



Dans le monde fantastique d'**Arkadia**, le vieux roi **Fedoor** n'a pas d'héritier. Un grand tournoi est organisé, afin d'offrir son trône au meilleur aventurier du royaume. Les champions devront parcourir 7 mondes surprenants, peuplés de créatures délirantes et bagarreuses – les **Loonies**... Mais pour remporter la couronne, ils devront aussi esquiver les coups bas de leurs adversaires !

Présentation du matériel



WORLD 1
level 1

WORLD = MONDE
level = niveau

ATTENTION :
JOUEZ D'ABORD
LE TUTORIEL
AVANT DE CONSULTER
CES RÈGLES.

1 21 feuilles niveau recto verso comportant 42 niveaux de jeu répartis comme suit :

- ★ Le Monde de la **Jungle** (World 1) ➡ 6 niveaux.
- ★ Le Monde des **Glaces** (World 2) ➡ 6 niveaux.
- ★ Le Monde du **Désert** (World 3) ➡ 6 niveaux.
- ★ Le Monde du **Temple** (World 4) ➡ 6 niveaux.

- ★ Le Monde du **Magma** (World 5) ➡ 6 niveaux.
- ★ Le Monde **Mécanique** (World 6) ➡ 6 niveaux.
- ★ Le Monde **Épique** (World 7) ➡ 4 niveaux.
- ★ 2 niveaux **spéciaux**.

2 5 écrans (feuilles transparentes).

3 5 plaquettes de support, blanches au recto, colorées au verso.

4 5 feutres effaçables et **5 chiffonnettes**.

5 1 base de la console (dos de boîte et son thermoformage).

6 1 console de jeu (plaquette en carton à placer sur base de la console).

7 1 piste de score autour de la console de jeu, à l'intérieur de la boîte de jeu.

8 1 sablier de 30 secondes.

9 5 marqueurs score servant à compter les points sur la piste de score.

10 5 jetons Personnage servant à identifier les joueurs.

11 20 jetons Bonus (Crasses et Pouvoirs) : 5 Balais, 8 Bananes, 5 Boucliers, 5 Moustiques et 5 XP.

12 24 jetons Malus : 4 Borgnes, 5 Crampes, 5 Inversions, 5 Pincés et 5 Vortex.



Principe du jeu

Chaque joueur incarne un héros et tente d'accumuler un maximum de points en parcourant l'un des sept mondes d'Arkadia, chaque monde étant divisé en six niveaux.

Chaque niveau propose des objectifs que les joueurs observent **1** et tentent d'accomplir en réalisant sur leurs écrans les dessins requis **2** en un temps limité. Une fois le temps écoulé, chaque joueur superpose son écran sur le niveau **3** et compte ses points.



Le joueur ayant accumulé le plus de points à l'issue de tous les niveaux d'un monde est déclaré vainqueur.

Mise en place du jeu


Choisissez un monde* **1** et procédez comme pour le tutoriel : placez le premier niveau de ce monde sur la console **2**, au centre de la table. Prenez chacun une plaquette **3**, un écran **4** et un feutre **5**. Choisissez aussi un jeton Personnage **6** et prenez le marqueur score **7** correspondant.

Enfin, préparez les jetons Bonus (les éclairs) et Malus (les bombes) en formant deux piles face cachée **8** à proximité de la base de la console. Posez le sablier **9** de manière visible.

* Les mondes sont de difficulté croissante.



Jouer un niveau

Une fois qu'un niveau est installé, prenez le temps de bien identifier, en bas de la fiche, les objectifs et les types de dessins qu'il vous faut réaliser ainsi que les éléments qui vous feront gagner ou perdre des points . Rendez-vous un peu plus loin pour plus de détails sur les objectifs, les dessins et les éléments.

Chaque niveau se joue ensuite en trois étapes :

1 - Jouez vos jetons Crasse

Ignorez cette étape au premier tour.


