qualsiasi segnalino Penalità vengono attivati automaticamente.**



Si gira la clessidra e tutti i giocatori iniziano a disegnare. Hanno 30 secondi per realizzare sul loro schermo i disegni che gli permettano di completare la missione. Quando il tempo si esaurisce, tutti i giocatori devono smettere di disegnare e si passa a determinare il punteggio.

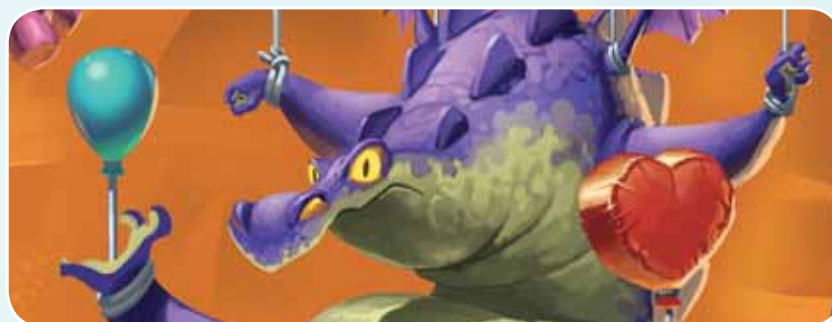
**Nota:** i giocatori possono cancellare tutto il loro disegno o parte di esso finché il tempo a disposizione non è ancora scaduto.

#### 3 Punteggi

Il giocatore con il punteggio più alto colloca il suo schermo sopra l'attuale scheda del livello e controlla se il suo disegno è valido. I disegni validi ricevono una ricompensa in Punti Esperienza.

Gli altri giocatori fanno poi altrettanto, in ordine di punteggio discendente.

**Nota:** quando si assegnano i punteggi del primo livello, il giocatore il cui segnalino è in cima alla pila riceve i punti del livello per primo, e così di seguito gli altri giocatori.



### Fase 2: livello successivo

Se durante il livello sono stati giocati dei segnalini Bonus o Penalità, ora vengono riposti a faccia in giù sotto le pile dei Bonus e delle Penalità.

Poi si rimuove il livello attuale dalla console di gioco e lo si sostituisce con il livello successivo. Il nuovo livello deve essere ruotato in senso orario di un quarto di giro rispetto all'orientamento del livello precedente.



ORIENTAMENTO DEL LIVELLO PRECEDENTE

ORIENTAMENTO DEL LIVELLO SUCCESSIVO

**Nota:** ogni giocatore realizza il suo disegno in base al proprio punto di vista del livello, non c'è bisogno di ruotare lo schermo al momento di disporlo sulla scheda del livello.



### Fase 3: fine del Gioco

La partita continua allo stesso modo per tutti i livelli del Mondo selezionato. Quando l'ultimo livello è stato giocato, incluso lo scontro con il Boss, il giocatore con più Punti Esperienza è dichiarato vincitore.



## Disegni

### Tipi di disegni

I giocatori produrranno tre tipi diversi di disegni nel corso delle loro missioni:



### Validità dei disegni

Per essere valido, un disegno deve rispettare queste tre regole:

- Uno o più disegni **non possono mai toccarsi o incrociarsi**. In quel caso, il disegno o i disegni coinvolti non sono considerati validi. Soltanto i disegni validi forniscono punti.



- I disegni di un giocatore sono dichiarati **tutti** non validi se lo schermo contiene un tipo di disegno non specificato nella Casella della Missione. Quel giocatore non otterrà nessun Punto Esperienza per quel livello.
- Il **numero massimo di disegni** specificato nella Casella della Missione non deve essere superato. Superare questo limite invalida **tutti** i disegni di un giocatore. Quel giocatore non otterrà nessun Punto Esperienza per quel livello.

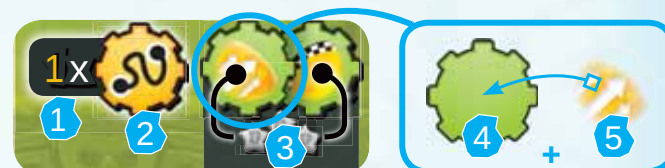
## Casella della Sfida

In fondo alla scheda di ogni livello compare la Casella della Sfida, che descrive gli obiettivi di quel livello: la missione principale e le eventuali imprese collaterali.

