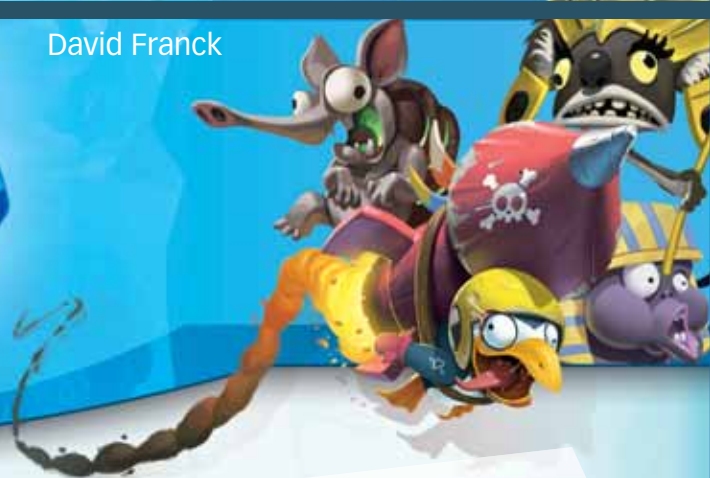




LOONY QUEST

REGLAS



En el extraño y maravilloso mundo de Arkadia, el viejo rey Fedoor no tiene heredero, por lo que ha organizado un gran torneo, en el que entregará como premio el trono al campeón del reino. Todos los aventureros que decidan competir, viajarán a través de siete sorprendentes mundos habitados por los Loonies: unas locas criaturas a las que no hay nada que les guste más que una buena pelea... y que no serán la única preocupación de los aventureros, ya que para obtener la ansiada corona tendrán además que evitar todas las artimañas de sus rivales.

Componentes del juego

1 21 hojas de nivel de doble cara, que muestran 42 niveles de juego:

- ★ **Mundo Selva** (Mundo 1) ➡ 6 niveles.
- ★ **Mundo Hielo** (Mundo 2) ➡ 6 niveles.
- ★ **Mundo Desierto** (Mundo 3) ➡ 6 niveles.
- ★ **Mundo Templo** (Mundo 4) ➡ 6 niveles.

- ★ **Mundo Magma** (Mundo 5) ➡ 6 niveles.
- ★ **Mundo Mecánico** (Mundo 6) ➡ 6 niveles.
- ★ **Mundo Épico** (Mundo 7) ➡ 4 niveles.
- ★ **2 niveles especiales.**

2 5 pantallas (transparentes).

3 5 tableros (con un lado de color y el otro lado blanco).

4 5 rotuladores con borrador en el tapón.

5 1 caja-soporte (base de la caja con inserto de plástico).

6 1 marcador de puntuación alrededor del soporte, incluido en la caja.

7 1 tablero de soporte (que se coloca en la caja-soporte).

8 1 Reloj de arena (30 segundos).

9 5 fichas de puntuación, para registrar los puntos de cada jugador en el marcador.

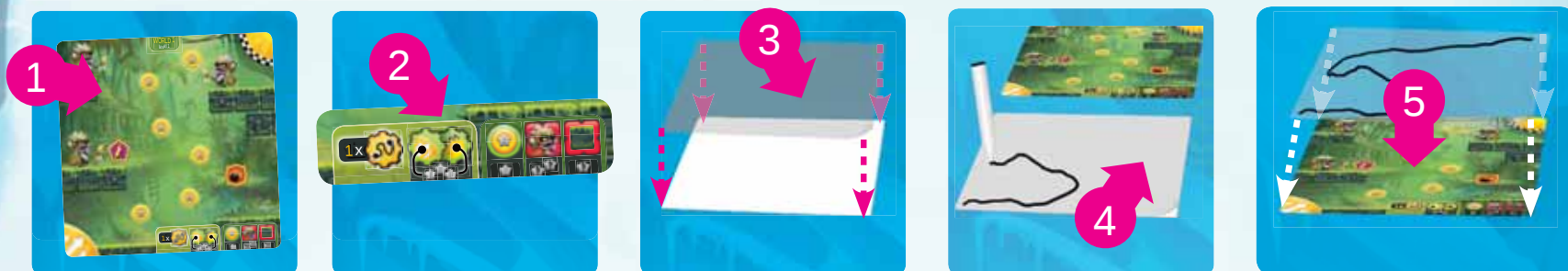
10 5 fichas de personajes, para identificar a cada jugador.

