

Slide QUEST



INTRODUCTION

The bad guys have taken over our beautiful kingdom and it's in total chaos! You have to save the world, and quickly! Work together to guide this brave, rolling knight through this turbulent adventure which is lined with twists and traps!

OBJECT OF THE GAME

Help the knight to get to the end of each map all while avoiding traps and obstacles. A path of light will guide him. If you make it to the end of the final map of your game mode with at least one life remaining, you win the game.



SET UP

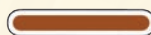
- Take the cardboard container out of the box which has all the game contents. This container can now be used to store items.
- Put the bottom of the box in the centre of the table.
- Place the 4 levers in the 4 notches of the bottom of the box (see the image).
- Place the board with all the traps on top of the levers.
- Choose one of the 2 possible game modes (see **GAME MODES**).
- Place the first map of the chosen world over the traps board (each map has a numbered back).
- Set up the game components indicated on the map (arches, barriers, boulders, sticks of dynamite, guards or Villain) and place the knight on the board which corresponds to the number on the card.



arche



boulder



small barrier



large barrier



sticks of dynamite



guard



Villain

- Choose a difficulty level from the 3 options given and place the 'heart' marker on the corresponding square of the life counter (see paragraph **CHOOSING LIVES**).

The knight is now ready to set off on his adventure.

CONTENTS

- 1 board with traps
- 4 levers
- 20 maps showing 4 kinds of worlds
- 1 rolling knight

- 8 obstacles (2 arches, 2 large barriers, 2 small barriers and 2 boulders)
- 9 traps (4 dynamits, 4 guards numbered from 1 to 4 and 1 Villain)
- 1 life counter (3 levels of difficulty)
- 1 'heart' marker
- 1 game saver



GAME MODES

MINI QUEST

To win the game, players must help the knight to cross the 5 maps that make up 1 world, arriving safe and sound at the end. There are 4 kinds of world:

- The Coast: maps with a green back numbered from 1 to 5,
- The Mountain: maps with a blue back numbered 6 to 10,
- The Castle Grounds: maps with a red back numbered 11 to 15,
- The Castle: maps with a brown back numbered 16 to 20.

The difficulty level increases from one world to the next. When the players have successfully crossed a world, they can move onto the next one (or replay the same world) by resetting their number of lives.

A GRAND QUEST

- To win the game, players must help the knight to save the universe and cross all 20 maps. If the game is interrupted, it can be saved the kingdom (see **SAVING YOUR GAME**).

HOW TO PLAY

Once the maps and components have been assembled, players position themselves around the board where they can easily use the 4 levers.

- With 4 players, each player must use 1 lever.
- With 3 players, 2 players must use 1 lever and 1 player must use 2 levers.
- With 2 players, each player must use 2 levers.

The knight must succeed in the mission set out by the map in order to move onto the next one.

Players are strongly recommended to communicate with each other in order to coordinate how they use their levels to control how the board is moved and to succeed in moving the knight forwards.

NOTE: Players are advised to practice a little on the first map at the start of each game. Colour codes on the insides of the box can help players to communicate with each other.

Once the knight has made it to the end of each map, players remove the game components and the map on the board. They then put the next map on the board with the required components indicated.

TYPES OF MISSION

In your quest to set the kingdom free there will be 6 different types of goal to carry out according to the maps. Certain maps have several courses of action:

- **SIMPLE PATHS:** Follow the path of light without falling into traps. If the knight moves out of the path of light, he must return to the spot where he left it.
- **PATHS WITH DYNAMITES:** Follow the path of light without falling into traps and without knocking over dynamites.
- **THE GUARDS:** Push the guards into the traps.
- **THE NUMBERED GUARD:** Push the guards into their corresponding numbered traps (guard number 1 in hole 1 etc).
- **THE VILLAIN:** Get rid of the guards (numbered or not) then push the Villain into the trap of their colour.
- **EXPLOSIVE END:** Two maps require you to use dynamites in a special way (dynamite icon on the back of these 2 maps):

A. MAP N° 10: To move onto the next map, you must push a stick of dynamite in front of board II to blow up the door.

B. MAP N° 20: After getting rid of the guards and the villain, push all the sticks of dynamite into the hole after the Villain. Then, place the knight on the villain's throne to save the kingdom!



CHOOSING LIVES

Players can choose the level of difficulty at the start of the game by placing the 'heart' marker on the corresponding level:



- **Easy (green background):** players start with 5 lives (place the 'heart' marker on the number 5), they can have a maximum of 8 lives.
- **Normal (blue background):** players start with 4 lives (place the 'heart' marker on the number 4), they can have a maximum of 6 lives.
- **Difficult (red background):** players start with 3 lives (place the 'heart' marker on the number 3), they can have a maximum of 4 lives.

For every life that is won or lost, players move the 'heart' marker along the counter accordingly.

LOSING LIVES

A life is lost when the knight:

- falls in a trap,
- knocks over a stick of dynamite or drops it in a trap,
- pushes a guard or the Villain into the wrong trap,
- pushes the Villain into the right trap before getting rid of all the guards,
- tips over.

If a guard or the Villain falls into a hole without being pushed by the knight, a life is lost.

The knight continues his mission normally except when he falls in a trap or tips over. He moves back to the start position and must make his way across the path again.

Exceptional case: Maps n°10 and n°20 must be carried out perfectly. If the knight makes a single mistake, he loses a life and must restart the map by replacing all the elements.

WINNING LIVES

For certain maps, a life can be won if the knight manages to reach a heart symbol.

SAVING YOUR GAME

If players want to pause their game, they can save their progression and come back to the place they stopped later. For this, they simply have to: select the map reached and the lives remaining on the game saver.



END OF GAME

The game can end in two ways:

1° SET FREE: the knight successfully completes the last map of the chosen game mode with at least 1 life left on the counter and the players win the game.

2° GAME OVER: if the lives counter gets to zero, it's Game Over. The game is stopped and players must start again from the beginning of their chosen game mode.

VARIATION: Timed...

Add even more suspense to the adventure!

Each map must be finished within a set amount of time.

If the knight doesn't make it to the end in time, he loses a life. In that case, the knight must be put back to the map's start position and all the components put back in their original place. The game can then restart by resetting the timer.

If the knight makes it to the end of the last map of the chosen game mode with at least one remaining life, the game is won!

OKAY, BUT WHERE'S THE TIMER?

The QR code below will allow players to access an app that lets them start a timer at the start of maps.

This app is compatible with smartphones and tablets running IOS and Android.



VARIATION: Hero Mode

When the knight loses a life, he moves back to the start position of the map. The game items are put back in their place so the knight can face them again.

NOTE: to get the items that have fallen into the traps back, lift the board.

VARIATION: Lonely knight

Saving the world on your own is possible! You just have to prove your dexterity and operate the 4 levers all by yourself.

© 2019 Blue Orange Editions. Slide Quest and Blue Orange are trademarks of Blue Orange Editions, France. Made in China. Designed in France.

www.blueorangegames.eu



CONTENU

- 1 plateau à pièges
- 4 leviers
- 20 cartes représentant 4 mondes
- 1 chevalier à roulette

- 8 obstacles (2 arches, 2 grandes barrières, 2 petites barrières, 2 rochers)
- 9 pièges (4 dynamites, 4 gardes numérotés de 1 à 4, 1 Vilain)
- 1 compteur de vies (3 niveaux de difficulté)
- 1 marqueur « cœur »
- 1 sauvegarde de jeu



INTRODUCTION

Les méchants ont pris le contrôle de notre beau royaume et c'est une vraie pagaille ! Vite ! Il faut sauver le monde ! Tous ensemble, guidons ce brave chevalier à roulette à travers cette aventure mouvementée, semée d'embûches et de rebondissements.

BUT DU JEU

Aidez le chevalier à atteindre l'arrivée de chaque carte en évitant les pièges et obstacles. Un fil de lumière lui montre la voie. Si vous parvenez à l'arrivée de la dernière carte de votre mode de jeu avec au moins une vie restante, vous gagnez la partie.



MODES DE JEU

MINI QUÊTE

Pour gagner la partie, les joueurs doivent aider le chevalier à parcourir un monde de 5 cartes et à arriver sain et sauf. Il existe 4 mondes :

- La Côte : cartes à dos vert numérotées de 1 à 5,
- La Montagne : cartes à dos bleu numérotées de 6 à 10,
- Les Abords du Château : cartes à dos rouge numérotées de 11 à 15,
- Le Château : cartes à dos marron numérotées de 16 à 20.

La difficulté est croissante d'un monde à un autre. Lorsque les joueurs ont parcouru un monde avec succès, ils peuvent passer au monde suivant (ou rejouer au même monde) en réinitialisant le nombre de vies.

LA GRANDE QUÊTE

Pour gagner la partie, les joueurs doivent aider le chevalier à sauver le royaume et à parcourir les 20 cartes. Si la partie est interrompue, la sauvegarde de jeu peut être utilisée (voir paragraphe **SAUVEGARDE DE JEU**).

DÉROULEMENT DU JEU

Une fois la carte et les éléments positionnés, les joueurs s'installent de façon à pouvoir aisément manipuler les 4 leviers.

- À 2 joueurs, chacun doit manipuler 2 leviers.
- À 3 joueurs, 2 joueurs doivent manipuler 1 levier et 1 joueur doit en manipuler 2.
- À 4 joueurs, chaque joueur doit manipuler 1 levier.

Le chevalier doit réussir la mission de la carte pour passer à la carte suivante. Les joueurs sont vivement encouragés à communiquer afin de coordonner leurs mouvements et réussir à faire avancer le chevalier en orientant le plateau grâce aux leviers.