## CASELLA DELLA SFIDA

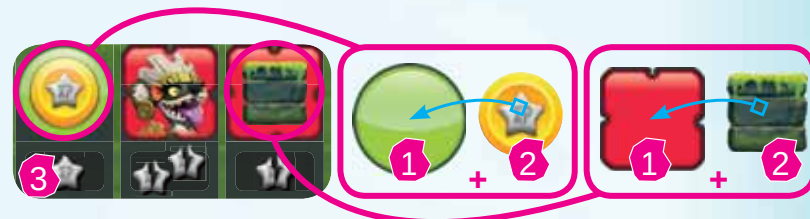


### Contenuto della CASELLA DELLA MISSIONE:



- Questo numero indica quante volte un giocatore può svolgere la missione.
- L'icona della missione indica il tipo di missione per il livello in questione.  
**Nota:** certi livelli richiedono ai giocatori di svolgere più tipi di missione.
- Il riquadro dei Punti Esperienza indica il numero di Punti Esperienza che si ottengono ogni volta che la missione viene completata con successo.
- Il Bersaglio della Missione e il relativo Oggetto della Missione **5** indicano quali Oggetti sono richiesti al fine di compiere la missione.

### Contenuto della CASELLA DELL'IMPRESA:



- Il Bersaglio dell'Impresa e il relativo Oggetto dell'Impresa **2** mostrano quali Oggetti toccare (●) e quali Oggetti (o Trappole) evitare (■).
- Il riquadro dei Punti Esperienza indica il numero di Punti Esperienza ottenuti o perduti ogni volta che un disegno valido tocca l'Oggetto dell'Impresa correlato.

**Nota:** la Casella della Missione e la Casella dell'Impresa sono totalmente indipendenti. Questo significa che un giocatore può sempre vincere o perdere i punti delle imprese anche se non ha completato una missione.

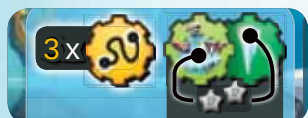
## Quattro tipi di missione



**Collegamento:** i giocatori devono tracciare sui loro schermi una linea che colleghi i 2 Oggetti presenti nei 2 Bersagli della Missione (🟢 o 🟢).

Una missione di Collegamento è considerata completata con successo se la linea parte toccando l'Oggetto raffigurato nel primo Bersaglio della Missione e termina toccando l'Oggetto raffigurato nel secondo Bersaglio della Missione.

**Esempio:**



Nel livello 2.6, l'obiettivo di una delle missioni è collegare tutte e tre le stalattiti (3x) alle navi dei pinguini.



**Movimento:** i giocatori devono tracciare una linea sui loro schermi. Le missioni di Movimento sono considerate completate con successo solo se la linea parte all'interno dell'Oggetto della Missione. La linea può terminare in un qualsiasi punto del livello senza influenzarne il risultato.

**Esempio:**



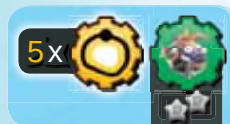
Nel livello 1.4, l'obiettivo della missione è muoversi attraverso il livello a partire dalla zona di partenza.



**Cerchio:** i giocatori devono tracciare sui loro schermi una linea chiusa attorno a ogni Oggetto della Missione.

Affinché una missione Cerchio sia considerata completata con successo, ogni linea chiusa (a prescindere dalla sua forma) deve contenere il numero esatto di Oggetti specificati nel Bersaglio della Missione. Gli Oggetti da contenere non devono sovrapporsi al bordo del cerchio.

**Esempio:**



Nel livello 2.2, l'obiettivo della missione è tracciare una linea chiusa attorno a ognuna delle 5 casse di pesce (5x).



**Tiro al Bersaglio:** i giocatori devono tracciare un puntino sui loro schermi.

Affinché una missione Tiro al Bersaglio sia considerata completata con successo, ogni puntino deve toccare l'Oggetto della Missione richiesto.

**Esempio:**



Nel livello 1.3, l'obiettivo della missione è tracciare dei puntini che tocchino il sacerdote e i 3 guerrieri.