11 28 fichas de Bonus (Trucos y Mejoras): 5 Escobas, 8 Pielas de plátano, 5 Escudos, 5 Mosquitos y 5 Sprints.

12 24 fichas de Penalización: 4 Cíclopes, 5 Calambres, 5 Cambios, 5 Zarpas y 5 Vórtices.



Principio del juego



Cada jugador es un aventurero que intenta ganar la mayor cantidad de puntos de experiencia posible durante su viaje a través de cada uno de los 7 Mundos de Arkadia. Cada Mundo (con excepción del séptimo) se divide en 6 niveles, con un terrible Jefe defendiendo cada nivel final. Cada nivel **1** tiene misiones que los jugadores tendrán que intentar completar en un tiempo limitado, dibujando lo requerido por la leyenda de la hoja de nivel **2** en la pantalla colocada sobre el tablero **3** **4**.

Una vez transcurrido el tiempo establecido, cada jugador coloca su pantalla sobre la hoja de nivel **5**, comprueba si su trazado es válido, anota los PV obtenidos y recibe, si se da el caso, las fichas de Bonus o Penalización pertinentes. ¡Pero cuidado con las Trampas!

El jugador con más PV tras el último nivel del Mundo en juego será el ganador.

Preparación

Cada jugador coge una ficha de personaje **1**, la ficha de puntuación correspondiente **2**, un rotulador **3** y una pantalla **4**. La pantalla debe colocarse sobre un tablero **5** (con el lado blanco visible). Coloca el tablero de soporte **6** en la caja **7**. Coloca las fichas de puntuación formando una pila, ordenada según la edad de los jugadores (comenzando con la ficha del jugador más joven y terminando con la del jugador más «veterano»). Coloca la caja y el reloj de arena **8** en el centro de la mesa lado **8**, donde puedan ser vistos y estar al alcance de todos los jugadores. Mezcla y apila (boca abajo) las fichas de Bonus **9** y colócalas en el área de juego. Repite esta operación con las fichas de Penalización **10**.

La primera pila se denominará pila de Bonus y la segunda, pila de Penalización.

Elige uno de los siete Mundos **11** (del Mundo 1 al 7) y coloca el primer nivel de dicho Mundo (nivel 1) en la caja.



Los siete Mundos están numerados en orden ascendente de dificultad. Para tu primera partida, te recomendamos comenzar con el Mundo 1 e ir jugando, en partidas posteriores, el resto de Mundos por orden.



Fases del juego

Antes de comenzar la partida, selecciona el modo de juego: normal o arcade (más difícil). Las siguientes reglas se aplican al modo normal (para el modo arcade, consulta la página 8).

Los jugadores observan el nivel elegido y se familiarizan con la misión.

Fase 1: Resolución del nivel

Cada nivel se resuelve en tres pasos:

1 Trucos (Escoba, Piel de plátano y Mosquito)



Cada jugador puede jugar una o varias de sus fichas de Truco, asignándoselas a uno o más oponentes. El jugador con la puntuación más alta asigna sus fichas primero. Después, los demás jugadores, en orden decreciente de puntuación, colocarán (o no) sus fichas de igual manera.

2 Resolver Misión



Durante esta fase, se activarán automáticamente los efectos de cualquier ficha de Penalización.



