

Правила настольной игры

«Луни Квест: Затерянный город» (Loony Quest: The Lost City)

Авторы игры: Лоран Эскофье и Давид Франк (Laurent Escoffier and David Franck)

Перевод на русский язык: Александр Казанцев, ООО «Игровед»

Количество игроков: 2-5

Возраст: от 8 лет

Продолжительность игры: 20 минут

В этом дополнении к игре «Луни Квест», «Луни Квест: Затерянный город», описываются новые принципы игры. Правила базовой игры продолжают действовать.

Турнир Аркадии едва приблизился к концу, когда участники были захвачены Вадоором, изгнанным злым братом короля Федоора. Он не остановится ни перед чем в битве за трон. С помощью устрашающего Рогобосса, Вадоор запер искателей приключений в трюме пиратского корабля, направляющегося в открытый океан.

Начинается новое приключение! Нашим героям придётся продемонстрировать храбрость и умение, чтобы сбежать из этой ловушки и уйти от своих похитителей. Их путь пройдёт через неизведанные тайные миры, в том числе и легендарный затонувший город Спектра, чьи жители, если верить слухам, могут искривлять пространство и время... Защитить Аркадию окажется сложнее и опаснее, чем планировалось! Куда же закинет их судьба?

КОМПОНЕНТЫ

1 **16 двухсторонних полей уровней**, представляющих следующие 32 игровых уровня:

Мир Пиратов / Pirate World (Мир 8 / World 8) → 6 уровней.

Мир Наутилуса / Nautilus World (Мир 9 / World 9) → 6 уровней.

Мир Глубин / Abyssal World (Мир 10 / World 10) → 6 уровней.

Мир Спектры / Spectra World (Мир 11 / World 11) → 6 уровней.

Мир Водоворота / Vortex World (Мир 12 / World 12) → 6 уровней.

2 особых уровня.

2 **1 пирамида** (требуется сборка).

3 **5 бонусных жетонов скаута.**

4 **5 штрафных жетонов проклятья.**

НОВЫЕ ПРИНЦИПЫ ИГРЫ

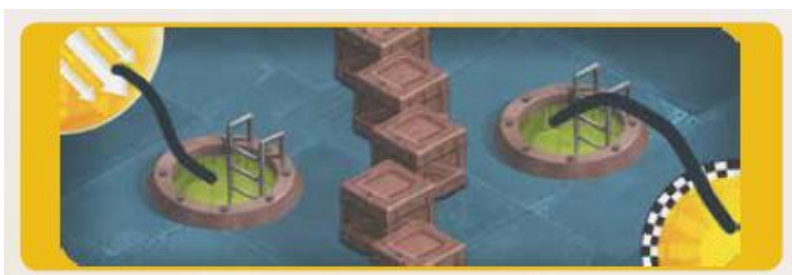
Потайные ходы

При выполнении заданий Соединения и Перемещения игроки могут использовать потайные ходы, представленные (в зависимости от уровня) дверями, люками, пространственными порталами и лестницами (см. конец правил).



Как они работают?

Когда игрок рисует линию, заканчивающуюся в потайном ходе, он может продолжить рисовать её из другого потайного прохода того же вида и цвета.

Пример 1

Примечание: Рисунок считается одной линией, хотя он и разделён на две части потайными ходами.

Считается, что потайной ход не был использован, если:

линия, **ведущая ИЗ потайного хода**, начинается не в нём (**Пример 2**);

линия, **ведущая В потайной ход**, заканчивается не в нём (**Пример 3**).

В обоих случаях линия, **ведущая из потайного хода**, и всё, что нарисовано далее, **стирается** перед подсчётом очков. Часть линии, ведущая в потайной ход (или почти ведущая в него) не стирается.

Пример 2**Пример 3****Примечания, касающиеся кнопок и лазеров**

На уровнях 9.1 и 10.6 встречаются зоны с лазерами и потайными ходами. Игроки могут использовать потайные ходы, чтобы попасть в такие зоны, даже если лазер и барьер всё

ещё работают. Важно: игроки не должны касаться барьера и лазера, если только они не были отключены кнопкой.

Пример 4



Корабль-пирамида



Легенда гласит, что подводные полоумчики, ныне обитающие в Мире Спектры, изначально прибыли с планеты Спектрум, расположенной в параллельной Аркадии вселенной. Хотя их план вторжения на космических кораблях в форме пирамиды провалился, они решили остаться в этом измерении и основались на дне океана Аркадии, поджидая подходящего момента отомстить. И теперь, лишившись своих героев, беззащитное королевство должно подготовиться к новому вторжению со Спектрума. Первые космические корабли уже пролетают над Аркадией...

Корабль-пирамида — визуальная преграда, используемая на всех уровнях Мира 11. После того как вы положили поле уровня на игровую площадку, накройте его сверху кораблём-пирамидой (см. конец правил).

Игроки не должны трогать или сдвигать корабль-пирамиду, пока выполняют задание. Однако они могут перемещаться вокруг корабля-пирамиды, чтобы лучше рассмотреть поле уровня.

Примечание: Для более напряжённого состязания вы можете играть и с другими мирами «Луни Квеста», установив сверху корабль-пирамиду!

НОВЫЕ БОНУСЫ И ШТРАФЫ



Бонус скаута: Прежде чем выполнить задание, игрок может наложить свой экран на поле уровня и сделать небольшую отметку «X» на своём экране в произвольном месте. Игрок может использовать «X» на своём экране в качестве ориентира при выполнении задания (**Пример 5** и **Пример 6**). Отметка «X» не учитывается при подсчёте очков.

Пример 5**Пример 6**

Штраф проклятия: Если игрок вытягивает штрафной жетон проклятия, он сбрасывает его и вытягивает ещё 2 штрафных жетона. Если игрок снова вытягивает жетон проклятия, его эффект применяется ещё раз.

ФЕИ И ОСОБЫЕ УРОВНИ

В это дополнение входит 2 особых уровня — они разыгрываются, как и описано на последней странице (стр. 8) правил базовой игры.



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!