Les jetons Crasse (Banane, Moustique et Balai) font partie des jetons Bonus .

Si les joueurs ont ramassé des jetons Crasse au niveau précédent, ils peuvent les dépenser, en commençant par le joueur au score le plus élevé, pour gêner leurs adversaires. Les effets des jetons Crasse sont définis plus loin.

2 - Dessinez

Retournez le sablier et commencez à dessiner. Tout le monde dessine son parcours en même temps. Vous avez 30 secondes pour réaliser sur votre écran les dessins qui vous permettent d'accomplir les objectifs demandés. Quand le sablier est écoulé, tout le monde lève son feutre et on compte les points.



Attention : c'est lors de cette étape que vous êtes affecté par les jetons Malus  qui se trouvent devant vous et les jetons Crasse dont vous avez été la cible.

Le cas échéant, Malus et Crasse se cumulent.

Au premier tour, vous n'avez pas encore de jetons.

Remarque : vous avez le droit d'effacer et corriger vos dessins tant que le temps imparti n'est pas écoulé.

3 - Comptez vos points

Placez votre écran sur la console pour vérifier si vous avez accompli les objectifs demandés. Vous gagnez (ou perdez) des points en fonction de vos dessins. Ceux-ci peuvent aussi vous permettre de récupérer des jetons Bonus et Malus (voir plus loin).

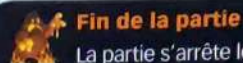
C'est toujours le joueur le plus avancé sur la piste de score qui compte ses points en premier (au premier tour, c'est le joueur le plus âgé qui commence), suivi du joueur en deuxième position et ainsi de suite. Pour marquer vos points, déplacez votre marqueur score le long de la piste qui fait le tour de la console. Si vous arrivez sur la même case qu'un adversaire, vous lui passez devant. Il ne peut pas y avoir d'égalité !

Lorsque tous les joueurs ont compté leurs points, changez de niveau. N'oubliez pas de tourner le niveau suivant d'un quart de tour.



ORIENTATION DU NIVEAU PRÉCÉDENT

ORIENTATION DU NIVEAU SUIVANT



Fin de la partie

La partie s'arrête lorsque vous avez terminé le dernier niveau du Monde en cours : le joueur qui a le plus de points a gagné !

Les dessins

Les niveaux peuvent vous demander différents types de dessins.



Parcourir : dessinez un trait sur votre écran. Le trait doit commencer à l'intérieur de l'élément de l'objectif indiqué en bas de la fiche (voir **Les Objectifs** plus loin) et peut se terminer sans incidence à n'importe quel endroit du niveau.

Exemple : dans le niveau 1.4, l'objectif principal est de parcourir le niveau en commençant son trait dans la case Départ.



Relier : dessinez sur votre écran un ou plusieurs traits reliant les éléments de l'objectif indiqués en bas de la fiche. Chaque trait doit commencer à l'intérieur du premier élément et se terminer à l'intérieur du second.

Exemple : dans le niveau 2.6, un des objectifs principaux est de relier chacune des 3 stalactites au bateau des pingouins.



Entourer : entourez sur votre écran chaque élément de l'objectif indiqué en bas de la fiche. Chaque tracé fermé, quelle que soit sa forme, doit entourer le nombre exact d'éléments indiqués. L'élément entouré ne doit pas déborder du tracé.

Exemple : dans le niveau 2.2, l'objectif principal est d'entourer chacune des 5 caisses de poissons.



Pointer : dessinez un ou plusieurs points sur votre écran afin de toucher le ou les éléments indiqués.

Exemple : dans le niveau 1.3, l'objectif principal est de toucher le Loony prêtre et les 3 Loonies guerriers.



Attention !

- Il est interdit de faire des dessins qui se touchent ou se ramifient.
- Il est interdit de faire un dessin qui n'est pas demandé par le niveau.
- Il est interdit de faire plus de dessins que le nombre demandé par le niveau.