Da la vuelta al reloj de arena. Todos los jugadores pueden empezar a dibujar. Tienen 30 segundos para trazar en su pantalla un recorrido, de acuerdo a las indicaciones de la misión que se muestran en la leyenda. Cuando termine el tiempo, todos los jugadores tendrán que dejar de dibujar. Las puntuaciones se determinarán a continuación.

Nota: Los jugadores pueden borrar parte o la totalidad de su trazado, siempre que no haya transcurrido el tiempo asignado.

3 Puntuación

El jugador con la puntuación más alta coloca su pantalla sobre la hoja de nivel actual y comprueba si su trazado es válido. Un trazado válido es recompensado con PV.

Después, en orden decreciente de puntuación, cada uno de los demás jugadores procederá de igual forma.

Nota: a la hora de puntuar en el primer nivel, se seguirá el orden establecido por las fichas de puntuación, comenzando por la que se encuentre en la parte superior de la pila.

Fase 2: el siguiente nivel

Coloca cualquier ficha de Bonus o Penalización jugada durante este nivel, boca abajo, debajo de la pila correspondiente. A continuación, sustituye la hoja de nivel actual por la del siguiente nivel, el cual se colocará girado 90° en el sentido de las agujas del reloj con respecto a la orientación del nivel anterior.



Nota: cada jugador realiza sus trazados en base a su punto de vista del nivel, sin necesidad de girar la pantalla cuando la coloque en la hoja de nivel.



Fase 3: Fin de la partida

La partida continúa de la misma manera en cada nivel del Mundo elegido. Una vez que el nivel final se haya jugado, incluyendo el enfrentamiento con el Jefe, el jugador con más PV será declarado ganador.

Trazados

Tipos de trazados

Los jugadores pueden realizar tres tipos diferentes de trazado a lo largo de sus misiones:



Validez de los trazados

Para que sea válido, un trazado debe cumplir con tres reglas:

Los trazados **nunca deben tocarse, ni bifurcarse**. Si lo hacen, el trazado (o trazados) en cuestión no es válido. Solamente los trazados válidos puntúan.



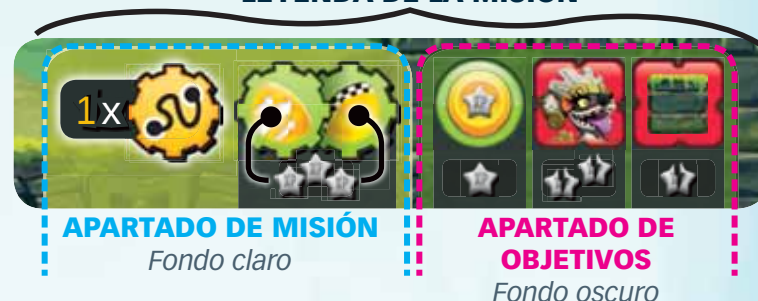
Todos los trazados de un jugador serán declarados nulos si la pantalla contiene algún trazado no especificado en la leyenda de la misión. El jugador no obtendrá ningún PV en este nivel.

El número máximo de trazados especificados en la leyenda de la misión no debe ser excedido. Exceder este límite invalida todos los trazados del jugador. Dicho jugador no obtendrá ningún PV en este nivel.

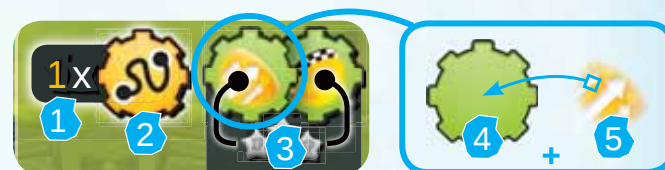
Leyenda de la misión

La parte inferior de cada hoja nivel contiene una leyenda, en la que se describen los objetivos del nivel: la misión principal y las secundarias.

