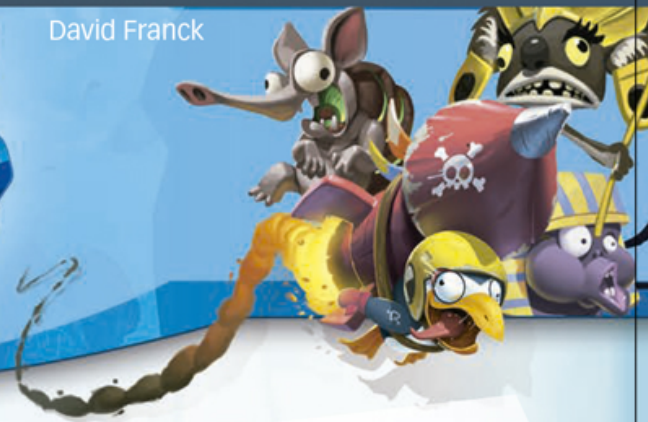


# LOONY QUEST

## REGRAS



No estranho e maravilhoso mundo de **Arkadia**, o velho rei **Fetor** está sem herdeiros. Um grande torneio foi organizado para conceder o trono ao maior aventureiro do reino. Os campeões participantes viajarão para sete mundos fantásticos, habitados pelos Loonies: criaturas enlouquecidas que adoram uma boa briga... Porém, para ganhar a coroa, os campeões terão também de evitar as trapaças maquiavélicas dos seus rivais!

### Componentes do Jogo



**WORLD 1**  
level 1

**WORLD = mundo**  
level = níveis

**1** 21 folhas de nível frente e verso com 42 níveis de jogo, conforme segue:

- ★ **Mundo da Selva** (Mundo 1) ➔ 6 níveis.
- ★ **Mundo de Gelo** (Mundo 2) ➔ 6 níveis.
- ★ **Mundo Desértico** (Mundo 3) ➔ 6 níveis.
- ★ **Mundo dos Templos** (Mundo 4) ➔ 6 níveis.

- ★ **Mundo de Magma** (Mundo 5) ➔ 6 níveis.
- ★ **Mundo Mecânico** (Mundo 6) ➔ 6 níveis.
- ★ **Mundo Épico** (Mundo 7) ➔ 4 níveis.
- ★ 2 estágios especiais.



- 2** 5 **transparências**.
- 3** 5 **tabuleiros de jogador** (com frente branca e verso colorido).
- 4** 5 **canetinhas apagáveis**
- 5** 1 **console do jogo** (base da caixa e bandeja plástica).
- 6** 1 **trilha de pontos** em torno do console do jogo, dentro da caixa.
- 7** 1 **base de console** (papelão para colocar sobre o console).
- 8** 1 **ampulheta** (30 segundos).
- 9** 5 **marcadores de pontos**, para registrar a pontuação na trilha de pontos.
- 10** 5 **marcadores de Personagem**, para identificar os jogadores.
- 11** 28 **fichas de Bônus** (Pegadinhas e Poderes Especiais): 5 Vassouras, 8 Bananas, 5 Escudos, 5 Mosquitos e 5 de XP.
- 12** 24 **fichas de Penalidade**: 4 Ciclopes, 5 Cãibras, 5 Inversões, 5 Pinças e 5 Vórtices.
- 13** 5 **paninhos**, para apagar as transparências

## Resumo do Jogo



Cada jogador é um campeão que está tentando obter o máximo possível de Pontos de Experiência (XP) em suas viagens pelos 7 Mundos de Arkadia. Cada mundo (exceto o sétimo) é dividido em 6 níveis, com um Chefe terrível defendendo o último nível. Cada nível **1** apresenta missões que os jogadores tentam completar num tempo limitado, desenhando o que é requerido pela Caixa de Desafios **2** em suas transparências **3 4**.

Quando o limite de tempo tiver acabado, cada jogador coloca sua transparência sobre a folha do nível **5**, observa se seu desenho é válido, registra os Pontos de Experiência obtidos e, se necessário, coleta fichas de Bônus ou de Penalidade. Mas cuidado com as Armadilhas!