Si vous transgressez une de ces interdictions, vous devez effacer les dessins concernés avant de passer au décompte des points.

Exemple



Dessins non valides

Les objectifs

Le cartouche situé en bas de chaque niveau vous indique le ou les objectifs à réaliser. Ces objectifs vous permettront de marquer des points (étoiles 🌟).



Objectif principal

L'objectif principal définit le ou les types de dessin(s) que vous devez réaliser, ainsi que les éléments concernés par ce dessin. Un même objectif peut vous demander de faire plusieurs dessins.

- 1 Ce nombre indique combien de dessins de ce type vous pouvez faire.
 - 2 L'icône indique le type de dessin que vous devez réaliser. Il peut y avoir plusieurs types de dessins dans un même niveau.
 - 3 Ceci indique le nombre de points que vous remportez pour chaque dessin réussi.
- La cible 4 et l'élément 5 qui lui est associé indiquent quels éléments interviennent pour réussir cet objectif (ici, relier le Départ à l'Arrivée).



Icône "30 secondes"

Dans certains niveaux, l'icône "30 secondes" est présente. Les joueurs ont le temps d'un sablier pour observer le niveau. Une fois ce temps écoulé, retournez la fiche du niveau et essayez de remplir les objectifs de mémoire...
Pour le décompte des points, la fiche du niveau est replacée sur la console de jeu dans sa position initiale.



Points d'objectif principal

Chaque dessin réussi rapporte le nombre de points 🌟 qui lui est associé dans le cartouche d'objectif correspondant.



Une cible vert clair 4 indique que l'élément concerné n'est présent qu'une seule fois dans le niveau. Une cible vert foncé 4 indique que l'élément y est présent plusieurs fois.

Quand un type de dessin peut être fait plusieurs fois, chaque dessin doit faire intervenir un élément différent (présent dans une cible vert foncé).

Exemple



Les traits 1 et 2 rapportent au total **2 points** et non 4, car ils relient tous deux la même stalactite.

Le trait 3 rapporte **2 points**

Deux dessins Relier sur trois possibles ont été correctement réalisés, rapportant **4 points** au joueur.

Les objectifs (suite)

Objectif secondaire

La zone d'objectifs secondaires propose :

- 1 des éléments sur fond vert  qui vous rapporteront des points 
(exemple : toucher des pièces ) ;
- 2 des éléments sur fond rouge  qu'il vous faudra éviter sous peine de perdre des points  (exemple : toucher une pierre ou un Loony).

Points d'objectif secondaire

On ne gagne ou perd des points qu'une seule fois pour chaque élément, même si celui-ci est touché plusieurs fois.



Si un dessin touche un élément associé à un crâne, alors vous ne marquez aucun point sur l'ensemble du niveau !

Remarque : l'objectif principal et les objectifs secondaires sont indépendants. Ainsi, on peut gagner ou perdre des points d'objectif secondaire, même si l'objectif principal n'est pas réussi. Notez également que vous ne pouvez jamais perdre plus de points que vous n'en gagnez : si cela arrive, vous marquez simplement 0 point.



Exemple




Avancez de 4 cases sur la piste de score.






Les jetons Bonus et Malus

Vous récupérez des jetons lors de l'étape **Comptez vos points**.

Pour chaque icône Bonus  que vous touchez avec au moins un de vos dessins, vous récupérez un jeton Bonus au sommet de la pile. Posez-le face visible devant vous.

Pour chaque icône Malus  que vous touchez avec au moins un de vos dessins, vous récupérez un jeton Malus au sommet de la pile. Posez-le face visible devant vous : il vous affectera au prochain tour. Si vous en avez déjà un identique, remplacez-le en dessous de la pile, sans piocher de nouveau jeton.



Jetons Bonus

Il existe cinq types de jetons Bonus, répartis en Crasses et Pouvoirs.