LEYENDA DE LA MISIÓN

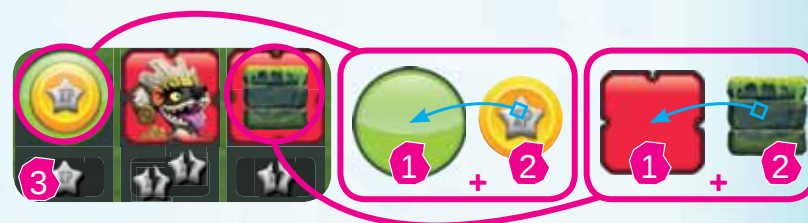


APARTADO DE MISIÓN:



- Este número muestra la cantidad de veces que un jugador puede realizar la misión.
 - El ícono de misión muestra el tipo de misión de cada nivel.
- Nota:** algunos niveles requieren que los jugadores realicen más de un tipo de misión.
- Este recuadro muestra la cantidad de PV que se obtienen cada vez que una misión se lleva a cabo con éxito.
 - El objetivo de la misión y el ícono de misión relacionado **5** indican qué elementos hay que conseguir para cumplir la misión.

APARTADO DE OBJETIVOS:



- El fondo del objetivo, así como el ícono relacionado **2** muestran qué elementos hay que tocar (●), y cuáles (elementos o Trampas) deben ser evitados (■).
- Este recuadro muestra la cantidad de PV se obtienen o se pierden cuando un trazado válido toca el correspondiente elemento.

Nota: Los apartados de misión y objetivos son totalmente independientes. Esto significa que un jugador puede ganar o perder PV por objetivos, incluso si no ha conseguido completar una misión.

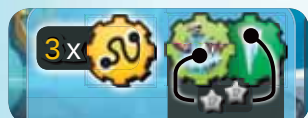
Cuatro tipos de misiones



Enlace: los jugadores deben trazar una línea en sus pantallas que una los **dos elementos** señalados como objetivos en el apartado de misión (o o).

Una misión de Enlace se considera exitosa si la línea comienza en el interior del elemento señalado como el primer objetivo de la misión y termina en el interior del elemento señalado como segundo objetivo de la misión.

Ejemplo:



En el nivel 2.6, el objetivo de una de las misiones es enlazar las tres estalactitas (3x) con el barco-iceberg de los pingüinos.



Mover: los jugadores deben trazar una línea en sus pantallas. Una misión de Mover sólo puede tener éxito si la línea comienza en el interior del elemento señalado en la misión. La línea puede terminar en cualquier parte del nivel sin afectar al resultado.

Ejemplo:

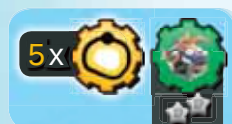


En el nivel 1.4, el objetivo de la misión es moverse a través del nivel, comenzando en la zona de salida.



Rodear: los jugadores deben trazar en sus pantallas un círculo alrededor de cada elemento indicado en el apartado de misión. Para que una misión de Rodear tenga éxito, cada contorno cerrado (independientemente de su forma) tiene que contener el número exacto de elementos especificados en el icono de objetivo de la misión. El trazado no puede pasar sobre los elementos a rodear.

Ejemplo:



En el nivel 2.2, el objetivo de la misión es dibujar un círculo alrededor de cada una de las 5 cajas de pescado (5x).



Marcar: los jugadores deben dibujar un punto en sus pantallas. Para que una misión de Marcar tenga éxito, cada punto debe tocar un elemento de los señalados en la misión.

Ejemplo:



En el nivel 1.3, el objetivo de la misión es dibujar puntos que toquen al sacerdote y a los tres guerreros.



Icono de 30 segundos: el icono de misión «30 segundos» aparece en algunos niveles. En esos casos, los jugadores pueden observar el nivel durante 30 segundos (medidos con el reloj de arena). Una vez transcurrido el tiempo asignado, se dará la vuelta a la hoja de nivel (los jugadores no pueden mirarla de nuevo). Da la vuelta al reloj de arena. Los jugadores deben resolver la misión indicada en sus pantallas de memoria. Vuelve a colocar la hoja de nivel en su posición original para determinar las puntuaciones de los jugadores.