NOTE : Il est conseillé de s'entraîner un peu sur la première carte pour toutes premières parties. Des codes couleurs sur les côtés intérieurs de la boîte peuvent aider les joueurs dans leur façon de communiquer entre eux.

Lorsque le chevalier a atteint l'arrivée, les joueurs retirent les éléments de jeu et la carte du plateau. Ils installent ensuite la carte suivante sur le plateau avec les éléments indiqués.

MISE EN PLACE

- Retirer l'insert en carton de la boîte contenant tout le matériel. L'insert peut être réutilisé comme rangement.
- Disposer le dessous de la boîte au centre de la table.
- Placer les 4 leviers dans les 4 encoches du dessous de la boîte (voir image ci-dessous).
- Placer le plateau à pièges sur les leviers.
- Choisir le mode de jeu parmi les 2 proposés (voir **MODES DE JEU**).
- Placer la première carte du monde choisi sur le plateau (chaque carte est numérotée au dos).
- Positionner les éléments du jeu tels qu'indiqués sur la carte (arches, barrières, rochers, dynamites, gardes, Vilain) et le chevalier sur le panneau correspondant au numéro de la carte.



- Choisir le mode de difficulté parmi les 3 proposés et placer le marqueur « cœur » sur la case adaptée du compteur de vie (voir paragraphe **GESTION DES VIES**).
- Le chevalier est fin prêt pour l'aventure.



TYPES DE MISSION

Dans votre aventure pour libérer-délivrer le royaume, vous aurez 6 types d'objectifs différents à réaliser selon les cartes.

Certaines cartes mélangent plusieurs types d'objectifs :

- **PARCOURS SIMPLE :** suivre le fil de lumière sans tomber dans les pièges. Si le chevalier quitte le fil de lumière, il doit retourner à l'endroit où il l'a quitté.
- **PARCOURS AVEC DYNAMITES :** suivre le fil de lumière sans tomber dans les pièges et sans faire tomber les dynamites.
- **LES GARDES :** pousser les gardes dans les pièges.
- **LES GARDES NUMÉROTÉS :** pousser les gardes dans leur piège en respectant les numéros (garde n°1 dans le trou n°1, etc.).
- **LE VILAIN :** se débarrasser des gardes (numérotés ou non) puis pousser le Vilain en dernier dans le piège de sa couleur.

• **FIN SPÉCIALE** : 2 cartes demandent d'utiliser les dynamites de façon spéciale (icône dynamite au dos de ces 2 cartes) :



A. CARTEN°10 : Pour pouvoir passer à la carte suivante, vous devez pousser une dynamite devant le panneau II pour faire sauter la porte.



B. CARTEN°20 : Après vous être débarrassés des gardes et du Vilain, poussez toutes les dynamites dans le trou du Vilain une fois qu'il y est tombé. Puis placez le chevalier sur le trône du Vilain pour libérer-délivrer le royaume.



GESTION DES VIES

Les joueurs choisissent leur niveau de difficulté en début de partie et placent le marqueur « cœur » au niveau correspondant :

- **Niveau Facile (sur fond vert)** : les joueurs débutent avec 5 vies (placer le marqueur sur le 5), ils peuvent avoir au maximum 8 vies.
- **Niveau Normal (sur fond bleu)** : les joueurs débutent avec 4 vies (placer le marqueur sur le 4), ils peuvent avoir au maximum 6 vies.
- **Niveau Difficile (sur fond orange)** : les joueurs débutent avec 3 vies (placer le marqueur sur le 3), ils peuvent avoir au maximum 4 vies.

À chaque perte ou gain de vie, le marqueur « cœur » est déplacé sur le compteur de vies.

PERTE DE VIES

Une vie est perdue lorsque le chevalier :

- tombe dans un piège,
- renverse une dynamite ou la fait tomber dans un piège,
- pousse un garde ou le Vilain dans le mauvais piège,
- pousse le Vilain dans le bon piège mais il reste encore au moins un garde,
- tombe à la renverse.

Si un garde et/ou le Vilain tombe dans un trou sans avoir été poussés par le chevalier, c'est une vie en moins.

Le chevalier continue sa mission normalement excepté s'il tombe dans un piège ou tombe à la renverse. Il doit retourner sur le panneau de départ et reprendre le cours de la partie.

Cas exceptionnel : Les cartes n°10 et n°20 doivent être réalisées à la lettre. Si le chevalier fait une seule erreur, il perd une vie et doit recommencer la carte en relaçant tous les éléments.

GAIN DE VIES

Sur certaines cartes, une vie peut être récupérée si le chevalier arrive à toucher une icône « cœur ».

SAUVEGARDE DE JEU

Si les joueurs veulent interrompre la partie, ils peuvent sauvegarder leur progression et reprendre plus tard là où ils se sont arrêtés. Pour cela rien de plus simple : sur la sauvegarde de jeu, sélectionner la carte atteinte et les vies restantes.



FIN DU JEU

La partie peut se terminer de 2 façons.

1° LIBÉRÉ, DÉLIVRÉ : Le chevalier a parcouru la dernière carte du mode de jeu avec succès et il reste au moins une vie sur le compteur. Les joueurs gagnent la partie.

2° GAME OVER : Si le compteur de vies arrive à zéro, c'est « Game Over ». La partie est terminée, les joueurs doivent recommencer au début de leur mode de jeu.

VARIANTE : Avec le temps...

Ajoutons encore un peu de piment à cette aventure !

Chaque carte doit être parcourue en un temps limité.

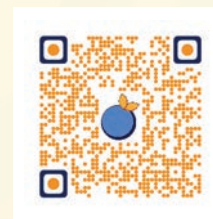
Si le chevalier n'atteint pas l'arrivée à temps, c'est une vie en moins. Dans ce cas, le chevalier doit être replacé sur le panneau de départ de la carte et tous les éléments remis à leur place. La partie peut alors reprendre en relaçant le chronomètre.

Si le chevalier termine la dernière carte du mode de jeu avec au moins une vie restante, c'est gagné !

OUI MAIS OÙ EST LE CHRONOMÈTRE ?

Le QR code ci-contre permet aux joueurs d'accéder à une application permettant de lancer un chronomètre en fonction des cartes.

L'application est compatible portable et tablette, IOS et Android.



VARIANTE : Mode Héroïque

Lorsque le chevalier perd une vie, il reprend ensuite sa place sur le panneau de départ. Les éléments de jeu sont remis à leur place pour que le chevalier les affronte à nouveau.

NOTE : pour récupérer les éléments de jeu tombés dans les pièges, soulever le plateau.

VARIANTE : Cavalier seul

Sauver le monde seul, c'est possible ! Il suffit de faire preuve de dextérité et de manier les 4 leviers tout seul.

Mentions et remerciements des auteurs

Nicolas Bourgoïn souhaite remercier Amandine et Jules, sa famille, Alex, Flo et tous les autres amis de la CAL, et bien sûr Jean-François, Cathy et Mimo pour cette belle aventure !

Jean-François Rochas souhaite remercier Catherine, Lucie, Lili ainsi que Nicolas, Amandine et la CAL. Et un grand merci à Mimo qui a concrétisé ce projet.

© 2019 Blue Orange Editions. Slide Quest et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Editions, France. Fabriqué en Chine. Développé en France. www.blueorangegames.eu





EINFÜHRUNG

Die Bösewichte haben euer wunderbares Königreich gekapert, das Chaos ist perfekt! Schnell, ihr müsst die Welt retten! Helft gemeinsam dem mutigen, rollenden Ritter, seinen Weg durch dieses bewegende Abenteuer zu finden, das mit Wendungen und Fallen gespickt ist.

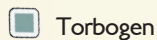
ZIEL DES SPIELS

Helft dem Ritter, auf jeder Landkarte das Ziel zu erreichen, indem ihr die Fallen und Hindernisse umgeht. Ein leuchtender Pfad zeigt ihm den Weg. Wenn ihr das Ziel der letzten Landkarte in eurem Spielmodus erreicht und mindestens ein Leben übrig habt, gewinnt ihr.



AUFBAU

- Nehmt den Kartoneinsatz aus der Schachtel, die alles Material enthält. Der Einsatz kann zur Aufbewahrung verwendet werden.
- Stellt das Unterteil der Schachtel in die Tischmitte.
- Steck die 4 Hebel in die 4 Kerben im Unterteil der Schachtel (siehe Bild).
- Legt das Spielbrett mit den Fallen auf die Hebel.
- Wählt einen der beiden Spielmodi (siehe **SPIELMODI**).
- Legt die erste Landkarte der gewählten Spielwelt auf das Spielbrett (jede Landkarte ist auf der Rückseite nummeriert).
- Setzt die Spielelemente ein, wie auf der Landkarte eingezeichnet (Torbögen, Hindernisse, Felsen, Dynamit, Wachen, Schurke) und stellt den Ritter auf das Feld mit der Nummer der Landkarte.



Kleines Hindernis

Großes Hindernis



Dynamit



Wache



Schurke

- Wählt eine der 3 möglichen Schwierigkeitsstufen und legt den Marker „Herz“ auf das entsprechende Feld des Lebenspunkte-Zählers (siehe Abschnitt **LEBENSUNKTE**). Der Ritter ist bereit fürs Abenteuer.