Crasses

Les joueurs peuvent attribuer des Crasses aux autres lors de l'étape **Jouez vos jetons Crasse**. Les Crasses ainsi attribuées demeurent actives pendant toute l'étape **Dessinez**.



Banane : vous pouvez lancer la banane sur l'écran d'un adversaire (si vous ratez, vous pouvez recommencer). Votre cible ne peut pas déplacer la banane ou pivoter son écran. Lors du niveau en cours, la banane l'empêche de dessiner à l'endroit où elle se trouve.



Balai : vous pouvez donner un de vos jetons Malus (mais pas un jeton Crasse !) à un adversaire.



Moustique : vous pouvez donner le moustique à un adversaire. Le joueur qui le reçoit doit poser le jeton Moustique en équilibre sur le bout de son feutre et ne pas le laisser tomber pendant qu'il dessine. Si le jeton vient à tomber, le joueur doit le replacer sur son feutre avant de pouvoir continuer à dessiner.



Pouvoirs

Les Pouvoirs s'utilisent au moment où vous jouez l'étape **Comptez vos points**.



Bouclier : si vous avez un bouclier et que vous deviez perdre des points à cause d'un élément que vous avez touché, utilisez-le pour ignorer cette perte de points. On considère alors que l'élément en question n'est même plus là.



XP : utilisez ce jeton pour avancer de deux cases supplémentaires sur la piste de score.

Un jeton Bonus (Crasse ou Pouvoir) ne s'utilise qu'une fois. Il est ensuite remplacé sous la pile.

Jetons Malus

Il existe cinq types de jetons Malus. Ils s'appliquent durant l'étape **Dessinez** et se cumulent entre eux et avec les Crasses, le cas échéant.



Crampe : dessinez avec le bras tendu, sans plier le coude. Vous ne pouvez pas vous lever.



Pince : dessinez en tenant le feutre uniquement entre votre pouce et votre auriculaire.



Vortex : retournez votre plaquette blanche sur le côté illustré et placez votre écran dessus. Vous devez dessiner avec ce fond au lieu du fond blanc classique.



Inversion : dessinez de la main gauche si vous êtes droitier ou de la main droite si vous êtes gaucher.



Borgne : dessinez avec un œil fermé.

Un jeton Malus ne s'utilise qu'une fois. Il est ensuite remplacé sous la pile.

Éléments spéciaux

■ Clefs et cages

Certains niveaux présentent une clef et une cage. Si votre dessin touche la clef et la cage, vous gagnez autant de points que la cage contient de pièces. Il n'est pas nécessaire de toucher les pièces elles-mêmes.



■ Boutons et lasers

Certains niveaux présentent des boutons et des lasers. Touchez le bouton de la couleur du laser afin de l'« éteindre » et pouvoir poursuivre votre chemin normalement.

Si vous ne passez pas par le bouton, le laser est actif et l'on **efface** toute la suite de votre dessin à partir du laser avant de compter les points.

Note : si votre dessin contourne le laser (en passant par les pierres alentour ou les cadres d'information) alors que le laser n'a pas été éteint, on efface également toute la suite de votre dessin à partir de la frontière liée au laser.



■ Lutins et niveaux spéciaux

Des lutins sont dissimulés dans certains niveaux (à vous de les trouver !).



Lors du décompte, si votre dessin touche un lutin, vous (et vous seul) pouvez jouer un niveau spécial :

- 1 - Choisissez l'une des deux faces de la fiche "niveau spécial" et mettez-la immédiatement en place devant vous ;
- 2 - Placez votre jeton Personnage sur l'emplacement prévu ❶ ;
- 3 - Propulsez-le d'une pichenette et marquez les points comme indiqué ci-dessous.



■ Mur Carnivore (Stage 1)

Vous marquez autant de points que la case de plus grande valeur touchée. Si votre jeton touche la case d'une plante carnivore ❷ ou s'il ne reste pas sur la fiche, vous ne marquez aucun point.