Ganar y perder PV

Puntos obtenidos a través de la leyenda de misión

Cada misión exitosa otorga el número de PV que se muestran en el apartado correspondiente.

El objetivo de la misión se verá en verde claro si el elemento en cuestión solamente aparece una vez en el nivel. El objetivo de la misión se verá en verde oscuro si el elemento aparece varias veces.

Cuando un jugador puede cumplir una misión más de una vez (por ejemplo: 3x), debe utilizar un elemento diferente cada vez (indicado con el icono de objetivo de misión en verde oscuro).

Ejemplo:

Las líneas de 1 y 2 rotorgan un total de 2 puntos, en lugar de 4, debido a que ambas líneas enlazan a la misma estalactita.

La línea 3 otorga 2 puntos.

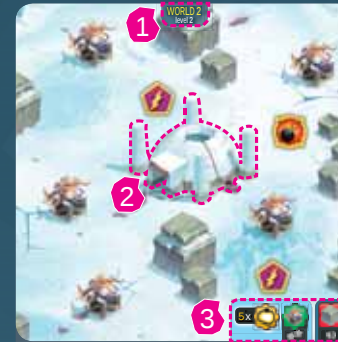
Dos de las tres posibles misiones de enlace se cumplen con éxito, por lo que el jugador obtiene 4 puntos.

Puntos ganados o perdidos a través de la leyenda de aventuras

Tocar un elemento que aparece en el apartado de objetivos, señalado con un fondo verde, otorga el número de PV indicado. Estos puntos sólo se pueden obtener una vez por elemento, incluso si se toca más de una vez con uno o más trazados válidos.

Notas sobre los elementos

Elementos neutros



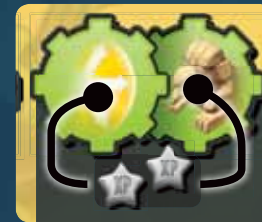
Elementos neutros

Los elementos neutros no tienen ningún efecto sobre la puntuación cuando se tocan:

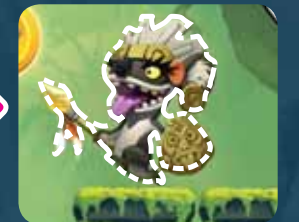
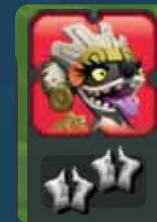
- 1 Leyenda del nivel.
- 2 Elementos del escenario que no aparecen en los apartados de misión u objetivos.
- 3 Leyenda de la misión.

Contorno de los elementos

Aunque en algunas ocasiones aparezca indicada solamente una parte de un elemento en una misión u objetivo, se tiene en cuenta la totalidad del elemento a la hora de realizar dicha misión u objetivo.



Contornos del elemento



Nota: La sombra de un elemento no es parte del mismo y no se tiene en cuenta a la hora de determinar las puntuaciones.

Elemento de la misma familia

Algunos elementos señalados en las misiones tienen detalles gráficos que les dan un aspecto visual diferente. Sin embargo, a la hora de otorgar PV, todos los elementos pertenecientes a una misma familia se tratan igual, incluso si no se muestran todos como objetivos de una misión.

Tocar una Trampa  que aparece en el apartado de objetivos, señalada con un fondo rojo, hace que el jugador pierda el número correspondiente de PV cada vez que un trazado válido (diferente) toque dicha Trampa.



Si un trazado válido toca un elemento que aparece en el apartado de objetivos asociado a una calavera, el jugador NO obtendrá PV en todo el nivel.

Cálculo de la puntuación

La puntuación de un jugador se calcula mediante la suma de PV obtenidos  y/o perdidos  a través de los apartados de misión y objetivos.

Después de calcular el número de PV obtenidos, el jugador mueve su ficha de puntuación el número de casillas apropiado en el marcador. Si la ficha de puntuación de un jugador cae en una casilla ocupada por la ficha de otro jugador, se moverá hasta la siguiente casilla libre que haya.