SPIELMATERIAL

- 1 Spielbrett mit Fallen
- 4 Hebel
- 20 Landkarten, die 4 Welten darstellen
- 1 rollender Ritter

- 8 Hindernisse (2 Torbögen, 2 große Hindernisse, 2 kleine Hindernisse, 2 Felsen)
- 9 Fallen (4 Dynamit, 4 Wachen, nummeriert von 1 bis 4, 1 Schurke)
- 1 Lebenspunkte-Zähler (3 Schwierigkeitsstufen)
- 1 Marker „Herz“
- 1 Speicherkarte

SPIELMODI

MINI-QUESTE

Um das Spiel zu gewinnen, müssen die Spieler dem Ritter helfen, eine Welt aus 5 Landkarten zu durchqueren und wohlbehalten ans Ziel zu kommen. Es gibt 4 Welten:

- Küste: Landkarten mit grüner Rückseite, nummeriert von 1 bis 5,
- Gebirge: Landkarten mit blauer Rückseite, nummeriert von 6 bis 10,
- Umgebung des Schlosses: Landkarten mit roter Rückseite, nummeriert von 11 bis 15,
- Schloss: Landkarten mit brauner Rückseite, nummeriert von 16 bis 20.

Die Schwierigkeit steigert sich von einer Welt zur nächsten. Wenn die Spieler eine Welt erfolgreich durchlaufen haben, können sie in die nächste Welt weiterziehen (oder dieselbe Welt erneut spielen), indem sie die Lebenspunkte wieder auf den Startwert setzen.

GROßE QUESTE

- Um das Spiel zu gewinnen, müssen die Spieler dem Ritter helfen, das Königreich zu retten und alle 20 Landkarten zu durchqueren. Wenn das Spiel unterbrochen wird, könnt ihr das Spiel speichern (siehe **SPEICHERMODUS**).

SO WIRD GESPIELT

Sobald die Landkarte und die Spielelemente aufgebaut sind, setzen sich die Spieler so an den Tisch, dass sie mühelos die 4 Hebel bedienen können.

- Bei 2 Spielern bedient jeder 2 Hebel.
- Bei 3 Spielern bedienen 2 Spieler je einen Hebel und ein Spieler bedient 2.
- Bei 4 Spielern bedient jeder Spieler 1 Hebel.

Der Ritter muss die Mission auf der Landkarte bewältigen, um die nächste Landkarte zu erreichen. Die Spieler sollten sich unbedingt miteinander absprechen, um ihre Bewegungen zu koordinieren und den Ritter zu bewegen, indem sie das Spielbrett mit Hilfe der Hebel schräg stellen.

ANMERKUNG: Ihr solltet ein wenig auf der ersten Landkarte üben, bevor ihr in euer allererstes Spiel startet. Die farbigen Markierungen an der Innenseite der Schachtel können euch dabei helfen, miteinander zu kommunizieren.

Wenn der Ritter am Ziel angekommen ist, nehmen die Spieler die Spielelemente und die Landkarte vom Spielbrett. Sie legen dann die nächste Landkarte auf das Spielbrett und setzen die angegebenen Elemente ein.

MISSIONEN

Für euer Abenteuer, das Königreich zu befreien, müsst ihr auf den Landkarten 6 verschiedene Ziele erreichen. Auf manchen Landkarten sind es mehrere Ziele gleichzeitig:

- **EINFACHER WEG:** Folgt dem leuchtenden Pfad, ohne in die Fallen zu stürzen. Wenn der Ritter den Pfad verlässt, muss er an den Ort zurückkehren, an dem er den Pfad verlassen hat.
- **WEG MIT DYNAMIT:** Folgt dem leuchtenden Pfad, ohne in die Fallen zu stürzen und ohne Dynamit umzuwerfen.
- **WACHEN:** Schubst die Wachen in die Fallen.
- **NUMMERIERTE WACHEN:** Schubst die Wachen in die Fallen mit der passenden Nummer (Wache #1 und Loch #1, etc).

- **DER SCHURKE:** Werdet die Wachen los (nummeriert oder nicht) und schubst dann den Schurken in die Falle mit seiner Farbe.
- **EXPLOSIVES ENDE:** 2 Landkarten erfordern den besonderen Einsatz von Dynamit (Dynamit-Symbol auf der Rückseite dieser beiden Landkarten):



A. LANDKARTE #10: Um auf die nächste Landkarte zu gelangen, müsst ihr ein Dynamit vor das Feld II schubsen, um die Tür aufzusprengen.



B. LANDKARTE #20: Nachdem ihr die Wachen und den Schurken losgeworden seid, schubst alles Dynamit in das Loch des Schurken, sobald er darin verschwunden ist. Setzt dann den Ritter auf den Thron des Schurken, um das Königreich zu befreien.



LEBENSUNKTE

Die Spieler wählen ihren Schwierigkeitsgrad zu Beginn der Partie und setzen den Marker „Herz“ auf das entsprechende Feld:

- **Einfach (grüner Hintergrund):** Die Spieler beginnen mit 5 Leben (legt den Marker auf die 5), sie können maximal 8 Leben haben.
- **Normal (blauer Hintergrund):** Die Spieler beginnen mit 4 Leben (legt den Marker auf die 4), sie können maximal 6 Leben haben.
- **Schwierig (oranger Hintergrund):** Die Spieler beginnen mit 3 Leben (legt den Marker auf die 3), sie können maximal 4 Leben haben.

Jedes Mal, wenn die Spieler ein Leben verlieren oder erhalten, wird der Marker „Herz“ auf der Lebenspunkteanzeige entsprechend bewegt.

LEBEN VERLIEREN

Ein Leben geht verloren, wenn der Ritter:

- in eine Falle stürzt,
- eine Dynamitstange umwirft oder in eine Falle schubst
- eine Wache oder den Schurken in die falsche Falle schubst
- selber umfällt.

Wenn eine Wache und/oder der Schurke in ein Loch fällt, ohne vom Ritter geschubst worden zu sein, kostet dies ein Leben.

Der Ritter setzt seine Mission ganz normal fort, außer wenn er in eine Falle stürzt oder selber umfällt. Dann muss er auf sein Startfeld zurückkehren und seinen Weg von vorne beginnen.

Ausnahmefall: Die Landkarten #10 und #20 müssen exakt erfüllt werden. Wenn der Ritter einen einzigen Fehler macht, verliert er ein Leben und muss die Landkarte neu beginnen, nachdem er alle Elemente neu aufgebaut hat.

LEBEN GEWINNEN

Auf manchen Landkarten könnt ihr ein Leben gewinnen, wenn der Ritter ein „Herz“-Symbol berührt.



SPIEL SPEICHERN

Wenn die Spieler die Partie unterbrechen wollen, können sie ihren Fortschritt speichern und zu einem späteren Zeitpunkt dort weitermachen, wo sie aufgehört haben.

Das ist ganz einfach: Auf der Speicherkarte stellen sie ein, auf welcher Landkarte sie sich befinden und wie viele Lebenspunkte übrig sind.



ENDE DES SPIELS

Das Spiel kann auf 2 Arten enden:

1° BEFREIT, ERLÖST: Der Ritter hat die letzte Landkarte des gewählten Spielmodus erfolgreich durchlaufen und es ist noch ein Leben auf der Anzeige übrig. Die Spieler gewinnen.

2° GAME OVER: Wenn der Lebenspunktezeähler 0 erreicht, heißt es „Game Over“. Das Spiel ist zu Ende, die Spieler müssen am Beginn ihres Spielmodus' neu starten.

VARIANTE: Auf Zeit...

Macht euer Abenteuer noch aufregender!

Jede Landkarte muss in einer begrenzten Zeit bewältigt werden.

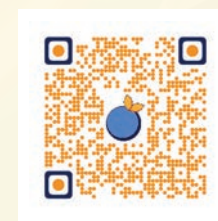
Wenn der Ritter innerhalb dieser Zeit das Ziel nicht erreicht, kostet dies ein Leben. In diesem Fall muss der Ritter wieder auf das Startfeld dieser Landkarte gestellt werden und alle Elemente müssen wieder aufgebaut werden.

Startet die Stoppuhr und das Spiel beginnt von neuem! Wenn der Ritter die letzte Landkarte dieses Spielmodus beendet und mindestens ein Leben übrig hat, habt ihr gewonnen!

JA, ABER WO IST DIE STOPPUHR?

Der nebenstehende QR-Code ermöglicht es den Spielern, eine App mit auf die Landkarten abgestimmter Stoppuhr herunterzuladen.

Die App ist kompatibel für Handys und Tablets, IOS und Android.



VARIANTE: Heldenmodus

Wenn der Ritter ein Leben verliert, springt er auf das Startfeld zurück. Die Spielelemente werden wieder an ihren Platz gestellt, damit der Ritter sich ihnen aufs Neue stellt.

ANMERKUNG: Um die Elemente zurück zu holen, die in die Fallen gestürzt sind, hebt ihr das Spielbrett an.

VARIANTE: Solo-Ritter

Die Welt alleine retten – das ist möglich! Es reicht aus, sein Geschick unter Beweis zu stellen und die 4 Hebel ganz alleine zu bedienen.





INTRODUZIONE

I malvagi hanno preso il controllo del nostro ameno reame ed è un vero caos! Rapidii! Bisogna salvare il mondo! Tutti insieme conduciamo questo valoroso cavaliere attraverso questa avventura movimentata come una roulette, piena di trabocchetti e rimbalzi.

SCOPO DEL GIOCO

Aiuta il cavaliere a raggiungere il traguardo di ciascuna carta evitando le insidie e gli ostacoli. Una traccia luminosa gli segnala il percorso. Se arriverai al traguardo dell'ultima carta della modalità di gioco scelta con almeno una vita residua, sarai il vincitore della partita.