**Icona 30 Secondi:** su alcuni livelli compare l'icona della missione 30 Secondi. In questi casi i giocatori possono osservare il livello per 30 secondi (misurati dalla clessidra). Quando il tempo concesso si esaurisce, si gira la scheda del livello (i giocatori non potranno più guardarla). Poi si fa ripartire la clessidra e i giocatori devono disegnare la missione richiesta sui loro schermi andando a memoria. La scheda del livello va riportata nella sua posizione originale sulla console di gioco al fine di determinare i punteggi dei giocatori.

## Vincere e perdere Punti Esperienza

### Punti guadagnati tramite la Casella della Missione

Ogni missione completata con successo fornisce il numero di Punti Esperienza indicato nel relativo riquadro.

Il Bersaglio della Missione è indicato in verde chiaro 🟢 se l'Oggetto richiesto compare nel livello solo una volta. Il Bersaglio della Missione sarà indicato in verde scuro 🟢 se l'Oggetto compare più volte.

Quando una missione può essere completata più di una volta (per esempio: 3x), per ciascuna di esse è necessario usare un Oggetto diverso (indicato come Bersaglio della Missione in verde scuro 🟢).

**Esempio:**

Le linee 1 e 2 forniscono un **totale di 2 punti, non 4**, in quanto entrambe le linee si collegano alla stessa stalattite.

La linea 3 fornisce **2 punti**.

Due delle tre possibili missioni Collegamento sono state completate con successo, fornendo al giocatore **4 punti**.

### Punti guadagnati o persuti tramite la Casella dell'Impresa

Toccare un Oggetto situato all'interno di un Bersaglio della Missione verde 🟢 fornisce il relativo numero di Punti Esperienza. Questi punti possono essere guadagnati solo una volta per Oggetto, anche se esso viene toccato più di una volta da uno o più disegni validi.

Toccare una Trappola 🟥 in un Bersaglio della Missione rosso priva il giocatore del relativo numero di Punti Esperienza ogni volta che la Trappola viene toccata da un disegno valido diverso.





Se un disegno valido tocca un Oggetto dell'Impresa associato a un Teschio, il giocatore non guadagna nessun Punto Esperienza per l'intero livello.

### Calcolare il punteggio

Il punteggio di un giocatore si calcola sommando il totale dei Punti Esperienza guadagnati e/o perduti tramite la Casella della Missione e la Casella dell'Impresa.

Dopo avere calcolato il numero di Punti Esperienza guadagnati, il giocatore fa avanzare il suo segnapunti del numero appropriato di caselle sull'indicatore dei punteggi. Se il segnapunti di un giocatore arriva su una casella già occupata dal segnapunti di un altro giocatore, avanza fino alla **casella libera** successiva.

Un giocatore non perde punti sull'indicatore dei punteggi se riceve un valore negativo di Punti Esperienza per un livello. Il suo segnapunti rimane dove si trova.

**Nota:** solo i disegni validi procurano punteggi (vedi pagina 4 – Validità dei disegni).

### Esempio:



Il giocatore fa avanzare il suo segnapunti di 4 caselle sull'indicatore dei punteggi.



## Note agli Oggetti

### Oggetti Neutrali



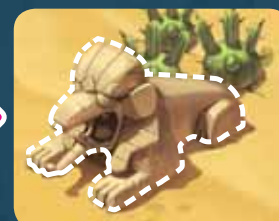
Oggetti Neutrali

Gli Oggetti Neutrali non hanno effetto sui Punti Esperienza da guadagnare quando li si tocca :

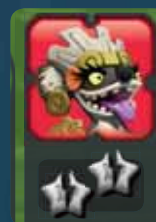
- 1 Il riquadro dei dettagli del livello.
- 2 Gli Oggetti dello Scenario che non sono raffigurati in un Bersaglio della Missione o un Bersaglio dell'Impresa.
- 3 La Casella della Sfida.

### Profili degli Oggetti

A volte solo una parte di un Oggetto della Missione o dell'Oggetto dell'Impresa compare nell'area Bersaglio corrispondente. Nonostante questo, l'intero Oggetto deve essere tenuto in considerazione quando si svolge una missione o un'impresa.