Un jugador no pierde puntos en el marcador si obtiene un número negativo de PV en un nivel. Su ficha de puntuación se queda donde está.

Nota: sólo los trazados válidos puntúan (ver página 4 - Validez de los trazados).

Ejemplo:



El jugador mueve su ficha de puntuación hacia adelante 4 casillas en el marcador de puntuación..



ELEMENTOS IDENTICOS



Fichas de Bonus y Penalización

En algunos niveles, los jugadores pueden obtener fichas de Bonus y de Penalización.

Obtener fichas de Bonus y de Penalización

Durante la fase de Puntuación, siempre que se haya tocado un icono de Bonus  con un trazado válido, el jugador obtiene una ficha de Bonus. Del mismo modo, cada vez que se haya tocado un icono  con un trazado - **independientemente de si éste es válido o no** - el jugador obtiene una ficha de Penalización.

Cuando se recibe una ficha de Bonus o de Penalización, el jugador ha de coger la ficha superior de la pila correspondiente y colocarla, boca arriba, delante de él. Si un jugador recibe dos o más fichas de Penalización idénticas, se queda solamente una y coloca las demás, boca abajo, en la parte inferior de la pila de Penalización.

Nota: Solamente se recibe una ficha de Bonus o Penalización por icono, incluso si el icono es tocado varias veces por uno o más trazados.

Fichas de Bonus

Hay 5 tipos diferentes de Bonus, organizados en 2 categorías: Trucos y Mejoras.

Trucos

Los Bonus de Truco se activan durante la fase de Trucos (ver página 3).



Piel de plátano: un jugador que tenga una Piel de plátano puede tirarla sobre la pantalla de un oponente de su elección. A un jugador que tenga una Piel de plátano sobre su pantalla no se le permite mover la Piel de plátano o rotar su pantalla. Durante el nivel actual, el jugador afectado por la Piel de plátano no puede hacer un trazo sobre ésta.

Nota: la Piel de plátano deben ser lanzada a la pantalla del oponente, no se puede colocar de manera precisa. Si la Piel de plátano cae fuera de la pantalla, el jugador puede tirar de nuevo.



Mosquito: un jugador que tiene un Bonus de Mosquito puede dárselo a un oponente de su elección. Dicho jugador deberá colocar la ficha en equilibrio sobre su rotulador, la cual no debe caerse mientras el jugador dibuja. Si la ficha cae, el jugador debe colocar de nuevo la ficha sobre el rotulador antes de continuar con su trazado.



Escoba: un jugador que tenga un Bonus de Escoba puede pasar una de sus fichas de Penalización a otro jugador de su elección.

Nota: ¡una Escoba no se puede utilizar para quitar una ficha de Truco!

Mejoras

Las Mejoras se activan durante la fase de Puntuación (ver página 3).



Escudo: un jugador que tiene un Escudo puede optar por anular una pérdida de PV causada por una ficha Trampa . Si un jugador toca más de una Trampa, puede elegir qué Trampa ignora (incluso si se toca la Trampa elegida con más de un trazado).



Sprint : un jugador que tiene un Bonus de Sprint puede desecharlo durante la fase de Puntuación y mover su ficha de puntuación dos casillas adicionales en el marcador.

Fichas de Penalización

Durante la siguiente fase de Misión (ver página 3), se activa el efecto de las fichas de Penalización de cada jugador.

Hay 5 tipos diferentes de Penalizaciones:



Calambre: un jugador afectado por una Penalización de Calambre debe dibujar con su brazo totalmente extendido, es decir sin doblar el codo.

Nota: Los jugadores afectados por una Penalización de Calambre no pueden ponerse de pie.



Zarpas: un jugador afectado por una Penalización de Zarpas debe coger y utilizar su rotulador haciendo una pinza, es decir, utilizando solamente el dedo pulgar y el meñique de la misma mano.