O jogador com mais Pontos de Experiência quando todos os níveis do Mundo tiverem sido jogados é declarado o vencedor.

## Preparação

Cada jogador recebe um marcador de Personagem **1** e o marcador de pontos correspondente **2**, uma canetinha **3** e uma transparência **4**. A transparência deve ser colocada sobre um tabuleiro de jogador **5** (com o lado branco voltado para cima).

Coloque a base do console **6** sobre o console do jogo **7**. Empilhe os marcadores de pontos, começando pelo do jogador mais novo e terminando com o do mais velho. Monte o console do jogo no meio da área de jogo, mantendo a mesma distância de todos os jogadores. Coloque a ampulheta **8** próxima do console do jogo, onde ela possa ser vista por todos os jogadores. Empilhe as fichas de Bônus **9** (voltadas para baixo) e coloque a pilha na área de jogo. Faça o mesmo com as fichas de Penalidade **10**.

A primeira pilha é chamada de pilha de Bônus, a segunda é a pilha de Penalidades.

Escolha um dos sete Mundos **11** (Mundo 1 a 7) e coloque o primeiro nível do Mundo escolhido (nível 1) no console do jogo.



Os sete Mundos estão numerados em ordem crescente de dificuldade. Em sua primeira partida, recomendamos o uso do Mundo 1, prosseguindo em ordem para os outros Mundos nas partidas seguintes.



## Fases do Jogo

Antes de começar a partida, é preciso selecionar o modo de jogo: normal ou arcade (mais difícil). As regras a seguir se referem ao modo normal (para o modo arcade, consulte a página 8).

Os jogadores olham o nível escolhido e se familiarizam com a missão.

### Fase 1: resolução do nível

Cada nível é resolvido em três passos:

#### 1 Jogar Pegadinhas (Vassoura, Banana e Mosquito)



Cada jogador pode optar por jogar quantas fichas de Pegadinha quiser, distribuindo-as para um ou mais oponentes. O jogador com pontuação mais alta distribui suas fichas primeiro. Os demais jogadores vêm na sequência, seguindo uma ordem decrescente de pontuação.

#### 2 Missão



Nesta fase, os efeitos das fichas de Penalidade são ativados automaticamente.



Vire a ampulheta. Todos os jogadores podem começar a desenhar. Eles têm 30 segundos para desenhar em suas transparências as formas requeridas pela missão. Quando o tempo acabar, todos os jogadores devem parar de desenhar. Prossegue-se então para a pontuação.

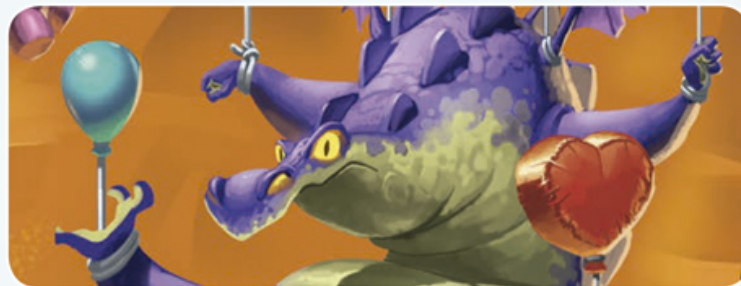
**Observação:** enquanto o tempo não tiver acabado, os jogadores podem apagar partes ou todo o desenho realizado.

#### 3 Pontuação

O jogador com mais pontos coloca sua transparência sobre a folha de nível atual e observa se seu desenho é válido. Desenhos válidos recebem Pontos de Experiência.

Os demais jogadores vêm na sequência, seguindo uma ordem decrescente de pontuação.

**Observação:** na pontuação do primeiro nível, o jogador cujo marcador de pontos estiver no topo da pilha pontua primeiro, seguido pelos demais jogadores em ordem.



### Fase 2: próximo nível

Se alguma ficha de Bônus ou de Penalidade foi jogada durante o nível, coloque-a voltada para baixo sob a pilha de Bônus ou de Penalidades.