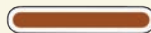
PREPARAZIONE

- Si estrae l'inserito in cartone dalla scatola che contiene tutti i materiali.
- L'inserito può essere utilizzato come custodia.
- Si colloca la parte inferiore della scatola al centro del tavolo.
- Si piazzano le 4 leve sui bordi della scatola capovolta (v. l'immagine qui sotto).
- Si colloca la plancia con i trabocchetti sulle leve.
- Si sceglie la modalità di gioco tra le due proposte (vedi **MODALITÀ DI GIOCO**). Si colloca la prima carta del mondo scelto sulla plancia (ogni carta è numerata sul retro).
- Si posizionano i componenti del gioco come sono indicati sulla carta (archi, barriere, rocce, bombe, guardie, brigante) e il cavaliere sul riquadro che riporta il numero della carta.



arco

roccia



barriera piccola



barriera grande



bomba



guardia



Brigante

- Si sceglie il livello di difficoltà tra i 3 proposti e si colloca il segnalino "cuore" sulla casella prevista del contatore della vita (vedi paragrafo **GESTIONE DELLE VITE**)

Il cavaliere è pronto per l'avventura.



CONTENUTO

- 1 plancia con trappole
- 4 leve
- 20 carte che rappresentano 4 mondi
- 1 cavaliere scorrevole

- 8 ostacoli (2 archi, 2 barriere grandi, 2 barriere piccole, 2 rocce)
- 9 insidie (4 bombe, 4 guardie numerate da la 4, 1 Brigante)
- 1 contatore delle vite (3 livelli di difficoltà)
- 1 segnalino "cuore"
- 1 salvaguardia del gioco



MODALITÀ DI GIOCO

PICCOLA AVVENTURA

Per vincere la partita, i giocatori devono aiutare il cavaliere a percorrere un mondo di 5 carte e arrivare alla fine sano e salvo. Vi sono 4 modalità:

- La Costa: carte con il retro verde numerate da 1 a 5.
- La Montagna: carte con il retro blu numerate da 6 a 10.
- I territori del Castello: carte con il retro rosso numerate da 11 a 15.
- Il Castello: carte con il retro marrone numerate da 16 a 20.

La difficoltà è crescente da un mondo all'altro. Quando i giocatori avranno percorso un mondo con successo, possono passare al successivo (oppure rigiocare lo stesso) reimpostando dall'inizio il numero di vite.

LA GRANDE AVVENTURA

- Per vincere la partita i giocatori devono aiutare il cavaliere a salvare il reame e a percorrere le 20 carte. Se la partita viene interrotta, si può utilizzare la salvaguardia del gioco (vedi paragrafo **SALVAGUARDIA DEL GIOCO**).

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Dopo aver piazzato la carta e i vari componenti, i giocatori si sistemano in modo da poter facilmente manovrare le 4 leve.

- In 2 giocatori ciascuno manovra 2 leve.
- In 3 giocatori, 2 giocatori manovrano una leva e 1 giocatore ne manovra 2.
- In 4 giocatori, ciascuno ha una leva da manovrare.

Il cavaliere deve compiere la missione prevista dalla carta per poter passare alla successiva. I giocatori sono vivamente pregati di comunicare fra loro per meglio coordinare i propri movimenti e riuscire a far avanzare il cavaliere orientando la plancia con le leve.

NOTA: Si consiglia di allenarsi un po' sulla prima carta durante le prime partite. Dei codici colore posti sul lato interno della scatola possono aiutare i giocatori nel comunicare fra loro.

Quando il cavaliere sarà giunto all'arrivo, i giocatori tolgono i componenti del gioco e la carta dalla plancia. Piazzano quindi la carta successiva con tutti i componenti ivi indicati.

TIPOLOGIA DI MISSIONE

In questa avventura per liberare il reame, si avranno 6 tipi di obiettivi diversi a seconda delle carte.

Certe carte combinano diversi tipi di obiettivi:

- **PERCORSO SEMPLICE:** seguire la traccia della luce senza cadere nei trabocchetti. Se il cavaliere abbandona la traccia luminosa, deve tornare indietro nel punto dove l'ha abbandonata.
- **PERCORSO CON BOMBE:** seguire la traccia luminosa senza cadere nei trabocchetti e senza far cadere le bombe.
- **LE GUARDIE:** spingere le guardie nei trabocchetti.
- **LE GUARDIE NUMERATE:** spingere le guardie nei trabocchetti rispettandone il numero (guardia nr. 1 nel foro nr. 1, ecc...)
- **IL BRIGANTE:** liberarsi delle guardie (seguendo i numeri o no), poi spingere il brigante per ultimo nel trabocchetto del suo colore.

• **OBIETTIVO SPECIALE:** 2 carte richiedono l'utilizzo delle bombe in un modo particolare (icona bomba sul retro di queste due carte)



A. CARTA NR. 10: per poter passare alla carta successiva si deve spingere una bomba davanti al cartello 11 per far saltare la porta.



B. CARTA NR. 20: dopo che ci è sbarazzati delle guardie e del brigante, si spingono tutte le bombe nel foro del brigante quando anche lui vi è caduto dentro. Poi si piazza il cavaliere sul trono del brigante per liberare il reame.



GESTIONE DELLE VITE

I giocatori, all'inizio della partita, scelgono il loro livello di difficoltà e piazzano il marcatore "cuore" al livello corrispondente:

- **Livello facile (sfondo verde):** i giocatori iniziano con 5 vite (piazzare il marcatore sul 5); possono avere al massimo 8 vite.
- **Livello normale (sfondo blu):** i giocatori iniziano con 4 vite (piazzare il marcatore sul 4); possono avere al massimo 6 vite.
- **Livello difficile (sfondo arancio):** i giocatori iniziano con 3 vite (piazzare il marcatore sul 3); possono avere un massimo di 4 vite.

Dopo ogni perdita o guadagno di vita, il marcatore "cuore" viene spostato sul contatore di vite.

PERDITA DI VITE

Una vita viene persa quando il cavaliere:

- cade in un trabocchetto;
- rovescia una bomba o la fa cadere in un trabocchetto;
- spinge una guardia o il brigante in un trabocchetto sbagliato;
- spinge il brigante nel trabocchetto corretto ma resta in campo almeno una guardia;
- cade all'indietro.

Se una guardia e/o il brigante cadono in un buco senza esservi stati spinti dal cavaliere, questo determina una vita in meno.

Il cavaliere continua la sua missione normalmente eccetto quando cade in un trabocchetto o all'indietro. Deve quindi tornare al cartello di partenza e ricominciare la partita.

Casi eccezionali: le carte nr. 10 e nr. 20 devono essere eseguite con precisione. Se il cavaliere fa anche un solo errore, perde la vita e deve ripercorrere la carta, rimettendo a posto tutti i componenti.

GUADAGNO DI VITE

Su alcune carte una vita può essere recuperata se il cavaliere arriva a toccare una icona "cuore".

SALVAGUARDIA DEL GIOCO

Se i giocatori vogliono interrompere la partita possono tenere in salvaguardia le loro progressioni e riprendere in seguito da dove si sono fermati. L'operazione è semplice:



basta selezionare sulla salvaguardia del gioco la carta a cui si è arrivati e le vite residue.

FINE DEL GIOCO

La partita può terminare in due modi.

1° LIBERTÀ: il cavaliere avrà percorso con successo l'ultima carta della modalità di gioco scelta e gli resta almeno una vita sul contatore. I giocatori vincono la partita.

2° "GAME OVER": se il contatore di vite arriva allo zero, è "Game over". La partita termina; i giocatori devono ricominciare dall'inizio della modalità di gioco.

VARIANTE: gioco a tempo...

Si aggiunge un po' di piccante a questa avventura!

Ogni carta deve essere percorsa in un tempo prefissato.

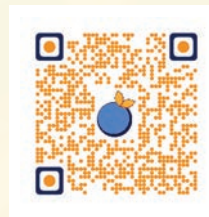
Se il cavaliere non raggiunge l'arrivo in tempo, perde una vita. In questo caso il cavaliere deve essere riposizionato sul cartello di partenza della carta e tutti i componenti vengono rimessi al loro posto. La partita riprende e si fa ripartire il cronometro.

Se il cavaliere termina l'ultima carta della modalità di gioco scelta avendo almeno una vita, allora è vittoria!

PERÒ DOV'È IL CRONOMETRO?

Il codice QR qui a fianco permette ai giocatori di accedere a un'applicazione che consente di far partire un cronometro secondo il tipo di carta giocata.

L'applicazione è compatibile con il cellulare o il tablet, IOS e Android.



VARIANTE: modalità eroica

Quando il cavaliere perde una vita, si riposizione sul cartello di partenza. I componenti del gioco sono rimessi al loro posto in modo che il cavaliere li possa affrontare di nuovo.

NOTA: per recuperare i componenti caduti nei trabocchetti, si solleva la plancia.

VARIANTE: cavaliere solitario

Si può salvare il mondo da solo! Basta applicarsi con destrezza nel manovrare le 4 leve da solo.

© 2019 Blue Oranges Editions. Slide Quest e Blue Orange sono marchi di Blue Orange Editions, France. Prodotto in Cina. Ideato in Francia.
www.blueorangegames.eu





INTRODUCCION

¡Los malvados han tomado el control de nuestro bello reino y lo han sumido en el caos! Vuestro deber es salvar el mundo tan rápido como podáis. Trabajad juntos para guiar al valiente caballero andante hasta la victoria, en esta turbulenta aventura llena de trampas y retos.

OBJETIVO

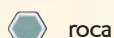
Ayudar al caballero a llegar al final de cada mapa evitando trampas y obstáculos. Un camino de luz lo guiará. Si llegáis al final del último mapa del modo de juego elegido con al menos una vida restante, ganaréis la partida.