Vórtice: un jugador afectado por una Penalización de Vórtice debe dar la vuelta a su tablero, es decir, con su lado de color visible y poner su pantalla sobre él. El tablero se colocará de nuevo por su lado normal (blanco) tras la siguiente fase de Puntuación.



Cambio: un jugador diestro afectado por una Penalización de Cambio debe dibujar con su mano izquierda y viceversa.



Cíclope: un jugador afectado por una Penalización de Cíclope debe cerrar un ojo.



Los efectos de las fichas de Penalización y fichas de Truco son acumulativos.



Llaves y jaulas



Ciertos niveles cuentan con una llave y una jaula. Si un trazado válido de un jugador **toca la llave y la jaula**, el jugador obtiene el número de PV indicados dentro de la jaula 🏆.

Nota: no es necesario tocar las monedas de puntuación. Con tocar cualquier parte de la jaula es suficiente.



Botones y láseres

En los niveles de 6.1, 6.5 y 7.2, ciertas zonas están delimitadas por una barrera y un láser del mismo color.

El trazado de un jugador no puede entrar en dichas zonas a menos que el láser y la barrera se hayan desactivado. Para ello, el trazado del jugador debe tocar el botón correspondiente antes de entrar en el área.

Si la línea de un jugador entra en una de estas zonas y el láser y la barrera están todavía activos, la parte de la línea más allá de ese punto se **borra antes de anotar los PV del nivel**.

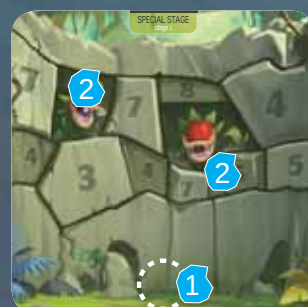


Duendes y niveles especiales

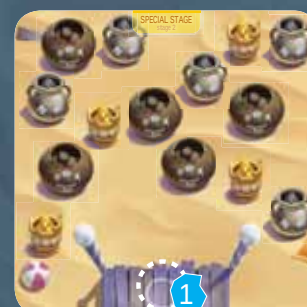


Los jugadores más observadores pueden encontrar traviesos duendes en algunos niveles. Durante la fase de Puntuación, si un trazado válido toca a un duende, el jugador en cuestión (y solamente él):

- 1 Selecciona una de las dos caras de la hoja de nivel especial e inmediatamente juega ese nivel antes de que el siguiente jugador determine su puntuación.
- 2 Coloca su ficha de personaje en el lugar designado 1 y la golpea hacia adelante.
- 3 El jugador no anota ningún PV, si su ficha se sale de la hoja de nivel. Si alguna parte de la ficha permanece en la hoja de nivel, el jugador determina su puntuación.



PARED DEVORADORA DE HOMBRES
Nivel 1



PLAYA DEL TESORO
Nivel 2

■ Pared devoradora de hombres (Nivel 1)

El jugador obtiene el número de PV que indique la casilla tocada por su ficha de personaje con el mayor valor. Si la ficha de personaje toca un espacio que contenga una planta devoradora de hombres 2, el jugador no obtiene ningún punto.

■ Playa del tesoro (Nivel 2)

El jugador obtiene un número de PV igual a la suma de los valores de todas las vasijas tocadas por su ficha de personaje.



Modo arcade

Para cada nuevo nivel, antes de iniciar el temporizador, muestra la ficha de Penalización de la parte superior de la pila de Penalización. El efecto de esta ficha se aplica a todos los jugadores. Esta ficha de Penalización se denominará **Penalización común**. Su efecto se acumula a las Penalizaciones individuales activas. Si un jugador tiene una ficha de Penalización del mismo tipo que la Penalización común, debe colocar inmediatamente su ficha bajo la pila de Penalización.



¿Algún problema?
ATENCIÓN AL CLIENTE
www.asmodee.com

2014-1/LIBQUM12/AMI001