Profili degli Oggetti



**Nota:** l'ombra di un Oggetto non è parte di quell'Oggetto e deve essere ignorata al momento di determinare i punteggi.

### Famiglie di Oggetti

Certi Oggetti dell'Impresa hanno dei dettagli grafici che impartiscono loro un aspetto visuale diverso. Tuttavia, al momento di determinare i Punti Esperienza, tutti gli Oggetti che appartengono a una particolare famiglia sono considerati identici, anche se non sono tutti mostrati nel Bersaglio dell'Impresa.





## Segnalini Bonus e Penalità

In certi livelli i giocatori possono ottenere dei segnalini Bonus e Penalità.

### ■ Ottenere segnalini Bonus e Penalità

Durante la fase dei punteggi, ogni volta che un disegno **valido** tocca un'icona Bonus  il giocatore vince un segnalino Bonus. Analogamente, quando un disegno tocca un'icona Penalità  (che il disegno sia valido o meno) il giocatore riceve un segnalino Penalità.

Quando un giocatore ottiene un segnalino Bonus o un segnalino Penalità, pesca il segnalino in cima alla pila appropriata e lo colloca a faccia in su davanti a sé. Se un giocatore pesca due o più segnalini Penalità identici, ne tiene solo uno e colloca gli altri a faccia in giù in fondo alla pila delle Penalità.

**Nota:** si ottiene **soltanto un segnalino** Bonus o Penalità, anche se l'icona viene toccata più volte da uno o più disegni.

### ■ Segnalini Bonus

Ci sono 5 tipi diversi di Bonus, ripartiti in 2 categorie: Tiri Mancini e Potenzianti.

#### ● Tiri Mancini

I Bonus Tiri Mancini si attivano durante il passo Giocare Tiri Mancini (vedi pagina 3).



**Banana:** un giocatore in possesso di una Banana può lanciarla sullo schermo di un avversario a sua scelta. Il giocatore con una Banana sul suo schermo non può spostare la Banana o ruotare il suo schermo. Durante il livello attuale, la Banana impedisce al giocatore di disegnare nel punto in cui essa si trova.

**Nota:** la Banana deve essere lanciata sullo schermo dell'avversario, non collocata su di esso con precisione. Se la Banana cade fuori dallo schermo, il giocatore può lanciarla di nuovo.



**Zanzara:** un giocatore in possesso di un Bonus Zanzara può assegnarla a un avversario di sua scelta. Il giocatore che riceve il segnalino Zanzara deve tenerlo in equilibrio sulla cima del suo pennarello. Il segnalino non deve cadere finché il giocatore disegna. Se il segnalino cade, il giocatore deve rimetterlo in equilibrio sul pennarello prima di riprendere a disegnare.



**Scopa:** un giocatore in possesso di un Bonus Scopa può passare un suo segnalino Penalità a un altro giocatore di sua scelta.

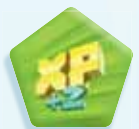
**Nota:** una Scopa non può essere usata per spazzare via un segnalino Tiri Mancini!

#### ● Potenzianti

I Potenzianti si attivano durante il passo dei Punteggi (vedi pagina 3).



**Scudo:** un giocatore in possesso di uno Scudo può scegliere di annullare una perdita di Punti Esperienza provocata da una Trappola . Se un giocatore tocca più di una Trappola, può scegliere quale Trappola ignorare (anche se la Trappola scelta è toccata da più di un disegno).



**PE:** un giocatore in possesso di un Bonus PE può scartarlo durante il passo dei Punteggi e fare avanzare il suo segnapunti di due caselle aggiuntive sull'indicatore dei punteggi.

### ■ Segnalini Penalità

Durante il successivo passo della Missione (vedi pagina 3), l'effetto dei segnalini Penalità di ogni giocatore si attiva per l'intera durata della clessidra. Esistono 5 tipi diversi di Penalità.



**Crampo:** un giocatore soggetto a un Crampo deve disegnare tenendo il braccio completamente teso, senza piegare il gomito.