■ Plage aux Trésors (Stage 2)

Vous marquez autant de points que la somme de la valeur des jarres touchées. Si votre jeton ne reste pas sur la fiche, vous ne marquez aucun point.

On retire la fiche, puis les joueurs qui n'avaient pas encore compté leurs points sur le niveau normal le font.

Dernières précisions

■ Familles d'éléments

Certains éléments comportent des détails graphiques qui ne sont là que pour faire plus joli. Lorsque vous comptez les points, considérez que tous les éléments de la même famille sont identiques (une pierre est une pierre, même si elle n'a pas exactement la même couleur ou forme que sur le cartouche des objectifs).

Tout objet dont la famille n'est pas concernée par les objectifs (cadres d'informations, cartouches des objectifs et décors) n'a pas d'incidence sur le décompte des points lorsqu'il est touché.



ÉLÉMENTS IDENTIQUES



■ Contours des éléments

Certains éléments ne sont représentés que partiellement dans le cartouche des objectifs, mais l'élément doit être considéré dans son intégralité.

Exemple



★ Mode Facile ★

En mode facile, les joueurs peuvent effectuer leur tracé sans contrainte de temps. Le sablier n'intervient que lorsque l'un des joueurs a terminé son propre dessin. Il le retourne et les autres joueurs ont 30 secondes pour finir ou corriger leur dessin. Le joueur qui lance le sablier ne peut pas faire de correction sur son dessin.



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

LOONY QUEST

TUTORIEL



Bonjour ! Je suis le roi **Fedoor** et je vais vous guider dans le premier monde de **Loony Quest**. Ensemble, nous allons découvrir les premiers niveaux. Une fois que vous aurez terminé ce premier monde, bien d'autres vous attendent ! Vous pourrez même le rejouer avec les règles complètes détaillées dans le second livret.



Principe du jeu

Dans **Loony Quest**, vous allez parcourir les différents niveaux qui forment les sept mondes du jeu.

À chaque niveau, vous allez, en suivant les consignes, dessiner au feutre le parcours de votre personnage sur votre écran transparent afin de marquer des points.

Le joueur ayant le plus de points à la fin de la partie est le vainqueur.

Mise en place

Prenez chacun un feutre effaçable, un écran transparent (veillez à retirer le plastique de protection des deux côtés) et une plaquette blanche. Placez l'écran sur votre plaquette (côté blanc).

Mettez de côté tous les jetons et le sablier : vous n'en avez pas besoin pour découvrir le jeu.

Préparez les trois fiches recto-verso du Monde 1 (World 1) : ce sont les fiches vertes avec un décor de jungle. Pour votre première partie, vous allez découvrir ce monde.

Ne tenez jamais compte des bombes  et éclairs  des niveaux pour ce tutoriel.

Entraînement



Commençons en douceur avec un peu d'entraînement. Cela vous permettra de vous familiariser avec les principes du jeu. Plus tard, vous devrez apprendre à vous passer de cette étape, mais pour le moment, vous pouvez vous entraîner avant chaque niveau.

Fiche du niveau 1

Console de jeu

Base de la console

Écran transparent

1

Placez la console sur la base puis placez la première fiche (World 1 : Level 1) dessus.

2

Posez votre écran transparent sur la fiche, de manière à la recouvrir.



3

Tracez un trait au feutre sur votre écran en partant du **Départ** et allez jusqu'à l'**Arrivée** en passant par les étoiles.

Veillez à ne pas toucher la bombe ou les créatures présentes sur les côtés : les **Loonies**.

Chaque joueur peut faire cet exercice à tour de rôle.



Vous voyez maintenant ce qu'il faut faire ! Mais attention, ce n'était que l'entraînement. Les choses sérieuses commencent.



Objectifs

■ Principes généraux

Pour accomplir pour du vrai les objectifs proposés dans *Loony Quest*, vous allez dessiner directement sur votre écran transparent, sans avoir la fiche du niveau en dessous !