Em seguida, remova o nível atual do console do jogo e substitua-o com o próximo nível. O novo nível deve ser girado em um quarto de volta no sentido horário em relação à orientação do nível anterior.



ORIENTAÇÃO DO NÍVEL ANTERIOR

ORIENTAÇÃO DO PRÓXIMO NÍVEL

**Observação:** cada jogador faz seus desenhos com base em seu ponto de vista, de modo que não seja preciso girar a transparência quando esta for posta sobre a folha do nível.



### Fase 3: fim do jogo

A partida prossegue da mesma maneira para todos os níveis do Mundo escolhido. Quando o último nível tiver sido jogado, incluindo o confronto com o Chefão, o jogador com mais Pontos de Experiência é declarado vencedor.

## Desenhos

### Tipos de desenho

Os jogadores farão três tipos de desenhos diferentes ao longo de suas missões:



Linhas, para missões de **Ligar e Mover**.



Contornos fechados, para missões de **Circular**.



Pontos, para missões de **Marcar**.

### Validade dos desenhos

Para ser válido, um desenho deve atender a três regras:

- Os desenhos **nunca podem se cruzar ou se bifurcar**. Se isso ocorrer, os desenhos em questão não são válidos. Apenas desenhos válidos pontuam.



Desenhos inválidos

- Os desenhos de um jogador são **todos** declarados inválidos se a transparência contiver um tipo de desenho não especificado na Caixa da Missão. O jogador em questão não receberá nenhum Ponto de Experiência no nível.
- O **número máximo de desenhos** especificado na Caixa da Missão não pode ser excedido. Exceder esse limite invalida **todos** os desenhos do jogador. O jogador em questão não receberá nenhum Ponto de Experiência no nível.

## Caixa de Desafios

A parte de baixo de cada folha de nível contém uma Caixa de Desafios, que descreve os objetivos do nível: a missão principal e possíveis missões secundárias.

## CAIXA DE DESAFIOS



Conteúdo da **CAIXA DA MISSÃO**:



- Este número indica quantas vezes o jogador pode realizar a missão.
- O ícone de missão indica o tipo de missão no nível atual.

**Observação:** alguns níveis requerem que os jogadores completem mais de um tipo de missão.

- O bloco com Pontos de Experiência mostra quantos Pontos de Experiência são obtidos a cada vez em que a missão for bem-sucedida.
- O Alvo da Missão e **5** o Item de Missão relacionado indicam que Itens são necessários para completar a missão.

Conteúdo da **CAIXA DE AVENTURA**:



- O Alvo da Aventura e **2** o Item da Aventura relacionado indicam quais Itens devem ser tocados (verde), e quais Itens (ou Armadilhas) devem ser evitados (vermelho).
- O bloco com Pontos de Experiência mostra quantos Pontos de Experiência são obtidos ou perdidos a cada vez em que um desenho válido toca o Item da Aventura indicado.

**Observação:** a Caixa da Missão e a Caixa de Aventura são totalmente independentes. Isso significa que um jogador ainda pode ganhar ou perder pontos, mesmo que não tenha completado a missão.

## Quatro tipos de missão



**Ligar:** os jogadores devem traçar uma linha em suas transparências que ligará os **dois Itens** presentes nos dois Alvos da Missão (🟢 ou 🟢).

Uma missão de Ligar é considerada bem-sucedida se a linha começar dentro do Item localizado no primeiro Alvo da Missão e acabar dentro do Item indicado no segundo Alvo da Missão.

**Exemplo:**



No nível 2.6, uma das missões requer que se liguem todas as três estalactites (3x🟡) ao navio dos pingüins.



**Mover:** os jogadores devem desenhar uma linha em suas transparências. A missão de Mover só pode ser bem-sucedida se a linha começar dentro do Item de Missão. A linha pode terminar em qualquer ponto do nível sem afetar o resultado.

**Exemplo:**



No nível 4.1, a missão requer uma movimentação ao longo do nível, começando na zona de início.