PREPARACIÓN

- Retirad el contenedor de cartón de la caja con todos los componentes del juego. Este contenedor solo sirve para mantener las piezas en su sitio hasta que se abre el juego y no tiene uso una vez abierto este. Puede conservarse o utilizarse para guardar cualquier otra cosa.
- Colocad la parte inferior de la caja en el centro de la mesa.
- Montad las 4 palancas en las 4 muescas de la parte inferior de la caja (ver la imagen de abajo).
- Colocad el tablero con todas las trampas sobre las palancas.
- Elegid el modo de juego entre los 2 propuestos (ver **MODOS DE JUEGO**).
- Colocad el primer mapa del mundo elegido sobre el tablero de trampas. (Cada mapa está numerado en el reverso).
- Montad los elementos del juego indicados en el mapa en sus lugares correspondientes (arcos, vallas, rocas, cartuchos de dinamita, guardías o el villano) y colocad al caballero en la casilla que indica el número del mapa.



arco



roca



valla pequeña



valla grande



cartucho de dinamita



guardián



Villano

- Elegid el nivel de dificultad entre los 3 propuestos y colocad el marcador «corazón» en la casilla correspondiente del contador de vidas (ver párrafo **GESTIÓN DE VIDAS**).

Una vez hecho esto, el caballero estará listo para iniciar su aventura.



CONTENIDO

- 1 tablero de juego con trampas
- 4 palancas
- 20 mapas de 4 mundos diferentes
- 1 caballero andante
- 8 obstáculos (2 arcos, 2 vallas grandes, 2 vallas pequeñas y 2 rocas)
- 9 trampas (4 dinamitas, 4 guardias numerados del 1 al 4 y un villano)
- 1 contador de vida (con 3 niveles de dificultad)
- 1 marcador de "corazón"
- 1 tarjeta guarda partidas

MODOS DE JUEGO

MINI AVENTURA

Para ganar el juego, los jugadores debéis ayudar al caballero a recorrer los 5 mapas de un tipo de mundo y conseguir que llegue sano y salvo al final de ellos. Hay 4 tipos de mundos:

- La Costa: mapas con el dorso verde numerados del 1 al 5,
- La Montaña: mapas con el dorso azul numerados del 6 al 10,
- Los Alrededores del Castillo: mapas con el dorso rojo numerados del 11 al 15,
- El Castillo: mapas con el dorso marrón numerados del 16 al 20.

El nivel de dificultad aumenta de un mundo a otro. Cuando los jugadores han cruzado los 5 mapas de un mundo con éxito, pueden pasar al siguiente (o repetir el mismo mundo) restableciendo su nivel de vidas.

GRAN AVENTURA

• Para ganar el juego, los jugadores debéis ayudar al caballero a salvar el reino. Para ello el caballero tendrá que cruzar los 20 mapas correspondientes a los 4 mundos. Si se interrumpe el juego, se podrá reanudar a partir de la partida guardada (ver **GUARDANDO TU JUEGO**).

CÓMO SE JUEGA

Una vez que el mapa y los elementos de juego han sido montados, los jugadores se colocarán alrededor del tablero de manera que puedan manipular fácilmente las 4 palancas.

- Con 2 jugadores, cada uno ha de mover 2 palancas.
- Con 3 jugadores, 2 jugadores moverán 1 palanca y 1 jugador moverá 2 palancas.
- Con 4 jugadores, cada jugador moverá 1 palanca.

El caballero ha de conseguir la misión establecida en el mapa para poder pasar al siguiente. Se recomienda encarecidamente a los jugadores que se comuniquen entre sí para coordinar sus movimientos y tener éxito en el avance del caballero por el tablero gracias al movimiento coordinado de las palancas.

NOTA: Se aconseja a los jugadores que practiquen un poco al principio de cada juego en el primer mapa. Los códigos de color en el interior de la caja pueden ayudar a los jugadores a comunicarse entre ellos.

Una vez que el caballero haya llegado al final de cada mapa, los jugadores sacarán los elementos de juego y el mapa del tablero. Posteriormente colocarán el siguiente mapa y montarán en él los elementos correspondientes.

TIPOS DE MISIÓN

En vuestra aventura para liberar el reino, tendréis 6 tipos de objetivos diferentes a alcanzar dependiendo del mapa en el que estéis.

Algunos mapas mezclan varios tipos de objetivos:

- **CAMINOS SIMPLES:** seguir el camino de luz sin caer en las trampas. Si el caballero abandona el camino de luz, debe regresar al lugar donde lo dejó.
- **CAMINOS CON DINAMITA:** seguir el camino de luz sin caer en trampas y sin que exploten las dinamitas.
- **GUARDIAS:** empujar a los guardias hasta las trampas.

• **GUARDIAS CON NÚMEROS:** empujar a los guardias hacia sus correspondientes trampas respetando los números (guardia número 1 en el agujero número 1, etc.).

• **EL VILLANO:** deshacerse de los guardias (numerados o no) y luego empujar al Villano en el agujero de su color.

• **FINAL EXPLOSIVO:** dos mapas requieren que uséis dinamita de una forma especial (están marcados con el icono de dinamita en la parte posterior):



A. MAPA N° 10: para pasar al siguiente mapa, debéis empujar un cartucho de dinamita en frente de la casilla II para volar la puerta.



B. MAPA N° 20: después de deshaceros de los guardias y el Villano, empujad todos los cartuchos de dinamita hacia el agujero una vez el Villano haya caído dentro. Después, colocad al caballero en el trono del Villano para salvar el reino.



GESTIÓN DE VIDAS

Los jugadores pueden elegir el nivel de dificultad de la partida al comienzo del juego colocando el marcador "corazón" en el nivel que elijan:

• **Nivel fácil (fondo verde):** los jugadores comienzan con 5 vidas (se coloca el marcador "corazón" en el número 5), pueden tener un máximo de 8 vidas.

• **Nivel normal (fondo azul):** los jugadores comienzan con 4 vidas (se coloca el marcador "corazón" en el número 4), pueden tener un máximo de 6 vidas.

• **Nivel difícil (fondo naranja):** los jugadores comienzan con 3 vidas (se coloca el marcador en el número 3), pueden tener un máximo de 4 vidas.

Por cada vida que se gane o se pierda, los jugadores mueven el marcador «corazón» a lo largo del contador de vidas para indicarlo.

PERDIENDO VIDAS

Una vida se pierde cuando el caballero:

- cae en una trampa,
- hace explotar un cartucho de dinamita o cae la dinamita en una trampa,
- empuja a un guardia o al Villano en la trampa equivocada,
- empuja al Villano a la trampa correcta antes de deshacerse de todos los guardias,
- cae hacia atrás.

Si un guardia o el Villano caen en un agujero sin ser empujados por el caballero, también se pierde una vida.

El caballero continúa su misión con normalidad, excepto si cae en una trampa o cae hacia atrás. En ese caso debe regresar a la casilla de salida y reanudar el juego.

Caso excepcional: los mapas n° 10 y n° 20 deben realizarse a la perfección. Si el caballero comete un solo error, pierde una vida y debe reiniciar el mapa volviendo a colocar todos los elementos.



GANANDO VIDAS

En algunos mapas, el caballero puede recuperar una vida si llega hasta un símbolo de «corazón».



GUARDANDO EL JUEGO

Si los jugadores quieren dejar de jugar, pueden guardar su progreso y reanudar la partida más tarde allí donde se detuvieron. Para ello simplemente tienen que seleccionar el número del mapa que estaban jugando y el número de vidas que tenían en la tarjeta guarda partidas.

FIN DEL JUEGO

El juego puede finalizar de dos maneras:

1° EL REINO ES LIBERADO: el caballero ha cruzado con éxito el último mapa del modo de juego escogido y queda al menos una vida en el contador. Los jugadores ganan el juego.

2° FIN DE PARTIDA: si el contador de vidas llega a cero, se acaba la partida. El juego ha terminado, los jugadores han de comenzar de nuevo y situarse al comienzo de su modo de juego.

VARIANTE: Contra el tiempo...

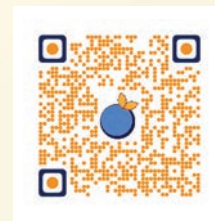
¡Vamos a añadir un poco más de emoción a esta aventura!

Cada mapa se ha de realizar en un tiempo determinado. Si el caballero no llega al final en el tiempo acordado, pierde una vida. En este caso, el caballero debe colocarse nuevamente en la casilla de inicio del mapa y hay que colocar todos los elementos de juego en su lugar correspondiente. El juego vuelve a empezar reiniciando el cronómetro. Si el caballero llega al final del último mapa del modo de juego elegido con al menos una vida, ¡habéis ganado!

SÍ, ¿PERO DÓNDE ESTÁ EL CRONÓMETRO?

Este código QR os permitirá acceder a una aplicación para activar el cronómetro según el mapa con el que estéis jugando.

Esta aplicación es compatible con teléfonos y tabletas con IOS y Android.



VARIANTE: Modo Heroico

Cuando el caballero pierde una vida, regresa a su posición inicial en el mapa. Los elementos de juego se colocan de nuevo en su lugar para que el caballero pueda enfrentarse de nuevo a ellos.

NOTA: para recuperar los elementos del juego que han caído en las trampas, levantad el tablero.

VARIANTE: Caballero Solitario

¡Salvar el mundo tú solo también es posible! Solo tienes que probar tu destreza y mover tú mismo las 4 palancas.

© 2019 Blue Orange Editions. Slide Quest y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange Editions, France. Fabricado en China. Diseñado en Francia.
www.blueorangegames.eu





INTRODUÇÃO

Os vilões apoderaram-se do nosso belo reino e está um verdadeiro caos! Rápido! Temos de salvar o mundo! Trabalha em conjunto para guiares este bravo cavaleiro nesta atribulada aventura que está repleta de reviravoltas e armadilhas!

OBJETIVO DO JOGO

Ajuda o Cavaleiro a chegar ao final de cada mapa enquanto supera todos os obstáculos e armadilhas. Um caminho de luz irá guiá-lo. Se chegares ao final do mapa com pelo menos uma vida restante, ganhas o jogo.