**Nota:** ai giocatori soggetti a una Penalità Crampo non è consentito alzarsi in piedi.



**Artiglio:** un giocatore soggetto a una Penalità Artiglio deve impugnare il pennarello come se avesse una tenaglia, usando solo il pollice e il mignolo.



**Vortice:** un giocatore soggetto a una Penalità Vortice deve girare la sua plancia base dal lato colorato e rimetterci sopra lo schermo. La plancia base torna sul lato normale (quello bianco) dopo il passo dei Punteggi successivo.



**Scambio:** un giocatore destrorso soggetto a una Penalità Scambio deve disegnare con la mano sinistra e viceversa.



**Ciclope:** un giocatore soggetto a una Penalità Ciclope deve chiudere un occhio.



*Gli effetti dei segnalini Penalità e dei segnalini Tiri Mancini sono cumulativi.*



## Chiavi e Gabbie



In certi livelli compaiono una Chiave e una Gabbia. Se una linea valida disegnata da un giocatore **tocca la Chiave E la Gabbia**, il giocatore riceve il numero di Punti Esperienza indicato all'interno della Gabbia 🏆.

**Nota:** non è necessario toccare i gettoni Esperienza contenuti della Gabbia. Toccare una qualsiasi parte della Gabbia è sufficiente.



## Bottoni e Laser

Ai livelli 6.1, 6.5 e 7.2, certe zone sono definite da una barriera e da un Laser dello stesso colore.

La linea di un giocatore non può entrare in queste aree se il Laser e la barriera non sono stati disattivati. Per farlo, la linea del giocatore deve toccare il relativo bottone **prima** di entrare nell'area.

Se la linea di un giocatore entra in un'area quando il Laser e la barriera sono ancora attivi, la parte della linea oltre quel punto viene **cancellata prima di guadagnare il punteggio del livello**.

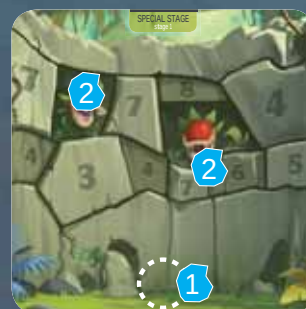


## Pixie e livelli speciali



I giocatori più attenti potrebbero trovare dei paffuti Pixie nascosti in certi livelli. Durante il passo dei Punteggi, se un disegno valido tocca un Pixie, il giocatore in questione (ma non gli altri giocatori):

- 1 Seleziona uno dei due lati della scheda del livello speciale e gioca immediatamente quel livello prima che il giocatore successivo determini il suo punteggio.
- 2 Posiziona il suo segnalino Personaggio sul punto designato 1 e lo spinge con un colpo secco del dito.
- 3 Il giocatore non guadagna nessun Punto Esperienza se il suo segnalino esce dalla scheda del livello. Se una qualsiasi parte del segnalino rimane sulla scheda del livello, il giocatore determina il suo punteggio.



**MURO CARNIVORO**  
Livello speciale 1



**SPIAGGIA DEL TESORO**  
Livello speciale 2

### ■ Muro Carnivoro (livello speciale 1)

Il giocatore guadagna il numero di Punti Esperienza indicato nella casella dal valore più alto toccato dal segnalino personaggio. Se il suo personaggio tocca una casella contenente una pianta carnivora 2, il giocatore non guadagna nessun punto.

### ■ Spiaggia del Tesoro (livello speciale 2)

Il giocatore guadagna il numero di Punti Esperienza ottenuto sommando i valori di tutti i vasi toccati dal suo segnalino personaggio.



## Modalità Arcade

A ogni nuovo livello, prima di far partire la clessidra si scopre il segnalino Penalità in cima alla pila della Penalità. L'effetto di questa Penalità si applica a tutti i giocatori. Questo segnalino Penalità è noto come **Penalità Comune**. Il suo effetto si applica cumulativamente alle eventuali Penalità individuali attive. Se un giocatore ha un segnalino Penalità dello stesso tipo della Penalità Comune, deve immediatamente collocare il proprio segnalino sotto la pila delle Penalità.



Edizione italiana: Asterion Press s.r.l.  
Via Martiri di Cervarolo 1/B  
42015 Correggio (RE) ITALY  
2014-1/LIBQUML1/AMI001