**Circular:** os jogadores devem desenhar em suas transparências um círculo em torno de cada Item de Missão.

Para que uma missão de Circular seja bem-sucedida, cada contorno fechado (independente de seu formato) deve abranger o número exato de Itens especificado no Alvo da Missão. O contorno do círculo não pode passar por cima dos itens circulados.

**Exemplo:**



No nível 2.2, a missão requer que se desenhe um círculo em torno de cada uma das 5 caixas de peixe (5x🟡).



**Marcar:** os jogadores devem fazer um ponto em suas transparências. Para uma missão de Marcar ser bem-sucedida, cada ponto deve tocar no Item de Missão indicado.

**Exemplo:**



No nível 3.1, a missão requer que se desenhem pontos que toquem no sacerdote e nos três guerreiros.



**Ícone de 30 Segundos:** o ícone de missão

«30 Segundos» aparece em alguns níveis. Nesses casos, os jogadores devem observar o nível por 30 segundos (medidos pela ampulheta). Quando o tempo tiver acabado, a folha do nível deve ser virada para baixo (os jogadores não podem olhá-la novamente). Reinicie a ampulheta. Os jogadores devem desenhar a missão indicada em suas transparências com base em sua memória. No momento de determinar a pontuação, recoloque a folha de nível em sua posição original no console do jogo.

## Ganhando e perdendo Pontos de Experiência

### ■ Pontos obtidos de acordo com a Caixa da Missão

Cada missão bem-sucedida concede o número de Pontos de Experiência indicado no bloco em questão.

O Alvo da Missão é indicado em verde claro 🟢 se o Item em questão aparecer apenas uma vez no nível. O Alvo da Missão é indicado em verde escuro 🟢 se o Item aparecer várias vezes.

Quando um jogador puder completar uma missão mais de uma vez (por exemplo: 3x🟡), um Item diferente (mostrado em um Alvo da Missão verde escuro 🟢) deve ser usado a cada missão.

**Exemplo:**



### ■ Pontos obtidos ou perdidos de acordo com a Caixa de Aventura

Tocar um Item localizado num Alvo da Aventura verde 🟢 concede o número indicado de Pontos de Experiência. Esses pontos podem ser obtidos apenas uma vez por Item, mesmo que ele seja tocado mais de uma vez por um ou mais desenhos válidos.

Tocar uma Armadilha 🟠 num Alvo da Aventura vermelho faz com que o jogador perca o número indicado de Pontos de Experiência a cada vez em que a Armadilha é tocada por um desenho válido diferente.



Se um desenho válido tocar um Item da Aventura associado a uma Caveira, o jogador NÃO obtém NENHUM Ponto de Experiência no nível inteiro.

### Calculando os pontos

A pontuação de um jogador é igual ao total de Pontos de Experiência obtidos e/ou perdidos de acordo com a Caixa da Missão e a Caixa de Aventura.

Após calcular os Pontos de Experiência obtidos, o jogador move seu marcador de pontos para frente o número apropriado de espaços na trilha de pontos. Se o marcador de pontos de um jogador for parar num espaço já ocupado pelo marcador de pontos de outro jogador, em vez disso, ele se move para o próximo espaço vazio.

Um jogador não perde pontos na trilha de pontos se tiver obtido um número negativo de Pontos de Experiência num nível. O seu marcador de pontos permanece onde está.

**Observação:** apenas desenhos válidos pontuam (consulte a página 4 – Validade dos desenhos).

Exemplo:

1  
Pontos obtidos de acordo com a Caixa da Missão

+ 2  
Pontos obtidos de acordo com a Caixa de Aventura

+ 3  
Pontos perdidos de acordo com a Caixa de Aventura

=  
**TOTAL**

O jogador move seu marcador de pontos para frente 4 espaços na trilha de pontos.



## Observações sobre os Itens

### Itens Neutros



Itens Neutros

Quando tocados, os Itens neutros não têm efeito sobre os Pontos de Experiência:

- 1 A caixa com informações sobre o nível.
- 2 Elementos de cenário não localizados num Alvo de Missão ou da Aventura.
- 3 A Caixa de Desafios.