L'écran doit rester posé sur votre plaquette blanche devant vous et la fiche du niveau sur la console au centre de la table, pour que tous les joueurs puissent la voir.



Écran transparent

plaquette blanche

Vous avez le droit de regarder la fiche du niveau, mais vous ne devez pas y placer votre écran !

Tous les joueurs jouent simultanément. Le plus jeune donne le top départ et chacun essaie de tracer le chemin sur son écran.

Lorsque tous les joueurs ont fini leurs dessins, chacun à tour de rôle superpose son écran sur la fiche afin de contrôler sa réussite.



Remarque : chaque joueur dessine en fonction de son sens de lecture et n'a pas besoin de faire pivoter son écran pour le superposer sur la fiche. À chaque changement de niveau, il faut tourner la fiche mission d'un quart de tour (pour éviter de jouer toujours dans le même sens) et effacer les tracés effectués précédemment.

Monde 1, niveau 1



Reliez par un chemin la case **Départ** à la case **Arrivée**.

World 1 Level 1



Si votre chemin touche des étoiles au passage, à vous la gloire !

Monde 1, niveau 2



Entourez les fleurs sans toucher les pierres situées à proximité.

Le trait peut recouvrir le bord de la fleur mais ne doit pas la "couper".

World 1 Level 2 - situé au verso du niveau 1.



Monde 1, niveau 3



Pointez le *Loony prêtre* et les trois *Loonies guerriers* représentés.
Il suffit de faire un point sur son écran au bon endroit pour que la cible soit touchée.

Comptabilisez les points comme suit :

Score

+3 points pour
le *Loony prêtre*



+2 points pour
chaque *Loony guerrier* touché.



-1 point par
bloc de pierre
touché.



World 1 Level 3



Les points à gagner ou perdre sont indiqués en bas de chaque fiche ¹.
Dorénavant, vous pourrez vous y référer pour calculer vos points à chaque mission. Le joueur ayant le plus de points est le vainqueur du niveau.

Monde 1, niveau 4



Parcourez le niveau : commencez par la case **Départ** et ramassez les étoiles.
Comme il n'y a pas de case Arrivée, le trait peut s'arrêter n'importe où.
Essayez de passer par la clé et la cage pour ramasser deux étoiles supplémentaires, mais évitez les Loonies et les pierres !

Comptabilisez les points comme suit :

Score

+1 point si le
trait part du
Départ.



+1 point
par étoile
touchée.



-2 points
par Loony
touché.



-1 point
par pierre
touchée.



Si votre trait passe
par la clé et la cage, vous
marquez les 2 points
supplémentaires qui y
étaient enfermés !



World 1 Level 4 - situé au verso
du niveau 3.



Le joueur ayant le plus de points est le vainqueur du niveau.

Monde 1, niveau 5



Reliez l'autel aux fleurs : faites 3 traits qui partent de l'autel (1 trait par fleur).

Comptabilisez les points comme suit :

World 1 Level 5

Score

+2 points par fleur reliée à l'autel.



+1 point par étoile touchée.



-1 point par Loony touché.



-1 point par pierre touchée.



Le joueur ayant le plus de points est le vainqueur du niveau.

Monde 1, niveau 6



Entourez la flamme.



Reliez chacune des 4 bombes au boss.



Ne touchez aucune pierre !

Combat contre le boss

Comptabilisez les points comme suit :

World 1 Level 6 - situé au verso du niveau 5.

Score

+2 points si la flamme est entourée.



+2 points par bombe reliée au boss.



Vous ne marquez aucun point à ce niveau si vous avez touché une pierre !



Le joueur ayant le plus de points est le vainqueur du niveau.



Vous connaissez maintenant les ficelles de Loony Quest. Il vous reste quelques éléments à découvrir dans le second livret, mais vous savez déjà le principal. Les différents mondes de Loony Quest n'attendent que vous !