PREPARAÇÃO DE JOGO

- Tira o recipiente de cartão da caixa que tem todo o material de jogo. Este recipiente pode ser usado para guardar peças.
- Coloca a base da caixa ao centro da mesa.
- Coloca as 4 Alavancas nas 4 ranhuras que estão na base da caixa (ver imagem em baixo).
- Coloca o Tabuleiro de Jogo com todas as armadilhas em cima das Alavancas.
- Escolhe um dos 2 modos de jogo possíveis (ver **MODOS DE JOGO**).
- Coloca o primeiro mapa do mundo escolhido em cima do Tabuleiro de Jogo que tem as armadilhas (cada mapa tem um número marcado no verso).
- Organiza as peças do jogo como é indicado no mapa (Arcos, Barreiras, Rochedos, Cartuchos de Dinamite, Guardas ou Vilão) e coloca o Cavaleiro no tabuleiro que corresponda com o número na carta.



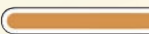
Arco



Rochedo



Barreira pequena



Barreira grande



Cartuchos de Dinamite



Guarda



Vilão

- Escolhe um nível de dificuldade das 3 opções dadas e coloca o Marcador "Coração" no espaço correspondente do Marcador de Vida (ver parágrafo **ESCOLHER VIDAS**).
- O Cavaleiro está agora pronto para partir na sua aventura.



MATERIAL DE JOGO

- 1 Tabuleiro de Jogo com armadilhas
- 4 Alavancas
- 20 Mapas ilustrando 4 tipos de mundos
- 1 Cavaleiro Andante
- 8 Obstáculos (2 Arcos, 2 Barreiras grandes, 2 Barreiras pequenas e 2 Rochedos)
- 9 Armadilhas (4 Cartuchos de Dinamite, 4 Guardas numerados de 1 a 4 e um Vilão)
- 1 Marcador de Vida (3 níveis de dificuldade)
- 1 Marcador "Coração"
- 1 Salvaguarda de Jogo

MODOS DE JOGO

MINI DEMANDA

Para ganhar o jogo, os jogadores têm de ajudar o Cavaleiro a atravessar os 5 mapas que constituem 1 mundo, chegando são e salvo. Há 4 tipos de mundo:

- A Costa: mapas com fundo verde numerado de 1 a 5,
- A Montanha: mapas com fundo azul numerado de 6 a 10,
- Terrenos do Castelo: mapas com fundo vermelho numerado de 11 a 15,
- O Castelo: mapas com fundo castanho numerado de 16 a 20.

O nível de dificuldade aumenta de um mundo para outro. Quando os jogadores tiverem atravessado com sucesso um mundo, eles podem avançar para outro mundo (ou jogar no mesmo mundo) ao reporem o número de vidas.

GRANDE DEMANDA

Para ganhar o jogo, os jogadores têm de ajudar o Cavaleiro a salvar o universo e a atravessar todos os 20 mapas. Se o jogo for interrompido, a Salvaguarda do Jogo pode ser utilizada (ver parágrafo **GUARDAR O JOGO**).

COMO JOGAR

Assim que os mapas e os conteúdos tiverem sido montados, os jogadores posicionam-se à volta do Tabuleiro de Jogo onde podem facilmente operar as 4 Alavancas.

- Com 4 jogadores, cada jogador pode operar 1 Alavanca.
- Com 3 jogadores, 2 jogadores operam 1 Alavanca e 1 jogador opera 2 Alavancas.
- Com 2 jogadores, cada jogador opera 2 Alavancas.

O Cavaleiro deve ter êxito na missão que foi traçada pelo mapa para poder avançar para o próximo mapa.

Aconselha-se vivamente aos jogadores que comuniquem uns com os outros de forma a coordenarem os seus movimentos na altura em que devem operar as Alavancas para que o Cavaleiro consiga avançar com sucesso.

NOTA: Os jogadores são também aconselhados a praticar um pouco no primeiro mapa no início de cada jogo. Os códigos de cores no interior da caixa podem ajudar os jogadores a comunicar uns com os outros.

Assim que o Cavaleiro tiver chegado ao fim de cada mapa, os jogadores retiram o material de jogo e o mapa da base da caixa. Depois, vão colocar o próximo mapa na base da caixa com o material indicado.

TIPOS DE MISSÃO

Na tua missão de libertar um Reino, há 6 tipos diferentes de objetivos que têm de ser cumpridos de acordo com os mapas. Certos mapas têm diferentes planos de ação:

- **CAMINHOS SIMPLES:** Segue o caminho da luz sem caíres nas armadilhas. Se o Cavaleiro afastar-se do caminho da luz, ele deve regressar ao ponto de onde saiu.
- **CAMINHOS COM DINAMITE:** Segue o caminho da luz sem caíres nas armadilhas e sem derrubares os Cartuchos de Dinamite.

- **OS GUARDAS:** Empurra os Guardas para dentro das armadilhas.
- **OS GUARDAS NUMERADOS:** Empurra os Guardas para dentro das armadilhas que lhes correspondem (Guarda nº1 na armadilha nº1 etc).
- **O VILÃO:** Livra-te dos Guardas (numerados ou não) e depois empurra o Vilão para dentro da armadilha da sua cor.
- **FIM EXPLOSIVO:** Dois mapas obrigam-te a usar a dinamite de uma maneira especial (ícone da dinamite na parte de trás destes 2 mapas):



A. MAPA Nº 10: Para avançares para o próximo mapa, deves colocar um Cartucho de Dinamite em frente ao tabuleiro II para rebentares com a porta.



B. MAPA Nº 20: Depois de te veres livre dos Guardas e do Vilão, coloca todos os Cartuchos de Dinamite na armadilha onde está o Vilão. Depois, coloca o Cavaleiro no trono do Vilão para salvares o reino!



ESCOLHER VIDAS

Os jogadores podem escolher o nível de dificuldade no início do jogo ao colocarem o Marcador "Coração" no nível correspondente.

- **Fácil (fundo verde):** os jogadores começam o jogo com 5 vidas (coloca o Marcador "Coração" no número 5), os jogadores podem ter no máximo 8 vidas.
- **Normal (fundo azul):** os jogadores começam o jogo com 4 vidas (coloca o Marcador "Coração" no número 4), os jogadores podem ter no máximo 6 vidas.
- **Difícil (fundo vermelho):** os jogadores começam o jogo com 3 vidas (coloca o Marcador "Coração" no número 3), os jogadores podem ter no máximo 4 vidas.

Por cada vida que é ganha ou perdida, os jogadores movimentam o Marcador "Coração" no contador de vidas.

PERDER VIDAS

Uma vida é perdida quando o Cavaleiro:

- Cai numa Armadilha,
- Derruba um Cartucho de Dinamite ou larga-o numa armadilha,
- Empurra um Guarda ou o Vilão para a armadilha errada,
- Empurra o Vilão para a armadilha correta antes de se ter livrado de todos os Guardas,
- É derrubado.

Se um Guarda ou o Vilão tiver caído na armadilha sem ter sido empurrado pelo Cavaleiro, uma vida é perdida.

O Cavaleiro continua a sua missão normalmente exceto quando cai numa armadilha ou quando é derrubado. Ele volta para a sua posição inicial e deve percorrer o caminho novamente.

Caso excepcional: Os mapas nº10 e nº20 devem ser completados de forma perfeita. Se o Cavaleiro fizer um único erro, ele perde uma vida e deve recomeçar o mapa colocando todos os elementos de novo.



GANHAR VIDAS

Em certos mapas, uma vida pode ser ganha pelo Cavaleiro se ele encontrar um símbolo "Coração".



GUARDAR O JOGO

Se os jogadores quiserem pausar o seu jogo, podem guardar o seu progresso e depois retomá-lo. Para isto acontecer, os jogadores têm de: selecionar o mapa onde estão e as vidas que têm na Salvaguarda de Jogo.

FIM DO JOGO

O jogo pode terminar de duas formas:

1º LIBERDADE: O Cavaleiro completa com êxito o último mapa do modo de jogo escolhido com pelo menos 1 vida restante no seu Marcador e os jogadores ganham o jogo.

2º GAME OVER: Se o Marcador de Vida chegar ao zero é «Game Over» e acaba o jogo. O jogo termina e os jogadores devem recomeçar desde o início do modo de jogo que escolheram.

VARIANTE: Cronometrar...

Adiciona ainda mais suspense à tua aventura!

Cada mapa deve ser terminado num determinado tempo.

Se o Cavaleiro não conseguir chegar ao final do jogo dentro do tempo estabelecido, perde uma vida. Nesse caso, o Cavaleiro deve regressar à sua posição inicial no mapa e todas as peças devem ser colocadas também no seu local inicial. O jogo pode recomeçar quando o cronómetro for reiniciado.

Se o Cavaleiro chegar ao final do último mapa do modo de jogo escolhido com pelo menos uma vida restante, os jogadores ganham o jogo!

OK, MAS ONDE ESTÁ O CRONÓMETRO?

O código QR que se encontra em baixo possibilita que os jogadores acedam a uma aplicação que permite iniciar um cronómetro em função das cartas no início de cada mapa.

Esta aplicação é compatível com smartphones e tablets que estejam equipados com IOS e Android.



VARIANTE: Modo de Herói

Quando o Cavaleiro perde uma vida, ele volta para a sua posição inicial em cada mapa. As peças do jogo são repostas nos seus locais iniciais para que o Cavaleiro as possa enfrentar novamente.

NOTA: Para recuperares as peças que caíram nas armadilhas, levanta a caixa.

VARIANTE: Cavaleiro Solitário

Salvar o mundo completamente sozinho é possível! Tens de provar a tua destreza e operar as 4 Alavancas totalmente sozinho.