### Contorno de Itens

Às vezes, apenas parte de um Item de Missão ou da Aventura aparece dentro da área correspondente do Alvo. Ainda assim, o Item inteiro é considerado ao se realizar a missão ou aventura.



Contorno de Itens



**Observação:** a sombra de um Item não faz parte do Item e deve ser ignorada ao determinar a pontuação.

### Famílias de Itens

Alguns Itens da Aventura têm detalhes que dão a eles uma aparência diferente. Porém, ao determinarem os Pontos de Experiência, todos os Itens que pertencem a uma mesma família são tratados como idênticos, mesmo que não apareçam num Alvo da Aventura.

ITENS IDÊNTICOS

MUNDO 1



MUNDO 2



MUNDO 3



MUNDO 4



MUNDO 5



MUNDO 6





MUNDO 7



## Fichas de Bônus e de Penalidade

Em certos níveis, os jogadores podem receber fichas de Bônus e de Penalidade.

### Recebendo fichas de Bônus e de Penalidade

Na fase de pontuação, sempre que um ícone de Bônus  for tocado por um desenho válido, o jogador recebe uma ficha de Bônus. Da mesma forma, sempre que um ícone de Penalidade  for tocado por um desenho – **válido ou não** – o jogador recebe uma ficha de Penalidade.

Quando um jogador recebe uma ficha de Bônus ou de Penalidade, ele pega a primeira ficha da pilha em questão e a coloca voltada para cima à sua frente. Se um jogador pegar duas ou mais fichas de Penalidade idênticas, ele segura apenas uma delas e coloca as demais voltadas para baixo sob a pilha de Penalidades.

**Observação:** pegue **apenas uma** ficha de Bônus ou de Penalidade por ícone, mesmo que o ícone seja tocado várias vezes por um ou mais desenhos.

### Fichas de Bônus

Existem 5 tipos diferentes de Bônus, organizados em 2 categorias: Pegadinhas e Poderes Especiais.

#### ● Pegadinhas

As Pegadinhas são ativadas no passo “Jogar Pegadinhas” (consulte a página 3).



**Banana:** um jogador com uma Banana pode atirá-la na transparência de um oponente de sua escolha. Um jogador que tiver uma Banana em sua transparência não pode mover a Banana ou girar sua transparência. Durante o nível, a Banana impede que o jogador afetado desenhe no local onde ela está.

**Observação:** as Bananas devem ser atiradas em direção à transparência do oponente; elas não podem ser colocadas deliberadamente. Se a Banana cair fora da transparência, o jogador pode atirá-la novamente.



**Mosquito:** um jogador com um Mosquito pode dá-lo a um oponente de sua escolha. O jogador que receber a ficha de Mosquito deve equilibrá-la no topo de sua canetinha.

A ficha não pode cair enquanto ele estiver desenhando. Se a ficha cair, o jogador deve equilibrá-la novamente na canetinha antes de continuar desenhando.




**Vassoura:** um jogador com um Bônus de Vassoura pode passar uma de suas fichas de Penalidade para um oponente de sua escolha.

**Observação:** uma Vassoura não pode ser usada para varrer uma Pegadinha para longe!

#### ● Poderes Especiais

Os Poderes Especiais são ativados no passo “Pontuação” (consulte a página 3).



**Escudo:** um jogador com um Escudo pode optar por cancelar uma perda de Pontos de Experiência provocada por uma Armadilha . Se um jogador tocar mais do que uma Armadilha, ele pode escolher qual delas é ignorada (mesmo que a Armadilha escolhida seja tocada por mais de um desenho).



**XP:** um jogador que tiver um Bônus de XP pode descartá-lo durante o passo de Pontuação e mover seu marcador de pontos mais dois espaços para frente na trilha de pontos.

### ■ Fichas de Penalidade

Durante o próximo passo de “Missão” (consulte a página 3), o efeito de cada ficha de Penalidade fica ativo durante todo o tempo.

