



LOONY QUEST

THE LOST CITY



Ceci est une extension du jeu de base *Loony Quest*. Ce livret de règles aborde les nouvelles mécaniques de l'extension. Toutes les règles du jeu de base demeurent valables.



Le championnat d'Arkadia s'achève à peine que les participants se font capturer par Vedor - le frère banni et maléfique du roi Fedoor - dont le seul but est d'accéder au trône. Avec l'aide du terrible Rhinoboss, Vedor envoie les aventuriers à fond de cale, sur un bateau corsaire en plein océan.

C'est le début d'une nouvelle aventure pour nos héros ! Ils devront faire preuve de courage et d'habileté pour sortir de ce piège et échapper à leurs ravisseurs. Pendant leur fuite, ils découvriront de nouveaux mondes secrets. L'un d'eux pourrait bien abriter la légendaire cité engloutie de Spectra, dont les habitants maîtriseraient l'espace-temps... Protéger Arkadia s'avérera bien plus dangereux et plus long que prévu ! Jusqu'où les mènera leur quête ?

Présentation du matériel

WORLD 1
level 1

WORLD = MONDE
level = niveau



1 **16 feuilles niveau** recto verso comportant 32 niveaux de jeu répartis comme suit :

- ★ **Le Monde des Corsaires** (World 8) ➡ 6 niveaux.
- ★ **Le Monde du Nautilus** (World 9) ➡ 6 niveaux.
- ★ **Le Monde des Abysses** (World 10) ➡ 6 niveaux.
- ★ **Le Monde de Spectra** (World 11) ➡ 6 niveaux.
- ★ **Le Monde du Vortex** (World 12) ➡ 6 niveaux.
- ★ **2 niveaux spéciaux.**

2 **1 pyramide** (à monter, voir schéma).

3 **5 Jetons Bonus Éclaireur.**

4 **5 Jetons Malus Malédiction.**



Nouvelles mécaniques de jeu

Les Passages Secrets

Lors de certaines missions Parcourir ou Relier, les joueurs peuvent emprunter des Passages Secrets représentés selon les niveaux par des portes, des écoutilles, des portails dimensionnels ou des escaliers (illustrations page 4).



Fonctionnement

Si un joueur trace un trait qui se termine à l'intérieur d'un Passage Secret, il peut continuer son trait en commençant à l'intérieur d'un autre Passage Secret de même type et de même couleur.

Exemple 1



Remarque : le tracé représenté compte pour un seul trait, même s'il est découpé en plusieurs segments du fait de l'emprunt de Passages Secrets.

Le Passage Secret n'est pas considéré comme emprunté si :

- le tracé de **sortie du Passage Secret** ne commence pas à l'intérieur de celui-ci (**Exemple 2**) ;
- le tracé d'**entrée dans le Passage Secret** ne se termine pas à l'intérieur de celui-ci (**Exemple 3**).

Dans ces deux cas, le tracé de **sortie du Passage Secret** et de toute la suite de celui-ci est **effacé** avant le décompte. Le tracé d'entrée ou de tentative d'entrée n'est pas effacé.

Exemple 2



Exemple 3



Note sur les Boutons et Lasers

Sur les niveaux 9.1 et 10.6, il existe des secteurs avec des Lasers et des Passages Secrets. Les Passages Secrets permettent de pénétrer un secteur où la frontière et le Laser sont encore actifs. Attention : tant que le Bouton n'est pas désactivé, il ne faut toucher ni la frontière, ni le Laser.

Exemple 4



Le Vaisseau Pyramide



La légende raconte que les Loonies sous-marins de Spectra sont originaires de la planète Spectra, située dans un univers parallèle à celui d'Arkadia, qu'ils auraient tenté d'envahir il y a des siècles, à l'aide de vaisseaux pyramides. Obligés de se replier, ils décidèrent de rester dans cet univers et de vivre au fond de l'océan d'Arkadia en attendant l'heure de leur revanche... Privé de ses héros, le Royaume sans défense se prépare à une nouvelle invasion venue de Spectra. Les vaisseaux spatiaux commencent déjà à survoler les mondes d'Arkadia...



Le Vaisseau Pyramide est une gêne visuelle appliquée à l'ensemble des niveaux du Monde 11. Dès qu'un niveau est placé sur la console, le Vaisseau Pyramide est installé par-dessus (visuel page 4).

Le Vaisseau Pyramide ne peut pas être touché ni déplacé lors de la résolution du niveau. Cependant, les joueurs peuvent se déplacer autour de lui pour mieux observer le niveau en cours.

Remarque : pour plus de challenge, vous pouvez maintenant jouer l'ensemble des autres mondes de Loony Quest avec le Vaisseau Pyramide !



Les nouveaux Bonus et Malus

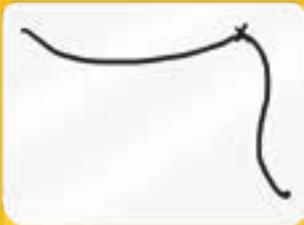


Bonus Éclaireur : avant de résoudre la mission, le joueur peut tracer sur son écran une petite croix à un emplacement de son choix en superposant son écran sur la feuille niveau. La croix marquée sur l'écran du joueur lui sert de repère lors de la résolution du niveau (**Exemple 5** et **Exemple 6**). Pendant le décompte, la croix est ignorée.

Exemple 5



Le joueur pose son transparent sur le niveau et trace une croix.

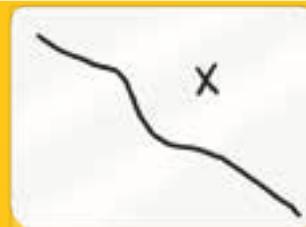


Il résout ensuite son niveau comme les autres joueurs, mais en utilisant la croix.

Exemple 6



Le joueur pose son transparent sur le niveau et trace une croix.



Il résout ensuite son niveau comme les autres joueurs, mais en évitant la croix.



Malus Malédiction : si un joueur pioche un Malus Malédiction, il le défausse et pioche immédiatement 2 autres jetons Malus. Si un nouveau Malus Malédiction vient à être pioché, le joueur répète cette opération.



Lutins et niveaux spéciaux

Cette extension contient deux niveaux spéciaux, dont les règles se situent en page 8 du livret du jeu de base *Loony Quest*.

Éléments identiques

Passages Secrets

WORLD 8



WORLD 9



WORLD 10



WORLD 11



WORLD 12



=



=



=



Besoin d'aide ?
SERVICE CLIENT
www.asmodee.com

relecture : Stéphane Fantini



MISE EN PLACE DE LA PYRAMIDE