INLEIDING

De slechteriken hebben de controle over ons prachtige koninkrijk overgenomen en het is een puinhoop! Je moet de wereld redden, en snel! Laat ons samen deze dappere, rollende ridder leiden door dit turbulente avontuur, bezaaid met valkuilen en wendingen.

DOEL VAN HET SPEL

Help de ridder om aan het einde van elke kaart te geraken door vallen en obstakels te vermijden. Een pad van licht zal hem leiden. Als je aan het einde van de laatste kaart van je spelmodus aankomt met nog minimaal één leven, win je het spel.

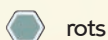


SPELVOORBEREIDING

- Neem de kartonnen houder met het spelmateriaal uit de doos. Deze houder kan nu worden gebruikt om het materiaal op te slaan.
- Plaats de onderkant van de doos in het midden van de tafel.
- Plaats de 4 hendels in de 4 inkepingen van de onderkant van de doos (zie de afbeelding hieronder).
- Plaats het bord met alle vallen bovenop de hendels.
- Kies een van de 2 mogelijke spelwijzen (zie **SPEELWIJZEN**).
- Plaats de eerste kaart van de gekozen wereld op het vallenbord (elke kaart heeft een genummerde achterkant).
- Plaats de spelonderdelen (bogen, hindernissen, rotsblokken, dynamietstaven, bewakers of schurken) zoals op de kaart aangegeven en plaats de ridder op het veld dat overeenkomt met het nummer van de kaart.



boog



rots



kleine hindernis



grote hindernis



dynamietstaaf



bewaker



schurk

- Kies een van de 3 moeilijkheidsgraden en plaats het 'hartje' op het overeenkomstige vierkant van de levensteller (zie paragraaf **LEVENS KIEZEN**).

De ridder is nu klaar om op avontuur te gaan.



INHOUD

- 1 bord met vallen
- 4 hendels
- 20 landschappen van 4 soorten werelden
- 1 rollende ridder

- 8 obstakels (2 bogen, 2 grote hindernissen, 2 kleine hindernissen en 2 rotsblokken)
- 9 vallen (4 dynamietstaven, 4 bewakers genummerd van 1 tot 4 en 1 schurk)
- 1 levensteller (3 moeilijkheidsniveaus)
- 1 'hart'-steen
- 1 "Spelbewaarder"



SPEELWIJZEN

KLEINE ZOEKTOCHT

Om het spel te winnen, moeten de spelers de ridder helpen om een wereld die uit 5 kaarten bestaat te doorlopen om aan het einde veilig en gezond aan te komen. Er zijn 4 soorten werelden:

- De kust: kaarten met een groene achterkant genummerd van 1 tot 5,
- De bergen: kaarten met een blauwe achterkant genummerd van 6 tot 10,
- De omgeving van het kasteel: kaarten met een rode achterkant genummerd van 11 tot 15,
- Het kasteel: kaarten met een bruine achterkant genummerd van 16 tot 20.

De moeilijkheidsgraad neemt toe van de ene wereld naar de volgende. Wanneer de spelers succesvol een wereld hebben afgewerkt, kunnen ze met de volgende verder gaan (of dezelfde wereld opnieuw spelen) door hun aantal levens opnieuw op de beginwaarde te zetten.

GROTE ZOEKTOCHT

- Om het spel te winnen, moeten spelers de ridder helpen het universum te redden en alle 20 kaarten te doorkruisen. Als het spel wordt onderbroken, kan de Spelbewaarder worden gebruikt (zie **JE SPEL OPSLAAN**).

HOE TE SPELEN

Nadat de kaarten en onderdelen zijn gemonteerd, plaatsen de spelers zich rond het bord, waar ze de 4 hendels gemakkelijk kunnen bedienen.

- Met 4 spelers moet elke speler 1 hendel bedienen.
- Met 3 spelers moeten 2 spelers 1 hendel bedienen en 1 speler moet 2 hendels bedienen.
- Met 2 spelers moet elke speler 2 hendels bedienen.

De ridder moet in de missie slagen die op de kaart staat om naar de volgende te gaan.

Spelers wordt sterk aangeraden met elkaar te overleggen en met elkaar af te spreken hoe ze met hun hendels het speelbord bewegen om de ridder voorwaarts te kunnen bewegen.

OPMERKING: Laat spelers eerst een beetje oefenen op de eerste kaart aan het begin van elk spel. De kleurtjes aan de binnenkant van de doos kunnen spelers helpen om beter met elkaar af te spreken.

Zodra de ridder het einde van een kaart heeft bereikt, verwijderen spelers de spelonderdelen en de kaart op het bord. Vervolgens plaatsen ze de volgende kaart op het bord met de vereiste spelonderdelen.

SOORTEN MISSIES

In je zoektocht om het koninkrijk te bevrijden, zijn er 6 verschillende soorten doelen die je volgens de kaarten kunt uitvoeren. Bepaalde kaarten mengen meerdere doelen:

- **SIMPELE PADEN:** volg het pad van het licht zonder in valstrikken te vallen. Als de ridder het pad van het licht verlaat, moet hij terugkeren naar de plek waar hij het heeft verlaten.
- **PADEN MET DYNAMIET:** volg het pad van het licht zonder in valstrikken te vallen en zonder dynamiet omver te werpen.

- **DE BEWAKERS:** duw de bewakers in de vallen.
- **DE GENUMMERDE BEWAKER:** duw de bewakers in de bijbehorende genummerde vallen (bewaker nummer 1 in val 1 enz.).
- **DE SCHURK:** ruim eerst de bewakers op (genummerd of niet) en duw de schurk vervolgens in de val van zijn kleur.
- **EXPLOSIEF EINDE:** twee kaarten vereisen dat je dynamietstaven op een speciale manier gebruikt (dynamietpictogram op de achterkant van deze 2 kaarten):



A. KAART NR. 10: Om naar de volgende kaart te gaan, moet je een dynamietstaaf voor het bordje met "10" duwen om de deur op te blazen.



B. KAART NR. 20: Eerst de bewakers en de schurk wegwerken, en dan alle dynamietstaven in het gat van de schurk duwen. Plaats tenslotte de ridder op de troon van de schurk om het koninkrijk te redden!



LEVENS KIEZEN

Spelers kunnen aan het begin van het spel de moeilijkheidsgraad kiezen door het 'hartje' op het overeenkomstige niveau te plaatsen:

- **Eenvoudig (groene achtergrond):** spelers beginnen met 5 levens (plaats het 'hartje' op nummer 5), ze kunnen maximaal 8 levens hebben.
- **Normaal (blauwe achtergrond):** spelers beginnen met 4 levens (plaats het 'hartje' op nummer 4), ze kunnen maximaal 6 levens hebben.
- **Moeilijk (rode achtergrond):** spelers beginnen met 3 levens (plaats het 'hartje' op nummer 3), ze kunnen maximaal 4 levens hebben.

Voor elk leven dat wordt gewonnen of verloren, verplaatsen spelers het 'hartje' op dit levensspoor.

LEVENS VERLIEZEN

Er gaat een leven verloren als de ridder:

- in een val valt,
- een dynamietstaaf omverloopt of deze in een val duwt,
- een bewaker of de schurk in de verkeerde val duwt,
- de schurk in de juiste val duwt voordat alle bewakers worden opgeruimd,
- omver valt.

Als een bewaker of de schurk in een gat valt zonder door de ridder te worden geduwd, gaat er ook een leven verloren.

De ridder zet zijn missie gewoon voort, behalve wanneer hij in een val valt of omver valt. Hij gaat terug naar de beginpositie en moet het pad opnieuw afleggen.

Uitzonderlijk geval: Kaarten nr. 10 en nr. 20 moeten perfect worden uitgevoerd. Als de ridder een enkele fout maakt, verliest hij een leven en moet hij de kaart opnieuw starten door alle onderdelen terug te plaatsen.



LEVENS WINNEN

Voor bepaalde kaarten kan een leven worden gewonnen als de ridder erin slaagt om een hartsymbool te bereiken.



JE SPEL OPSLAAN

Als spelers hun spel willen onderbreken, kunnen ze hun status opslaan en later terug beginnen waar ze gestopt waren. Hiervoor duiden ze op de "Spelbewaarder" het nummer van de kaart en het aantal resterende levens aan.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel kan op twee manieren eindigen:

- 1° **BEVRIJD:** de ridder voltooit met succes de laatste kaart van de gekozen speelwijze met nog minstens 1 leven op het levensspoor en de spelers winnen het spel.
- 2° **GAME OVER:** als het levensspoor op nul komt, is het Game Over. Het spel wordt gestopt en spelers moeten opnieuw starten vanaf het begin van hun gekozen speelwijze.

VARIANTE: Tegen de klok...

Voeg nog meer spanning toe aan het avontuur!

Elke kaart moet binnen een bepaalde tijd worden voltooid.

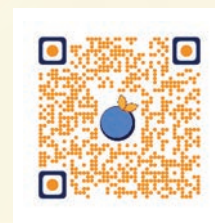
Als de ridder het einde niet op tijd haalt, verliest hij een leven. In dat geval moet de ridder terug worden gezet naar de beginpositie van de kaart en moeten alle onderdelen op hun oorspronkelijke plaats worden teruggezet. Het spel herbegint door de timer opnieuw te starten.

Als de ridder aan het einde van de laatste kaart van de gekozen speelwijze arriveert met minstens één leven, is het spel gewonnen!

OKÉ, MAAR WAAR IS DE TIMER?

Met onderstaande QR-code kunnen spelers een app openen waarmee ze aan het begin van de kaarten een timer kunnen starten.

Deze app is compatibel met smartphones en tablets (zowel IOS als Android).



VARIANTE: HELDEN-modus

Wanneer de ridder een leven verliest, gaat hij terug naar de startpositie van de kaart. De spelonderdelen worden eerst op hun plaats teruggezet zodat de ridder moet herbeginnen.