Existem 5 tipos diferentes de Penalidades.



**Cãibra:** um jogador afetado por Cãibra deve desenhar com seu braço totalmente esticado, sem dobrar o cotovelo.

**Observação:** jogadores afetados por Cãibra não podem desenhar de pé.



**Pinça:** um jogador afetado por uma Penalidade de Pinça deve segurar a canetinha usando apenas o dedão e o mindinho, como se fosse uma pinça.



**Vórtice:** um jogador afetado por um Vórtice deve usar o verso do tabuleiro de jogador (o lado colorido) e colocar sua transparência sobre ele. O tabuleiro de jogador é virado para o seu lado normal (branco) após o passo de Pontuação.



**Inversão:** um jogador destro afetado por Inversão deve desenhar com a mão esquerda, e vice-versa.



**Ciclope:** um jogador afetado pela Penalidade de Ciclope deve fechar um olho.



Os efeitos de fichas de Penalidade e fichas de Pegadinha são cumulativos.



## Chaves e Jaulas



Alguns níveis têm uma Chave e uma Jaula. Se uma linha válida desenhada por um jogador **tocar a Chave e a Jaula**, o jogador obtém os Pontos de Experiência indicados dentro da Jaula 🏆.

**Observação:** não é preciso tocar as moedas de Experiência dentro da Jaula. Tocar qualquer parte da Jaula é suficiente.



## Botões e Lasers

Nos níveis 6.1, 6.5 e 7.2, algumas áreas são delimitadas por uma barreira e um Laser da mesma cor. A linha de um jogador não pode entrar nessas áreas a menos que o Laser e a barreira tenham sido desativados. Para desativá-los, a linha do jogador deve tocar no Botão correspondente **antes** de entrar na área. Se a linha de um jogador entrar numa área enquanto o Laser e a barreira ainda estiverem ativos, a parte da linha que segue além desse ponto é **apagada antes de se pontuar o nível**.

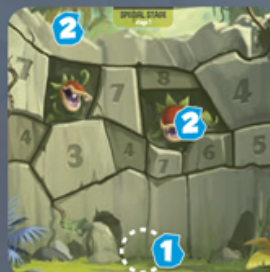


## Duendes e Estágios Especiais



Bons observadores podem encontrar Duendes bochechudos escondidos em alguns níveis. No passo de Pontuação, se um desenho válido tocar num Duende, o jogador em questão (mas não os demais):

- 1 Seleciona um dos dois lados da folha de Estágios Especiais e imediatamente joga aquele nível antes que o próximo jogador pontue.
- 2 Posiciona seu marcador de Personagem no local indicado 1 e dá um peteleco nele.
- 3 O jogador não obtém Pontos de Experiência se seu marcador sair da folha do nível. Se qualquer parte do marcador permanecer na folha do nível, o jogador pontua.



PAREDE DEVORADORA DE HOMENS  
Estágio 1



PRAIA DO TESOURO  
Estágio 2

### ■ Parede Devoradora de Homens (Estágio 1)

O jogador obtém o número de Pontos de Experiência indicado no espaço de maior valor tocado por seu marcador de Personagem. Se o marcador de Personagem tocar num espaço com uma planta carnívora 2, o jogador não pontua.

### ■ Praia do Tesouro (Estágio 2)

O jogador obtém um número de Pontos de Experiência igual à soma dos valores de todos os jarros tocados por seu marcador de Personagem.



## Modo Arcade

A cada nível novo, antes de virar a ampulheta, revele a ficha de Penalidade do topo da pilha de Penalidades. Os efeitos dessa Penalidade se aplicam a todos os jogadores. Essa ficha de Penalidade é chamada de **Penalidade Comunitária**. Seus efeitos se aplicam cumulativamente com outras Penalidades individuais. Se um jogador tiver uma ficha de Penalidade do mesmo tipo que a Penalidade Comunitária, ele deve imediatamente colocar sua ficha sob a pilha de Penalidades.