OPMERKING: til het bord op om de onderdelen die in de vallen zijn gevallen te kunnen terugnemen.

VARIANTE: Eenzame ridder

De wereld alleen redden is mogelijk! Je moet alleen maar je behendigheid bewijzen door de 4 hendels helemaal zelf te bedienen.



ОПИСАНИЕ

Наше прекрасное королевство попало в руки разбойников, и начался страшный беспорядок! Скорее! Мир нужно спасти! Давайте все вместе поможем храброму рыцарю пройти это непростое испытание, полное перипетий и ловушек.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Помогите рыцарю пройти каждую карту, избегая ловушек и преодолевая препятствия. Подсвеченная тропинка укажет ему дорогу. Если доберётесь до конца последней карты выбранного уровня, и у вас останется хотя бы одна жизнь, вы побеждаете в игре.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Достаньте из коробки картонную форму со всеми компонентами игры. В ней можно держать компоненты во время игры.
- Поставьте дно коробки в центр стола.
- Поместите 4 рычажка на 4 бортика коробки (см. рисунок ниже).
- Поместите игровое поле с отверстиями на рычажки.
- Выберите вариант игры (см. «**ВАРИАНТЫ ИГРЫ**»).
- Поместите первую карту выбранного мира на поле (на обороте каждой карты указан её номер).
- Разместите на поле все компоненты, указанные на карте (арки, заборы, камни, динамит, стражников или разбойника), и поместите рыцаря на табличку с цифрой, соответствующей номеру карты.



арка



камень

короткий забор длинный забор



динамит



стражник



разбойник

- Выберите уровень сложности из 3 возможных вариантов и поместите «сердечко» на соответствующее деление счётчика жизней (см. «**ВЫБОР УРОВНЯ СЛОЖНОСТИ**»).

Теперь рыцарь готов к приключению.



КОМПОНЕНТЫ

- 1 игровое поле с отверстиями
- 4 рычажка
- 20 карт с 4 разными мирами
- 1 скользящий рыцарь
- 8 препятствий (2 арки, 2 длинных забора, 2 коротких забора и 2 камня)
- 9 ловушек (4 динамита, 4 стражника с номерами от 1 до 4 и 1 разбойник)
- 1 счётчик жизней (3 уровня сложности)
- 1 маркер «сердечко»
- 1 планшет для сохранения игры

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

МИНИ-ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Чтобы победить, игрокам нужно помочь рыцарю целым и невредимым пройти 5 карт одного мира. Всего в игре 4 мира:

- берег: карты с зелёным оборотом с номерами от 1 до 5,
- горы: карты с синим оборотом с номерами от 6 до 10,
- земли вокруг замка: карты с красным оборотом с номерами от 11 до 15,
- замок: карты с коричневым оборотом с номерами от 16 до 20.

С каждым следующим миром уровень сложности возрастает. Если игроки успешно прошли один мир, они могут перейти к следующему (или ещё раз пройти тот же мир), восстановив количество жизней.

БОЛЬШОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

- Чтобы победить, игроки должны помочь рыцарю спасти королевство, пройдя все 20 карт. Если игру приходится прервать, её можно сохранить (см. «**СОХРАНЕНИЕ ИГРЫ**»).

ХОД ИГРЫ

Когда карта и компоненты готовы, игроки располагаются вокруг игрового поля так, чтобы они могли легко управлять всеми 4 рычажками.

- При игре вчетвером каждый игрок управляет одним рычажком.
- При игре втроем два игрока управляют одним рычажком, а один игрок – двумя.
- При игре вдвоём каждый игрок управляет двумя рычажками.

Рыцарь должен выполнить задание каждой карты, чтобы перейти к следующей.

Игрокам рекомендуется общаться друг с другом и координировать свои манипуляции с рычажками и полем, чтобы успешно провести по нему рыцаря.

Важно! Рекомендуется немного потренироваться с первой картой перед началом каждой игры. Игроки могут при желании общаться друг с другом с помощью цветных символов внутри коробки.

Когда рыцарю удаётся пройти карту до конца, игроки убирают препятствия, ловушки и карту, а затем кладут на поле следующую карту и размещают указанные на ней компоненты.

ТИПЫ ЗАДАНИЙ

Чтобы освободить королевство, вам нужно будет выполнить 6 разных типов заданий. На некоторых картах вам встретятся сразу несколько типов заданий:

- **ПРОСТЫЕ ТРОПИНКИ:** Идите по подсвеченной тропинке, не проваливаясь в отверстия. Если рыцарь выходит за пределы этой тропинки, он должен вернуться на то же место, где сошёл с тропинки.
- **ТРОПИНКИ С ДИНАМИТОМ:** Идите по подсвеченной тропинке, не проваливаясь в отверстия и не опрокидывая динамит.

- **СТРАЖНИКИ:** Столкните стражников в отверстия.
- **СТРАЖНИКИ С НОМЕРАМИ:** Столкните стражников в отверстия с соответствующими номерами (стражника номер 1 в отверстие номер 1 и т.д.).
- **РАЗБОЙНИК:** Сначала избавьтесь от стражников (с номерами и без), а затем столкните разбойника в отверстие его цвета.
- **ВЗРЫВ НА ФИНИШЕ:** На двух картах динамит используется особым образом (на обороте этих карт есть значок динамита):



А. КАРТА № 10: Чтобы перейти на следующую карту, вы должны подвинуть динамит к табличке с цифрой 11, чтобы взорвать дверь.



Б. КАРТА № 20: После того как вы избавитесь от всех стражников и от разбойника, вам нужно столкнуть динамит в отверстие вслед за разбойником, а потом посадить рыцаря на трон разбойника, чтобы спасти королевство!



ВЫБОР УРОВНЯ СЛОЖНОСТИ

Игроки выбирают уровень сложности в начале игры, помещая «сердечко» на соответствующий уровень:

- **простой (зелёный фон):** игроки начинают с 5 жизнью (поместите «сердечко» на цифру 5) и могут накопить максимум 8 жизней.
- **нормальный (синий фон):** игроки начинают с 4 жизнью (поместите «сердечко» на цифру 4) и могут накопить максимум 6 жизней.
- **сложный (красный фон):** игроки начинают с 3 жизнью (поместите «сердечко» на цифру 3) и могут накопить максимум 4 жизни.

Если игроки теряют или получают жизнь, они двигают «сердечко» на счётчике жизней в соответствующую сторону.

ПОТЕРЯ ЖИЗНИ

Рыцарь теряет жизнь, если он:

- проваливается в отверстие,
- опрокидывает динамит или роняет его в отверстие,
- сталкивает стражника или разбойника не в то отверстие,
- сталкивает разбойника в нужное отверстие, но делает это до того, как избавится от всех стражников.

Если стражник или разбойник проваливаются в отверстие, хотя рыцарь их не толкал, жизнь также теряется.

Рыцарь продолжает проходить испытания при потере жизни, если только он не провалится в отверстие или не опрокинется. В этих случаях он возвращается на стартовую позицию и должен пройти по тропинке текущую карту с самого начала.

Исключение: Карты № 10 и № 20 должны быть пройдены безупречно. Если рыцарь делает хоть одну ошибку, он теряет жизнь и начинает проходить эту карту сначала. При этом все компоненты нужно вернуть на поле.

ПОЛУЧЕНИЕ ЖИЗНИ

На некоторых картах рыцарь может приобрести жизнь, если доходит до значка с сердечком.



СОХРАНЕНИЕ ИГРЫ

Если игроки хотят прерваться, они могут сохранить игру и начать с того же места, где остановились. Для этого им нужно только выбрать номер карты, до которой они дошли, и количество жизней, которое у них осталось, на планшете для сохранения игры.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в двух случаях:

- **1° ОСВОБОЖДЕНИЕ:** рыцарь успешно завершает прохождение последней карты выбранного варианта игры, имея на счётчике хотя бы одну жизнь. В этом случае побеждают игроки.
- **2° ПОРАЖЕНИЕ:** если у рыцаря больше не осталось жизней, игра заканчивается. Игроки прекращают игру и теперь должны начать прохождение выбранного варианта игры заново.

ВАРИАНТ: НА ВРЕМЯ...

Добавьте в ваше приключение элемент скорости!

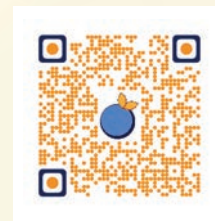
Вам нужно пройти каждую карту за определённый промежуток времени. Если рыцарь не успевает в отведённое время пройти карту, он теряет жизнь. В таком случае рыцаря нужно вернуть на стартовую позицию, а все компоненты — обратно на свои места. Игру можно начать снова, вновь установив счётчик.

Если рыцарь доходит до конца последней карты выбранного варианта игры, имея в запасе хотя бы одну жизнь, вы победили!

ОТЛИЧНО, НО ГДЕ ВЗЯТЬ ТАЙМЕР?

QR-код даёт игрокам доступ к приложению, с помощью которого можно запустить таймер, когда рыцарь начнёт проходить карту.

Приложение можно установить на смартфоны и планшеты с платформами iOS и Android.



ВАРИАНТ: ГЕРОИ

Когда рыцарь теряет жизнь, он всегда отправляется на стартовую позицию на карте. Все компоненты необходимо вернуть обратно на свои места, и рыцарю предстоит заново проходить ловушки и препятствия.

ВНИМАНИЕ! Чтобы достать упавшие компоненты, поднимите игровое поле.

ВАРИАНТ: ОДИНОКИЙ РЫЦАРЬ

Спаси мир может и один герой! Продемонстрируйте свою ловкость, управляя всеми 4 рычажками в одиночку.